

A revista de Mutantes & Malfeitores da Confraria de Arton

02

# CONFRARIA MUTANTE



**3ª EDIÇÃO**

**A importância  
das Condições  
e Aflições**

**2ª EDIÇÃO**

**Perícias e Feitos do  
Warriors & Warlocks**

**E MAIS: Regras Alternativas • Fichas • Basic Hero's Handbook**

*Elaph*

# ÍNDICE

**EDITORIAL** 3

**SUORTE EM 2ª ED** 4  
WARRIRO & WARLOCKS

**FICHA DE 2ª ED** 17  
CONAN, O BÁRBARO

**2ª ED EM DEBATE** 18  
CORRUPÇÃO EM SUA CAMPANHA

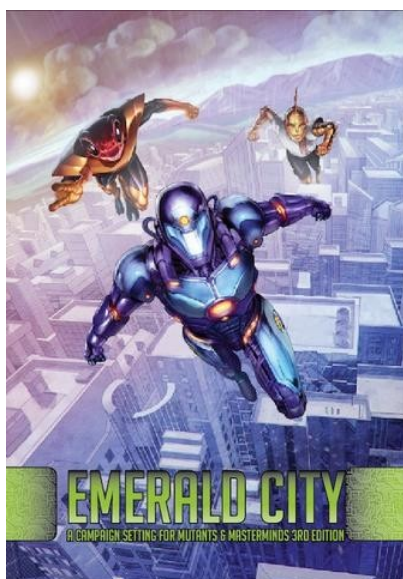
**BREAKING NEWS** 22  
BASIC HERO'S HANDBOOK

**3ª EDIÇÃO DEBATE** 30  
CONDIÇÕES & DANO: NOVIDADES!

**BAÚ MUTANTE** 32  
THREAT REPORT

**FICHA DE 3ª ED** 34  
MISS MARVEL - KAMALA KHAN

## CAPA



**EMERALD CITY**  
A Campaign Setting for  
Mutants and Masterminds 3ª ed

## EQUIPE

### CONFRARIA MUTANTE #02

Uma publicação da Confraria de Arton

#### EDITOR

João Eugênio C. Brasil

#### REVISORES

Franz Andrade  
João Eugênio C. Brasil  
Augusto Rodrigues

#### COLABORADORES

Thiago Miani  
Dominus Era  
Franz Andrade

#### DIAGRAMAÇÃO

João Eugênio C. Brasil

**MUTANTES & MALFEITORES** é propriedade  
da editora **Green Ronin**,  
distribuído no Brasil pela **Editora Jambô**

**Julho de 2018**



# EDITORIAL

Então chegamos à nossa segunda edição. Todos dizem que a primeira é a mais trabalhosa. É verdade. Gastamos muito tempo planejando, pesquisando e estudando. Mas é na segunda que vivemos a enorme expectativa de como está sendo a aceitação da primeira edição, algo que acabará por nos nortear. E tenho que confessar à todos nossa primeira edição foi muito bem aceita. Os feedbacks foram maravilhosos e as respostas imediatas.

Para completar a surpresa, numa agradável coincidência, a editora Jambô anunciou o início da pré-venda do Livro Básico da 3ª edição alguns dias antes de lançarmos a primeira edição da **Confraria Mutante**. Tanto foi que não tínhamos uma matéria apropriada para a notícia, nos obrigando a preparar algo de última hora e introduzir na edição que já estava finalizada. Mas esse é um daqueles transtornos que contornamos de bom grado.

Embora ainda não tenha minha edição física em mãos já tive contato com a edição brasileira e pude comparar com minha tradução 'caseira' e tenho que confessar que fiquei muito feliz com meu trabalho, mas isso é tema para outra hora.

O que importa é que vamos continuar com a saga de trazer material autoral e oficial para os fãs do sistema **M&M**. Aos poucos queremos colocar todos à par dos debates que têm se desenrolado nos últimos quase oito anos, desde o lançamento da 3ª edição nos Estados Unidos, além é claro de debater e ajudar nas dúvidas quanto a 2ª edição. Temos muito atraso para colocar em dia e esse é o nosso papel.

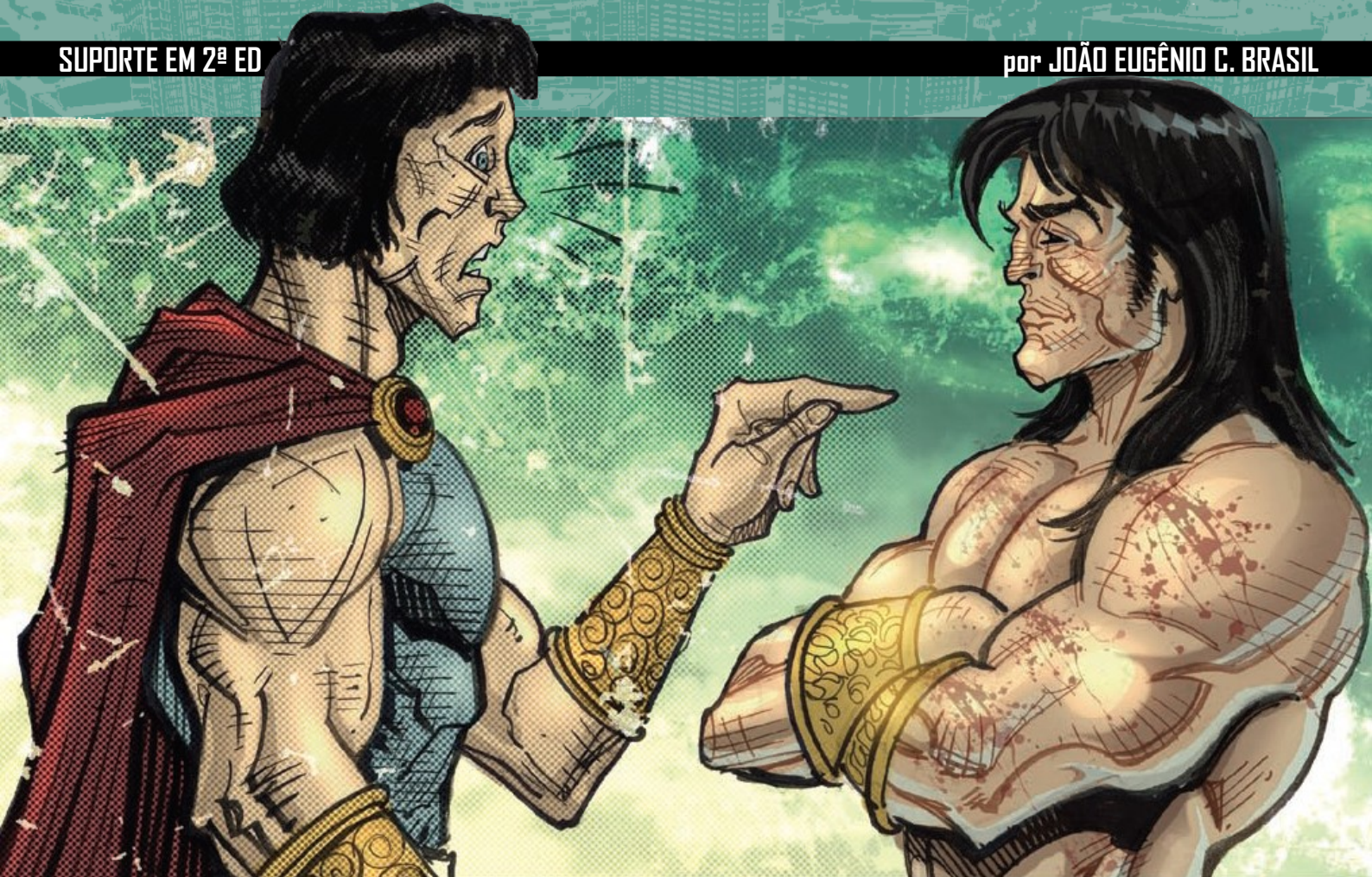
Pronto para desvendar os mistérios do maior sistema de RPG dedicado à super-heróis? Nos acompanhe, então, nessa jornada. Coloque sua capa, vista a cueca por sobre as calças e alce voo...

... para o infinito e além!

**João Eugênio C. Brasil - Editor**







# WARRIORS & WARLOCKS

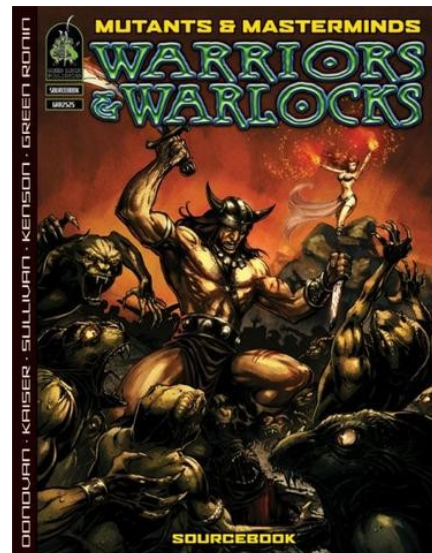
Por Crom!! Os novos Feitos e Perícias do suplemento dedicado à aventuras de fantasia

Ninguém vai negar que um dos grandes apelos para o RPG, senão o maior, são as aventuras de fantasia. *Mutantes & Malfeitores* surgiu focado em um nicho específico, os super-heróis, mas ainda nos tempos da 1ª ed notaram que o sistema e sua mecânica adaptada do d20 serviriam muito bem como um RPG genérico. Tendo isso como base, além de poderem ampliar as aventuras com personagens com superpoderes em um ambiente medieval (Camelot 3000, Conan e Capitão Britânia mandam lembranças) a Green Ronin providenciou um suplemento especial para este segmento - *Warriors & Warlocks*.

Totalmente baseado em espada e feitiçaria, ele foi lançado em 2010 causando grande expectativa e alvoroço entre os fãs. Sua receptividade foi tão boa que acabou por concorrer no mesmo ano ao prêmio de suplemento do ano pelo Origins Awards. Sustentado pelo sistema de regras do Livro Básico da 2ª Ed, W&W trás adequações das regras para o estilo de jogo proposto com feitos, perícias,

arquétipos, monstros, equipamentos e magias condizentes com o estilo de cenário, além informações pertinentes para o mestre conduzir aventuras no melhor estilo fantasia. Como cereja do bolo, esse suplemento trazia também regras e ambientação para *Freeport*, *City of Adventure*, também pertencente à editora Green Ronin dentro do sistema d20, com três cenários completos. Não por menos que W&W sempre foi um sonho de desejo de muitos fãs de M&M.

Dada a importância desse suplemento e o grande interesse dos fãs apresentaremos as Perícias e Feitos de W&W.





Por que escolhi justo as Perícias e Feitos de W&W para apresentar nesta edição? Em uma aventura de fantasia, por mais presença de superpoderes que ela possua, perícias (as habilidades treinadas) e os feitos (habilidades especiais) são a tônica do cenário. Não temos tecnologia ou comodidades para facilitar o dia a dia, a maioria da população vive de forma simples, a comunicação é precária e os combates são sangrentos. Nem sempre os poderes serão de muita serventia, sobrando para aquilo que aprendemos e nossos dons especiais. Por isso tudo acho muito mais importante trazer essas adequações e novidades do que qualquer outra coisa. Futuramente abordaremos outros aspectos das aventuras de fantasia em M&M.

O que farei aqui será apresentar tanto as novas perícias e feitos especialmente criados para um cenário e fantasia e magia, quanto apresentar as adequações necessárias às perícias e feitos existentes no Livro Básico da 2ª Ed.

## PERÍCIAS

### ACROBACIA

Como essa habilidade é um fator importante no equilíbrio e no pulo, não é incomum encontrar pelo menos algumas graduações presentes em um personagem esperando para lidar com terreno difícil.

- *Equilíbrio Perfeito*: Em troca de aumentar a Classe de Dificuldade em 5, você se move com tal graça e agilidade que mantém seu bônus de esquiva para defesa enquanto se equilibra.
- *Balanço Perigoso*: Você pode sacudir ou tremer a superfície na qual está se equilibrando (por exemplo, ao balançar em uma corda bamba). Se o seu teste for bem sucedido depois de aumentar a Classe de Dificuldade em 5, você mantém o balanço e impõe um modificador de +5 nas Classes de Dificuldade de todos os testes de Acrobacia que os outros devem fazer na superfície até a próxima rodada.

### ARTE DA FUGA

Esta habilidade tende a ser a única província de tipos ladrões escorregadios.

- *Escorregadio*: Ao receber uma penalidade de -5 em seu teste de Arte da Fuga, você pode tentar escapar de um agarrar como uma Ação de Movimento ou escapar como uma ação padrão.

### BLEFAR

Bufões, ladrões e outras pessoas que vivem de suas palavras velozes e escorregadias geralmente possuem boas habilidades de Blefar. Personagens que esperam se envolver em qualquer tipo de finta ou outro truque de combate precisam ter pelo menos alguns níveis nesta habilidade.

- *Fala Rápida*: Ao aplicar uma penalidade de -5 no seu teste de Blefar, você pode tentar um blefe verbal como uma ação padrão ao invés de uma rodada completa.

### CAVALGAR

Como a perícia padrão para "veículo" substituindo o Dirigir e Pilotar na maioria das campanhas, a maioria dos personagens deve ter pelo menos 2 a 3 graduações nesta perícia, exceto em razão de conflitos.

### COMPUTADOR

Na maioria das campanhas deste gênero, essa habilidade está fora do lugar e é inútil. Alguns exemplos extremos de histórias de "sword e planet" podem ser exceções a isso, mas são raros; mesmo dentro deles, essa habilidade seria mais a apropriada para NPCs.

### CONHECIMENTO

Tal como acontece com Computador e o Dirigir, a subperícia Conhecimento (tecnologia) geralmente não tem utilidade neste tipo de jogo.

