

A revista de Mutantes & Malfeitores da Confraria dos RPGs

CONFRARIA MUTANTE

10

A EMOÇÃO DO SHONEN EM M&M

E MAIS: Como Conduzir Aventuras Investigativas • Tecnologia A Vapor
A Grande Saga dos Lanternas Verdes nas HQs da DC

Questão dos PPs em M&M 3e • Midjourney para Dar Forma ao seu Personagem

ÍNDICE

EDITORIAL 3

CENÁRIO PARA M&M 4
MESAS SHONEN - PARTE 1

QUESTÃO DE MESTRE 11
AVENTURAS INVESTIGATIVAS

CRIANDO PERSONAGENS 20
USANDO O MIDJOURNEY

HERÓIS 24

A FORÇA DOS ANÉIS DE PODER

DEBATENDO REGRAS 34
PONTOS DE PODER ILIMITADOS

GADGET GUIDES 38
TECNOLOGIA A VAPOR

CAPA



EQUIPE

CONFRARIA MUTANTE #10

Uma publicação da Confraria dos RPGs

EDITOR

João ECB

REVISORES

João ECB - Thiago Miani

REDATORES

João ECB - Thiago Miani - Caio Abreu - Calvin Semião

DIAGRAMAÇÃO

João ECB

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

Março de 2023

EDITORIAL

Eu disse que era sério! Nossa edição anterior não só foi a volta da Confraria Mutante, como está marcando um novo ciclo para esta publicação.

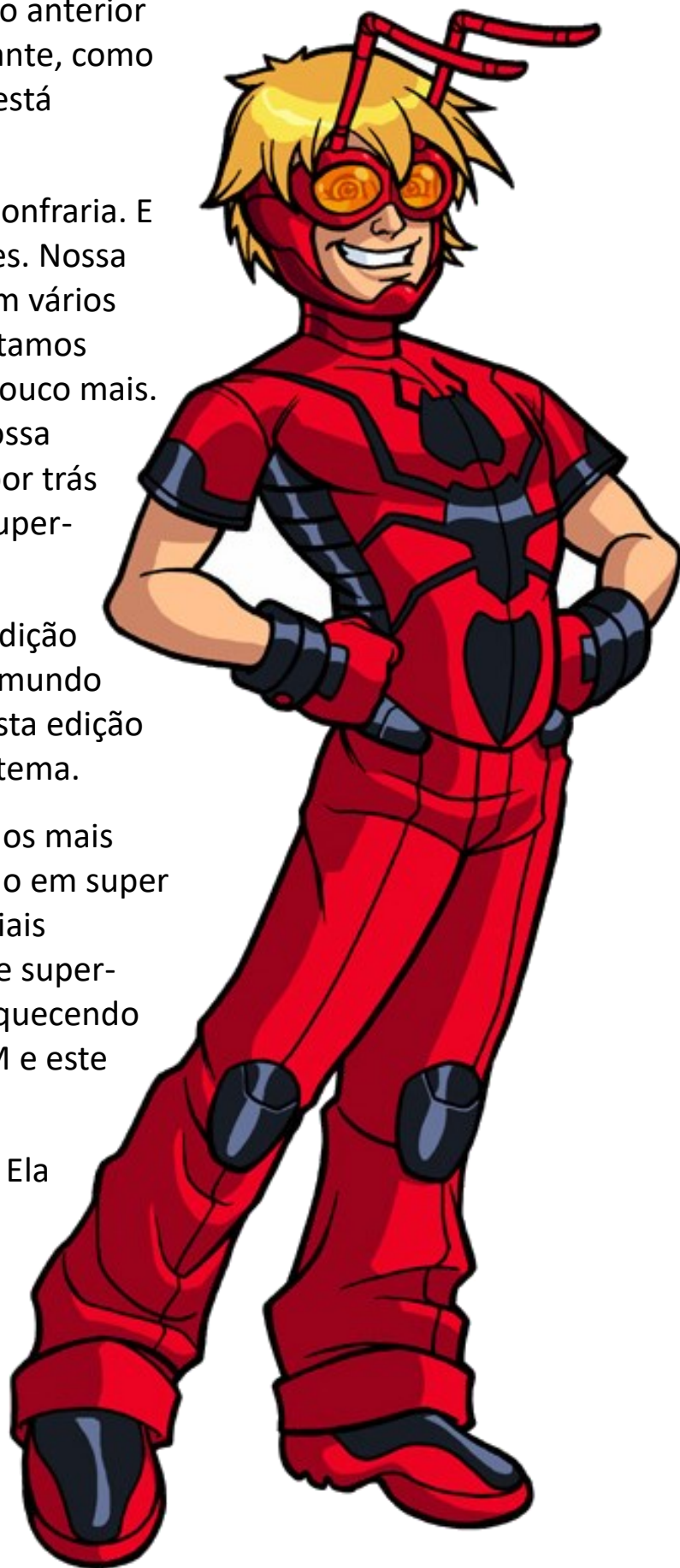
Estamos completando 15 anos de Confraria. E as coisas não poderia estar melhores. Nossa equipe cresceu, contando agora com vários amigos na produção dos artigos. Estamos também tentando diversificar um pouco mais. Embora a revista seja dedicada à nossa paixão - Mutantes & Malfeitores - por trás disso está nosso amor à ideia dos super-heróis e suas aventuras e cenários.

Com isso a ideia que iniciamos na edição anterior, de um artigo dedicado ao mundo dos super-heróis, será ampliado nesta edição com mais espaço para este tipo de tema.

Futuramente pretendo que tenhamos mais material diversificado, tudo centrado em super-heróis (é claro), assim como materiais análogos à outros RPGs (também de super-heróis, é claro)... mas nunca nos esquecendo que esta é uma publicação de M&M e este sempre será nosso carro-chefe.

Essa paixão por M&M não tem fim. Ela nos move, embora no Brasil ainda estejamos desassistidos. Mesmo assim, isso nos dá força para mantermos esse sistema muito bem vivo!

JECB



PARTE 1



COMO MESTRAR UM MANGÁ DE AÇÃO

A ação do estilo shonen em suas mesas de Mutantes & Malfeitores!

Toda pessoa que já assistiu Animes, principalmente no Brasil, alguma vez já se deparou com o estilo de narrativa shonen, essa peculiar forma narrativa de contar história que se tornou popular com o movimento de Animes vindo para TV aberta no Brasil. Portanto, não é comum propostas de mesa ou RPGs inteiros criados com uma "pegada" de anime shounen, mas apesar de para muitos a resposta parecer óbvia, a dúvida é comum: Como criar uma mesa fluida de RPG shounen?

A primeira vista a definição mais comum é "um estilo de narrativa japonês, caracterizado por humor, amizade e aumentos repentinos de poder", essa definição não está incorreta mas não pode ser a única característica considerada ao conduzir um roteiro. O primeiro mangá que estabeleceu a mecânica do gênero foi Dragon Ball criado por Akira Toriyama em 1984, trazendo a clássica fórmula do shounen (mesmo que ele próprio tenha começado

com uma releitura de Jornada para Oeste com traços de comédia).

O objetivo aqui é ensinar a adaptar ou mesmo ajudar a criar cenários do gênero com algumas "manhas" de roteiro e estratégias mecânicas para lidar com o estilo principalmente para mestres novatos que ainda tenham dificuldades para desconstruir as estratégias de roteiro que o próprio autor lida.

— COMO CRIAR UM CENÁRIO —

Todo cenário Shonen possui seus detalhes peculiares, mas o gênero possui um núcleo de como esse cenário é ambientado, portanto um escritor pode aproveitar o modelo. Assim, mesmo uma pessoa que nunca tenha visto um shonen ao qual está sendo apresentada pela primeira vez, caso esteja acostumado com o gênero, ainda tem uma sensação de familiaridade graças ao seu núcleo intacto.

DEFININDO PODERES

O funcionamento dos Poderes em um Shonen é a parte que mais chama atenção antes de qualquer desenvolvimento de personagem, sendo assim um personagem normalmente é interessante por duas coisas, seus poderes e/ou sua personalidade e história. Se o mestre combinar bem esses dois terá um bom personagem.

Portanto, a definição da fonte de poderes é algo muito importante. A construção pode ser definida junto aos jogadores em uma sessão zero. A origem deve definir conceitos, funcionamentos, como personagens acessam essa fonte de poder, e consequentemente limitando os descritores que podem usar, portanto se o mestre quiser criar um cenário do zero, ele deve definir muito bem para os seus jogadores como seus poderes funcionam.

Para facilitar o conceito, aqui serão listados os moldes mais comuns de um shonen, cada um com suas própria particularidades. Muitas vezes cenários possuem distinção de fontes onde os heróis usam um tipo de fonte de poder e vilões outra fonte, simbolizando que *"quem se associa com esse tipo de energia [do vilão] se corrompe"*.

ENERGIAS MÍSTICAS

Shounens mais clássicos costumam usar essa abordagem de poder. Aqui existe uma energia interna que todo ser possui, mas nem todos são capazes de usá-la assim apenas quem é treinado consegue gerenciá-la e moldá-la conforme seus poderes. Como exemplos temos Ki, Cosmo, Chakra, Energia Amaldiçoada, Energia Espiritual, Nen, Magia entre outros exemplos.

Todas essas energias estão ligadas a energia vital do personagem e podem ser treinadas, lhe dando acesso à poderes. Assim como seu excesso pode justificar sua descomunal força, como vemos nos vilões genéricos finais de Dragon Ball, sua falta pode resultar na morte, justificado pela exaustão e gasto de energia.

A energia interna pode ser quase qualquer uma que o usuário queira, apenas dependendo das regras adicionais do cenário. O mestre pode querer categorizar os poderes como Elementais, Classes, Escolas, Clãs ou Tipo de Utilidade e isso também

deve ser definido, muitas vezes limitando até o escopo do que o jogador pode fazer e lhe forçando a pensar mais sobre o conceito do seu personagem. Poucos shounens costumam ter poderes amplos o suficiente para permitir aos personagens fazerem tudo. Exemplo de como essa divisão acontece podem ser encontrados em Hunter x Hunter, Naruto e Nanatsu no Taizai.

Existem momentos em que as energias místicas podem ser emprestadas a outra pessoa. Dessa forma um personagem ganha um aumento de poder temporário e isso pode ser até uma desculpa para o usuário conseguir lutar sozinho contra o vilão final (explicado posteriormente em Honra do Duelo). O mais importante é que o mestre deve encorajar os jogadores a emprestar poder uns aos outros como ataque em equipe criando cenas onde um ataque combinado pela amizade dos membros do grupo é a chave para derrotar um vilão que é solitário e egoísta.

Outra peculiaridade das energias místicas é que muitas vezes manifestações mais sofisticadas delas - ou algum poder em específico, podendo ser técnicas secretas ou muito difíceis de aprender - precisam de um truque que apenas um mestre possua, assim impedindo o personagens faz-tudo, pois para um personagem possuir certos poderes ou técnicas ele precisará de uma idade mais avançada. Em shounens isso é facilmente percebido em Yu Yu Hakusho e Cavaleiro dos Zodiacos.

SISTEMAS DE TRANSFORMAÇÃO

O sistema de transformação é um conceito de poder onde a energia do usuário vem a partir de uma infraestrutura projetada para transformar pessoas em super-heróis. Esse sistema normalmente está ligado a um dispositivo que pode ser retirado do usuário como uma pulseira, relógio, cinto, colar, arma ou até mesmo um totem. Normalmente são dispositivos de transformação e possíveis de remover, como acontece em seriados Tokusatsu ou mesmo em Sailor Moon e Cavaleiro do Zodíacos.

O usuário do sistema de transformação, independentemente da origem - mística, tecnológica ou mutante - sempre se transforma ao fazer uma invocação dos poderes, com uma frase bem alta e poses extravagantes. O acesso à transformação costuma ser restrito como a um grupo pequeno de 3

a 7 pessoas, ou o sistema pode ser toda uma infraestrutura mundial ou multiversal. Não importa qual delas, usuário possui um poder único exclusivo, definido no início do cenário. Outra possibilidade é existirem mais de um sistema de transformação com descritores diferentes - místico, tecnológico, mutante - e cada um possuir suas peculiaridades de poder, seja o tecnológico assumindo armamento militar, o mutante formas animais e o mágico poderes elementais por exemplo.

Um herói individual que faz uso dessa transformação costuma ser chamado de Metal Hero, já pequenos grupos de atuam juntos são chamados de Sentai (ou super sentai se tiverem acesso a um robô gigante). Notamos exemplos disso em Cavaleiros do Zodíaco (um sentai), Sailor Moon (um sentai de garotas mágicas) ou Patrine (talvez a única metal hero mulher de alguma relevância).

A nova transformação do personagem é utilizada apenas em combate contra os monstros ou outros usuários que compartilham o sistema. Raramente um herói se transformará para bater em uma pessoa, ou arrombar uma porta por mais ilógico que isso seja (uma desculpa normal é que uma vez acionado o sistema é preciso algum tempo para ativar novamente, as vezes horas depois, colocando o personagem uma situação desvantajosa se o usar cedo demais). O sistema pode ser integrado vindo com equipamentos adicionais como carros, motos, ou mesmo mechas enormes de combate, personagens místicos podem invocar seus próprios equipamentos enquanto os mutantes podem criá-los.

