

“Q” para Qualidades (“K” for Knacks, Livros A to Z e Origens)

As Qualidades são um tipo especial de característica, não sendo nem Habilidades, Especialidades ou Poder. Uma Qualidade pode ter um dos efeitos a seguir, escolhidos quando a Qualidade é criada e adquirida: Substituição, Bônus, Poder ou Benefício:

- **Substituição:** um nível de Habilidade por outro em relação a um tipo específico de teste ou uso. Por exemplo: trocar Força por Vontade em um teste de intimidação ou Intelecto por Coordenação para esquiva;
- **Bônus:** +2 de bônus para um tipo de teste específico na forma: “Porque eu [Qualidade], eu ganho um bônus quando eu [situação específica ou teste]. Exemplo: “Porque eu tenho Contatos, eu ganho um bônus de +2 quando preciso encontrar informantes.”;
- **Poder:** efeito de Poder em um nível igual a uma Habilidade relacionada que seja a base para a Qualidade. Observe que isso não conta como o limite “Habilidade ligada” para poderes que a apresentem;
- **Benefício:** dá um benefício ao jogador baseado em uma Especialização específica, refletindo o conhecimento, experiência ou recursos do personagem. Exemplo: “Como um expert em negócios, eu conheço muita gente nessa área”. O benefício segue as mesmas orientações do Retcon.

A parte mais importante sobre as Qualidades, conforme o livro, é que cada Qualidade custa 1 nível PERMANENTE de Determinação. Desta forma, um personagem não precisa gastar Determinação para usar uma Qualidade, nem ativar uma Condição para usá-la. Assim, um personagem pode usar uma Qualidade quantas vezes forem necessárias e permitidas pelo mestre

EXEMPLOS DE QUALIDADES

A seguir, uma amostra de toda a gama de possíveis itens. Você pode criar uma lista bastante extensa de Qualidades para usar em seu jogo, e fique à vontade para permitir os jogadores a criarem os suas próprias conforme o desejado, informando-as previamente.

Ambidestria: Você é igualmente coordenado com qualquer uma das mãos (ou com todas as suas mãos, se você tiver mais de duas), e ignora o aumento da dificuldade que pode estar associado ao uso de uma mão inábil para realizar uma tarefa.

Arte da Fuga: Enquanto você não for observado e for capaz de agir, poderá escapar de qualquer confinamento.

Ataque Atordoante: O seu domínio dos pontos de pressão, lhe permite fazer um ataque atordoante corpo a corpo com nível igual ao seu Vigor (ou outra habilidade, escolhido quando você escolhe essa Qualidade).

Ataque em Área: Você pode atacar tão rapidamente que acerta todos os alvos a uma distância curta com uma única ação, aplicando o Extra Explosão em seus ataques desarmados ou em um ataque com arma (escolhido quando você pega essa Qualidade).

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.

Ataque Impressionante: Você pode bater com suas mãos uma na outra ou atingir o chão, com Força suficiente para infligir dano a todos os alvos próximos a você igual ao seu nível em Vigor. Role contra o Vigor dos alvos.

Ataque Penetrante: Um dos seus ataques - geralmente seu ataque desarmado - pode infligir um possível efeito de Espancar, Atordoar ou Morte mesmo que o ataque não cause Dano.

Ataque Preciso: Com sua precisão incomum, você pode utilizar sua Coordenação ao invés de Proeza em testes de ataque corpo a corpo.

Atraente: Por ser bonito e atraente, você tem bônus de +2 em testes em que sua aparência pode influenciar o resultado.

Avaliar Oponente: você pode dizer com um olhar e um teste de interação de percepção se o nível efetivo de proeza ou coordenação de outro personagem é maior, menor ou igual ao seu.

Bloqueio Reflexivo: Seu treinamento de combate, lhe permite bloquear como uma reação em vez de consumir sua ação para isso (consulte Bloqueando na ação capítulo dos ÍCONS).

Conhecedor de Trivialidades: Se uma pergunta envolvendo curiosidades estranhas e obscuras surgir, você saberá a resposta (se houver), ou ao menos como a mesma pode ser encontrada.