- *Conhecimento (conhecimento arcano)*: Um uso frequentemente mostrado de uma cabeça cheia de conhecimento arcano e oculto é um background em línguas obscuras e antigas usadas para escrever textos antigos e bolorentos. Ninguém realmente fala mais estas línguas (pelo menos ninguém com quem as pessoas gostariam de falar), e decifrar essas línguas é um trabalho longo e tedioso. Suponha que qualquer pes-



soa com essa subcompetência no Conhecimento possa ler essas linguagens esotéricas em forma escrita, fazendo um teste de perícia contra CD 20. A critério do Mestre, idiomas realmente antigos e raros podem ter CD mais altas.

## DESARMAR DISPOSITIVO

Pode parecer à primeira vista que tal perícia perderia muito de sua utilidade em um ambiente de baixa tecnologia; no entanto, como essa perícia também é o padrão para lidar com fechaduras e armadilhas, ela ainda tem um valor considerável para aqueles que esperam encontrar tais perigos com recorrência.

## DIPLOMACIA

Estranhamente, muitos dos personagens que parecem predispostos a resoluções violentas neste gênero também parecem ter perícias inesperadas e consideráveis em falar através dos conflitos também.

- *Diplomacia de Combate:* Você pode fazer um teste de Diplomacia em combate como uma ação de rodada completa, aceitando um modificador de +10 na CD. Os oponentes em combate com você são considerados hostis. Um oponente hostil não o ataca a menos que você lhe dê motivos para isso. Um inimigo indiferente para de lutar por completo, enquanto um prestativo (ou melhor) realmente se une ao seu lado, mesmo se voltando contra antigos aliados.

## DIRIGIR

Tal como acontece com o computador, esta perícia é geralmente inútil neste gênero para a maioria dos personagens. Usos náuticos ainda estão disponíveis, e o Mestre pode permitir esta perícia para bigas e afins (caso contrário, Lidar com Animais é a perícia apropriada).

## ESCALAR

Tal como acontece com a maioria das perícias físicas, este é um investimento muito comum entre combatentes ou tipos naturais neste gênero, a maioria dos quais possui pelo menos algumas graduações na mesma.



- *Escalar Lutando:* Adicionando um modificador de +5 CD a um teste de Escalar, você pode manter seu bônus de esquiva na defesa enquanto sobe.

## FURTIVIDADE

- *Escurregar Entre Cobertura:* Você pode fazer um teste de Furtividade com uma penalidade para atravessar rapidamente uma área sem cobertura ou ocultação sem se revelar automaticamente. Para cada 1,5m de espaço aberto que você cruzar, você recebe uma penalidade de -5 no seu teste de Furtividade. Você também recebe as penalidades normais de Furtividade por se mover mais rápido que a metade da sua velocidade normal. Por exemplo, você pode passar por uma porta aberta de um metro e meio sem ser visto, ou passar de sombra em sombra. Personagens com o feito Esconder-se a Plena Vista não precisam de cobertura ou ocultação para se esconder, portanto, essas regras não se aplicam a eles. O mesmo é verdade para os personagens com o poder Camuflagem, já que eles são capazes de fazer sua própria ocultação.



## INTIMIDAR

Sem surpresas, talvez, dada a natureza violenta da maioria dos cenários de espada e feitiçaria, essa perícia é mais comumente vista e usada do que em muitos cenários modernos.

- **Intimidação Forçada:** Ao aplicar uma penalidade de -5 no seu teste de Intimidar, você pode forçar seu alvo a realizar uma ação contrária aos interesses dele (mas que não ameaça a vida).
- **Intimidação Poderosa:** Em troca de uma penalidade de -5 no seu teste de Intimidar, você pode aumentar a penalidade que você infligir por desmoralizar um inimigo em -1. Você pode aceitar esse desafio várias vezes para aumentar a penalidade de desmoralização.
- **Tortura:** Intimidar é também uma perícia usada para torturar. Requer um dia para torturar cada vítima; Medicina e Conhecimento (ciências comportamentais) são perícias de sinergia. A vítima faz um teste de resistência de Vontade contra uma CD igual ao teste de Intimidação do torturador e consulta a tabela de resultados da tortura.

## RESULTADO DA TORTURA

Teste de Vontade	Efeito
Sucesso	Sem efeito
Falha	Vacilante
Falha por 5 ou mais	Abalado
Falha por 10 ou mais	Quebrado
Falha por 15 ou mais	Dominado

- **Vacilante** significa que o personagem ainda está resistindo à tortura, mas isso tem cobrado seu preço. A vítima tem uma penalidade cumulativa de -1 para os teste de Vontade contra a tortura.
- **Abalado** significa que o personagem foi gravemente afetado pela tortura, mas não foi completamente quebrado (ainda). A pessoa abalada dá ao inimigo informações que ele acredita que não comprometerão a segurança de seus aliados ou seus entes queridos.
- **Quebrado** significa que o personagem sucumbiu

à tortura, dizendo tudo ao torturador. Se usar as opções do Manual do Malfeitor, as vítimas podem adquirir complicações mentais de acordo com as regras da Mácula.

- **Dominado** significa que o torturador não apenas quebrou a vítima, mas pode implantou um comando na mente do alvo. Sempre que a situação estiver correta para o comando implantado pelo torturador (transmitir dados e esquecer, puxar o gatilho do seu comandante, matar alguém que diz uma frase de código), a vítima deve fazer um teste de resistência contra o Intimidar para resistir à programação mental.

## INTUIR INTENÇÃO

Os personagens que esperam entrar em combate devem ter pelo menos algumas poucas graduações investidas nesta perícia, se não por outro motivo, para enfrentar as aplicações de Blefar em combate. Muitos personagens em histórias de espadas e feitiçaria são apresentados como cansados do mundo e exaustos, e as graduações dessa perícia também percorreram um longo caminho.

- **Antecipar Ação:** Você pode antecipar as ações de um oponente. Faça um teste de Intuir Intenção (CD 10 + bônus de ataque do oponente) como uma ação completa contra um oponente que você possa sentir com precisão. Se bem sucedido, você ganha um bônus de esquiva de +1 em sua defesa para a próxima rodada contra ataques feitos por aquele oponente para cada 5 pontos que o seu resultado de seu teste exceda o CD.
- **Clareza de Combate:** Por uma penalidade em seu teste de perícia de -5, você aumenta os bônus fornecidos pelo uso de sentido de combate de Intuir Intenção em +1. Você pode acrescentar essa modificação até duas vezes em um único teste. As penalidades que você sofre por uma falha no teste não aumentam.
- **Ler Situação:** A cada +5 que você aumente a CD de seu teste de Intuir Intenção, você aprende um fato sobre a situação em mãos ao avaliar uma situação (veja Intuir Intenção no capítulo de M&M de Perícias). O Mestre pode dizer coisas como o(s) objetivo(s) aparente(s) de alguém, a



natureza de uma interação e assim por diante.

- *Prontidão de Combate:* Você pode antecipar quando uma luta está prestes a começar. Faça um teste Intuir Intenção contra o resultado de um teste de Blefar de um oponente como uma ação de rodada completa. Se o teste for bem sucedido e o combate com aquele oponente irromper durante o encontro, você ganha um bônus de +1 em seu teste de iniciativa para cada 5 pontos que o resultado do seu teste exceda a CD. Você só pode usar Prontidão de Combate antes de uma briga irromper. Depois que a iniciativa for determinada, você não poderá usá-la.

## INVESTIGAR

Essa perícia perde muito da sua utilidade em campanhas com menos recursos forenses, mas como um substituto mecânico para a proeza dedutiva, ela ainda pode ser usada para emular certos tipos de habilidades de observação que Procurar não cobre.

## MEDICINA

Dado o nível tecnológico presente na maioria das campanhas de espada e feitiçaria, essa perícia geralmente não está presente em altos níveis, e aplicações que normalmente exigiriam a aplicação de drogas e equipamentos que não estão no cenário obviamente não são mais opções.

## NOTAR

A consciência do meio ambiente é geralmente a diferença entre a vida e a morte nas histórias de espada e feitiçaria - é incomum que os personagens não possuam graduações nessa perícia, embora não necessariamente tenham altos níveis.

- *Acordando:* Os personagens podem fazer um teste auditivo enquanto estão dormindo, mas com um aumento de +10 na CD. Um teste de Notar bem-sucedido para detectar um ruído é suficiente para despertar o personagem, mas os personagens ficam tontos (defendendo normalmente, mas incapazes de agir) na rodada em que acordam. Os personagens com o talento

Sono Leve (ver Talentos, mais adiante neste capítulo) não são afetados por nenhum desses modificadores: eles fazem os testes de Notar normalmente enquanto dormem e não ficam atordoados ao despertar.

- *Precisão (Sentido):* Em troca de uma penalidade de -5 no seu teste de Notar, você pode tratar um sentido normalmente impreciso (como a audição) como Exato por uma rodada. Um teste bem-sucedido informa o local exato que um alvo ocupa. Uma falha no teste significa que você não percebe nada.

## PILOTAR

Assim como a maioria das outras perícias dependes da existência de tecnologia, Pilotar é praticamente inútil nesse gênero. (As criaturas aladas usam o Cavalgar.) As histórias do tipo "sword & planet" que realmente têm veículos aéreos em jogo são, obviamente, a exceção.

## PRESTIDIGITAÇÃO

- *Finta:* Você pode usar o Prestidigitação para lutas em combates rápidos e ágeis. Faça um teste de Prestidigitação como uma ação padrão contra os resultados do teste de Notar do seu oponente. Se você for bem sucedido, seu oponente fica surpreso contra seu próximo ataque, perdendo de seu bônus de esquiva para Defesa. Exceto pela diferença nos testes da perícias, isso funciona como um combate usando Blefar (veja o capítulo Perícias do Livro Básico de M&M), mas pode ser mais adequado para personagens ágeis e estilos de luta.
- *Mais Rápido que o Olho:* Em combates corpo a corpo, você pode fazer um teste de Prestidigitação como uma ação de movimento para passar pelas defesas do oponente. Seu inimigo se opõe a esse teste com um teste de Notar ou bônus de ataque. Se você tiver sucesso, seu oponente perde seu bônus de esquiva contra seu próximo ataque. Se você falhar, sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque da próxima rodada.



## NOVAS PERÍCIAS

As duas perícias a seguir são adições apropriadas à lista de perícias existente neste gênero.

### JOGO DE APOSTA

SAB

Use esta habilidade para ganhar jogos envolvendo perícia e sorte. Jogos baseados apenas em sorte (como jogar uma moeda) ou perícia (como xadrez) não envolvem cheques de Jogo de Apostas, a menos que o personagem trapaceie.

**Teste:** Para entrar ou começar um jogo de aposta, você deve primeiro pagar uma aposta. Você define a aposta se iniciar o jogo, enquanto o Mestre define se você entrar em um jogo em andamento. Os outros participantes também pagam uma aposta, que pode ser igual à sua ou uma quantia diferente, dependendo das regras do jogo. O seu teste em Jogo de Apostas se opõe aos cheques de Jogo de Apostas de todos os outros participantes no jogo. Se houver muitos NPCs participando, o Mestre pode optar por fazer um único teste para todos eles, usando o maior modificador de habilidade e adicionando +2 de bônus no teste.

Se você vencer todos os outros participantes, você ganha e reclama todas as apostas no jogo. Caso contrário, o jogador com o maior resultado no cheque reclama o prêmio.

- **Trapaceando:** Um personagem habilidoso pode tentar enganar enquanto joga. Para trapacear, você deve fazer um teste de Blefar como uma ação livre antes de fazer seu teste de aposta. Este teste de Blefar se opõe aos testes de Intuir Intenção dos outros jogadores. Se o teste de Blefar for bem sucedido, você ganha +2 de bônus no seu teste de Jogar. Se o teste de Blefar falhar, a tentativa de trapacear não lhe renderá nada; se o teste de Blefar falhar por 5 ou mais contra qualquer teste de Intuir Motivação, aquele jogador percebe sua tentativa de trapacear e reage de acordo.

**Ação:** Um teste de jogo de apostas requer de alguns minutos a uma hora, dependendo do jogo que está sendo jogado.

**Nova Tentativa:** não, a menos que você queira

colocar outra aposta e continuar jogando.

**Especial:** você não pode escolher 10 ou escolher 20 ao fazer um teste de aposta.

### NAVEGAÇÃO

INT

Você é treinado para encontrar rotas e traçar cursos de um lugar para outro.

**Teste:** faça um teste de Navegação ao tentar encontrar o caminho para um local distante sem orientações ou outras orientações específicas. Geralmente, você não precisa fazer um teste para encontrar uma rua local ou outro lugar urbano comum ou para seguir um mapa preciso. No entanto, você pode fazer um teste para percorrer uma floresta densa ou um labirinto de passagens subterrâneas. Para movimento à uma grande distância, faça um teste de Navegação. A CD depende da duração da viagem: CD 20 por algumas horas, 22 por alguns dias, 25 por até uma semana e 28 para mais de uma semana. Se você tiver sucesso, siga o caminho mais razoável em direção ao seu objetivo.

Se você falhar, você ainda alcança o objetivo, mas leva o dobro do tempo, já que você perde tempo recuando e corrigindo seu curso. Se você falhar por mais de 5, você viaja no tempo esperado, mas só fica a meio caminho do destino, quando você se perde. Você pode fazer um segundo teste de Navegação (CD 20) para encontrar o caminho certo. Se você tiver sucesso, continue no seu destino; o tempo total da viagem é o dobro do tempo normal. Se você falhar, perde o tempo normal da viagem antes de tentar novamente. Você pode continuar tentando até conseguir, perdendo o tempo normal da viagem a cada vez. Quando confrontado com múltiplas escolhas, como em uma ramificação em um túnel, você pode fazer um teste de Navegação (CD 20) para intuir a escolha certa. Se malsucedido, você escolhe o caminho errado, mas na próxima junção, com um teste bem-sucedida, você percebe seu erro e pode corrigi-lo.

Você não pode usar essa função de Navegação para encontrar um caminho para um lugar se não tiver ideia de onde o lugar está. O Mestre pode optar por fazer o teste de Navegação em segredo, onde você não sabe se você está seguindo o caminho certo ou

errado. Você pode usar Navegação para determinar sua localização sem o uso de ferramentas, verificando as constelações ou outros marcos naturais. Você deve ter uma visão clara do céu noturno para fazer essa teste. A CD é 15.