Uma abordagem comum dos Tokusatus com pegada Shounen é dar consciência ao sistema de transformação que agora pode escolher seu usuário. Desta forma o personagem terá uma personalidade compatível com a da entidade designada e se o sistema for compartilhado entre múltiplas pessoas, cada uma pode ter um personagem com traços e poderes distintos. O importante é que isso adiciona uma complicação no sistema - o portador deve conservar os traços que fizeram o sistema o escolher sejam eles uma moral, um objetivo ou um lema. Algumas vezes, a entidade é capaz até mesmo de conversar com o usuário fazendo ótimos diálogos e explicando coisas que nem ele mesmo sabia do sistema, e também deixando mais fácil entender porque sua decisão de usuário. Nos tempos mais

recentes também entrou na moda a entidade ser quem fala a frase de transformação, mas isso costuma ser para facilitar a fabricação dos bonecos, que não precisam gravar a voz de cada ator para os brinquedos, usando a mesma em todos.

PODERES CONCEITUAIS

Poderes conceituais são uma temática interessante para Shonens onde um personagem possui um poder correspondente a um conceito como Sol, Carro, Fera, Borracha, entre outros. Independente da definição, cada personagem é único no que faz. Essa fonte de poder pode ser vista em One Piece, Boku no Hero Academia e Kame Rider Double/W, onde eles são caracterizados por definir o personagem como único. Por exemplo, o poder do protagonista de One Piece - Luffy - tem o poder de se deformar como uma borracha e nenhum outro personagem faz isso além dele. Assim, um personagem que se estica sempre é associada a ele.

Existem duas formas de abordar a unicidade dos poderes: Poderes Transferíveis e Poderes Não Transferíveis.

No conceito Poderes Transferíveis o poder pode ser repassado para outra pessoa, sendo ele apenas uma energia a ser transferida ou representado por algo físico (Memórias Gaias e as Frutas do Diabo). Logo ele pode ser roubado, inclusive podendo existir pessoas que colecionam poderes ou os mudam frequentemente. Podem existir casos dos personagens com conceitos serem repetidos, mas o ideal é eles serem realmente únicos para não perder a singularidade dos personagens. Uma estratégia recorrente para aproveitar um poder sem ter que mexer no personagem é usar poderes semelhantes com um conceito parecido, exemplo neve é semelhante ao gelo, calor ao fogo, e uma Moto faz o mesmo que o um carro, mas não são os mesmos conceitos.

Um ponto interessante que pode ser abordado na trama é que os poderes são únicos e eles são claramente identificáveis. No entanto podem existir casos que um conceito engloba outro, em Kame Rider Double/W onde um dos heróis teve a família assassinada congelada, começando sua caçada pelo homem com a Memória Gaia W (que presumivelmente trata-se de Winter, inverno em inglês, como todas as memórias são apresentadas) e em um combate ele quase mata um homem com poderes de



congelamento até descobrir que ele na realidade possui a memória Ice (Gelo) que não começa com W, e quase o torna um assassino igual ao homem que matou sua família. O homem com a memória W aparece mais tarde com a Memória Gaia Weather (clima). A Memória Inverno nunca aparece no programa.

Agora Poderes Não-Transferíveis são poderes que o usuário tem pelo resto de sua vida, que também podem ser hereditários, poderes passados de geração em geração, assim surgindo clãs e grupos que compartilham esse poder. Essa é uma escolha feita para as Kekkei Genkais de Naruto que são outra forma de ter poderes. Uma recorrente abordagem nesse cenário é o cruzamento de famílias, assim surgindo personagens que cruzam poderes para criar novos conceitos, Por exemplo um dos personagens de Boku no Hero tem o poder de controlar a temperatura, fruto de um casamento entre Fogo e Gelo, sendo esse personagem destinado a ser o mais forte pois seus poderes superam o do pai que ao usar constantemente fica aquecido, fraqueza essa que pode ser contornada pelo filho usando gelo.

Independente da Escolha, o mestre pode definir uma delimitação de conceito, uma abordagem mais criativa que force tanto os jogadores quanto ele mesmo a criar poderes mais criativos usando poderes baseados em objetos. Isso pode parecer estranho mas a dificuldade de pensar em um poder de forma imediata é o que torna sua abordagem mais criativa.

Por exemplo, um personagem com poder de moto pode parecer pouco interessante, mas se bem criada pode apresentar poderes interessantes como, Correr Muito, Calor (porque motos possuem motores expostos), Super Força (outra utilidade do motor) e dar Choques (vindo da bateria). Ou ele pode escolher conceitos puros como Sonhos (poder de interagir com sonhos), Armamento (que dá qualquer arma). Caso você esteja na dúvida de como esse conceito funciona duas obras em que eles existem é Fuuto Pi e One Piece

O como esse conceito é repassado e delimitado deve ser muito bem explicado e esclarecido durante a mesa, principalmente para facilitar a criação dos poderes e não gerar futuras confusões.

HIERARQUIA

Uma particularidade comum da Fórmula shonen é; toda obra tem uma hierarquia. Os personagens apresentados são classificados de alguma forma para sabermos o quão forte eles devem ser. O autor escolhe algum parâmetro que geralmente está ligado ao poder do personagem, a classificação pode ser livre como um número de força, um grau de experiência ou força, ou algo tão simples quanto o nível de escolaridade, ou algo mais radical uma classificação geral para todos os personagens.

Se você acha estranho algo assim, lembre-se que Hei Hache era presidente de uma poderosa empresa quando começa o torneio do King of Fighters e ele próprio é o grande chefe final, o que o torna mais forte que os próprios seguranças contratados pela empresa para protegê-lo. Vale citar que ele também era um senhor já passado dos 60 anos na ocasião.

Como o nome sugere shonen é garotos em japonês, o estilo de história tem como principal público alvo, garotos na faixa de idade juvenil, e como forma de representar esse público o grupo de protagonistas que o leitor acompanha sempre começam a aventura no começo da hierarquia construída na história, isso é uma forma de mensagem construtiva para os jovens que a próxima geração tem um longo caminho a percorrer para se tornar 'bom' em alguma coisa. Portanto, caso queira começar um mesa do zero sempre sugira personagens começando com idades de jovens adolescentes que ainda estão conhecendo o mundo e aprendendo a ter poderes.

É um ponto comum em diversas obras que a nova geração, em algum momento, vai superar a anterior. Boku no Hero essa informação é particularmente dita de forma direta, mas em Naruto isso foi verdade por muito tempo (até começarem a reviver os mais poderosos das gerações anteriores e deixar de ser verdade).

GRUPO ATUANTE

Cada membro do grupo de heróis possui suas motivações individuais, no entanto eles se associam com um grupo que definirá um objetivo em coletivo para uni-los, e assim eles rumarem ao seu objetivo final usando esse grupo para crescer.

Esse grupo pode ser só um grupo criado pelos próprios heróis, ou pode ser uma associação governamental totalmente dependente de burocracia. Aqui ficamos à mercê da criatividade do mestre e dos jogadores. O importante é que essa construção facilite o trabalho do mestre em juntar tantos personagens com objetivos distintos em uma única aventura.

O grupo criado pelos heróis precisará de um objetivo e uma nomenclatura de como comumente esse grupo está ligado a fonte de poder do cenário. O seu nome carrega uma denominação que lembra os poderes usados. Exemplo em como Detetives Sobrenaturais usam Energia Sobrenatural e os ninjas usam chakras.

TREINOS

Algo muito icônico que acontece em shonens, principalmente os mais antigos, são Treinos. Heróis sempre querem ficar mais forte e têm algum motivo mesmo quando não há um motivo aparente para enfrentar outras pessoas. Portanto personagens de shonen estão constantemente treinando e desenvolvendo novas técnicas. Nem sempre são cenas interpretativas apenas, muitas vezes eles são de fato arcos em que os personagens precisam aprender novas técnicas e se preparar para algo um vilão ou um torneio de artes marciais.

INÍCIO

Independente do motivo todo arco de torneio começa com um gatilho, alguma ameaça chama a atenção do herói para motivá-lo a treinar. Aqui alguns exemplos de como esse gatilho acontece:

- Um capanga de um vilão aparece para os heróis e é tão forte quanto todos combinados. Mesmo os heróis derrotando esse capanga ele diz que era muito mais fraco e seu líder assim como os outros membros do grupo de vilões são muito mais fortes que ele.
- O vilão, que novamente é muito mais forte que os heróis, aparece e resolve batalhar com eles, resultando em um fim indefinido. No entanto o antagonista se mostra superior. O vilão entediado propõe que todos terão um tempo para treinar e derrotá-lo de forma justa porque vê

potencial nesses heróis em ficarem mais forte.

- Os heróis ficam sabendo de um torneio de artes marciais e resolvem participar, ou um vilão os intimida a participar caso contrário irá atrás deles.

O mais importante dessa introdução é dar um bom motivo para os heróis quererem treinar. É comum o vilão usar poderes secretos *apelões* os quais os heróis desconhecem - um frequente artifício de roteiro - e até que os heróis consigam deter esse poder, eles estarão abaixo do vilão.

TREINANDO

Normalmente nesse arco é o momento oportuno que o mestre tem para desenvolver cenas que não sejam de combate com seus coadjuvantes, assim ele pode dar uma abordagem melhor para seu cenário, lembrando pelo que os heróis estão lutando para se tornarem mais forte, e até mesmo desenvolvendo a relação de um personagem com seu elenco de apoio.

O arco de treino costuma ser uma forma de trazer novidades a história, com novos golpes e técnicas e ao mesmo tempo apresentar o vilão como alguém muito mais poderoso, já que sem esse treino os protagonistas não teriam chance contra esse poderoso inimigo. Caso vá usar isso em seu jogo, separe uma sessão para os personagens gastarem a experiência acumulada até aqui e, provavelmente, use esse tempo para orientar os personagens de como se aprimorar. Obviamente se você pretende usar um arco de treino alerte seus jogadores que eles **NÃO PODERÃO** usar essa Experiência fora desses arcos.

TORNEIO

Todo o shonen que se denomina um shonen, tem que ter um torneio. Esse elemento é onde a força dos heróis é colocada à prova e onde os espectadores da história têm uma ideia de em qual patamar os personagens se encontram. Esse tipo de enredo é um dos que mais chama atenção porque aqui é chance do mestre introduzir novos personagens únicos, que têm habilidades especiais, e potenciais rivais dos heróis.

A origem desse tipo de história remonta ao Dragon Ball, o primeiro arco de treino e torneio foi

criado para ser uma enrotação entre o tempo necessário para as Dragon Balls recarregarem e poderem realizar um novo desejo. Hoje Dragon Ball é mais famoso por esses arcos do que pelo próprio uso das Dragon Balls que deram nome a obra em primeiro lugar.

A primeira coisa que se define em um torneio são os grupos que enfrentarão os heróis, cada um com seus motivos para estar no torneio, e definir suas personalidades sendo esses grupos vilões ou não. É muito comum em meio a uma luta um personagem se tornar amigo do outro, principalmente quando esse personagem de outro grupo só tem objetivos distintos e não é um vilão, fazendo dele um aliado dos heróis em sagas futuras.

Independente de quantas lutas sejam feitas, o ideal é que cada jogador do grupo enfrente pelo menos um membro do grupo, passando depois para o próximo grupo e assim por diante.

Na reta final, caso o torneio seja individual, podemos ver lutas entre os membros do grupo. Isso é algo que pode ser divertido para quem está de fora, no entanto o mestre deve ser cauteloso, pois essa ação pode causar rixa entre os jogadores e causar uma inimizade indesejada. Portanto evitar conflitos entre jogadores do grupo no torneios é o melhor caminho.

O último grupo a se enfrentar no torneio deve ser o grupo de vilões, os quais se mostraram um desafio no começo do arco. O mestre talvez queira narrar



Cavaleiros do Zodíaco

algumas cena do vilão destruindo outros participantes que deram trabalho para os jogadores ou grupos que aparentaram ser extremamente fortes sendo derrotados com extrema facilidade, para querer deixar claro o quão forte seu vilão aparenta ser.

Na reta final, quando ambos os grupos se enfrentarem, é importante que o mestre use os pontos vilanescos, distorça as regras e premie os jogadores com pontos heroicos, principalmente para que seu vilão não demonstre fraqueza diante de ataques, que ele tenha uma má rolagem ou que o jogador seja bem sucedido. Importante lembrar que nesse momento todo o treinamento dos jogadores deve dar resultado, é nesse momento que ele deve usar ao máximo as novas técnicas do treino, mas também, caso o jogador queira surpreender até mesmo o mestre e os outros jogadores, o uso de esforço extra está liberado para pegar efeitos alternativos com a desculpa de uma técnica secreta que o personagem estava guardado até aquele momento.

HORA DO DUELO

É muito comum vermos em shonen e tokusatus japoneses um personagem fazendo uma lenta transformação na frente do vilão que aguarda pacientemente.