Consciência Cósmica: Devido à sua conexão com poderes superiores, você pode usar a sua Atenção ao invés do seu Intelecto, para determinar se você sabe coisas de natureza cósmica. Você também pode ter ocasionalmente, o Benefício (separado) de ser capaz de apenas saber certas coisas com base na sua conexão com o cosmos - isso conta como duas habilidades se você puder fazer as duas coisas.

Contatos: Conhece pessoas que normalmente lhe devem algo ou estão dispostas a ajudar. Em qualquer situação nova, você pode conhecer alguém que possa ajudá-lo, se for apropriado para o seu histórico ou se você puder inventar uma história para isso.

Dano Calculado: Aplicando sua inteligência para causar mais dano, você pode usar o seu Intelecto ao invés da sua Força para causar dano com ataques Corpo a Corpo.

Dano Preciso: Com a sua precisão incomum, você pode utilizar sua Coordenação ao invés de Vigor, para causar dano com ataques de combate corpo a corpo.

Defesa Poderosa: Você sabe como usar um poder para se defender em combate, usando o nível desse poder para as manobras de reações adequadas. O poder tem que ser um que você usa ativamente e você tem que ser capaz de agir para usá-lo defensivamente.

Desaparecer: Você é tão furtivo, que pode literalmente desaparecer quando ninguém está olhando diretamente para você. Você é capaz de se mover, e cobrir toda sua distância de movimento sem ser visto. Isso pode ocorrer, quando os outros estão momentaneamente distraídos por algo como uma bomba de fumaça ou um ataque debilitante. Você também pode optar por reaparecer de seu esconderijo.

Empatia Animal: Por causa de sua forte conexão com os animais, recebe um bônus de +2 nos testes para interagir com eles (veja "I for Interaction" em ICONS A to Z para idéias adicionais). Esta Qualidade também funciona como um modelo para outros tipos de empatia com outros tipos específicos de criaturas, como: alienígenas, demônios, plantas, máquinas, espíritos ou fantasmas, e assim por diante.

Engenhoqueiro: Seu gênio inventivo é tal que você tem o poder Dispositivos em um nível igual ao seu Intelecto, desde que você tenha acesso a peças, equipamentos e recursos para montar vários Dispositivos.

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.

Imunidade: Devido a uma resistência extraordinária, sistema imunológico ou treinamento, você é imune a doenças comuns ou a toxinas (Cada uma custa 1 ponto de Determinação).

Inimigo Favorito: Devido ao estudo cuidadoso de um oponente em particular, você ganha um bônus de +2 ao fazer testes de ataque contra esse inimigo. Isso pode incluir vilões individuais ou um tipo geral de bandidos como demônios, nazistas, ou robôs.

Interpor-se: Seus reflexos de proteção são tais que você tem o benefício de se interpor entre um aliado e um ataque contra ele como uma reação em vez de uma ação de movimento. Funciona uma vez por página. O ataque ignora seu aliado e você se torna o novo alvo do ataque, que é resolvido contra você normalmente.

Lenda Viva: Você é incrivelmente conhecido e amado. As pessoas geralmente agem de maneira favorável a você.

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.

Luta às Cegas: Devido a treinamento ou habilidade nata, você ignora a dificuldade crescente de lutar contra um oponente que você não possa ver (devido à escuridão, invisibilidade ou cegueira).

Reflexos Rápidos: Suas habilidades de combate e reflexos permitem que você use seu valor de Proeza ao invés do seu valor em Coordenação para a reação Esquivando-se, assim permitindo que você use Proeza para Esquivar de Ataques a Distância.

Sempre Armado: Não importam as condições, de alguma forma você sempre tem uma arma disponível seja com você ou por perto.

Sorte de Principiante: por causa da sorte do principiante, você tem um bônus de +2 para testes quando você está tentando algo que você nunca tentou antes (e não tem alguma especialidade que possa ser usada).

Precisão Calculada: Aplicando sua inteligência à precisão, você pode usar o seu Intelecto ao invés da sua Coordenação ou Proeza para um determinado tipo de teste de ataque.