**Ação:** Um teste de Navegação é uma rodada de ação completa.

**Especial:** Você pode escolher 10 ao fazer um teste de Navegação. Você pode escolher 20 apenas ao determinar sua localização, não ao viajar.

## FEITOS

Dos talentos existentes detalhados no Livro Básico, há um punhado que deve ser reexaminado na forma como eles podem ser usados em um jogo W&W.

Como uma classe geral de talentos que podem precisar de ajustes (dependendo do tipo de jogo que as pessoas estão querendo), os talentos que aumentam os bônus de dano são de particular interesse. As regras das quais M&M desenharam muitos de seus conceitos usa uma escala de dano linear que realmente não tem qualquer tipo de expectativa por limites; M&M, no entanto, tem mais de uma escala curva, de modo a permitir que um menor intervalo

de valores represente uma grande variedade de aflições de danos, desde adagas até bombas anti-bunker. Um simples aumento de uma ou duas graduações em M&M pode representar um aumento significativo no dano real representado. Uma diferença de cinco graduações é, em essência, a diferença entre um rifle de assalto e a arma de um tanque.

Para aqueles jogos em que o Mestre acha um pouco excessivo (como o modelo da campanha Heroica apresentado no capítulo 2 de W&W), existem algumas soluções rápidas. Oponentes Favoritos, Ataque Furtivo e Maestria em Arremesso podem ser mudados de talentos graduados para talentos de graduação única. Em troca de ceder parte do seu potencial, uma compensação pode ser permitida quando os benefícios de Oponente Favorito e de Ataque Furtivo não contam para o NP, permitindo que seu uso limitado exceda os limites do NP nas circunstâncias em que se aplicam (Maestria em Arremesso fornece um pagamento suficiente para uma única graduação sem precisar de uma compensação). Para problemas com o Ataque Furtivo, simplesmente use a versão variante do talento apresentado nesta seção no lugar do apresentado nas regras básicas. Da mesma forma, sugere-se que Fúria também seja substituída pela variante apresentada aqui.

### ATAQUE PODEROSO (VARIANTE)

Quando você faz um ataque, pode aplicar uma penalidade no seu bônus de ataque e adicionar metade desse número (até +2) à CD do teste de resistência do seu ataque. Seu bônus de ataque não pode ser reduzido abaixo de +0 e seu modificador da CD de segurança não pode mais do que dobrar. As mudanças para atacar e salvar a CD são decididas antes de você fazer sua jogada de ataque e duram até a próxima rodada. Este talento não se aplica à efeitos que não requeiram rolagem de ataque ou que não permitam nenhum teste de resistência.

### BENEFÍCIO (STATUS)

Em qualquer cenário que se pareça vagamente com uma Terra medieval ou em qualquer outro lugar que as distinções da classe social e da linhagem





proporcionem vantagens significativas, esse talento concede um bônus por graduação a qualquer teste de habilidade social para impressionar os habitantes locais.

Distinção	Bônus	Custo
Ordem mais baixa da Nobreza (Cavaleiros e similares)	+2	1 grad
Aristocrata com terra ou Mercade Princes (Barões, etc.)	+3	2 grad
Realeza inferior (Príncipes, Princesas, etc.)	+4	3 grad
Alta Realeza (Reis, Imperadores, etc.)	+5	4 grad

## CAPANGAS

Além de contratados, seguidores e assistentes convocados, esse feito não deve ser negligenciado por sua utilidade em representar montarias especialmente treinadas e companheiros animais semelhantes.

## EQUIPAMENTO

Como será discutido mais adiante neste capítulo, o equipamento em uma campanha de espada e feitiçaria geralmente está disponível sem a necessidade de gastar pontos de poder para o feito Equipamento; é comprado ou adquirido como os despojos da aventura (em outras palavras, concedido pelo Mestre). Certos equipamentos especiais podem se qualificar para o uso deste feito, especialmente se forem incomuns no cenário, como uma pistola moderna de herói viajante no tempo em um mundo onde armas de fogo são desconhecidas.

## FÚRIA (VARIANTE) COMBATE, GRADUAÇÃO

Você pode voar para uma fúria frenética como uma ação livre, ganhando +4 de Força, +4 em testes para resistir a tentativas de agarrar feitas contra você, +2 para seus testes de Fortitude e Vontade e -2 de penalidade em testes de Ataque e Defesa. Enquanto estiver furioso, você não poderá usar perícias ou poderes que exijam concentração (com duração de Concentração ou Sustentado), e você não poderá escolher 10 ou 20 em testes. Sua raiva dura 5 rodadas, após as quais você fica fatigado por cinco rodadas. Graduações adicionais nesse feito

aumentam a duração em 5 rodadas por graduação. Isso aumenta a duração de sua fadiga pós-raiva no mesmo valor.

## SEM MEDO

Uma imunidade generalizada a todos os efeitos de medo pode ser um pouco mais do que algumas campanhas exigentes. Em tais casos, este talento não deve ser permitido e o talento Coração de Leão (apresentado a frente) deve ser usado em seu lugar.

## SORTE

Este é um gênero onde os caprichos da sorte não são apenas a diferença entre o sucesso e o fracasso, mas também, frequentemente, a diferença entre a vida e a própria morte. Os protagonistas rotineiramente se beneficiam de alguns dos maiores caprichos do acaso, especialmente nos níveis Cinematográfico e Épico. Os Mestres devem considerar fortemente as graduações de limites neste talento em níveis iguais aos NP atual da campanha em vez de metade do NP da campanha.

Dada a importância e o valor de Sorte no gênero, o Mestre também pode considerar usar a variante da opção Sorte do Livro da Magia (página 43), onde as várias funções dos pontos de herói são divididas em até nove talentos diferentes, permitindo uma maior personalização e controle sobre seu uso.

## NOVOS FEITOS

Nos jogos em que os poderes estão em evidência mínima, ou são até inexistentes, os feitos tomam esse lugar representando as extraordinárias capacidades de muitos dos protagonistas.

## ARMAS MELHORADAS COMBATE, GRADUAÇÃO

Você tem +1 de bônus de dano com armas improvisadas por graduação neste feito. Você pode usar objetos normais como armas de maneira mais eficiente que o normal. Você deve seguir todas as regras para uso de armas improvisadas (veja Armas Improvisadas, M&M, página 159), exceto que seu bônus de dano pode ser maior que +2 e, a critério

do Mestre, sua arma pode conceder alcance estendido apropriado à arma que você estiver usando. Seu nível de poder limita seu bônus de dano máximo com este talento.

## BLOQUEIO E CHAVE

## COMBATE

Quando você bloqueia com sucesso um ataque corpo-a-corpo desarmado, você pode iniciar uma ação de agarra contra seu atacante como uma ação livre sem uma jogada inicial de ataque.

## CONDIÇÃO FAVORÁVEL COMBATE, GRADUAÇÃO

Existem algumas circunstâncias para as quais você é especialmente adequado à luta. Exemplos incluem quando em menor número, quando bêbado, quando encurralado e assim por diante. Enquanto estiver agindo sob suas condições favoráveis, você ganha um bônus de ataque +1 ou um bônus de esquiva +1. Escolha no início de cada rodada se o seu bônus se aplica ao ataque ou esquiva. Seu bônus máximo de ataque e defesa é limitado pelo nível de poder da campanha.

## CORAÇÃO DE LEÃO

## GERAL, GRADUAÇÃO

Você ganha +4 de bônus por graduação em salvamentos de Vontade contra medo e efeitos relacionados. Este bônus não pode aumentar seu total de bônus efetivo. Você perderá bônus acima do limite do nível de poder da campanha.

## DEDICAÇÃO

## GERAL

Sua dedicação à uma aliança torna muito difícil influenciá-lo. Você recebe +4 de bônus em testes de resistência e testes de Intuir Intenção para se há algum efeito que faça com que você aja contra sua lealdade. (Veja p. 118 de M&M para mais sobre alianças.)

## DESAFIO

## GERAL, GRADUAÇÃO

O feito Desafio (do Manual do Malfeitor, página 44) permite escolher uma tarefa específica que você pode executar melhor que o normal. Normalmente, os desafios incorrem em uma penalidade de -5 ou

em uma CD +5 para a tarefa, mas comprar o feito de Desafio para uma determinada tarefa permite que você a execute sem nenhum modificador adicional. Abaixo estão exemplos de desafios específicos. Você pode pegar esse feito várias vezes. Cada vez, aplica-se a um desafio diferente ou reduz a penalidade com um desafio existente por um adicional de +/- 5.

- *Desmoralização Melhorada*: Você pode se tornar particularmente assustador ou impressionante. Você pode tentar desmoralizar usando sua habilidade Intimidar (veja Intimidar, M&M, página 48) como uma ação de movimento.
- *Distração Melhorada*: Sua presença é muito desconcertante, especialmente em combate. Quando você usa o feito Distrair (veja Distração, M&M, página 61), você pode tentar distrair como uma ação de movimento.
- *Finta Aprimorada*: Seu estilo de combate é confuso para seus oponentes, tornando mais fácil atacá-los de direções inesperadas ou antes que eles o esperem. Você pode tentar fintar como uma ação de movimento (veja Finta, M&M, página 158).





- *Intimidação em massa*: Você pode tentar intimidar mais de um sujeito por vez. Você sofre -2 de penalidade no seu teste por oponente além do primeiro (em vez do usual -5 de penalidade por um desafio de perícia).
- *Zombar Melhorado*: Há algo em você que faz as pessoas quererem te dar um soco na cara... muito. Usando o feito Zombar e sua perícia Blefar (veja Blefar, M&M, página 41), você pode tentar desmoralizar alguém como uma ação de movimento.

Uma rápida olhada para trás através da discussão de perícia no início deste capítulo também deve fornecer mais feitos potenciais para serem escolhidos, como Clareza de Combate em Intuir Intenção ou Balanço Perfeito em Acrobacia.

## DESARMAR À DISTÂNCIA MELHORADO COMBATE

Você não tem nenhuma penalidade no seu teste de ataque ao fazer uma tentativa de desarmar à distância.

## ESCALADOR SÍMIO GERAL

Você escala paredes e outros obstáculos com fluidez. Você pode usar sua perícia Acrobacia no lugar de Escalar para subir inclinações íngremes contanto que haja pelo menos algumas alças estreitas ou paredes paralelas ou mesmo outros personagens bem posicionados para usar como posições de salto durante a subida.

## ESCAPE DANOSO COMBATE

Quando você escapar de um ação de agarrar, você realiza um ataque desarmado contra quem o agarra como uma ação livre. Você ainda tem que rolar os dados para acertar. Esse feito funciona com o feito Ataque Dominó (veja Ataque Dominó, M&M, página 59), tornando-o muito eficaz contra capangas que o atacam em grande número.

## ESQUIVA DEDICADA COMBATE

Quando dois ou mais atacantes atacam você, você pode aumentar seu bônus de esquiva em até +5

contra um oponente e subtrair a mesma quantia do seu bônus de esquiva contra todos os outros atacantes. Seu bônus de esquiva contra o único oponente não pode mais que dobrar, e seu bônus de esquiva contra todos os outros atacantes não pode ser reduzido abaixo de +0. As mudanças no seu bônus de esquiva são decididas antes do primeiro teste de ataque ser feito contra você a cada rodada e duram até a próxima rodada.

## ESTÔMAGO DE FERRO GERAL

Você pode comer qualquer coisa que não seja tóxica - comida estragada ou desagradável, por exemplo - sem efeitos nocivos. . Você recebe um bônus de +4 nos testes de Sobrevivência envolvendo manter-se nutrido.

## GOLPE DEFENSIVO COMBATE

Se um oponente te atacar em combate corpo a corpo e errar, seu próximo ataque corpo a corpo contra aquele oponente tem um bônus de +4 para acertar. Você não ganha nenhum bônus contra oponentes que não atacam você ou que atacam e tem sucesso em acertá-lo (quer o ataque tenha ou não algum efeito).

## GOLPE DESEQUILIBRANTE COMBATE

Quando você acerta um oponente com um ataque corpo a corpo, você pode escolher desequilibrá-lo em vez de causar dano. Seu oponente faz um teste de salvamento em Reflexos (CD 10 + bônus de dano do seu ataque). Um fracasso significa que ele perde seu bônus de esquiva para a defesa na próxima rodada.

## GOLPE FINAL COMBATE

Você pode realizar um golpe de misericórdia como ação padrão em vez de uma ação completa (Veja Defensores Indefesos M&M, pag162)

## GOLPE PRECISO COMBATE

Ao fazer um ataque corpo a corpo, você ignora o bônus de defesa de qualquer cobertura que seja menor que total.

## **GOLPE EM SEQUÊNCIA**

## **COMBATE**

Se você realizar um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, você pode fazer um ataque corpo a corpo adicional contra o mesmo oponente imediatamente como uma ação livre, com o mesmo bônus de ataque com o qual acertou crítico.

## **GRITO DE GUERRA**

## **SORTE**

A assinatura do seu chamada lembra aos seus amigos que eles não estão sozinhos na luta. Como uma ação padrão, você pode gastar um ponto heroico para conceder aos seus aliados dentro do alcance auditivo uma nova Vontade para superar o medo e os efeitos mentais duradouros.

## **IMOBILIZAÇÃO ESMAGADORA**

## **COMBATE**

Se você imobilizar um oponente que o estiver agarrando, também pode causar dano desarmado contra aquele oponente a cada rodada enquanto você o mantiver imobilizado. Você mantém seu oponente imobilizado, mas deve permanecer imóvel para continuar a imobilização esmagamento. Você sofre -4 de penalidade de defesa ao mesmo tempo que mantém um pino de esmagamento, além de perder seu bônus de esquiva contra qualquer um que não esteja lutando, como de costume.