Isso é um fato cultural dos japoneses, eles sempre escutam a apresentação de uma pessoa, seja no teatro japonês em que o personagem está se introduzindo ou no encontro onde dois samurai, é desonroso atrapalhar outra pessoa durante sua apresentação, e isso do ponto de vista cultural só acontece caso alguém não tenha escrúpulo algum.

Portanto, sempre que um vilão aparece não é incomum ambos conversarem para se apresentarem ou para exporem seus ideais, e é algo que deve ser preservado.

Em um shonen boa parte dos roteiros e problemas se resolvem em uma briga de quem é o mais forte, seja o conflito interno de um país, dois líderes influentes discutindo qual rumo o mundo deve seguir, ou impedir que um meteoro cai e destrua o planeta, o problema sempre se resolverá com base em uma luta entre o protagonista e um vilão que representa o problema.

LIDANDO COM O VILÃO

Lutas shonen dependem da obra normalmente o conflito se resolve entre os protagonistas e os vilão final e isso pode ser abordado de diferentes formas de conflito.

HIERARQUIA

Dentro de uma hierarquia o vilão sempre está atrás de seus capangas. Quando todos estão fugindo para algum lugar enquanto os heróis os perseguem, ou os heróis invadem o lugar onde se encontra o vilão, seja para frustrar seus planos ou acabar com seu império, um capanga sempre é deixado para trás para atrasar os mocinhos. Comumente um personagem do grupo se propõe a ficar para lutar contra o capanga e não atrasar o resto do grupo. Isso é muito bom para fazer lutas de grupos em ambientes diferentes e fazer o vilão se beneficiar do ambiente preparado pelo mestre.

LUTA JUSTA

Existem situações em que o vilão está sozinho e se apresenta extremamente forte, e ao luta contra vários inimigos apresenta uma tremenda força, mas perante uma luta um contra um ele parece ficar mais fraco, esse é o elemento uma *luta justa*.

Quando todos os heróis encontram um vilão e um personagem tiver uma rixa ou motivo particular para derrotá-lo, todos os outros membros do grupo podem abrir mão da luta para dar um combate justo um contra um, e esse jogador ganhará o benefício automático de Ataque em Grupo e Auxílio de +2, aumentando seu NP em 1, e, caso o mestre deseje +5, em auxílio consequentemente aumentando em +2,5 seu nível de poder, dando-lhe poder suficiente para enfrentar o vilão sozinho. Outra variação dessa regra é o mestre reduzir o nível do vilão, assim facilitando o trabalho do jogador não tendo que somar valores no seus atributos

TODOS CONTRA UM

Essa abordagem narrativa é bem rara, quando todos os membros do grupo se juntam para lutar apenas contra um único vilão, nesse caso apenas acontece um combate normal.

Caio Abreu



ATRÁS DAS PISTAS!!!

Um guia rápido para aventuras investigativas

Sim, eu vi Velma. E como cada ser humano neste planeta parece ter uma opinião sobre a série animada que desbancou Dragon Ball Evolution como a mais mal avaliada da história, eu não vou falar sobre ela, seria redundante, mas me inspirou a falar sobre um tema que transcende milênios (de forma literal, como você vai ver a seguir), que são histórias de mistério.

A ideia aqui é ajudar mestres e jogadores a aproveitar ao máximo esse tipo de história que tem tanto apelo até hoje.

Spoilers à frente

A primeira história deste tipo registrada foi Édipo-Rei, que é datado por volta de 427 a.C. (eu disse que transcendia milênios). Mas talvez você não esteja associando essa história a uma história de mistério, e tem um motivo. Histórias de mistério costumam ter uma mudança de interpretação

quando o final é revelado. Isso será explicado à frente, mas nesse momento basta compreender a noção que o fim de história de mistério e investigação bem escrita costuma ser menos um jogo de Detetive (onde o assassino é revelado e todos vão para casa) e mais como Sexto Sentido (onde descobrir que o Dr. Malcolm Crowe é um fantasma desde o início muda completamente o tipo de história que se estava acompanhando desde o começo).

Bem antes do corpo morto

Histórias de mistério começam com um enigma, às vezes um corpo morto no chão (como em Watchmen), às vezes com uma bela dama de lábios muito vermelho entrando pela porta do escritório, às vezes com uma gravação sumida do arquivo. Édipo mesmo começa com uma seca no reino onde ele é o rei.

O ponto aqui é que o enigma é um problema não

-trivial. Pessoas morrem todos os dias, atropeladas, em acidentes, mortos em brigas de gangues ou assaltos que deram errado. Histórias de ação lidam regularmente com esse tipo de violência, de forma que não é o corpo morto no chão que traz o mistério. É o incomum que traz o enigma, e o enigma traz o mistério.

Note que é a dúvida que deve introduzir a trama, um policial poderia ser chamado para ir *investigar* um pai acusado de bater em uma filha, mas é chegar ao lugar e ver um altar com um crânio de bode que é o mistério a ser revolido. O importante nesse caso é mostrar que esse evento é fora do comum, estranho, bizarro.

Quando você começar a história talvez nem você sabia exatamente qual o fim, mas se você conseguiu prender a atenção dos seus jogadores já é metade do caminho.

Dando Peso ao Que Tem Peso

Para os jogadores vale o mesmo. Um grupo de pessoas que regularmente mata dezenas de desafetos sem nunca ter sido importunado por isso sem dúvida não ligará muito quando uma pessoa for morta, mesmo que em circunstâncias estranhas.

Por essa razão é importante que os jogadores compreendam que é importante dar valor à cena. Um método, considerado por muitos uma trapaça, é que a vítima (seja lá do que) seja um parente ou amigo do detetive. É por esse motivo que muitos jogadores inclusive fazem personagens sem parentes vivos e antissociais.

É claro, isso é uma grande bobagem. Histórias são criadas por envolvimento emocional dos jogadores na trama. Tentar fazer alguém que não tenha nenhum envolvimento pessoal na trama é um caminho sem rumo para o fracasso.

É esperado, por tanto, que os jogadores se importem com o que estão fazendo. Seja o detetive que se lembra que a criança que ele está buscando é como ele naquela idade, seja um padre investigando uma casa por ordem da igreja, seja até mesmo uma mãe querendo saber a verdade sobre um atropelamento e fuga, o emocional é parte vital de uma história de mistério.



O agente Dale Cooper, vivido por Kyle MacLachlan, protagonizou o ícone pop moderno de investigação - Twin Peaks.

De fato, Twin Peaks, possivelmente um dos mistérios mais bem escritos e referenciados pela televisão, elabora muito bem sua principal vítima. Laura Palmer já está morta no primeiro minuto do show, mas nós, o público a conhecemos e exploramos essa personagem através de todas as conversas sobre ela, fotos de família, fofocas e até sonhos que se estendem por todas as três temporadas da série. De fato, mesmo sabendo que ela já está morta é impossível deixar de se importar e sofrer com sua morte, principalmente quando compreendemos que ela era inevitável e, mais do que isso, uma consequência natural de todos os acontecimentos sobrenaturais da cidade. Arrisco dizer que Laura Palmer tenha sido a vítima mais interessante da história da televisão mundial.

Criar uma conexão emocional entre os personagens e o caso talvez seja a mais importante experiência de uma trama de investigação. Colocar outro corpo sem que os jogadores sequer se lembrem do primeiro, causa a clara sensação que nenhuma dessas pessoas de fato importa.

A Trama Se Complica

Um mistério não pode ser respondido muito rápido. Nada seria mais anticlimático que um mistério ser solucionado imediatamente. Nesse caso cada nova informação leva a uma nova situação ainda mais complicada. Isso tem um duplo objetivo, o primeiro é obviamente enrolar a trama, sim, encher linguiça é importante em um mistério, e segundo, dar tempo ao personagem do detetive mostrar suas habilidades, sua personalidade e trejeitos.

Sim, é verdade que “O Estudo em Vermelho” é um clássico absoluto quando se pensa sobre como fazer uma investigação séria e reunir pistas sobre um caso, mas não é apenas o assassinato de cinco pessoas que move a trama, é conhecer Sherlock Holmes e seus hábitos completamente fora do comum, e raciocínio que beira o sobrenatural enquanto faz isso.

Uma pista DEVE, portanto, levar o detetive a uma nova exibição de como ele resolverá o problema, e não apenas ser uma perda de tempo. Se uma rolagem de dados apenas leva a uma nova rolagem de dados simplesmente ignore.

Em Édipo-Rei, após ser informado da seca, Édipo chama um oráculo que lhe informa a razão desta seca. Para sua surpresa os deuses estão furiosos com a morte do rei anterior, Cadmo, que foi morto por bandidos em uma estrada anos antes. Édipo então é informado que, a menos que leve esses criminosos à justiça, seu reino estará em ruínas.



Sean Connery como William de Baskerville em O Nome da Rosa

Ensaque todas as pistas

É óbvio que você já deve ter percebido que não se chama mais oráculos para questionar o que ou como algo aconteceu, mas eu garanto, isso já aconteceu. E não foi a única forma usada (e descartada) de resolver mistérios. No clássico “O Nome da Rosa”, após o suicídio de um monge, a igreja chama o frei William de Baskerville para ir ao local. William demora poucos minutos para determinar que não só não foi um suicídio, como provavelmente tratava-se de um assassinato cometido por um dos outros monges do local. A ferramenta usada por ele é seu amplo conhecimento de filosofia e lógica (praticamente nenhuma prova material é necessária).

Para o leitor curioso pela forma como ele chega a essa conclusão, é simples. O padre foi enterrado no cemitério, coisa que um suicida não seria, e isso foi feito por que a janela da qual ele teria pulado estava fechada, apenas um monge querendo se arrepender e buscar perdão fecharia a janela pós-crime para garantir que o monge morto tivesse um enterro digno. Um homem fora da igreja não se importaria com isso.

Assim sendo, conforme o tempo e novas maneiras de descobrir a verdade são criadas, novas maneiras de se investigar (e novos truques para enganar essas formas) são criadas. Em um exemplo dos mais clássicos é usualmente citado que a criação da ciência forense teria sido com um assassinato em uma aldeia no interior do Quênia, onde uma mulher teria sido assassinada com golpes de enxada. O líder espiritual da vila teria mandado a todos os homens que pegassem suas enxadas e esperassem no sol por todo um dia. A princípio, esperavam que o sol e falta de água fizesse um deles confessar seus crimes, mas para a surpresa de todos diversas moscas começaram a circular uma das enxadas, poderiam ser os deuses mandando sinais da morte em volta do culpado. O líder simplesmente disse que os insetos se reuniram para lamber o sangue sujo na ferramenta, mesmo que os homens não pudessem ver o sangue, as moscas conseguiam.

Por tanto, é muito importante em uma história de mistério determinar quais os métodos da época. um exame de DNA certamente não é uma opção em uma história medieval, mas magia é facilmente um

método válido. Cenários mais futuristas ou especulativos poderiam incluir coisas como copiar a mente do suspeito e ler ela para achar provas, ver o passado (ou até mesmo ir com ele olhar *in loco* o evento), ou até mesmo ver o futuro para impedir o crime antes de acontecer.

Note que, para um mistério ser um mistério, deve ser possível fraudar até mesmo esses métodos, do contrário não seriam preciso investigadores, o DNA pode ser de um irmão, clone ou quimera (quando dois seres são combinados formando um ser que tem dois DNAs diferentes), magias podem ser bloqueadas, ou necessitar de algo que não está disponível como um elemento a ser comparado. Até mesmo os casos mais extremos como ver o futuro pode ser fraudado (Minority Report mostra um exemplo, com o mesmo crime sendo cometido duas vezes uma vez impedido, uma vez não), ler a memória é inútil se alguém desenvolver um método de fraudar a própria memória (uma dupla personalidade ou mesmo um relógio com a hora alterada, o filme "O Sexto Dia" mostra isso com o protagonista do filme mentido para um clone que ele vai fugir, ao olhar a memória dele a imagem mostra que o original fugiu, sendo que na verdade ele apenas se escondeu em um helicóptero), até mesmo ver o passado pode revelar uma pessoa cometendo um crime e o criminoso ser um ser capaz de mudar de corpo que já partiu a muito daquele lugar, ou ser um mutante capaz de alterar o próprio corpo fazendo outro ser acusado de algo que ele nunca fez.

Lembre-se, uma aventura de investigação deve sempre ser algo fora do comum, deve sempre levar a um novo passo, e dar chance aos jogadores de verem algo que não foi visto antes. Se algum método fosse tão completamente eficiente ao ponto que ele ser aplicado resolvesse toda a questão então não haveria necessidade da investigação em primeiro lugar.

Como exemplo disso, voltemos a Édipo, que começa sua investigação falando com sábios, amigos e súditos do antigo rei e até mesmo sua esposa (que, lembre-se, foi

casada com ele antes de Édipo). Édipo, sem ferramentas modernas como câmeras e amostras, usa das musas da memória e da sabedoria dos deuses para encaixar todas as descobertas. A primeira é que o rei Cadmo tinha uma profecia sobre sua morte, ele seria assassinado por seu filho, logo basta achar esse filho e teremos o fraticida e a resolução do caso. que leva a descobrir que Jocasta havia sido mãe uma vez antes de se casar com Édipo, e a descoberta que seu marido havia jogado o garoto ao mar na esperança de mudar esse destino negro.