Senso Comum: Sempre que seu herói está prestes a fazer algo imprudente ou potencialmente perigoso, você tem o benefício do Mestre do Jogo dando a você um aviso, geralmente na forma de "Tem certeza de que quer fazer isso, porque...?" Entre outras coisas, isso permite que um jogador impulsivo jogue facilmente com um herói consciente e equilibrado.

Sentido de direção: você tem um senso de direção infalível e não pode se perder, contanto que você tenha algum meio de saber mais ou menos onde você está. Você sempre pode refazer seu caminho de volta para onde você veio, até onde isso for fisicamente possível.

Presença Terrível: Sua terrível presença, aparência ou maneira funciona como "Controle de Emoções" em um nível igual à sua Força de Vontade com o extra de Explosão, mas limitado a causar medo.

Levantar-se Instantaneamente: Devido ao seu treinamento em agilidade e reflexos de combate, você tem o benefício de ser capaz de se levantar logo após ter sido derrubado como uma reação em vez de uma ação de movimentação. Funciona uma vez por página.

Meditação: Ao entrar em um transe meditativo, você pode utilizar a sua Atenção ou Vontade (o que for maior) para testes de Intelecto para resolver quebra-cabeças ou tarefas semelhantes.

Memoria Fotográfica: Você tem o benefício de poder recordar exatamente qualquer coisa que experimentou, incluindo detalhes de como memorizar toda a escrita já lida, ou mesmo redesenhando mapas ou diagramas vistos somente uma vez.

Mente Brilhante: Sua incomparável disciplina mental lhe dá Resistência a Poderes Mentais iguais ao seu nível de Intelecto.

Mente Sobre a Matéria: Você usa Força de Vontade ao invés de Força para testes de resistência, superação da dor e assim por diante.

Mestre dos Disfarces: Suas habilidades com maquiagem, figurino e atuação técnica, lhe conferem os efeitos do poder de Transformação em um nível igual a sua Atuação ou Furtividade (o que for maior) para personificar outras pessoas.

Ocultista: Seu conhecimento ou talento oculto é tal, que você tem o poder Magia em um nível igual ao seu Intelecto ou Vontade (escolha um) com o limite Ritualístico.

Plano Mestre: Por causa do seu talento para planejamento, você recebe um bônus de +2 em testes onde você tem a oportunidade de planejar todas as circunstâncias com antecedência.

Rastreador: Você é tão hábil em seguir rastros, que parece possuir a capacidade de rastreamento proporcionada pelo poder Super Sentidos (Faça testes de Atenção para seguir uma trilha ou rastrear um alvo).

Ricochete: Você pode "ricochetear" um ataque à distância de um alvo ou superfície para outro. Isso permite que você ataque dois alvos separados com uma ação de ataque. Role os dois ataques separadamente.

Riqueza: Sendo possuidor de altas finanças e consideráveis recursos materiais, você tem o benefício de poder resolver alguns problemas usando dinheiro para tal. Coisas como viagens ou bens mundanos, por exemplo, são triviais para você. (Veja "W" é para "wealth" no livro ICONS A to Z para mais opções)

Super-Sopro: Seu Pulmão é tão poderoso, que você pode exalar uma poderosa Rajada de ar capaz de abater alvos a uma distância curta (Poder Rajada igual ao Vigor, Extra Explosão e Limitado a um alcance curto). Soprar também apaga fogo e move objetos pequenos com peso menor ou igual ao seu nível de Vigor.

Trabalho em equipe: Por saber trabalhar muito bem em equipe, receba um bônus de +2 em todos os testes de esforço combinados para ajudar aliados de sua equipe. (Veja Esforço Combinado no Livro Básico de ICONS).

Transe: Você pode entrar em um Transe parecido com o Coma, recebendo assim o Extra Suspensão do Poder Controle do Tempo (ver Great Powers) (entra em estado de animação suspensa assim suspendendo efeitos de avanço de idade, alguma condição ou a perda de Vigor enquanto estiver morrendo) pelo o resto do capítulo, ou até que você escolha terminá-lo.

Velocidade do Pensamento: você pode usar o seu intelecto ou consciência (escolha um quando você escolhe essa Qualidade) no lugar de sua Coordenação para testes de iniciativa.