## **JOGO SUJO**

## **COMBATE, GRADUAÇÃO**

Você ganha vantagem ao lutar corpo a corpo: adjacente a um inimigo e com cobertura, camuflagem ou penalidade de movimento aplicada ao seu oponente. Cada nível neste feito lhe dá um bônus de dano de +1 com ataques corpo a corpo, incluindo armas de mão. Seu bônus de dano máximo é limitado pelo nível de poder.

## **LUTADOR ASTUTO**

## **COMBATE**

Você é particularmente hábil em usar cada pequeno truque de movimento, posicionamento de armas, etc., à sua disposição para enganar os olhos e os reflexos de seus alvos na luta. Ao usar a manobra de simulação em combate, você pode usar seu bônus de ataque em vez da sua perícia Blefar para o teste.

## **LUTADOR VETERANO**

## **COMBATE**

Seus longos anos em combate severo ensinaram como explorar seus golpes mais mortais para um efeito duradouro e às vezes inesperado. Quando você acertar um acerto crítico com um ataque em particular, você pode gastar um ponto heroico e escolher que o acerto tenha um efeito adicional diferente de valor de até 10 pontos de poder (no lugar do bônus normal de +5 à CD de resistência). Isso inclui qualquer efeito de poder que o Mestre julgue adequado para o ataque. Efeitos específicos mais prováveis de serem associados a acertos críticos incluem Pasmado, Drenar, Fadiga, Nausear ou Atordoar, mas outros podem ser apropriados a critério do Mestre.

## **NICHO PROTETOR (CARACTERÍSTICA)**

## **GERAL**

Você é extremamente bom no que faz. Escolha uma única característica (habilidade ou perícia não-combate) na qual o Mestre esteja disposto a permitir que você declare que terá Nicho Protetor. Esse único traço (e somente esse) pode ser aumentado além dos limites normais do nível da campanha em +1 para um bônus de habilidade ou +2 para um nível de perícia.

## **PASSO FIRME**

## **GERAL, GRADUAÇÃO**

Você é mais capaz de lidar com a oscilação e inclinação de um piso móvel. Reduza em um quarto a penalidade de velocidade em movimento dificultado para cada graduação desse feito. A oscilação moderada é geralmente uma penalidade de movimento de 3/4, enquanto que severa (como uma tempestade) é uma penalidade de 1/2. Se você reduzir a penalidade de movimento para 0 ou menos, você não é afetado por essa condição e se move em sua velocidade normal total.

## **PRIMEIRO ATAQUE**

## **COMBATE, GRADUAÇÃO**

Quando você faz um ataque contra um adversário surpreso (alguém que ainda não tenha agido em combate) cuja iniciativa é menor que a sua, aumente o bônus de dano do seu ataque em +2. Oponentes imunes à acertos críticos não sofrem dano adicional. Graduações adicionais aumentam



seu bônus de dano no Primeiro Ataque em +1, até o máximo de +5. O dano de Primeiro Ataque é cumulativo com o feito Ataque Furtivo. Seu bônus de dano total é limitado pelo NP da campanha.

## **RÁPIDO**

## **GERAL, GRADUAÇÃO**

Você pode se mover excepcionalmente rápido; cada graduação neste feito conta como uma graduação do poder Velocidade (M&M, página 107) para movimento do solo. Você está limitado a não mais do que 2 níveis nesse feito, o que permite que você se mova em velocidade máxima, rivalizando com os animais terrestres mais rápidos!

## **RESISTENTE**

## **GERAL, GRADUAÇÃO**

Você é excepcionalmente resistente; adicione sua graduação neste feito como um bônus aos seus testes de salvamento de Resistência. Seu bônus máximo de salvamento de resistência é limitado pelo NP. O Mestre pode escolher um limite de quantas graduações você pode ter neste feito; Resistente é um feito ou talento inato, em oposição ao poder Proteção, que é um traço sobre-humano. Um máximo de três graduações de Resistente é geralmente um bom limite para jogos semi realistas.

## **REVERSÃO**

## **COMBATE**

Quando você escapar de uma ação agarrar, você pode imediatamente fazer um teste de agarrar contra o atacante de quem você escapou. Se você escapou de vários oponente o agarrando, você deve escolher um para ser o alvo do seu teste de agarrar.

## **REVIDE**

## **COMBATE**

Se um oponente o atacar em combate corpo a corpo e errar, você pode fazer um ataque imediato contra ele como uma ação livre com seu bônus de ataque total.

## **SENTIR ARMADILHA**

## **GERAL, GRADUAÇÃO**

Você está profundamente sintonizado com os perigos que representam as armadilhas. Cada nível desse feito concede um bônus de +1 para testes de

salvamento de Reflexos e Defesa contra armadilhas, embora você perca esse bônus se estiver indefeso (mas não apenas surpreso). Seus bônus máximos de Reflexos e Defesa são limitados pelo nível de poder, embora o Mestre possa optar por dispensar o limite no caso deste feito, ou tratar o bônus de Sentir Armadilha como equivalente a metade (ou menos) de seu bônus real devido à sua natureza limitada.

## **SONO LEVE**

## **GERAL**

Você não sofre o modificador +10 na CD para verificar se está dormindo. Isso significa que você tem menos chances de ser pego de surpresa dormindo. Você também pode agir imediatamente ao acordar (os personagens normalmente ficam atordoados por uma rodada depois de acordar).

## **TRUQUE APRIMORADO**

## **COMBATE**

Você pode usar Blefar para enganar um oponente em combate como uma ação de movimento em vez de uma ação padrão sem a penalidade usual de -5.

## **VASSOURADA**

## **COMBATE**

Quando acertar um ataque desarmado, você pode dividir seu bônus de dano entre dano ao seu oponente e um ataque imediato de derrubar. Por exemplo, se o bônus de dano do seu ataque é + 4 , você pode causar +1 de dano e fazer um ataque de derrubar com +3 de bônus no lugar do seu bônus normal de FOR, causar +2 de dano e +2 para derrubar, ou qualquer outra combinação. Você deve atribuir pelo menos +1 de bônus para o dano e para o ataque de derrubar para usar Vassourada. O ataque de derrubar é resolvido normalmente, incluindo o fato de seu oponente ter a oportunidade de derrubar em você.

## **VOTO**

## **COMBATE**

Sua forte devoção à uma aliança lhe dá um modificador adicional +1 ao ajudar outras ações para aliados que compartilham sua aliança (fornecendo um bônus de +3 em vez de +2). Você também ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque contra oponentes com uma lealdade oposta à sua (Veja Alianças, em M&M página 118).

Depois desse longo artigo, trazendo um rico material apresentado em um suplemento de quase uma década atrás (e inédito no Brasil ainda) você já tem toda a condição de criar suas próprias campanhas de fantasia no melhor estilo espada e feitiçaria. Seja Conan, Sonja, Terra Selvagem, Odisséia ou Vikings, essas perícias e feitos do Warriors & Warlocks serão uma importante base para você.

Você deve ter percebido que alguns dos feitos estão no Manual do Malfeitor, obra que foi lançado na mesma época (e que felizmente saiu por aqui), facilitando ainda mais seu acesso.

Muito embora eu não tenha entrado no debate (hoje, pelo menos) de como essas campanhas de fantasia e feitiçaria se constroem - algo que está por todo o primeiro capítulo do suplemento - considero que esses feitos e perícias são o ponto central deste estilo de aventura. Com eles, e com tudo o que está disponível para 2ª edição, você pode preparar aventuras interessante e fora da curva do usual esperado para um sistema centrado em super-heróis.

Com esses elementos você poderá criar, ou ajudar

a criar, personagens dos jogadores e NPCs compatíveis com esse estilo de aventuras. O resto fica a cargo da construção do ambiente e condução da aventura por parte do Mestre. Preocupe-se em ilustrar bem o cenário para que a mudança de perspectiva cative os jogadores com um mundo crível. Procure fontes para inspiração em livros, filmes, seriados e cenários de outros sistemas de RPG. A ambientação é o cerne do sucesso para este estilo de jogo. Para quem está acostumado com M&M em ambientes urbanos ou futuristas a mudança será radical, mas também muito prazerosa.

Amole sua espada, faça uma oferenda para os deuses antigos, vista a pele de um de seus troféus e monte seu cavalo. A aventura está prestes a começar e você tem um território gigantesco para desvendar.

E se algo der errado, ore para Crom!

**JECB**

**[Material retirado do suplemento  
Warriors & Warlocks 2ed, páginas 13 - 20]**







# CONAN O BÁRBARO NP 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	+2	+5	+1	+2	+1
20	14	20	12	14	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+5	+10	+6	+6

## PERÍCIAS

Acrobacia 6 (+8), Arte da Fuga 4 (+6), Cavalgar 4 (+6), Conhecimento [Tática] 3 (+4), Escalar 5 (+10), Furtividade 4 (+6), Idiomas 5, Intimidar 9 (+10), Intuir intenção 5 (+7), Lidar com animais 5 (+6), Nadar 2 (+7), Medicina 2 (+3), Navegação 8 (+9), Notar 8 (+10), Sobrevivência 6 (+8)

## EQUIPAMENTOS

**Espada bastarda** (Bônus de dano +4, crít. 19-20)

**Adaga** (Bônus de dano +1, crít. 19-20)

**Escudo pequeno** (Escudo +2)

**Cavalo**

## PERÍCIAS

Ação em movimento, Agarrar aprimorado, Alvo esquivo, Ataque atordoante, Ataque dominó 2, Ataque poderoso (variante)\*, Armas melhoradas 2\*, Bloqueio e chave\*\*, Coração de Leão\*, Defesa aprimorada, Desafio 3 (Intimidação em Massa)\*, Escape danoso\*, Especialização em Ataque (espada), Esquiva dedicada\*, Fúria\*, Golpe defensivo\*\*, Golpe desequilibrante\*\*, Golpe Final\*\*, Golpe em Sequência\*\*, Imobilização esmagadora\*\*, Iniciativa aprimorada, Lutador veterano\*, Primeiro ataque\*, Rastrear, Renomado, Resistente 3\*, Revide\*\*, Saque rápido, Tolerância, Truque aprimorado\*\*.

## COMBATE

Ataque +8, +10 (espada); Agarrar +13; Dano +5 (desarmado), +9 [espada], +6 [adaga]; Defesa +8, Esquiva +6, Iniciativa +6

## PONTOS

Habilidades 32 + Salvamentos 13 + Combate 36 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 32 = **132 pontos**

\*Warriors & Warlocks \*\* Também no Manual do Malfeitor





# CORROMPENDO SEUS JOGADORES

Teste os limites de seus jogadores trocando os pontos heroicos por corrupção

Recentemente tive uma experiência interessante ao mestrar uma sessão que terminou com um dos jogadores explodindo com seus próprios punhos uma penitenciária para escapar dela. Além do fato de ter causado um inverno nuclear na cidade mais próxima (e local da campanha) acabei usando o momento para fazer algumas aventuras curtas usando o livro *Iron Age* (Idade do Ferro, em uma tradução livre, e inédito no Brasil).

Durante algumas semanas os jogadores foram aconselhados a sair do padrão heroico e passar ao anti-heroísmo, o mal necessário, protegendo a cidade de males ainda maiores. Para fazer isso foi preciso uma alteração de regras que venho aqui dividir com vocês.

## Sinta o lado Negro

A corrupção é uma regra que visa substituir os pontos heroicos em um jogo mais voltado ao Anti-herói. É claro que remover os pontos heroicos de um

jogo de *Mutantes & Malfeitores* seria impactar profundamente o sistema. Talvez até mesmo tornando o sistema de difícil absorção. Sem falar no grande número de feitos que usam a mecânica deste que é o único recurso limitado do jogo para garantir que, mesmo poderosos, o efeito deles não seja desequilibrado.

A Corrupção funciona como o contrario do Ponto Heroico tradicional, você começa toda a sessão retirando 1 ponto de corrupção até não ter nenhum.

Toda a vez que o jogador requerer algum benefício que, normalmente, exigiria o gasto de um ponto heroico ele usa o benefício (uso do feito, recuperação, recuperação de fadiga, etc) e anota +1 em sua corrupção. Quando essa corrupção chegar a metade do NP o jogador está Tentado.

Quando um jogador tiver a corrupção igual ao seu NP ele se torna um NPC, ele não é um anti-herói, tendo caindo completamente no lado do mau.



## NOVA CONDIÇÃO: TENTADO

Um jogador que esteja com pontos de corrupção igual ou superior a metade do seu NP estará Tentado. Ele sente o poder do mal em si. Em termos de jogo ele não pode mais optar por causar dano não letal (independente da arma ou efeito que use) e deve fazer um teste CD 5, 10 ou 15, para evitar uma situação de conflito usando violência.

Esse teste é um teste especial onde nenhum valor é somado. Fora isso o personagem segue jogando normalmente.

CD	Exemplo de dificuldade para evitar violência
5	Alguém que você não conhece o ofende. Alguém o ameaça.
10	Alguém o ameaçou e parece poder cumprir a ameaça. Alguém que você conhece o ofende de forma contundente.
15	Um inimigo seu, ou daquilo que você acredita, está presente na cena. Alguém ataca você.

## Maus Maiores Ainda

Talvez seja um problema para jogadores imaginarem adversários para esse tipo de personagem. Em minha mesa o que aconteceu foi que o governo, pressionado para dar uma solução rápida, chamou personagens extremamente poderosos para manter a paz destruindo a liberdade das pessoas no processo. Usei a *Elite* (vide Superman vs. Elite, excelente animação da Warner) como essa ameaça. Pessoas sem nenhum controle completamente corruptas, que foram adversários implacáveis.

Mas você tem diversas outras escolhas, algumas delas podem ser o mal autêntico (o vilão que é vilão por que sim), o bem autêntico (alguém que queira se manter tão acima da corrupção que faz coisas ainda piores em nome do 'bem'), ou mesmo outros personagens em caminho de corrupção.

O filme Guerra nas Estrelas - O Despertar da Força da um bom exemplo na forma de Kylo Ren, outro padawan enfrentando a corrupção pelo lado da luz (como escolhido no lado negro ele é tentado pela luz, mas tentado da mesma forma).