E agora vem o Plot Twist

Aqui separamos os bons mistérios dos ruins. A descoberta fundamental de um enigma muda a natureza de como o vemos de uma forma geral.

Se você nunca entendeu por que a maior parte das histórias clássicas de mistério o vilão nunca está atrás de dinheiro (há exceções, como vamos ver abaixo) o motivo é muito simples. Se a motivação fosse tão simples quanto essa, o mistério pareceria menos relevante. Lembre-se, é o incomum que cria o mistério, e uma solução comum tira a força desse mistério.

Note que isso não é uma regra, em o "Cão dos Baskerville" outro clássico caso de Sherlock Holmes, a motivação do criminoso é realmente apenas dinheiro, mas o mistério reside no método usado pelo criminoso, que apela para um cão treinado pintado com uma tinta fosforescente que o deixa



Um jovem Sherlock Holmes vivido por Nicholas Rowe, em O Enigma da Pirâmide. Por que não usar seu Hero High?

com uma aparência demoníaca, seu plano original era matar de medo o dono do terreno que ele pretendia comprar.

Retornando a Scooby, um ciclo que se fecha aqui com o começo dessa matéria, praticamente todos os casos regulares da equipe em quase 60 anos rondam em volta pessoas gananciosas que usam de disfarces e lendas urbanas para afastar as pessoas enquanto tentam ganhar dinheiro. O mistério visa em quem está fazendo isso, e muito pouco no porquê. Mas, claro, mesmo divertido, Scooby-doo é um mistério fraquíssimo, e serve muito mais como uma comédia.

De forma geral, o que eu quero passar aqui é que pensar na motivação do seu mistério é algo primordial, exemplos disso não faltam, mas quase todos estragaram a leitura. Aqui, entretanto, ficam recomendações. Assassinato no Expresso do Oriente tem um final surpreendente até hoje. Se alguém acertou o fim "d'O Assassinato de Roger Ackroyd" certamente merece um nobel por sua inteligência impar (até por que o fim do livro é uma trapaça com os leitores).

Em Édipo, a grande reviravolta vem quando ele descobre que ele é esse filho jogado ao mar de Jocasta, e que ele matou o antigo Rei após receber ele próprio uma previsão que mataria seu pai. Fugindo de retornar a casa que ele viveu a vida toda (sem saber ter sido adotado) ele acaba matando um homem para conseguir sobreviver, sem saber que o mesmo era o rei Cadmo (e por conseguinte, seu pai), posteriormente se casando com a viúva Jocasta, sua

mãe. E, claro, isso muda tudo.

Mas, e os dados?

É importante que os jogadores participem, mas mais importante ainda, que eles sintam que tiveram papel relevante para a solução do caso. Nesse caso o jogo detetive pode ser uma inspiração interessante.

Um mestre deve apenas criar diversos candidatos a suspeitos e perguntar aos jogadores por que eles acham que o suspeito fez o que ele fez. Use a ideia mais criativa.

Esse método é muito bom, pois mesmo o mestre não tem ideia de quem foi o verdadeiro criminoso sendo ele próprio pego de surpresa. Além disso, isso incentiva ao jogador tentar encaixar as pistas por ele mesmo (já que no fim é o raciocínio dele e não do personagem) que encontrou a resposta do mistério.

Alguns jogadores podem achar que o mestre foi preguiçoso ao não saber ele próprio a resposta do enigma. É uma crítica válida, mas particularmente sem sentido. O RPG é um jogo em equipe, e não teria por que alguém do grupo saber o fim do jogo antes mesmo dele ter começado.

Nós temos que voltar

Abrindo o jogo, existe um motivo pelo qual as pessoas gostam de história de mistérios - tentar descobrir as respostas para os enigmas, teorizar, criar e pensar a respeito é bem divertido. Mas é muito fácil perder a mão.

Existem muitas formas de estragar um mistério apresentando uma resposta muito cedo, ou muito tarde ou pior, nunca apresentar resposta nenhuma. Lost foi um fenômeno de audiência sem precedentes ao apresentar tantos mistérios quanto episódios, até seu lamentável fim, quando quase todos foram ignorados por um "o que importa é a jornada".

É um fato que o mistério tem potencial para atrair, e os personagens têm a resposta para manter o interesse conforme esses mistérios são resolvidos. Não que todos os mistérios serão resolvidos,



certamente entre várias pistas, alguma pode não ser nada.

O que pode estragar essa lógica é quando você cria mistério após mistério sem a intenção de respondê-lo (coisa que ficou conhecida como Mystery Box, usada a exaustão por J.J. Abrams com resultados controversos). Na outra ponta o destaque exclusivo aos personagens ao ponto que o mistério é ignorável (e muitas vezes ignorado) em prol de personagens cheio de trejeitos exagerados e peculiaridades tão acentuadas que tornam o personagem chato e não-funcional.

É um limite tênue, mas um mar amplamente navegável.

Eu sou a noite, eu sou a vingança

Tá, mas e M&M?

Bom, jovem gafanhoto, essa é a questão. M&M é um jogo para emular quadrinhos tão variados quanto os quadrinhos da turma da Mônica e Arquivo X, Batman e a Bíblia em Quadrinhos. Sendo assim, quais são as ferramentas de regras para um título de investigação?

A primeira coisa é óbvia, um mistério é melhor indicado para grupos de NP mais baixos, se você puder apenas correr até o local do crime e impedir ele de acontecer ele o fará (e ainda ganhará um PH por isso).

Uma recomendação seria o NP4 ou NP5. Além de limitar poderes extremamente ofensivos, quando você tem um martelo (ou uma bola de fogo) tudo começa a parecer um prego.

Poderes Utilitários, principalmente aqueles que servem para localizar ou induzir a pistas (sonhar com o futuro ou passado, falar com mortos, faro, ver outros espectros de luz, ler mentes, etc) são não apenas recomendados, mas incentivados. Um detetive capaz de ouvir o último pensamento de alguém sem dúvida é mais capaz de resolver um caso que alguém que não pode.

Outro ponto é que, se o desafio é o mistério, o NP dos seus antagonistas é completamente irrelevante, podem ser até menores, ou não. Várias histórias em quadrinhos de mistério podem ser dadas por

terminadas tão logo seja revelado quem é o culpado, deixando na mão das autoridades prender o culpado. Outras podem terminar em um clímax com um combate entre o culpado e os jogadores.

Seja qual for a escolha é importante deixar isso claro aos jogadores desde o começo. Seria bastante frustrante um jogador criar toda a ficha pensando em resolver um mistério e ser pego de surpresa tentando prender um bandido que ele encontrou, mas achou que a polícia ia lidar. É quase tão ruim quanto ter deixado metade dos seus pontos para um combate glorioso e ser frustrado com um vilão que se entrega após ser confrontado com as provas e chamar um advogado.

Tiago Miani

Para ilustrar um pouco a ideia do artigo, as fichas da trupe de amigos da animação Scooby-Doo. São fichas de Mutantes & Malfeitores 2ed, pois sabemos que muitos ainda jogam esta edição. Para quem joga a 3ed, é fácil adaptar as fichas. Divirtam-se!



SCOOBY-DOO**NP 3**

FOR 16 (+2) DES 15 (+2) CON 15 (+2)
INT 6 (-2) SAB 12 (+1) CAR 8 (-1)

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +6, Reflexos +6, Vontade +1

Ataque +2; **Agarrar** +5; **Dano** (Mordida +3); **Defesa** +3 (+1 Surpreso); **Recuo** -1; **Iniciativa** +2

Poderes: **Super Sentidos** 3 (Faro, Rastrear [pelo Faro], Ultra Audição); **Golpe** 1 (Feito: Pujante); **Imunidade** 1 (À indigestão); **Aumento de Feito** 1 (Benefício (Pode comer pra caramba)); **Velocidade** 1.

Perícias: Ofícios (Lanches) 2 (+0), Investigar 1 (-1), Nadar 2 (+4), Notar 4 (+5), Furtividade 1 (+3), Procurar 3 (+1), Sobrevivência 1 (+2)

Feitos: Sorte.

Equipamento: Kit de disfarces.

Complicação: Covardia (um Biscoito Scooby nega essa complicação por uma cena); Obsessão (por comida). Acidentes (Por azar sempre liberta os vilões capturados). Sempre esta com fome. Criança de Nibiru (todas as formações do grupo de caçadores de mistério foram formadas pela criatura extra-planar chamada Nibiru). Annunaki (Todos os animais falantes do mundo, incluindo o próprio Scooby, são descendentes de uma raça extra-planar que veio a Terra milênios atrás.)

Totais: Habilidades 9 + Perícias 4 + Feitos 1 + Poderes 8 + Combate 10 + Salvamentos 8 - Desvantagens 0 = 52pp

SALSICHA**NP 4**

FOR 10 (0) DES 13 (+1) CON 13 (+1)
INT 10 (0) SAB 13 (+1) CAR 10 (0)

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +5, Reflexos +4, Vontade +1

Ataque +1; **Agarrar** -1; **Dano** (Desarmado 0); **Defesa** +4 (+2 Surpreso); **Recuo** -1; **Iniciativa** +1

Perícias: Acrobacias 3 (+4), Dirigir 3 (+4), Disfarces 4 (+4), Ofícios (Cozinhar) 4 (+4), Investigar 2 (+2), Notar 4 (+5), Furtividade 4 (+5), Procurar 4 (+4)

Feitos: Duro de Matar, Equipamento, Parceiro [Scooby Doo] x9, Roubar Iniciativa, Sorte.

Equipamento: Kit de disfarces

Complicação: Covardia (um Biscoito Scooby nega essa complicação por uma cena). Obsessão (por comida). Acidentes (Por azar sempre liberta os vilões capturados). Sempre esta com fome. Criança de Nibiru (todas as formações do grupo de caçadores de mistério foram formadas pela criatura extra-planar chamada Nibiru).

Totais: Habilidades 9 + Perícias 7 + Feitos 13 + Poderes 6 + Combate 10 + Salvamentos 7 - Desvantagens 0 = 52pp

Scooby-Doo**Salsicha**

VELMA**NP 4**

FOR 8 (-1) DES 11 (0) CON 11 (0)
INT 18 (+4) SAB 17 (+3) CAR 10 (0)

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +2, Reflexos +3, Vontade +7

Ataque +0; **Agarrar** -1; **Dano** (Desarmado -1); **Defesa** +2 (+1 Surpresa); **Recuo** -0; **Iniciativa** +0

Poderes: Super Força 2 (Ela carrega muita tranqueira); **Aumento de Feito** 2 (Benefício (+4 de int para resolver mistérios e o tempo de solução de problemas é dividido pela metade)).

Perícias: Conhecimento (Arcano) 1 (+5), Conhecimento (História) 2 (+6), Conhecimento (Ciências Físicas) 4 (+8), Idiomas 2 (Base: Inglês. Adicionais: Japonês, Chinês), Investigar 5 (+9), Notar 5 (+8), Ofícios (Eletrônica) 5 (+9), Procurar 4 (+8)

Feitos: Equipamento, Faz Tudo, Memória Eidética, Plano Mestre, Sorte.

Equipamento: Kit de Ciências (Todos os Testes de Perícias Ciências recebem +2; 2pe), Computador (1pe) +2pe em diversos

Complicação: Deficiência (Não pode enxergar sem os óculos) .Criança de Nibiru (todas as formações do grupo de caçadores de mistério foram formadas pela criatura extra-planar chamada Nibiru)

Totais: Habilidades 15 + Perícias 7 + Feitos 5 + Poderes 6 + Combate 4 + Salvamentos 9 - Desvantagens 0 = 41 PPs

Velma

**DAPHNE****NP 2**

FOR 9 (-1) DES 10 (0) CON 10 (0)
INT 12 (+1) SAB 16 (+3) CAR 15 (+2)

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +2, Reflexos +1, Vontade +4

Ataque +0; **Agarrar** -1; **Dano** (Desarmado -1); **Defesa** +2 (+1 Surpresa); **Recuo** -0; **Iniciativa** +0

Perícias: Conhecimento (Moda/Atualidades) 4 (+5), Diplomacia 3 (+5), Desarmar Dispositivos 4 (+4), Investigar 1 (+2), Notar 2 (+5), Procurar 2 (+3)

Feitos: Atraente, Equipamento, Sorte.

Equipamento: Bolsa de Maquiagem (Feito: Ferramentas Improvisadas) +4pe em Diversos

Complicação: Acidentes (por puro azar ela sempre será a donzela em perigo)

Totais: Habilidades 12 + Perícias 4 + Feitos 3 + Poderes 0 + Combate 4 + Salvamentos 4 - Desvantagens 0 = 27PPs

Daphne



FREDDY**NP 4**

FOR 16 (+3) DES 12 (+1) CON 14 (+2)
INT 12 (+1) SAB 16 (+3) CAR 13 (+1)

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +6, Reflexos +4, Vontade +5

Ataque +3; **Agarrar** +5; **Dano** (Desarmado +3); **Defesa** +2 (+1 Surpreso); **Recuo** -1; **Iniciativa** +1

Poderes: Repertório Fazer Armadilhas: Feitos Aumentados 4 (Ferramentas Improvisadas, Derrubar Aprimorado, Prender Aprimorado, Imobilizar Aprimorado); **Aumento de Perícias** 1 (Ofícios (Mecânica) +4)

Perícias: Dirigir 5 (+6), Investigar 3 (+4), Ofícios (Mecânica) 4 (+5), Notar 3 (+5), Procurar 3 (+4), Nadar 2 (+5)

Feitos: Atraente, Equipamento x2, Liderança (Questionável), Plano Mestre.

Equipamento: Máquina do Mistério (Van; 8pe) +2pe em equipamentos instalados pelo Fred

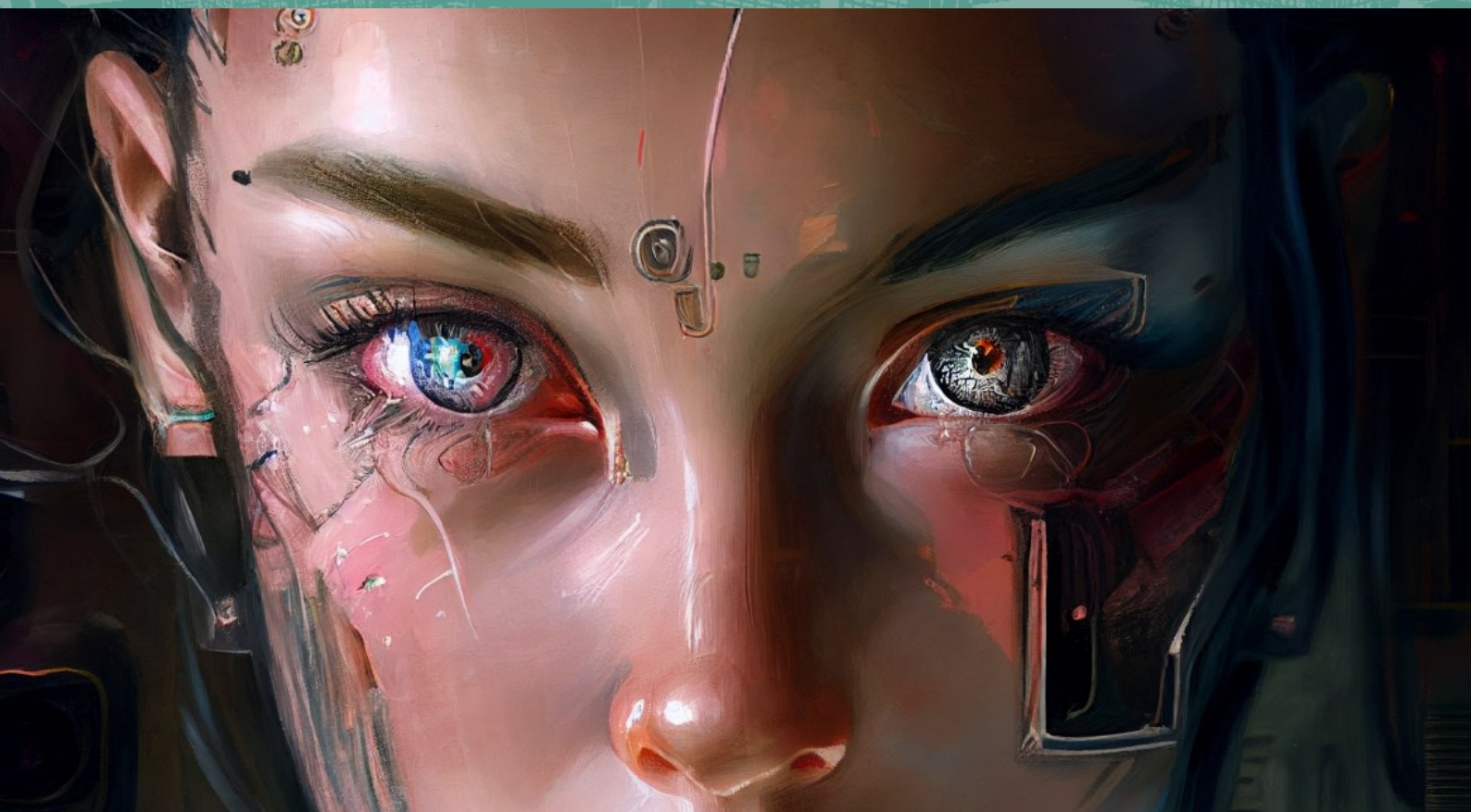
Complicação: Suas armadilhas nunca funcionam da primeira vez. Criança de Nibiru (todas as formações do grupo de caçadores de mistério foram formadas pela criatura extra-planar chamada Nibiru)

Totais: Habilidades 22 + Perícias 5 + Feitos 5 + Poderes 5 + Combate 10 + Salvamentos 10 - Desvantagens 0 = 57 PP

Freddy



A Máquina do Mistério é um dos veículos mais icônicos da cultura pop. Ela representa toda uma geração, sendo facilmente reconhecida por fãs de todas as idades, assim como o batmóvel (Batman) ou o Delorean (De Volta para o Futuro). Seja animação, filme, quadrinhos ou crossover com seriado de mistério, ela é uma presença permanente junto da trupe de jovens investigadores.



A ARTE DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Midjourney, a ferramenta para dar rosto e corpo para seu personagem em M&M

A inteligência artificial (ou IA) não chegar a ser uma novidade para nós. A décadas ela está presente, pelo menos nas múltiplas mídias da cultura pop que consumimos. Quadrinhos, livros, seriados, games e filmes, ela é uma presença certa sempre que o tema nos remete à algum ponto no futuro próximo ou distante.

O primeiro contato que tive com uma IA, que me lembre, foi no filme 2001: uma odisseia no espaço (1968), do mestre máximo do cinema Stanley Kubrick, em uma adaptação do romance de Arthur C. Clarke. No filme, ambientado numa possível década de 90, temos Hal-9000, uma inteligência artificial instalada na nave espacial Discovery e responsável por todo o seu funcionamento. Me lembro bem quando assisti ao filme no fim da década de 70. Fiquei impactado com a possibilidade de dialogarmos e nos relacionarmos de forma clara com uma máquina. Não era uma pessoa em si, mas interagia como uma.

Nos anos seguintes tive uma série infindável de outros exemplos de IAs. Em Aliens, o 8º passageiro (1979, de Ridley Scott), temos o androide Ash mostrando um perfil frio e calculista de uma IA à serviço de interesses humanos. Já no filme seguinte da franquia, Aliens, o Resgate (1986, de James Cameron), temos o androide Bishop que nos mostra uma face mais humanista. Entre esses dois filmes tivemos O Exterminador do Futuro (1984, de James Cameron) onde tomamos contato com o nosso mundo, de um futuro distópico, onde as IAs tentavam exterminar os seres humanos.

Recentemente, na duologia da escritora chinesa radicada nos Estados Unidos Marie Lu, com os livros Warcross (2017) e Wildcard (2018), o debate que paira sobre a aventura cyberpunk dos dois livros é de que uma IA nunca conseguirá ser como um ser humano real e funcional. No final da aventura frenética temos a conclusão dos protagonistas de que uma IA é e será uma cópia com limitações.

As IAs não são uma unanimidade, nem agora e nem antes. Essa introdução é mais para deixar claro que tenho ciência do grande debate que tem acontecido sobre as inteligências artificiais nos últimos meses sobre a possibilidade de IAs começarem a retirar postos de trabalhos de pessoas reais. Para corroborar com o debates já temos mais de duzentos livros na Amazon criados por IAs, assim como empresas europeias de propaganda dispensando modelos para trabalhar com imagens geradas por IAs. Não é um debate novo, mas está agora com novos elementos já que temos as IAs sendo colocadas direta e facilmente em contato conosco - uma popularização e uma facilitação de acesso única na história que tem se potencializado nos últimos meses.

O uso de ferramentas de IAs é um novo patamar que está sendo debatido. O foco para esses debates atuais está centrado em ferramentas como ChatGPT e Midjourney. O medo da substituição humana ou da utilização de material criado originalmente por humanos e usados sem os devidos cuidados autorias deve ser uma pauta.

Mas percebam que até agora me referi à esses produtos de IA como *ferramentas*. Isso é intencional, pois para mim são apenas isso - ferramentas. São facilitadores para tarefas que não devem (ou não deveriam) substituir humanos, mas simplificar suas atividades em variadas tarefas. Tenho opiniões pessoais sobre isso, mas hoje não é o dia disso. Hoje é dia de M&M.

Nosso foco aqui será o Midjourney. Antes de mais nada vejo o Midjourney como uma ótima ferramenta para Mutantes & Malfeitores (e todos os outros RPGs existentes). Para quem não sabe do que estou falando, Midjourney é um programa de inteligência artificial da OpenAI que possibilita criarmos imagens a partir de comandos em forma de texto (os chamados Prompts). Ou seja, criamos um texto (dentro de certas especificações de comandos) e a IA que opera no Midjourney transforma nosso texto em uma imagem. A imagem gerada será tão boa quanto a qualidade de nosso prompt e a versão do Midjourney. Essas imagens podem ganhar uma altíssima qualidade conforme aprendemos e nos aperfeiçoamos em sua utilização (confira os exemplos das imagens desse artigo, todas geradas por meio do Midjourney).



As vantagens do uso do Midjourney e podermos criar uma imagem única - inédita (por mais que ainda haja o debate do uso de imagens já existentes para alimentar os bancos de dados que serão usadas pela IA). Todos nós queremos uma imagem que represente de forma plena nosso personagem para a mesa de final de semana de M&M. Além disso, se for uma imagem que nunca tenha sido usado ou visto, mas significância terá para nós. É uma satisfação muito grande.

Mais do que isso. Eu sou aquele tipo de mestre e jogador que curte fazer backgrounds de páginas e mais páginas - e sei que existem muitos outros mestres e jogadores assim. Com o Midjourney posso dar mais peso para meus backgrounds ao adicionando à eles imagens de locais, cenas e imagens de outros personagens. As possibilidades e vantagens são muitas.

A pergunta que fica é - mas como fazer isso?

Bom, a resposta é e não é fácil. Criar prompts para o Midjourney é algo por um lado divertido enquanto estamos percebendo nossas ideias tomando a forma de uma imagem. Por outro lado é tão complexo que já temos uma profissão específica para isso que paga salários à peso de ouro - o Engenheiro de Prompts.

O que vou fazer aqui é dar algumas dicas para você começar a aventura de se embrenhar de cabeça no Midjourney.

A **primeira coisa** que você deve saber é que precisará criar seu prompt em inglês. Embora o programa entenda idiomas diversos, incluindo o português, ele terá um melhor resultado quando o prompt estiver em inglês. Isso pode ser um grande problema para a maioria aqui no Brasil, um país onde o acesso e a fluência ao inglês é ainda muito limitado.

Mas não se apavore. O prompt não é escrito com a complexidade de frases perfeitas. Você pode facilmente criar seu prompt - pelo menos a parte inicial descritiva (explicarei o que é isso adiante) - usando um tradutor online qualquer como o Google Translator.

A **segunda coisa** que devemos ter compreensão é de que nosso prompt não precisa ser enorme e detalhado em excesso para dar o resultado que queremos. Antes de detalhes demais, precisamos ter o cuidado para que ele descreva de forma direta o que esperamos, com cuidado para não criarmos informações divergentes que confundam a IA. Ao mesmo tempo isso não significa simplificarmos, mas sim termos o cuidado de que o que for inserido será claro e relevante. A IA que atua no Midjourney tentará entender o que você pede e temos que facilitar esse trabalho.