O mau necessário a enfrentar maus maiores não precisa ser estranho a normalidade, temos algo assim na série True Detective, onde um detetive com claro problemas com abuso de drogas tenta impedir um culto que sacrifica crianças para uma versão do Rei Amarelo (recomendo ambos, o livro Rei Amarelo e o seriado). O mau sempre está um passo além, a ideia é estar frente a ele sem dar esse passo.

## Receptividade

Meus jogadores gostaram bastante da oportunidade de mudar um pouco de ares. Talvez terem trocado de personagens tenha tido alguma influência no desejo deles voltarem a jogar com seus antigos personagens, mas recebi pelo menos dois pedidos para continuarem com as regras de corrupção por mais tempo, já que nenhum dos personagens acabou corrompido completamente e eles queriam ver os efeitos disso em mente. Fui contra. Seria injusto com os jogadores que criaram personagens heroicos força-los a se tornar anti-heróis.

## Encontrando a Luz (ou Perdendo Corrupção)

Sempre que o mestre executar uma ação que daria ao personagem um ponto heroico (por exemplo rerolando o teste de um inimigo ou usando um feito como Roubar a Iniciativa) o personagem remove um de seus marcadores de corrupção. Além disso, ele remove um ponto sempre que confrontado com uma complicação (duas se ele tiver Laço Profundo, mas deve ter ganho pelo menos uma corrupção nessa cena para ativar o feito de qualquer forma) e uma no começo de cada sessão.

Diferente do que acontece com pontos heroicos a corrupção *NÃO* retorna ao seu valor inicial no começo de cada sessão. Sendo mantida de uma sessão para outra. Por razões óbvias o feito Sorte é proibido para personagens usando as regras de corrupção.

Caso o personagem tenha chego ao seu limite de corrupção e se tornado um NPC, os jogadores ainda podem realizar eles mesmos um sacrifício para trazer o companheiro de volta. O grupo deve aceitar sacrificar algo (outro jogador se sacrificar, destruir

uma base, ou qualquer coisa nesse sentido), se o fizer o ato de bondade é sentido pelo personagem. Ele perde metade dos pontos de corrupção acumulado (que seja dividido igualmente entre os jogadores que realizaram o sacrifício). Note que matar um aliado para salvar outro é um ato capaz de fazer qualquer um perder completamente a cabeça.

## A Trama

Pra quem ficou curioso com a aventura em questão, segue o resumo de Ragnarök parte 1, 2 e 3.

**Prólogo:** Um herói, capturado pela Força de Detenção Federal, sobrecarrega seus poderes na tentativa de fugir da prisão acaba criando uma grande explosão. Essa jogou uma quantidade absurda de poeira na atmosfera cobrindo parte do sol e começando um inverno fora de hora com neve negra.

**Parte 1:** O Governo, na figura das autoridades competentes (Senado, Câmara, ministros, rei, não importa) aprova uma lei proibindo o uso de qualquer superpoder e a criação de campos de concentração para manter as pessoas com poderes. Obviamente, como é algo apressado e sem nenhum planejamento, o local para esse confinamento é mau planejado e mantido pelo exército na base da mão de ferro.

Os jogadores foram tanto prisioneiros do campo (já que tinham poderes), militares tomando conta dessas pessoas, e justiceiros (já que a cidade está sem seus protetores) e caso esses ainda não tenham sido capturados serão criminosos por fazer uso de seus poderes sem autorização.

Tão logo todos estavam no campo de concentração uma revolta acontece, o motivo é forma que os prisioneiros estão sendo tratados. Durante a confusão os militares ativaram unidades robóticas (Sentinelas) para contê-los, o que fez os revoltosos atacarem pra matar.

Quando ficou obvio que os militares iam perder foi enviado o reforço, na forma d'A Elite. Fusão a Frio usou seus poderes e fez uma explosão que planejou o lugar e matou pessoas de ambos os lados, mas resolveu o problema.



**Parte 2:** Os jogadores, sobreviventes do primeiro ataque d'A Elite, perceberam que o grupo não fazia qualquer distinção entre qualquer lado de um conflito, além disso eram incontrolláveis, já que abriram fogo contra os próprios aliados. Eles se reuniram para enfrenta-los e o primeiro foi o próprio Fusão a Frio.

Criando uma distração com o uso de seus próprios poderes, viram Fusão a Frio vir em sua direção como um cão de caça para destruí-los completamente. Os jogadores tiveram uma batalha dura, mas conseguiram captura-lo e o prenderam para alimentar uma nave. Tão logo ficou óbvio para Manchester Black que seu homem havia sido derrotado ele estabeleceu comunicação com todas as pessoas (através da televisão) e mandou Chapéu criar comida e bebida de graça para as pessoas, em grandes mesas no meio das ruas, longas como as calçadas.

Os poderes de Chapéu criaram a comida, que os jogadores descobriram como sendo ilusões poderosas, de fato seria possível comer e beber até passar mau e ainda morrer de fome. Para piorar Menageri fez uma nuvem de insetos que tão logo picavam as pessoas as colocavam em um estado de



sugestão, que as fazia obedecer Manchester, quase como zumbis. Os jogadores elevaram a nave para mostrar sua captura, em desafio A Elite.

**Parte 3:** Manchester envia Menageri e Chapéu contra os jogadores, usando suas ilusões Chapéu cria um dragão gigantesco para atacar a nave enquanto Menageri atacava os alvos dentro da mesma. Os jogadores até foram capazes de enfrentar Menageri (que acabou fugindo), mas só derrotaram chapéu jogando a nave com Fusão a Frio em cima dele, os dois morreram, assim como um dos jogadores.

Manchester ficou completamente descontrolado quando soube e vai pessoalmente para a cidade, mas não sem antes avisar a todos (novamente pelas televisões e mídia) que vai matar qualquer um que se opor a ele, e destruir a cidade se for preciso. Os jogadores partiram pro combate final com Manchester e Menageri no meio da cidade.

Durante esse combate um dos jogadores até mesmo atropelou Menageri com o carro, o que foi engraçado, mas o descontrolado Manchester revelou a verdade sobre a equipe. Ele os chama de cavaleiros do Apocalipse, Fusão a Frio como

cavaleiro da Guerra, Chapéu como cavaleiro da Fome, Menageri como cavaleiro da Peste e ele mesmo como a morte. Ele até mesmo mata um Parceiro de um dos jogadores e mata duas vezes o mesmo jogador (ele tinha o poder de voltar da morte, o que ajudou muito) mas no fim ele não poderia vencer e fez exatamente o mesmo que o herói no prólogo. Sobrecarregando seus poderes para criar uma grande destruição.

Os jogadores evitam a maior parte do estrago, mas uma cratera se forma no campo de batalha.

**Prelúdio:** O Governo admite que foi um erro tratar as pessoas com poderes como criminosas, e também usar A Elite como arma. Revogando a lei. Para terminar, um dos jogadores tinha um persoangem mago do gelo em aventuras anteriores (e mudou pra essa em específico) e esse mago retorna a cidade abrindo o céu e acabando com a Neve Negra.

É isso, espero que tenham gostado dessa pequena regra da casa e bom jogo.

**TM**





## M&M Basic Hero's Handbook

Uma forma divertida de preparar sua aventura sem gastar seu precioso tempo

Em 26 de março passado Steve Kenson lançou no site da editora Green Ronin, o canal de comunicação direta com os fãs, a informação de que um novo suplemento estava por vir para a 3ªed. Ele dizia em seu artigo que embora a mecânica do sistema não fosse complexa gastava-se uma boa quantidade de tempo na criação dos personagens e mesmo na preparação de uma aventura. Ele também dizia que a preparação é uma das partes mais divertidas de M&M (o que tenho que concordar), mas mesmo assim nem todos os grupos têm tempo para criar e organizar fichas e personagens e aventuras em meio à nossa vida atribulada dos dias de hoje. Precisávamos de um "*meal kit*" (um kit de refeição pronta).

O nosso *meal kit* será o M&M Basic Hero's Handbook. Este suplemento é a junção de uma série de ferramentas tanto para ensinar ou facilitar a vida dos jogadores, quanto para dinamizar a construção das aventuras para o Mestre, sendo um apoio mais que ideal para mestres novatos. E tudo começa com os **Arquétipos Básicos**.

Esses Arquétipos Básicos nada mais é do que uma simplificação melhorada do Quickstart Character Generator que primeiro foi lançado com o escudo do Mestre da 3ª edição nos Estados Unidos e que depois foi revisitado e agregado ao M&M Handbook Deluxe 3ª ed. Sua mecânica era simples. Esqueletos de arquétipos de tipos de personagens que eram complementados conforme um gerador aleatório (por rolagem de dados) com especificidades dentro de cada tipo. Algumas rolagens de dados e você tinha um personagem pronto e balanceado em mãos.

O Basic Hero's Handbook trará toda a concepção do antigo gerador, mas com uma abordagem passo a passo e com algumas opções ainda mais simplificadas. A intenção com isso é, além de ser uma ferramenta de ganho de tempo, ser uma opção de introdução de novos jogadores no sistema.



No início de junho a desenvolvedora de M&M, Crystal Frasier, apresentou o primeiro resultado prático do novo suplemento. O primeiro preview do Basic Hero's Handbook está concentrado na criação de personagens. É fácil de entender o por quê?

Logo que um novato se depara com o sistema, embora ele tenha uma mecânica simplista, ele se depara com uma considerável quantidade de opções. Ora, como M&M podemos jogar aventuras desde com super-heróis padrão, com seres cósmicos, aventureiros de tumbas perdidas e sem poderes algum, caçador de assombrações ou mesmo com um mero policial em uma caçada contra criminosos - é um sistema utilizável como genérico facilmente não por acaso.



Cada um dos arquétipos terá uma breve visão de seu conceito geral, seguido de um conjunto determinado de graduações de habilidades e defesas. Conforme o tipo de personagem escolhido

Frasier completa dizendo: "os *Arquétipos Básicos* são rápidos, fáceis e flexíveis o suficiente para fazer com que cada herói se sinta pessoal, ofuscando a matemática e escolhas esmagadoras enquanto ainda dá aos jogadores um personagem padrão de 150 pontos de poder, de Nível de Poder 10, que eles podem trazer para a mesa ao lado de jogadores veteranos."

23

Realmente é uma interessante e agradável simplificação se comparado aos já interessantes geradores apresentados pela Green Ronin anteriormente. Ao mesmo tempo é uma forma muito intuitiva de como criar um personagem e se acostumar com as dinâmicas de criação deles. Percebe-se muito bem isso com o preview do arquétipo básico do Controlador de Energia. Em apenas duas páginas temos tudo o que precisamos para criar um personagem que terá a nossa cara e total condição de participar de qualquer aventura de NP 10.

Além dessa estrutura de criação de personagens para facilitar a vida dos jogadores ele também trará ferramentas para o Mestre como os Arquétipos de Encontros. Steve Kenson diz que essa ferramenta pode ser ideal não apenas para mestre que precisam agilizar uma sessão, mas também será ideal para mestres que estão começando a lidar com M&M. Assim o Mestre pode juntá-los montando uma verdadeira e rápida aventura ou mesmo para agilmente preencher espaços dentro de uma campanha longa.

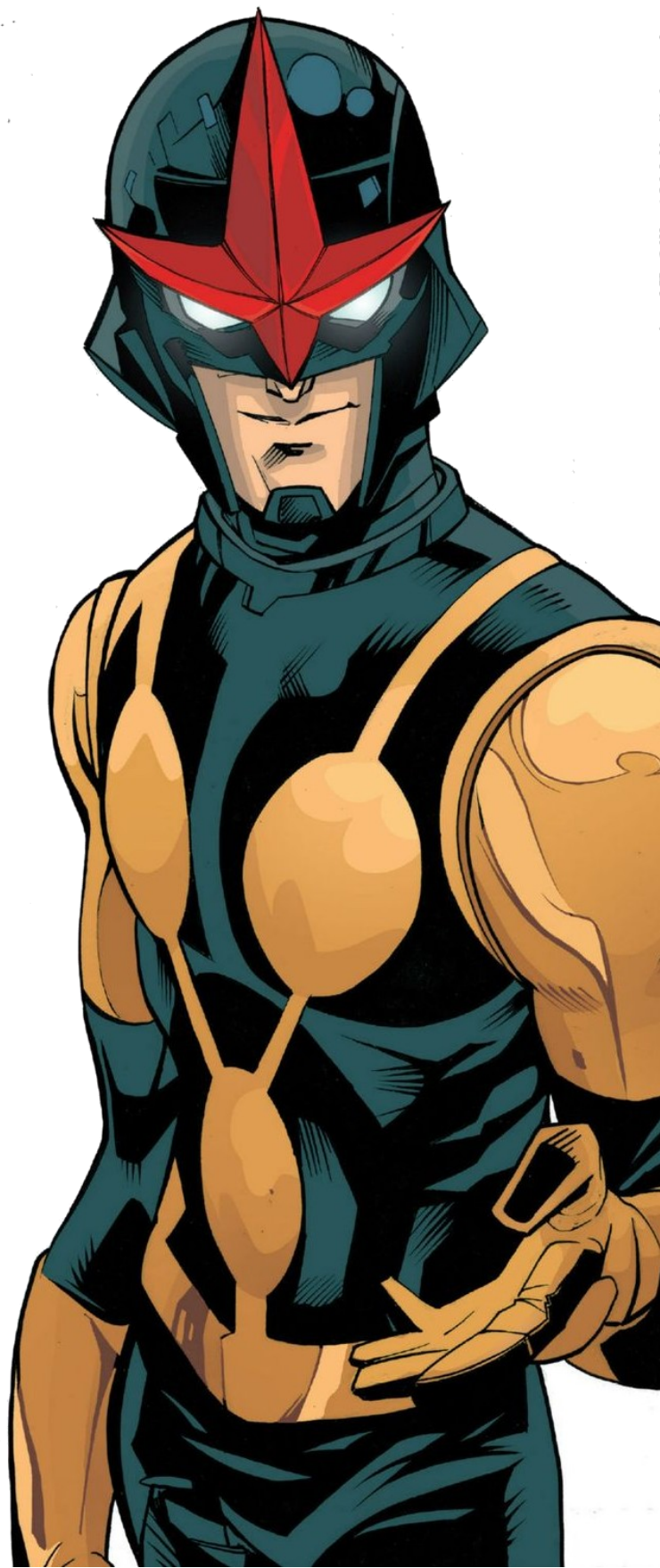
Aqui teremos a disponibilização de situações e encontros, com seus respectivos detalhes e orientações para que possam ser usados e encenados, além da indicação de diferentes variações. Algumas opções que teremos no M&M Basic Hero's Handbook são:

**The Doom Room:** Como executar todas as cenas de "exercício de treinamento" em que os heróis cooperam contra uma simulação demoníaca ou competem uns contra os outros. O material deste encontro também tem o dobro do seu papel em fornecer mecânicas de jogo que você pode usar para várias armadilhas vilãs!