A **terceira coisa** importante é que precisamos entender. Para termos um prompt que seja de fácil compreensão, ele precisa seguir uma certa estrutura

na hora de sua construção. Sites e canais de engenheiros de prompts indicam uma estrutura básica formada de três partes:

Descrição da **pessoa/coisa** central

+

Descrição do **ambiente**

+

Listagem dos **elementos técnicos**

Primeiramente devemos nos preocupar com a descrição de tudo relacionado com o elemento central da arte que desejamos. Sem idas e vindas, indicamos o que queremos de forma clara. Por exemplo:

White man in his 30s, black hair, with a black mask, wearing jeans and a black t-shirt, with a long tattered black cloak covering his body and head

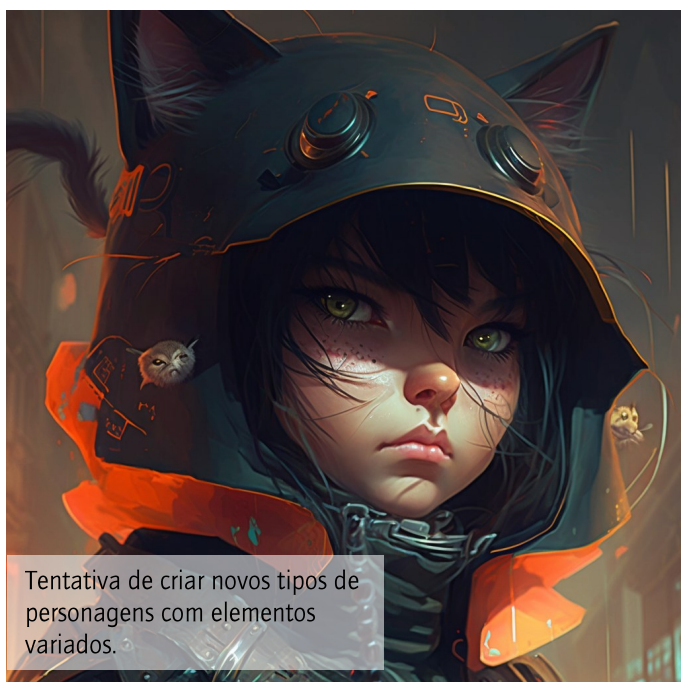
A segunda parte do prompt é a descrição do cenário ou os elementos do local. Não chega a ser algo necessário (tudo depende do que você está tentando criar). Por exemplo:

ethereal, fog detailed

Por fim, indicamos elementos técnicos como tipo de iluminação, posição da iluminação, tratamento das cores e seus tipo, proeminência de uma tonalidade na peça central ou no ambiente, estilo da arte, influência de escola artística ou artista em especial, partes desfocadas, formato do quadro da imagem, tudo isso entre uma outra infinidade de coisas. Essa terceira parte é a mais complicada. São muitas possibilidades e inúmeros elementos técnicos para usarmos. Se você entende de fotografia e afins poderá ser mais fácil. Mas se você, assim como eu, não é do ramo, mas um curioso, há sites que facilitam isso que listarei no final deste artigo. Por exemplo desses elementos técnicos:

professional color grading, soft shadows, no contrast, clean sharp focus, film photography, matte black color -ar 5:7

Juntamos tudo isso e temos um prompt que tenta dar forma à um personagem de uma de minhas mesas de M&M - um homem de cerca de trinta anos, que usa um manto e cujo poder é Intangibilidade.



Tentativa de criar novos tipos de personagens com elementos variados.

Não é nada de especial para um personagem cuja uma de suas peculiaridades é não usar uniforme. Assim, nosso prompt completo juntando as três partes resulta na imagem ao lado.

Os resultados são sempre incríveis e com pequenas alterações no prompt podemos incrementar ou modificar de forma interessante e radical cada nova imagem. Nas imagens abaixo temos uma série de pequenas modificações nos prompts que resultam nas mais variadas imagens.

O Midjourney é uma ferramenta tão ampla, variada e útil, que seria impossível analisarmos todas as suas possibilidades em um simples artigo de algumas páginas e além disso, eu nem me sinto com conhecimento técnico sobre ele suficiente para demonstrar tudo o que ele é capaz.

Minha intenção aqui é apenas de chamar a atenção dos jogadores e curiosos do RPG das facilidades dessa ferramenta para incrementar suas fichas ou sessões de Mutantes & Malfeitores (e de qualquer outro sistema ou cenário de RPG existente).

Experimentem, teste, brinquem e vejam por si só as possibilidades. Mesmo com toda a discussão e debate sobre as inteligências artificiais, ainda assim vejo vantagens nessas ferramentas.

Bons jogos.

JECB



Sites:

- Midjourney Prompt Tool
- Playgroundai.com
- Midjourney Prompt Generator
- How to Leverage AI

Canais do Youtube:

- @raha-nas
- @OlivioSarikas
- @max-imize





A FORÇA DOS ANÉIS DE PODER

Sagas da DC Comics como A Noite Mais Densa e O Dia Mais Claro são marcos nos quadrinhos de super-heróis, tendo marcado gerações de leitores!

Minha história com quadrinhos começou com o meu pai. O quando eu não poderia dizer. Sou filho de pais divorciados e presentes. Absolutamente TODOS os domingos (aka Dia de Papai) eu era levado ao jornaleiro para escolher uma revista. Desde sempre. Meu pai é um fã inveterado do Batman, mas nunca gostei do absoluto "roteirismo" desse herói. Eu era atraído para coisas mais... Cósmicas. E isso invariavelmente me levou ao Lanterna Verde. Não o Lanterna Verde Alan Scott. Os Lanternas Verdes da Tropa.

A premissa sempre me agradou. Força de Vontade é algo que todos temos, em maior ou menor grau. Então o grande poder do herói ser uma característica onipresente me chamou a atenção desde pequeno. Através dessas histórias eu aprendi que você pode perseverar e superar inúmeras coisas. Tudo através da força de vontade de continuar avançando independentemente das situações adversas.

O mundo complexo e "separado" das coisas gerais da Terra era interessante porque evitava uma parte dos famosos "leia sobre isso na edição X" que me irritavam profundamente. E a multitude das Tropas gerava conceitos interessantes. Se a Força de Vontade podia realizar grandes coisas, porque não o Amor, a Esperança? Porque não a Raiva, o Medo e a Ganância?

Como todo o herói cuja história atravessa décadas, existem arcos bons e arcos ruins. Lanterna Verde tem alguns arcos excelentes! O Amanhecer Esmeralda que narra o início de Hal Jordan, o Lanterna Verde icônico, O Crepúsculo Esmeralda onde Hal sola a Tropa dos Lanternas Verdes um por um e vira um vilão, A Guerra das Luzes, onde as tropas "diferentes" são geradas. Mas dois dos arcos mais elogiados e icônicos são exatamente os que abrem o juramento.

**"No dia mais claro, na noite mais densa,
O mal sucumbirá ante a minha presença.
E todo aquele que venera o mal há de penar
Quando a luz do Lanterna Verde enfrentar!"**

Sempre pareceram ser frases de efeito. No dia mais e claro e na noite mais densa, eles vão estar trabalhando. Dia e noite. Não importa o quão claro ou o quão escuro fique, eles estarão lá. É um juramento essencialmente militar, até porque a Tropa dos Lanternas Verdes funcionam como um tipo de polícia universal. Então fazia todo o sentido. Até que algum roteirista teve uma ideia brilhante. E se isso não fosse SÓ uma parte do juramento. E se fosse algum... Evento?

E assim surgiram os arcos O Dia Mais Claro e A Noite Mais Densa. Arcos complementares, de certa forma. Pois ambos tinham uma premissa semelhante e oposta. Na Noite Mais Densa, um novo personagem "ouve" a morte e parece ser a encarnação consciente da morte. Junto com ele anéis novos, negros, surgem e vão a vários cadáveres de heróis e pessoas conectadas a heróis e os trazem de volta como mortos-vivos. Aproveitando a publicidade e seguindo o hábito supracitado de incluir histórias em outros lugares, a DC até lançou uma única edição de vários títulos que haviam sido cancelados. O Anel Negro, em vez de estar ligado a uma emoção, estava ligado à morte.

E como continuação direta da Noite Mais Densa, onde todas as cores do espectro emocional se uniram para conter a ameaça junto a múltiplos heróis, o Dia Mais Claro se inicia, com um inimigo outrora desconhecido buscando as entidades que incorporam o próprio espectro emocional. Com todas reunidas na Terra após a Noite Mais Densa, elas começam a buscar hospedeiros. Assim como Parallax, a entidade amarela do medo, já havia possuído Hal Jordan, e Íon, a entidade verde da Força de Vontade, estava possuindo um Lanterna Verde, as outras entidades encontravam humanos que servissem.

Esse arco estabeleceu algumas fundações que se mantém até hoje, como as personalidades de várias entidades e sua relação com suas tropas. O interesse da Luz Laranja na ganância humana, e em

Lex Luthor em específico. Safira Estrela, o interesse amoroso de Jordan, como Líder da Tropa Safira. O passado, muito pesado devo acrescentar, de Dex-Star o gatinho de Atrócitus e membro da Tropa Vermelha é um adendo interessante ao arco. Mas pensem no ódio que um gato pode ter e lembrem que os anéis são atraídos para as maiores concentrações da emoção no universo. Além de [SPOILER], Krona, um guardião renegado que buscava compreender o início do universo e ainda participará de múltiplos arcos bem cósmicos na DC. [FIM DO SPOILER].

Em resumo, a Tropa dos Lanternas Verdes é comporta por heróis que nos mostram que a força de vontade é um poder impressionante. Ainda mais em arcos recentes, onde Jéssica Cruz foi tomada pelo Anel Energético, a contraparte maligna de um anel verde e, ao superar grande medo, tornase uma Lanterna Verde plena. Mesmo sofrendo de ansiedade paralisante. Ela é o exemplo mais recente e mais próximo da importância da força de vontade. Que o medo é um adversário constante. E que coragem não é ausência de medo, e sim conseguir agir a despeito dele.

Que possamos seguir o exemplo da tropa e possamos ouvir, em nossas mentes, as palavras. "Você possui capacidade de superar grande medo." E possamos sorrir enquanto seguimos em frente.

Bem-vindos à Tropa dos Lanternas Verdes!

Calvin Semião



ORDEM DE LEITURA

Um dos grandes desafios para os amantes de quadrinhos de super-heróis no Brasil é conseguir ler as sagas e arcos lançados lá fora, acompanhando a ordem correta deles. Enquanto lá fora as diversas edições são lançadas em sequência, por aqui, por motivos editoriais, a ordem fica um tanto confusa, isso quando não há partes simplesmente que nem chegam a serem lançadas por aqui.

Por isso que teremos a preocupação de disponibilizar aqui uma lista detalhada de onde encontrar as edições das sagas e arcos comentados em nossos artigos e qual sua ordem de leitura, tanto segundo a seriação original, quanto pela seriação de publicações realizadas aqui no Brasil. Será uma ótima forma para terem um verdadeiro checklist de edições e, se quiserem, completar sua coleção

A NOITE MAIS DENSE (Prelúdio)

- Green Lantern Corps vol 2 #33 - Dimensão DC: Lanterna Verde #19 (Panini - março de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #34 - Dimensão DC: Lanterna Verde #20 (Panini - abril de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #35 - Dimensão DC: Lanterna Verde #20 (Panini - abril de 2010)
- Green Lantern vol 4 #39 - Dimensão DC: Lanterna Verde #21 (Panini - maio de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #36 - Dimensão DC: Lanterna Verde #20 (Panini - abril de 2010)
- Green Lantern vol 4 #40 - Dimensão DC: Lanterna Verde #21 (Panini - maio de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #37 - Dimensão DC: Lanterna Verde #20 (Panini - abril de 2010)
- Green Lantern vol 4 #41 - Dimensão DC: Lanterna Verde #22 (Panini - junho de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #38 - Dimensão DC: Lanterna Verde #20 (Panini - abril de 2010)
- Green Lantern vol 4 #42 - Lanterna Verde #22 (Panini - junho de 2010)

A NOITE MAIS DENSE

BLACKEST NIGHT #0 - A Noite Mais Densa #0 (Panini - julho de 2010)

- Green Lantern vol 4 #43 (Prologue) - Lanterna Verde #23 (Panini - julho de 2010)
- Blackest Night: Tales of the Corps #1 (Tie-in) - suas quatro histórias foram adicionadas às edições de A Noite Mais Densa #3, #2 e #1, em ordem invertida.
- Blackest Night: Tales of the Corps #2 (Tie-in) - suas duas histórias foram adicionadas às edições de A Noite Mais Densa #4 e #3 em ordem invertida.
- Blackest Night: Tales of the Corps #3 (Tie-in) - A Noite Mais Densa #5

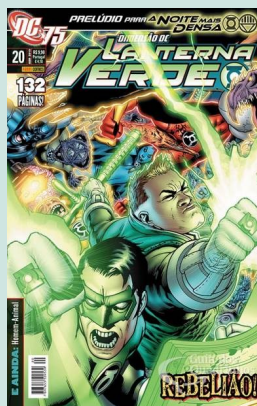
O QUE SÃO AS EDIÇÕES TIE-IN?

São histórias derivadas de megassagas ou arcos de nicho. Minisséries, séries mensais, quinzenais, revistas solo ou mesmo de grupo, todas podem se tornar um tie-in. A única exigência para isso é que o seu plot, durante o arco tie-in, esteja atrelado com a saga (consequências, repercussões etc). Os tie-ins costumam ser destacados na capa das HQs, com o logotipo da saga à qual estão conectados. Normalmente não há prejuízo na compreensão da saga se os tie-ins não forem lidos.

AS MUDANÇAS DE NOME NAS REVISTAS

Não apenas lá fora, mas aqui no Brasil muitas revistas mensais trocam de nome ao longo de suas serializações. Normalmente devido ao sucesso de um personagem, revistas suprimem parte do nome ou o modificam totalmente. Este foi o caso da revista Dimensão DC: Lanterna Verde.

Ela estreou no Brasil em setembro de 2008. Com o passar das edições o Lanterna Verde começou a ganhar muito destaque. Quando a estreia da saga A Noite Mais Densa estreou, a editora Panini decidiu por trocar o nome da revista mensal para apenas Lanterna Verde em sua edição #21, em maio de 2010, permanecendo com este nome até sua edição #45, a última, em maio de 2012.



A edição #20 foi a última a levar o nome Dimensão DC.

A edição #21 foi a primeira a se chamar simplesmente de Lanterna Verde.



BLACKEST NIGHT #1 - A Noite Mais Densa #1 (Panini - julho de 2010)

- Green Lantern vol 4 #44 (Tie-in) - Lanterna Verde #24 (Panini - agosto de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #39 (Tie-in) - Lanterna Verde #24 (Panini - agosto de 2010)
- Blackest Night: Batman #1 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #2 (Panini - agosto de 2010)

BLACKEST NIGHT #2 - A Noite Mais Densa #2 (Panini - agosto de 2010)

- Blackest Night: Superman #1 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #3 (Panini - setembro de 2010)
- Blackest Night: Titans #1 (de 3) (Tie-in) - Lanterna Verde #24 (Panini - agosto de 2010)
- Green Lantern vol 4 #45 (Tie-in) - Lanterna Verde #25 (Panini - setembro de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #40 (Tie-in) - Lanterna Verde #25 (Panini - setembro de 2010)
- Blackest Night: Batman #2 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #3 (Panini - setembro de 2010)

BLACKEST NIGHT #3 - A Noite Mais Densa #3 (Panini - setembro de 2010)

- Blackest Night: Superman #2 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #4 (Panini - outubro de 2010)
- Green Lantern vol 4 #46 (Tie-in) - Lanterna Verde #26 (Panini - outubro de 2010)
- Solomon Grundy #7 (Tie-in) - **não lançada no Brasil**
- Blackest Night: Titans #2 (de 3) (Tie-in) - Lanterna Verde #25 (Panini - setembro de 2010)
- Blackest Night: Batman #3 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #4 (Panini - outubro de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #41 (Tie-in) - Lanterna Verde #26 (Panini - outubro de 2010)
- Blackest Night: Superman #3 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #5 (Panini - novembro de 2010)
- Blackest Night: Titans #3 (de 3) (Tie-in) - Lanterna Verde #26 (Panini - outubro de 2010)

INÉDITOS

Pode acontecer que alguma edição de uma megassaga nunca chegue ao Brasil... e isso é mais comum do que você imagina. Questões como relevância, fatores econômicos ou mesmo limite de edições lançadas nacionalmente podem fazer com que algumas partes de uma megassaga fiquem inéditas.

BLACKEST NIGHT #4 - A Noite Mais Densa #4 (Panini - outubro de 2010)

- Green Lantern vol 4 #47 (Tie-in) - Lanterna Verde #27 (Panini - novembro de 2010)
- Doom Patrol vol5 #4 (Tie-in) - **não lançada no Brasil**
- Green Lantern Corps vol 2 #42 (Tie-in) - Lanterna Verde #27 (Panini - novembro de 2010)
- R.E.B.E.L.S. vol 2 #10 (Tie-in) - **não lançada no Brasil**
- Booster Gold vol 2 #26 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #2 (Panini - fevereiro de 2011)
- Superman/Batman #66 (Tie-in) - Universo DC #5 (Panini - novembro de 2010)
- Outsiders vol 4 #24 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #2 (Panini - fevereiro de 2011)
- Adventure Comics vol 2 #4 (Tie-in) - Universo DC #7 (Panini - janeiro de 2011)

BLACKEST NIGHT #5 - A Noite Mais Densa #5 (Panini - novembro de 2010)

- Teen Titans vol 3 #77 (Tie-in) - Lanterna Verde #27 (Panini - novembro de 2010)
- Justice League of America vol 2 #39 (Tie-in) - Liga da Justiça #97 (Panini - dezembro de 2010)
- Green Lantern vol 4 #48 (Tie-in) - Lanterna Verde #28 (Panini - dezembro de 2010)
- Blackest Night: The Flash #1 (de 3) (Tie-in) - Liga da Justiça #96 (Panini - novembro de 2010)
- Blackest Night: Wonder Woman #1 (de 3) (Tie-in) - Universo DC #6 (dezembro de 2010)
- Doom Patrol vol 5 #5 (Tie-in) - **não lançado no Brasil**
- R.E.B.E.L.S. vol 2 #11 (Tie-in) - **não lançado no Brasil**
- Adventure Comics vol 2 #5 (Tie-in) - dividida entre a Universo DC #6 (dezembro de 2010) e Universo DC #7 (janeiro de 2011)
- Booster Gold (2007 series) #27 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #2 (Panini - fevereiro de 2011)
- Justice League of America vol 2 #40 (Tie-in) - Liga da Justiça #97 (Panini - dezembro de 2010)
- Green Lantern Corps vol 2 #43 (Tie-in) - Lanterna Verde #28 (Panini - dezembro de 2010)
- Superman/Batman #67 (Tie-in) - Universo DC #6 (dezembro de 2010)
- Outsiders (2007 series) #25 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #2 (Panini - fevereiro de 2011)
- Green Lantern vol 4 #49 (Tie-in) - Lanterna Verde #29 (Panini - janeiro de 2011)
- Teen Titans vol 3 #78 (Tie-in) - Lanterna Verde #28 (Panini - dezembro de 2010)
- Blackest Night: JSA #1 (de 3) (Tie-In)



BLACKEST NIGHT #6 - A Noite Mais Densa #6 (Panini - dezembro de 2010)

- Suicide Squad vol 1 #67 (Tie-In) - A Noite Mais Densa Especial #1 (Panini - janeiro de 2011)
- Weird Western Tales #71 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #1 (Panini - janeiro de 2011)
- Blackest Night: Wonder Woman #2 (of 3) (Tie-in) - Universo DC #6 (dezembro de 2010)
- Catwoman vol 3 #83 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #2 (Panini - fevereiro de 2011)
- Secret Six vol 3 #17 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #1 (Panini - janeiro de 2011)
- The Power of Shazam #48 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #1 (Panini - janeiro de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #44 (Tie-in) - Lanterna Verde #29 (Panini - janeiro de 2011)
- The Phantom Stranger #42 (Tie-in) - A Noite Mais Densa #7 (Panini - janeiro de 2011)
- Starman (1994 series) #81 (Tie-in) - A Noite Mais Densa #8 (Panini - fevereiro de 2011)
- Blackest Night: The Flash #2 (of 3) (Tie-in) - história dividida entre a Liga da Justiça #98 (Panini - janeiro de 2011) e Liga da Justiça #97 (Panini - dezembro de 2010)
- Green Lantern vol 4 #50 (Tie-in) - Lanterna Verde #29 (Panini - janeiro de 2011)
- The Atom and Hawkman #46 (Tie-in) - **não lançado no Brasil**
- Blackest Night: JSA #2 (of 3) (Tie-In) - Universo DC #8 (fevereiro de 2011)
- The Question vol 1 #37 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #1 (Panini - janeiro de 2011)
- Blackest Night: Wonder Woman #3 (of 3) (Tie-in) - Universo DC #7 (janeiro de 2011)
- Adventure Comics vol 2 #7 (Tie-in) - Universo DC #8 (fevereiro de 2011)
- Secret Six vol 3 #18 (Tie-in) - A Noite Mais Densa Especial #1 (Panini - janeiro de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #45 (Tie-in) - Lanterna Verde #30 (Panini - fevereiro de 2011)
- Green Lantern vol 4 #51 (Tie-in) - Lanterna Verde #30 (Panini - fevereiro de 2011)
- Blackest Night: The Flash #3 (of 3) (Tie-in) - Liga da Justiça #98 (Panini - janeiro de 2011)
- Blackest Night: JSA #3 (of 3) (Tie-in) - Universo DC #8 (fevereiro de 2011)
- Green Arrow and Black Canary vol 1 #30 - Liga da Justiça #99 (Panini - fevereiro de 2011)

BLACKEST NIGHT #7 - A Noite Mais Densa #7 (Panini - janeiro de 2011)

- Green Lantern Corps vol 2 #46 (Tie-in) - Lanterna Verde #30 (Panini - fevereiro de 2011)
- Green Lantern vol 4 #52 (Tie-in) - Lanterna Verde #30 (Panini - fevereiro de 2011)

BLACKEST NIGHT #8 - A Noite Mais Densa #8 (Panini - fevereiro de 2011)

- Green Lantern Corps vol 2 #47 (Epilogue) - Lanterna Verde #31 (Panini - março de 2011)
- Untold Tales of Blackest Night #1 - A Guerra dos Lanternas Verdes - Especial (Panini - maio de 2012)



O DIA MAIS CLARO

BRIGHTEST DAY #0 - O Dia Mais Claro #0 (Panini - março de 2011)

- Justice League – Generation Lost #1 (Tie-in) - Liga da Justiça #101 (Panini - abril de 2011)
- Justice League – Generation Lost #2 (Tie-in) - Liga da Justiça #101 (Panini - abril de 2011)
- Green Lantern vol 4 #53 (Tie-in) - Lanterna verde #31 (Panini - março de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #48 (Tie-in) - Lanterna verde #32 (Panini - abril de 2011)

BRIGHTEST DAY #1 - O Dias Mais Claro #1 (Panini - abril de 2011)

- A Green Lantern vol 4 #54 (Tie-in) - Lanterna verde #32 (Panini - abril de 2011)
- A Green Lantern vol 4 #55 (Tie-in) - Lanterna verde #33 (Panini - maio de 2011)
- Green Lantern – Emerald Warriors #1 (Tie-in) - Lanterna verde #36 (Panini - agosto de 2011)

BRIGHTEST DAY #2 - O Dias Mais Claro #1 (Panini - abril de 2011)

BRIGHTEST DAY #3 - O Dias Mais Claro #2 (Panini - maio de 2011)

- Green Lantern Corps vol 2 #49 (Tie-in) - Lanterna verde #33 (Panini - maio de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #50 (Tie-in) - Lanterna verde #34 (Panini - junho de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #51 (Tie-in) - Lanterna verde #35 (Panini - julho de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #52 (Tie-in) - Lanterna verde #36 (Panini - agosto de 2011)
- Justice League of America #44 (Tie-in) - Liga da Justiça #101 (Panini - abril de 2011)
- Justice League of America #45 (Tie-in) - Liga da Justiça #102 (Panini - maio de 2011)
- Titans – Villains for Hire Special #1 (Tie-in) - Titãs #1 (Panini - julho de 2011)
- Justice League of America #46 (Tie-in) - dividida em duas partes em Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011) e Liga da Justiça #106 (Panini - setembro de 2011)
- Justice Society of America #41 (Tie-in) - Liga da Justiça #103 (Panini - junho de 2011)

BRIGHTEST DAY #4 - O Dias Mais Claro #2 (Panini - maio de 2011)

BRIGHTEST DAY #5 - O Dias Mais Claro #3 (Panini - junho de 2011)

- Brightest Day – The Atom Special #1 – **não lançado no Brasil**
- Flash #1 (Tie-in) - Liga da Justiça #101 (Panini - abril de 2011)
- Flash #2 (Tie-in) - Liga da Justiça #102 (Panini - maio de 2011)
- Flash #3 (Tie-in) - dividida em duas partes em Liga da Justiça #102 (Panini - maio de 2011) e Liga da Justiça #103 (Panini - junho de 2011)
- Flash #4 (Tie-in) - Liga da Justiça #103 (Panini - junho de 2011)
- Justice League of America #47 (Tie-in) - dividida em duas partes em Liga da Justiça #104 (Panini - julho de 2011) e Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011)
- Justice Society of America #42 (Tie-in) - Liga da Justiça #104 (Panini - julho de 2011)
- Titans #24 (Tie-in) - Titãs #1 (Panini - julho de 2011)
- Titans #25 (Tie-in) - Titãs #1 (Panini - julho de 2011)
- Green Arrow #1 (Tie-in) - Liga da Justiça #106 (Panini - setembro de 2011)
- Green Arrow #2 (Tie-in) - Liga da Justiça #107 (Panini - outubro de 2011)
- Green Arrow #3 (Tie-in) - Liga da Justiça #108 (Panini - novembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #6 - O Dia Mais Claro #3 (Panini - junho de 2011)

BRIGHTEST DAY #7 - O Dia Mais Claro #4 (Panini - julho de 2011)

BRIGHTEST DAY #8 - O Dia Mais Claro #4 (Panini - julho de 2011)