**The Heist:** O cenário clássico do assalto, incluindo o que os bandidos estão roubando, o potencial para espectadores inocentes em perigo, e as formas que os ladrões podem usar para cobrir sua fuga quando os heróis tentam frustrar seu assalto. Variações incluem como misturar e combinar alguns supervilões e diferentes tipos de assaltos.

**The Rescue:** Um jato em queda, um trem desgovernado, pessoas em perigo e heróis para o

resgate! Como lidar com o resgate de pessoas ameaçadas por esses e outros problemas semelhantes, juntamente com muitas variações que podem transformá-los em encontros ainda mais complexos, como resgatar um jato de passageiros em queda e, ao mesmo tempo, lidar com os vilões que o danificaram!





## LUNA MOTH

Everybody's family tree has the odd branch or two. Certainly, Alexandra Cline's did, although she didn't know it at first. On the contrary, Alex's life was about as ordinary as you could get, growing up and going to school in the suburbs of Connecticut. Her family was a picture of mainstream middle class American ordinary, which was just what Alex always wanted to escape.

From the time she was a child, she was imaginative, adventuresome, and a frustration to her parents. By the time Alex was a teen, the battle-lines were drawn. Her family wanted her to give up on childish things, geeky oddities, and outlandish hobbies to focus on making something of her life. Alex wanted to make something of her life, away from home and the ordinary, away from the so-called normalcy that was nothing more than a façade for meanness and condescension. A fan of imaginative media, Alex got into cosplay and started a fairly successful video channel, although her "adventures" were strictly imaginary.

While hunting through the storage in her parents' house for old clothes and other potential costume supplies, Alex found the family secret: an old file folder holding a few yellowed newspaper clippings about a super-criminal named the Luna Moth. She did some research, learning how Luna Moth was a daring flying thief who operated in Freedom City in the 1960s. She wondered why her parents would even have scrapbook material about an old-time super-thief hidden away, until she dug deeper and discovered an old court transcript revealing Luna Moth's real name: Samantha Cline.

The pieces quickly added up: Samantha Cline was Alexandra's great-aunt, the younger sister of her grandfather. He moved away from Freedom City after Samantha's criminal activities became public, hoping to escape the media and the stigma to the family name. Luna Moth fought the original Raven on a number of occasions and became somewhat obsessed with him.

When he disappeared, she became increasingly erratic. Alex obsessively tracked down records of her great-aunt's eventual arrest, the court's assessment that she was not psychologically fit to stand trial, and her commitment to Providence Asylum in Freedom City.

Could it be...? Alex investigated and, yes, Samantha Cline was still alive and in the asylum's care. Alex soon found herself on the way to Freedom City.

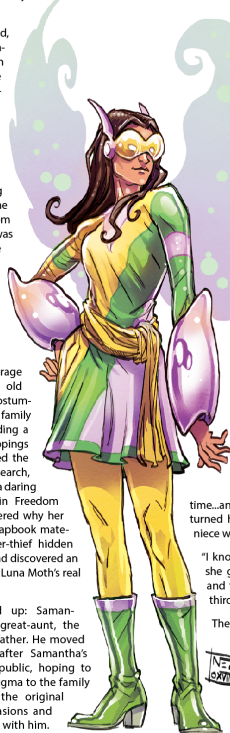
She was able to arrange a visit with Samantha based on their family relationship and Alex was stunned when she met her. Was this poor, sick, frail old woman really the sexy and daring super-thief who captivated men's hearts and battled the Raven? Alex tried to explain to Samantha who she was and why she had come, but then she was at a loss: What did she really want from this woman, this complete stranger? Then fate took a hand.

Samantha's attention was drawn to something past Alex's shoulder. A television in the visiting area showed news footage from New York City, where a new Raven, the third to carry that name, was making headlines.

"He's back," Samantha said, barely above a whisper. "He's back after all this time...and it's like he hasn't changed at all." She turned her attention back to her visiting niece with a sudden intensity.

"I know why you're here," she told Alex. Then she gave her an address and a combination and told her to look inside the closet on the third floor. "It's yours now."

The address took Alex to an old house in the West End of Freedom City, once a sprawling family home, long condemned. She snuck inside, made her way up the damaged and dangerous steps to the third floor apartment. Inside one of the closets was a false panel, leading into a



## LUNA MOTH

PL8

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWK	PRE
0	1	2	2	4	4	3	3

## POWERS

**Cocooning Gauntlets:** Project streams of fast-hardening polymer at range with a Snare 8 effect. On a hit, the target makes a Dodge check (DC 18). One degree of failure means the target is Hindered and Vulnerable. Two degrees of failure leave the target Defenseless and Immobilized. Escaping the cocoon requires a DC 18 Strength, damage, or Sleight of Hand check. See **Conditions** for details.

**Gossamer Wings:** Flight 7 (250 miles per hour)

**Pheromone Capsules:** Release a cloud of gas 30 feet across that causes an emotional Affliction 8 effect. Anyone in the area of the cloud for that round or the following round makes a Dodge check (DC 18), followed by a Fortitude check: DC 18 if the Dodge check fails, DC 14 if it succeeds. One degree of failure means the target is Entranced. Two degrees of failure and the target is Compelled by some powerful emotion. Three degrees of failure and the target is Controlled by the emotional impulse. See **Conditions** for details.

## SKILLS

Acrobatics 4 (+6), Deception 4 (+7), Expertise (Chemistry) 6 (+10), Expertise (Popular Culture) 4 (+8), Expertise (Supervillains) 4 (+8), Insight 2 (+5), Perception 2 (+5), Ranged Combat (Cocooning Gauntlets) 2 (+8), Stealth 6 (+8), Technology 2 (+6)

crawlspace and there was a trunk with an old combination lock. Inside was a complete spare set of the Luna Moth's costume and gadgets, a small stash of money, and Samantha Cline's notes and chemical formulas. Alex Cline smiled, she would never be ordinary.

## PERSONALITY

Luna Moth is an outsider who feels destiny has guided her to her calling, an opportunity for excitement and adventure, to say nothing of wealth and luxury. She's a relative novice dazzled by the idea of life as a glamorous super-criminal, already in too deep and soon to be in over her head. She doesn't particularly want to hurt anyone, but doesn't see anything wrong with taking from those who have everything. She even justifies things by saying she's taking down those who care nothing about people in need, but the truth is Luna Moth is no Robin Hood. She's in it for the excitement and no cause other than herself.

As the new Luna Moth, Alex Cline is torn between maintaining the mystique of her new identity and wanting to shout from the rooftops—or at least go viral on the internet—that she is the infamous flying thief. For now, she remains masked and enjoys the rampant speculation about who the new Luna Moth might be. She plans to start posting videos of some of her capers online, but needs to find the right ways to do it so they don't lead the authorities immediately to her.

## ADVANTAGES

Defensive Roll 4, Move-by Action, Ranged Attack 2

## OFFENSE

## INITIATIVE +2

Cocooning Gauntlets +8 Range, Snare 8 (Dodge DC 18)  
Pheromone Capsules Range, Cloud Area, Affliction 8 (Fortitude DC 18)

## DEFENSE

DODGE 10 FORTITUDE 6  
PARRY 8 TOUGHNESS 6/2\*

## WILL

8  
\*Toughness 2 without Defensive Roll Advantage.

## COMPLICATIONS

**Look at Me!** What's the point of getting all dressed up if nobody notices? Luna Moth has a need for attention, and tends towards grandstanding, taunting or teasing opponents, and leaving clues and hints as to her next move.

**Motivation—Thrills:** Although she targets profitable opportunities, Luna Moth primarily sees crime as a thrilling game and is in it for the excitement and the challenge.

Although her great-aunt might have planned for the new Luna Moth to confront the current Raven, Alex has no such plans. However, she's aware the Raven might come looking for her sooner or later.

## POWERS &amp; ABILITIES

As Luna Moth, Alex Cline relies on her namesake's original equipment and costume, which consist of a harness and set of "gossamer" wings that allow her to fly, and a pair of gauntlets containing chemical reservoirs and projectors.

The gauntlets can fire a stream of fast-hardening polymer to "cocoon" targets, even gluing them to a surface with the polymer's sticky texture before it hardens. It is strong enough to hold most people indefinitely until a reagent is applied to dissolve the bonds. For a hero trapped in Luna Moth's cocoon, breaking free requires a DC 20 check using Strength or the rank of a damaging power like Blast.

Luna Moth's gauntlets can also fire capsules of a concentrated pheromone gas. They burst on impact, releasing a cloud of the gas. Those exposed become highly emotional, tending towards either irrational anger and aggression or a high level of suggestibility depending on the capsule Luna Moth uses. She can cause people to feel strangely trusting and protective of her and willing to do what she asks in order to impress or keep her safe, or make them angry enough to violently attack someone else. Filters in Luna Moth's mask protect her from the pheromone's effects.

**Disaster!** Olha para um tipo diferente de encontro de resgate, heróis salvando as pessoas em perigo de uma catástrofe. Isso pode variar de um prédio em chamas ou danificado em um terremoto, a uma tempestade ou a algum outro desastre, e configura como organizar resgates e dar aos heróis desafios que não são necessariamente coisas que eles podem abrir caminho através deles.

Esses Arquétipos de encontros podem ser usados separadamente, ocupando espaços entre cenas já determinadas na construção de sua aventura, ou em blocos construindo uma verdadeira aventura modular.

Você acha que era só isso? Claro que não! O M&M Basic Hero's Handbook tem muitos vilões para você! Será disponibilizado também uma série de **Vilões** de níveis variados – NP 8 a 15 – detalhados com fichas completas e explicações do funcionamento dos seus poderes e sua personalidade.

O Basic Hero's Handbook estará disponível em versão impressa na GenCon, no segundo semestre! Até lá deveremos ter mais previews desse suplemento, e os traremos aqui! Para você ter um gostinho do que virá pela frente providenciamos a tradução do preview do arquétipo do Controlador de Energia e da vilã Luna Moth. Divirta-se!

JECB

Nas próximas páginas apresentamos a tradução do material de preview disponibilizado pela editora Green Ronin em seu página oficial com algumas novidades referentes ao Basic Hero's Handbook.

# ENERGY CONTROLLER

Energias estranhas percorrem você como um rio de poder! Seus dons permitem que você fique longe do caminho do mal, punido os malfetores ou usando seu comando dos elementos para proteger os outros. Seja por consciência ou glória, você decidiu que esse poder deve ser usado para o bem.

Decida que tipo de energia você projeta. As possibilidades incluem frio, escuridão, eletricidade, fogo, força, gravidade, luz ou som. O tipo de energia define seus poderes de **Raio** e **Imunidade**.



## HABILIDADES

Anote as **graduações de Habilidades** básicas à seguir:

FOR	VIT	AGI	DES	LUT	INT	CON	PRE
0	2	4	3	3	0	2	0

Então selecione **um** dos tipos de personagens à seguir que fornecem bônus especiais para suas **graduações de Habilidades**.

### CONFIDENTE

**PRE +2**

Seus poderes não são a única coisa em você que arde, e sua confiança conquista seus amigos e aliados.

### DISCIPLINADO

**CON +2**

Você possui um potencial incrível para machucar os outros - talvez você já tenha - e você deve se controlar.

### ESQUENTADO

**FOR +1, PRE +1**

Quem precisa de paciência quando você pode explodir do seu caminho qualquer problema que o mundo lance em você?

## DEFESAS

Anote as **Defesas** à seguir:

RESISTÊN.	ESQUIVA	APARAR	FORTITUDE	VONTADE
+0	+4	+3	+5	+6

Adicione estas defesas a qualquer bônus de defesa fornecido pelas suas graduações de Habilidade. **Vitalidade** adiciona à sua **Defesas Resistência** e **Fortitude**, **Agilidade** adiciona à sua **Defesa Esquiva**, **Luta** acrescenta à sua **Defesa Aparar**, e **Consciência** adiciona à sua **Defesa Vontade**.

## PERÍCIAS

Você automaticamente ganha as **graduações de Perícia** à seguir:

**Combate à Distância (Raio de Energia) 5,**  
*Escolha Um: Enganação 7 ou Intimidar 7*

Selecione **duas** áreas que você tem estudos e registre o pacote de **graduações de Perícia** fornecido por cada um. Você não pode escolher o mesmo duas vezes, mas se ambas as suas escolhas fornecerem graduações na mesma perícia, adicione-as juntas.

### ATLÉTICO

**ACROBACIA 4, ATLETISMO 4**

Você treinou seu corpo, ganhando a extraordinária condição física e controle necessários para aventuras repletas de ação.

### ENCANTO

**INTUIÇÃO 4, PERSUASÃO 4**

Você sabe o que os outros precisam, o como fazer quererem o que você quer.

### OBSERVADOR

**ESPECIALIDADE (atualidades) 4, PERSUASÃO 4**

Você é um estudioso do mundo, sempre absorvendo informações e analisando detalhes.

### PILOTO

**TECNOLOGIA 4, VEÍCULOS 4**

Você é um caçador de emoções, com um amor por carros velozes e aviões extravagantes.

### EVASIVO

**PRESTIDIGITAÇÃO 4, FURTIVIDADE 4**

Você se dá bem com um pouco de distração ou deslizando pelo perigo de forma despercebida.





## VANTAGENS

Selecione **duas** palavras que descrevam seu personagem da lista à seguir. Anote as duas **Vantagens** de cada:

<b>AGRESSIVO</b>	<b>ATAQUE TOTAL, ATAQUE PODEROSO</b>
<b>LÍDER</b>	<b>INSPIRAR, LIDERANÇA</b>
<b>COOPERATIVO</b>	<b>ARMAÇÃO, TRABALHO EM EQUIPE</b>
<b>INTIMIDADOR</b>	<b>CONFUNDIR, ASSUSTAR</b>
<b>MÓVEL</b>	<b>ATAQUE DEFENSIVO, AÇÃO EM MOVIMENTO</b>
<b>PRECISO</b>	<b>ATAQUE ACURADO, ATAQUE PRECISO (DISTÂNCIA, COBERTURA)</b>
<b>PIADISTA</b>	<b>BENEFÍCIO (SEM MEDO), ZOMBAR</b>

## PODERES

Você automaticamente ganha o seguinte **Poder**:

**Imunidade10 (um tipo de energia)**

Selecione um dos **Conjuntos de Poderes** à seguir:

### AVATAR

Você não simplesmente projeta poder, você é poder, capaz de se transformar em uma bateria viva. Esta forma torna-o mais difícil e perigoso de tocar e permite-lhe disparar raios ou cegar flashes ou até mesmo detonar-se!

**Forma de Energia:** Aura 2, Voo 9, Imunidade 5 (Doença, Condições climáticas), Proteção 10

**Raio de Energia** (Repertório)

- **Raio de Energia:** Raio 12
- **Flash de Energia:** Pasmarr 12 (resistido por Fortitude)
- **Explosão:** Dano 10 (área Explosão)

### BLASTER

Você é capaz de projetar feixes de energia, e domina esta ferramenta simples, e treinou em outras áreas.

**Defesas:** adicione **Esquiva +2, Aparar +3 e Vontade +5.**

**Perícias:** adicione **Combate à Distância (Raio de Energia) 2.** Aumente as graduações das áreas de estudo selecionadas de 4 para 8 graus. Selecione uma área adicional de estudo e registre o pacote de perícias que ele fornece (não aumente essas graduações).

**Traje Protetor:** Proteção 4 (Removível)

**Maestria em Feixes** (Repertório)

- **Raio de Energia:** Raio 10 (Penetrante, Ricochete 3)
- **Cone de Energia:** Dano 10 (área Cone)
- **Lança de Energia:** Dano 10 (área Linha)

## AVATAR

Seus poderes são vastos e refinados, não meramente explodindo, mas permitindo que você levante e manipule objetos ou crie estruturas a partir da energia pura, incluindo um campo de força formidável.

**Controle de Energia** (Repertório)

- **Raio de Energia:** Raio 12 (Indireto 3)
- **Bomba de Energia:** Explosão 8
- **Controlar Energia:** Mover Objetos 12
- **Forma de Energia:** Criar 8 (Móvel)

**Movimento com Energia:** Escolha Um: Voo 7 ou Teleporte 7 (Repertório)

**Sentidos em Feixes:** Sentidos 4 (Preciso, Analítico, Percepção e energia)

**Escudo de Energia:** Campo de Força (Impenetrável)



# LUNA MOTH

A árvore genealógica de todo mundo tem um ou dois ramos estranhos. Certamente a de Alexandra Cline, embora ela não soubesse a princípio. Ao contrário, a vida de Alex era tão comum quanto você seria a sua, crescendo e indo para a escola nos subúrbios de Connecticut. Sua família era uma imagem da classe média comum americana, que era exatamente do que Alex sempre quis fugir.

Desde o momento em que era criança, ela foi imaginativa, aventureira e uma frustração para seus pais. Na época em que Alex era adolescente, as linhas de batalha para que desistisse de coisas infantis, passatempos estranhos e esquisitices geeks se concentravam em fazer algo de sua vida. Alex queria fazer algo de sua vida, longe da chamada normalidade que nada mais era do que uma fachada de maldade e condescendência. Fã de uma mídia imaginativa, Alex entrou no cosplay e começou um canal de vídeo bastante bem-sucedido, embora suas "aventuras" fossem estritamente imaginárias.

Enquanto vasculhava a casa de seus pais em busca de roupas velhas e outros materiais em potencial, Alex encontrou o segredo da família: uma pasta de arquivo antiga contendo alguns recortes amarelados de um supercriminoso chamado Luna Moth. Ela pesquisou, aprendendo como Luna Moth era um ousado ladrão voador que operava em Freedom City nos anos 60. Ela se perguntou por que seus pais teriam um de álbum de recortes escondido sobre um superladrão dos velhos tempos, até que ela cavou mais fundo e descobriu uma antiga transcrição da corte revelando o nome real de Luna Moth: Samantha Cline.

As peças rapidamente foram acrescentadas: Samantha Cline era a tia-avó de Alexandra, a irmã mais nova de seu avô. Ele se afastou de Freedom City depois que as atividades criminosas de Samantha se tornaram públicas, na esperança de escapar da mídia e do estigma do nome da família. Luna Moth lutou contra o Raven original em várias ocasiões e ficou um tanto obcecada por ele.

Alex rastreou obsessivamente os registros da prisão de sua tia-avó, a avaliação do tribunal de que ela não estava psicologicamente preparada para ser julgada e seu encarceramento no Providence Asylum em Freedom City.

Poderia ser...? Alex investigou e, sim, Samantha Cline ainda estava viva e nos cuidados do asilo. Alex logo se encontrou a caminho de Freedom City.

Ela foi capaz de arrumar uma visita à Samantha com base em sua relação familiar e ficou chocada quando a conheceu. Será que aquela pobre, velha e frágil mulher, na verdade, era a super sexy e ousada superladrã que cativou os corações dos homens e lutou contra Raven?

Alex tentou explicar à Samantha quem ela era e por que ela viera, mas depois ficou perplexa: o que ela realmente queria dessa mulher, dessa completa estranha? Então o destino pegou sua mão.

A atenção de Samantha foi atraída para algo atrás de Alex. Uma televisão na área de visitas mostrava imagens de Nova York, onde um novo Raven, o terceiro a carregar esse nome, estava nas manchetes dos jornais.

"Ele está de volta", disse Samantha, pouco acima de um sussurro. "Ele voltou depois de todo esse tempo...é como se ele não mudasse nada". Ela voltou sua atenção para a sobrinha-neta com uma intensidade súbita.

"Eu sei porque você está aqui", ela disse a Alex. Então deu-lhe um endereço e uma combinação e disse-lhe para olhar dentro do armário no terceiro andar. "É seu agora."

O endereço levou Alex para uma velha casa no West End de Freedom City, uma vez uma casa de família, condenada há muito tempo. Ela entrou sorrateiramente, subiu os degraus danificados e perigosos para o apartamento do terceiro andar. Dentro de um dos armários havia um painel falso, que levava a um





FOR	VIT	AGI	DES	LUT	INT	CON	PRE
0	1	2	2	4	4	3	3

## PODERES

**Manoplas de Aprisionamento:** Projeta correntes de polímero de endurecimento rápido à distância com um efeito Armadilha 8. Ao acertar, o alvo faz um teste de Esquiva (CD 18). Um grau de falha significa que o alvo está Lento e Vulnerável. Dois graus de falha deixam o alvo Indefeso e Imobilizado. Fugir do casulo exige um teste de Força CD 18, dano ou Prestidigitação. Veja as **Condições** para detalhes.

**Asas Delicadas:** Voo 7 (400 km/h)

**Cápsulas de Feromônio:** Libera uma nuvem de gás de 100m de diâmetro que causa um efeito emocional de Aflição 8. Qualquer um na área da nuvem naquela ronda ou para a rodada seguinte faz um teste de Esquiva (CD 18), seguido de um teste de Fortitude: CD 18 se o teste de Esquiva falhar, CD 14 se for bem sucedido. Um grau de falha significa que o alvo é Fascinado. Dois graus de falha e o alvo é Compelido por alguma emoção poderosa. Três graus de falha e o alvo está Controlado pelo impulso emocional. Veja as **Condições** para detalhes.

## PERÍCIAS

Acrobacia 4 (+6), Enganação 4 (+7), Especialidade (Química) 6 (+10), Especialidade (Cultura pop) 4 (+8), Especialização (supervilã) 4 (+8), Intuição 2 (+5), Percepção 2 (+5), Combate à distância (manopla) 2 (+8), Furtividade 6 (+8), Tecnologia 2 (+6)

forro e com uma porta com uma velha fechadura de combinação. Dentro havia um conjunto completo de roupas e acessórios da Luna Moth, um pequeno estoque de dinheiro e as anotações e fórmulas químicas de Samantha Cline. Alex Cline sorriu, ela nunca seria comum.

## PERSONALIDADE

Luna Moth é uma outsider que sente que o destino a guiou ao seu chamado, uma oportunidade de excitação e aventura, para não falar de riqueza e luxo. Ela é uma novata deslumbrada com a ideia da vida como uma glamurosa supercriminoso, e está tão dentro que isso já está subindo à sua cabeça. Ela particularmente não quer machucar ninguém, mas não vê nada de errado em tirar de quem tem tudo. Ela até justifica as coisas dizendo que está derrubando aqueles que não se importam com as pessoas necessitadas, mas a verdade é que Luna Moth não é Robin Hood. Ela está nisso pela excitação e sem outro motivo além de si mesma.

Como a nova Luna Moth, Alex Cline está dividida entre manter a mística de sua nova identidade e querer gritar dos telhados - ou pelo menos se tornar viral na internet - que ela é a infame ladra voadora. Por enquanto, ela permanece mascarada e gosta da especulação desenfreada sobre quem a nova Luna Moth pode ser. Ela planeja começar a postar vídeos de algumas de suas travessuras on-line, mas precisa encontrar as maneiras certas de fazê-lo, para que não leve as autoridades imediatamente a ela.

Embora sua tia-avó possa ter planejado a nova Luna Moth

## VANTAGENS

Rolamento defensivo 4, Ação em Movimento, Ataque à distância 2

## OFENSIVO

## INICIATIVA +2

Manopla de contenção +8	Distância, Armadilha 8 (Esquiva CD 8)
Capsula de Feromônios	Distância, Área Nuvem, Aflição 8 (Fortitude CD 18)

## DEFENSIVO

<b>ESQUIVA</b>	10	<b>FORTITUDE</b>	6
<b>APARAR</b>	8	<b>RESISTÊNCIA</b>	6/2*
<b>VONTADE</b>	8		

\*Resistência 2 sem Vantagem Rolamento Defensivo.

## COMPLICAÇÕES

**Olhe para mim!** Qual é sentido de ficar toda arrumada se ninguém percebe? Ela tem necessidade de atenção e tende a ser arrogante, insultar ou provocar, deixando pistas e dicas sobre o seu próximo passo.

**Motivação-Emoções:** Embora tenha oportunidades lucrativas, ela vê o crime como um jogo e está nele por empolgação e o desafio.

enfrentando o atual Raven, Alex não tem tais planos. No entanto, ela sabe que Raven pode vir procurá-la mais cedo ou mais tarde.

## PODERES &amp; HABILIDADES

Como Luna Moth, Alex Cline confia no equipamento e fantasia original de sua homônima, que consistem de um arnês e conjunto de asas "leves" que permitem que ela voe, e um par de manoplas contendo reservatórios e projetores de produtos químicos.

As manoplas podem disparar um polímero de endurecimento rápido para alojar alvos, até mesmo colá-los em uma superfície com sua textura pegajosa antes de endurecer. É forte o suficiente para manter a maioria das pessoas indefinidamente até que um reagente seja aplicado para dissolvê-lo. Para um herói preso no casulo de Luna Moth, liberar-se requer um teste com CD 20 usando Força ou a graduação de um poder de dano como Raio.

Suas manoplas também podem disparar cápsulas de um gás feromônio concentrado. Eles explodem com o impacto, liberando uma nuvem. Aqueles expostos tornam-se altamente emotivos, e tendem tanto para raiva irracional e agressão ou um alto nível de sugestão, dependendo da cápsula usada. Ela pode fazer com que as pessoas se sintam estranhamente confiantes e protetoras e dispostas a fazer o que ela pede para impressionar ou mantê-la segura, ou deixá-las irritadas o suficiente para atacar violentamente outra pessoa. Filtros na máscara de Luna Moth a protegem dos efeitos do feromônio.



# Condições & Dano: novidades!

Os efeitos têm um novo enfoque nesta edição e as condições são o cerne disso!

A 3ª edição chegou com uma série de novidades. Nestes primeiros momentos tudo pode parecer diferente, novo ou confuso (ou nem tanto) e na verdade é necessário sim um período para adaptação. Como a intenção da Confraria Mutante é servir de suporte tanto para a edição anterior, mas principalmente para esta nova, vamos pouco a pouco debater os elementos que podem gerar mais confusão ou que se mostrem mais pertinentes. Para hoje temos a relação muito próxima entre Dano, Aflição e Condições.

Uma das primeiras coisas que notamos ao ler o Livro Básico da 3ªed é a importância que é dada às Condições (página 17) e ao efeito Aflição (página 94). Eu tenho tocado nesse tema desde meu primeiro contato com a 3ª edição à quase dez anos. Vamos dar um passo para trás e ver os antecedentes para termos uma visão do todo mais clara.

No M&M 2ªed já tínhamos as Condições. Elas vinham chamadas de *Condições de Dano* e eram as

condições impostas ao personagem ao receber dano nãoletal ou letal (machucado, abatido, inconsciente, ferido, desabilitado, moribundo ou morto). Conforme a falha no teste de resistência, fosse por combate ou outra ação de jogo, o personagem recebia uma ou mais dessas condições, e isso ia mudando de forma cumulativa, levando ou não à morte do personagem. Ao final do capítulo tínhamos uma lista completa de todas as condições existente na edição.

Realmente a forma como as condições estão dispostas e apresentadas na 2ªed não favorece para que as usemos mais intensamente no jogo. Por estarem com explicações diluídas no capítulo e de forma desconectada de outros elementos da mecânica, quase que as esquecemos em nossas mesas de jogo. Apenas aquelas sete, ligadas ao dano, acabavam por prender nossa atenção. Essa forma de usar as condições tem muita relação com a maneira com que os efeitos e poderes são conceituados e sua relação com o Dano em si e como as campanhas são concebidas.



A 3ªed teve uma preocupação diferente com relação à essas Condições, muito pelas mudanças conceituais que a edição desenvolve em sua concepção do que é uma campanha super e da importância do dano (e por consequência, da morte) no jogo. As condições são apresentadas já no primeiro capítulo (páginas 17-19) divididas em Básicas ou Combinadas, com explicações claras e fáceis (sem ter que ficar folhando para cá ou para lá). Muito disso vem da nova concepção que a mecânica tem de como funcionam os efeitos e poderes e de seus resultantes em jogo. Por que isso

A 3ªed tem a preocupação de que toda a árvore de condições e suas possibilidades fiquem intimamente conectadas à noção da mecânica do sistema que o jogador apreenderá ao longo da leitura. Tudo acaba sendo regrado por um discreto quadro na página 192. Nesse quadro, com o título "Morte", toda a concepção do que será uma aventura em M&M 3ªed é apresentada de uma forma despretensiosa e sem alarde: *"As regras de Mutantes & Malfeitores tornam a morte dos personagens um acontecimento igualmente raro. No geral, os personagens só adquirem a condição moribundo depois de ficarem incapacitados e de sofrer ainda mais dano, o que normalmente significa que alguém está ativamente tentando matá-los. Mesmo assim, personagens moribundos têm oportunidades de estabilizar e escapar da morte. Leva um segundo esforço ativo para matar um personagem moribundo de uma vez, então a morte accidental devido a uma única rolagem é quase impossível para os personagens principais da série".* O que isso quer dizer?

Quer dizer que não é a morte que importa, principalmente para os personagens dos jogadores. O que importa é o desenvolvimento da campanha dentro de uma noção difundida do que é uma aventura tipicamente de quadrinhos de heróis. Na 3ª edição temos um quadro enxuto para dano (página 183) baseados em graus de falha no teste salvamento (igual ao grau de falha da 2ª edição). Ao invés de efeitos resultantes diferentes para dano letal e nãoletal, temos uma simplificação baseada em uma penalidade de -1 nos testes de salvamento contra dano posteriores e, conforme o grau de falha, a adição das condições Tonto ou Abatido, além do Incapacitado no 4º grau de falha.

Todo esse rodeio foi para chegarmos ao ponto do porque da importância e visibilidade das condições na 3ª edição. Se o fim não é a morte se faz necessário que tenhamos um vasto leque de opções que não sejam apenas o raio ou o sufocamento que matam. O cerne está na imposição de condições que influenciem os personagens – dos jogadores ou NPCs – durante o andamento a campanha seja em cenas, seja à mais longo prazo. Tal qual aventuras da Marvel ou DC, arcos inteiros ou grandes viradas podem ser construídos sobre personagens com algum tipo de 'condição'. Agora, ao invés de uma mecânica centrada exclusivamente em frias jogadas de dados, com o destino de um personagem dependendo de sorte, temos um leque muito mais amplo e colorido.

Assim, ao invés de uma preocupação com o funcionamento em si dos poderes e efeitos, a terceira edição deposita seu foco no resultado final deles. Não que a forma como o efeito ou o poder funcionem não importe, mas hierarquicamente o resultado final é muito mais importante e relevante nesta edição do que a maneira como ele chegou lá e, além disso, a condição imposta é o ponto nevrálgico aqui. Com isso, a diferente visão com relação ao dano e a consequente modificação da concepção do efeito final de poderes e efeitos (principalmente em combate) casam com a pluralidade (ou ramificação) de formas finais resultantes possibilitadas pelas Condições. Ou seja, temos mais acesso à uma grande variedade de Condições para compensar alternativas à simples morte.

**JECB**

# THREAT REPORT

Glen Hall, Jon Leitheusser e Darren Calvert  
M&M 3ªed - 2012

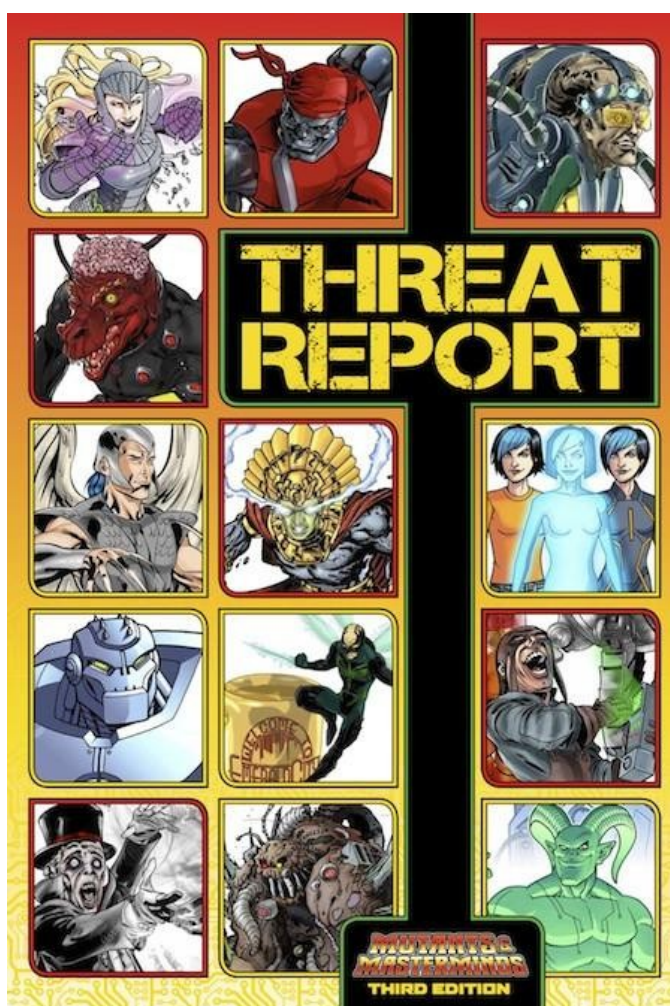
Uma das coisas mais importantes em qualquer mídia centrada em super heróis são os vilões. Quadrinhos, filmes ou livros, um herói passa a ser verdadeiramente um herói quando o antagonismo aflora em meio à aventura. Normalmente carismáticos e cheios de peculiaridades, os vilões podem ser o centro de toda uma campanha ou apenas o adversário da sessão.

Isso nunca foi um mistério para Green Ronin. Para a primeira e segunda edições tiveram a preocupação de lançar Crook! (falaremos desse suplemento no futuro) onde apresentavam aos mestres e jogadores elementos para criarem e enriquecerem seus próprios vilões. Mas com a 3ªed lançada haviam alguns detalhes à pensar.

A preocupação da Green Ronin com o lançamento da 3ªed estava centrado em dois pontos. O primeiro deles não era apenas de disponibilizar NPCs. Com uma edição nova lançada, que revisava e modifica muitas das regras e mecânicas do sistema até então amplamente usados, a Green Ronin usou os Threat Reports (algo como *Relatório de Ameaças*) para trabalhar o reconhecimento dessas novas construções de personagens e mecânicas de jogo. Era uma forma dos mestres e jogadores verem de forma concreta as novidades do sistema.

O segundo ponto fazia parte da estratégia da editora à médio e longo prazo - o desenvolvimento do cenário, o *Freedonverse*. O lançamento de uma nova edição era o momento perfeito para ampliarem o cenário inaugurado com *Freedon City*. E o que melhor para enriquecer esse cenário do que pilhas de vilões e milantes para antagonizar nossos heróis? O Threat Report, junto com o Heroes Journal: Emerald City Knights, foi uma ótima forma de introduzir informações graduais sobre o novo elemento do cenário oficial. Tudo perfeitamente planejado.

Você deve ter notado que usai o termo *gradual*



no parágrafo anterior. Isso por o Threat Report (assim como o Heroes Journal) não foi lançado De uma vez só como um suplemento. A intenção era trabalhar o público ao mesmo tempo que tinham um feedback da nova edição e das modificações que ocorreram no sistema e mecânica.

A estratégia consistiu em lançar ao longo de todo o 2011 PDFs regulares com um valor baixo contendo vilões dos mais diferentes tipos. Junto desses vilões sempre haviam informações que remetiam à Emerald City, criando e reforçando um imaginário de pontos turísticos, locais importantes, personalidades, ações de heróis e muito mais (algo muito semelhante ao que vimos na página 28 e 29 desta edição, com a vilã Luna Moth, que estará no lançamento Basic Hero's Handbook. Confira!).

Foram 51 edições do Threat Report lançadas até dezembro daquele ano. Com o seu encerramento a Green Ronin lançou (física e digitalmente) um suplemento contendo a grande maioria desses vilões lançados e mais oito inéditos, possibilitando que



quem preferisse um suplemento físico o tivesse em mãos.

Outra grande vantagem que vejo neste maravilhoso suplemento, além das já citadas anteriormente, é que ele serve como base para mestres e jogadores no refino de personagens e NPCs. Uma boa parte da entrada de cada personagem apresentado mostra

sua história, elementos de sua psicologia, peculiaridades, táticas, relação com aliados ou inimigos e características no uso de seus poderes e habilidades especiais, além da ficha de cada personagem. Um suplemento definitivamente fundamental.

**JECB**

**From:** Peyton Ramos <PeytonRamos1@AEGIS.emerald.pac.net>  
**To:** Lucas Meriwether <MeriwetherLucas1@AEGIS.emerald.pac.net>  
**Subject:** Threat Report — The Power Corps

**THE CONTENTS OF THIS EMAIL ARE CLASSIFIED AS YELLOW/Restricted**

Sir,

I was originally assigned to pull and update the files on the Power Corps from District 1 as a preparatory measure, given Emerald City's increased profile in the criminal community. Turns out the assignment was right on time, since while I was working on the update, the Power Corps hit a shipment coming into Malory Bay, heisting a cargo container bound for MarsTech from a manufacturing facility in China. We're still getting details from MarsTech security and legal as to the container's contents and why someone would hire the Corps to take it, along with analyzing the limited footage from the container ship's security system, before the Corps wrecked it.

The Power Corps is one of the longest-active mercenary groups of its type. They're not motivated by conquest, acclaim, power, or any of the sheer craziness that drives a lot of the super-criminals we profile. They're motivated by one thing: profit, and their abilities are on sale to the highest bidder. The next question we're looking into is: who's hired them this time, and why? If we can figure that out, we've got a shot at nailing them the next time they show up, assuming they haven't already moved on to the next job somewhere else.

Agent Peyton Ramos  
Senior Security Analyst/Field Operative  
A.E.G.I.S. District 5







Kamala Khan - mulher, adolescente, muçulmana -, tornou-se Miss Marvel graças à névoa terrígena dos Inumanos. e pertence a nova geração de heróis da Marvel.

# MISS MARVEL NP 9

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	CONSCIÊNCIA
0	2	2	3
VITALIDADE	DESTREZA	INTELIGÊNCIA	PRESENÇA
5	2	2	3

## PODERES

**Corpo Maleável** • 58 pontos

**Alongamento** 4

**Crescimento** 3 (16m - EA: Encolhimento 3) - **Ligado** - **Força Aumentada** 8

**Morfar** 3

**Agarrão: Aflição** 8 (Extra: Cumulativa, Condição extra, Resistido por Esquiva 24)

**Característica: Bioluminescência**

**Resistência aumentada** 7 • 7 pontos

**Regeneração** 6 (Extra: Persistente; Falha: Limitado/sem usar poder Corpo Maleável) • 6 pontos

## PERÍCIAS

Combate corpo a corpo (desarmado) 5 (+7), Enganação 3 (+6), Especialidade (cultura pop) 4 (+6), Percepção 3 (+6), Persuasão 5 (+8)

## VANTAGENS

Ação em movimento, Agarrar aprimorado, Arma improvisada, Idiomas (paquistanês), Iniciativa aprimorada

## ATAQUE

### INICIATIVA +6

Desarmado +7

Corpo a corpo, Dano 0/8

## DEFESA

**Esquiva**

+6

**Resistência**

+9

**Apara**

+6

**Fortitude**

+12

**Vontade**

+9

## PONTOS

Habilidades 38 + Perícias 10 (20 graduações) + Vantagens 5 + Defesas 18 + Poderes 71 = **142 pontos de poder**

## COMPLICAÇÕES

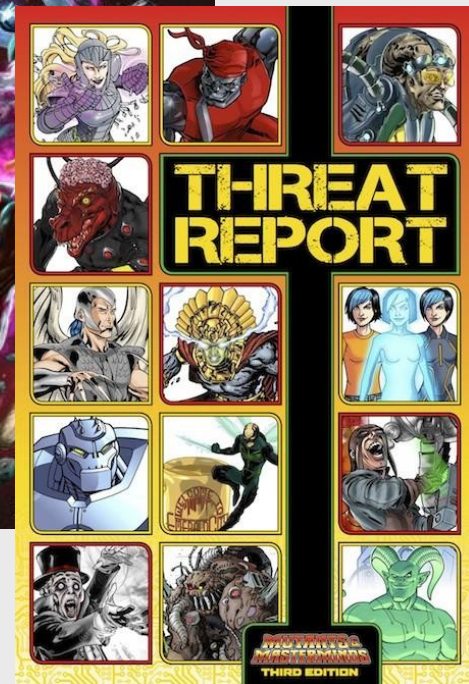
**Perda de Poder:** um pulso eletromagnético cessa os poderes de modificação corporal.

**Preconceito:** intolerância religiosa por ser muçulmana.

**Responsabilidade:** fazer o bem.

**Identidade:** sua família não sabe de seus poderes.





**CONFRARIA DE ARTON**

**O MAIOR REPOSITÓRIO DE  
MUTANTES & MALFEITORES  
DA BLOGSFERA BRASILEIRA**

**CONFRARIADEARTON.BLOGSPOT.COM.BR**