- Birds of Prey #1 (Tie-in) - Universo DC #12 (Panini - junho de 2011)
- Birds of Prey #2 (Tie-in) - Universo DC #13 (Panini - julho de 2011)
- Birds of Prey #3 (Tie-in) - Universo DC #14 (Panini - agosto de 2011)
- Birds of Prey #4 (Tie-in) - Universo DC #14 (Panini - agosto de 2011)
- Birds of Prey #5 (Tie-in) - Universo DC #15 (Panini - setembro de 2011)
- Justice League - Generation Lost #3 (Tie-in) - Liga da Justiça #102 (Panini - maio de 2011)
- Justice League - Generation Lost #4 (Tie-in) - Liga da Justiça #102 (Panini - maio de 2011)
- Justice League - Generation Lost #5 (Tie-in) - Liga da Justiça #103 (Panini - junho de 2011)
- Justice League - Generation Lost #6 (Tie-in) - Liga da Justiça #104 (Panini - julho de 2011)
- Flash #5 (Tie-in) - Liga da Justiça #104 (Panini - julho de 2011)
- Justice League of America #48 (Tie-in) - Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011)
- Justice League - Generation Lost #7 (Tie-in) - Liga da Justiça #104 (Panini - julho de 2011)
- Justice Society of America #43 (Tie-in) - Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011)
- Flash #6 (Tie-in) - Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011)
- Justice League - Generation Lost #8 (Tie-in) - Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011)
- Justice League - Generation Lost #9 (Tie-in) - Liga da Justiça #105 (Panini - agosto de 2011)

BRIGHTEST DAY #9 - O Dia Mais Claro #5 (Panini - agosto de 2011)

- Green Arrow #4 (Tie-in) - Liga da Justiça #108 (Panini - novembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #10 - O Dia Mais Claro #5 (Panini - agosto de 2011)

- Untold Tales of Blackest Night #1 (Tie-in) - A Guerra dos Lanternas Verde Especial (Panini - maio de 2012)

BRIGHTEST DAY #11 - O Dia Mais Claro #6 (Panini - setembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #12 - O Dia Mais Claro #6 (Panini - setembro de 2011)

- Green Arrow #5 (Tie-in) - Liga da Justiça #108 (Panini - novembro de 2011)
- Green Arrow #6 (Tie-in) - Liga da Justiça #109 (Panini - dezembro de 2011)
- Green Arrow #7 (Tie-in) - Liga da Justiça #110 (Panini - janeiro de 2012)
- Justice League (Tie-in) - Generation Lost #10 - Liga da Justiça #106 (Panini - setembro de 2011)
- Justice League (Tie-in) - Generation Lost #11 - Liga da Justiça #106 (Panini - setembro de 2011)
- Justice League (Tie-in) - Generation Lost #12 - Liga da Justiça #107 (Panini - outubro de 2011)



- Justice League – Generation Lost #13 (Tie-in) - Liga da Justiça #107 (Panini - outubro de 2011)
- Justice League – Generation Lost #14 (Tie-in) - Liga da Justiça #108 (Panini - novembro de 2011)
- Titans #26 (Tie-in) – Titãs #1 (Panini – julho de 2011)
- Titans #27 (Tie-in) – Titãs #1 (Panini – julho de 2011)
- Titans #28 (Tie-in) – Titãs #2 (Panini – setembro de 2011)
- Justice League – Generation Lost #15 (Tie-in) - Liga da Justiça #108 (Panini - novembro de 2011)
- Justice League – Generation Lost #16 (Tie-in) - Liga da Justiça #109 (Panini - dezembro de 2011)
- Green Lantern – Emerald Warriors #2 (Tie-in) - Lanterna Verde #37 (Panini – setembro de 2011)
- Green Lantern – Emerald Warriors #3 (Tie-in) - Lanterna Verde #38 (Panini – outubro de 2011)
- Green Lantern vol 4 #56 (Tie-in) - Lanterna Verde #34 (Panini – junho de 2011)
- Green Lantern vol 4 #57 (Tie-in) - Lanterna Verde #35 (Panini - julho de 2011)
- Green Lantern vol 4 #58 (Tie-in) - Lanterna Verde #36 (Panini - agosto de 2011)
- Justice League – Generation Lost #17 (Tie-in) - Liga da Justiça #109 (Panini - dezembro de 2011)
- Justice League – Generation Lost #18 (Tie-in) - Liga da Justiça #110 (Panini - janeiro de 2012)
- Justice League – Generation Lost #19 (Tie-in) - Liga da Justiça #110 (Panini - janeiro de 2012)
- Justice League – Generation Lost #20 (Tie-in) - Liga da Justiça #110 (Panini - janeiro de 2012)

BRIGHTEST DAY #13 - O Dia Mais Claro #7 (Panini - outubro de 2011)

BRIGHTEST DAY #14 - O Dia Mais Claro #7 (Panini - outubro de 2011)

- Justice League – Generation Lost #21 (Tie-in) - Liga da Justiça #111 (Panini - fevereiro de 2012)
- Justice League – Generation Lost #22 (Tie-in) - Liga da Justiça #111 (Panini - fevereiro de 2012)
- Justice League – Generation Lost #23 (Tie-in) - Liga da Justiça #111 (Panini - fevereiro de 2012)
- Justice League – Generation Lost #24 (Tie-in) - Liga da Justiça #112 (Panini - março de 2012)
- Green Lantern #59 (Tie-in) - Lanterna Verde #37 (Panini – setembro de 2011)
- Green Lantern – Emerald Warriors #4 (Tie-in) - Lanterna Verde #39 (Panini – novembro de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #53 (Tie-in) - Lanterna Verde #37 (Panini – setembro de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #54 (Tie-in) - Lanterna Verde #38 (Panini – outubro de 2011)

BRIGHTEST DAY #15 - O Dia Mais Claro #8 (Panini - novembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #16 - O Dia Mais Claro #8 (Panini - novembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #17 - O Dia Mais Claro #9 (Panini - dezembro de 2011)

- The Flash #7 (Tie-in) - Liga da Justiça #106 (Panini – setembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #18 - O Dia Mais Claro #9 (Panini - dezembro de 2011)

- Green Lantern vol 4 #60 (Tie-in) - Lanterna Verde #38 (Panini - outubro de 2011)
- Green Lantern vol 4 #61 (Tie-in) - Lanterna Verde #39 (Panini - novembro de 2011)
- Green Lantern vol 4 #62 (Tie-in) - Lanterna Verde #40 (Panini - dezembro de 2011)
- Green Lantern – Emerald Warriors #5 (Tie-in) - Lanterna Verde #40 (Panini – dezembro de 2011)
- Green Lantern Corps vol 2 #55 (Tie-in) - Lanterna Verde #39 (Panini – novembro de 2011)
- Green Lantern – Emerald Warriors #6 (Tie-in) - Lanterna Verde #41 (Panini – dezembro de 2012)
- Green Lantern Corps vol 2 #56 (Tie-in) - Lanterna Verde #40 (Panini – dezembro de 2011)

BRIGHTEST DAY #19 - O Dia Mais Claro #10 (Panini - janeiro de 2012)

BRIGHTEST DAY #20 - O Dia Mais Claro #10 (Panini - janeiro de 2012)

BRIGHTEST DAY #21 - O Dia Mais Claro #11 (Panini - janeiro de 2012)

- Green Arrow #8 (Tie-in) - Liga da Justiça #110 (Panini - janeiro de 2012)
- Green Arrow #9 (Tie-in) - Liga da Justiça #111 (Panini - fevereiro de 2012)
- Green Arrow #10 (Tie-in) - Liga da Justiça #112 (Panini - março de 2012)
- Green Lantern Corps vol 2 #57 (Tie-in) - Lanterna Verde #41 (Panini - janeiro de 2012)

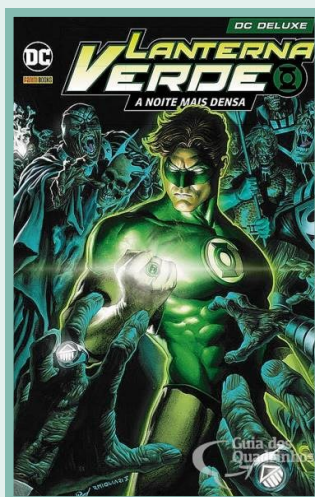
BRIGHTEST DAY #22 - O Dia Mais Claro #11 (Panini - janeiro de 2012)

- Green Arrow #11 (Tie-in) (Tie-in) - Liga da Justiça #113 (Panini - abril de 2012)

BRIGHTEST DAY #23 - O Dia Mais Claro #12 (Panini - fevereiro de 2012)

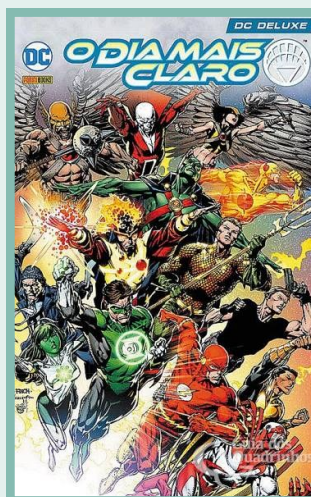
BRIGHTEST DAY #24 - O Dia Mais Claro #12 (Panini - fevereiro de 2012)

- Green Arrow #12 (Tie-in) - Liga da Justiça #113 (Panini - abril de 2012)



DC Deluxe: Lanternas Verdes - A Noite Mais Densa [Panini - outubro de 2017]

Em 2017 a Panini lançou um encadernado contendo as 10 edições das revistas Green Lantern vol 4, da edição #43 à #52 e as 9 edições da série Blackest Night. Nesse encadernado de 532 páginas estão inseridas as principais edições da saga A Noite Mais Densa, mas sem os tie-ins, sendo uma opção para quem deseja ler o bloco central da série e ter uma visão geral.



DC Deluxe: O Dia Mais Claro [Panini - novembro de 2018]

Em 2018 a Panini lançou um encadernado contendo as 25 edições da série Brightest Day.

Nesse encadernado de 668 páginas estão inseridas as edições que formam apenas o corpo central da saga e sem nenhum dos tie-ins, mas mesmo assim é uma ótima opção para quem deseja conhecer esse momento marcante do universo DC.



PONTOS DE PODER ILIMITADOS

Não ter limites na criação do personagem pode ser um incremento interessante!

Adoro regras variantes em Mutantes & Malfeitores. É certo que um sistema necessita, até certo ponto, de precisão e regramento, mas muitas vezes modificar isso ao sabor da necessidade é uma benção e um refresco para as muitas possibilidades de aventuras, ainda mais quando essas variantes vêm em suplementos oficiais. E isso cai como uma luva para as adaptações e para vocês pensarem em novas formas de jogar M&M.

Quando eu faço adaptações de personagens, seja de HQs da Marvel e DC ou de outra mídia qualquer, é uma tarefa árdua tentar encaixar uma peça quadrada em um espaço redondo. Personagens de fora do ambiente de RPG não foram feitos pensando no equilíbrio comum de sistemas e mecânicas de RPGs. Em RPG, nossos grupos de personagens normalmente são equiparáveis uns com os outros seja em poder e possibilidades, seja em relação aos adversários possíveis - e as regras equacionam isso. Mas isso não existe em outras mídias.

Uma das coisas que mais me perguntam quando apresento minhas adaptações é: por que raios o NP (nível de poder) de tal personagem não bate com o total de pontos de poder? A resposta é simples: porque o sistema permite e, principalmente, porque seria impossível adaptarmos muitos dos personagens conforme eles se apresentam nas HQs (ou outra mídia) se pensarmos nele apenas com o viés do sistema de RPG jogado. Daí vem a segunda pergunta que mais me fazem: então como posso usar essa adaptação em minha mesa se temos alguns personagens com NP 10 e 150 pontos de poder e outros com o mesmo NP 10 e sei lá quanto pontos de poder à mais? Outra resposta simples: o sistema permite isso. E então temos a terceira pergunta que ouço muito: como conseguirei colocar na mesma mesa personagens de NPs tão diferentes? Novamente uma resposta simples: O sistema permite isso, também! Vamos abordar essas questões de Mutantes & Malfeitores hoje.

Para quem é novato ou ainda não está familiarizado com o sistema de M&M, o Livro Básico orienta a construção de personagens através do investimento de pontos de poder. Com esses pontos de poder compramos os valores dos atributos, perícias, vantagens, valores para defesa e os tão amados poderes de nossos personagens. Para cada um desses elementos temos um valor determinado em pontos de poder. E quantos pontos de poder usamos na construção de nosso personagem? Isso depende do nível de poder (ou NP) do nosso personagem em uma razão de 15 pontos de poder por NP (Livro Básico, página 24), onde um NP mediano em campanhas supers seria 10, concedendo 150 pontos de poder na construção do personagem. O NP "é uma medida geral de eficiência e poder, principalmente habilidades de combate, mas de maneira mais geral, também das tarefas que se pode esperar que um personagem seja capaz de executar com certa frequência." O NP de uma campanha, que por consequência será o NP base do personagem, serve para definir (além dos pontos que nós teremos na construção do personagem) limites da construção de elementos do personagem:

- modificadores de perícia (modificador mais a graduação da perícia não podem superar o NP em +10);
- para ataques e efeito (a soma de ataque e dano/efeito divididos por dois não pode superar o NP);
- e para as defesas (Esquiva ou Aparar mais Resistência divididos por dois ou Fortitude mais Vontade divididos por dois não podem superar o NP).

Toda essa mecânica é um ponto de equilíbrio para que os personagens não fiquem fracos ou fortes demais para os perigos do nível da campanha e também para que os personagens do grupo se equiparem uns com os outros. Em resumo, é uma forma fria, mas adequada e eficiente, de manter o equilíbrio. Dessa forma, quando vamos criar um personagem em M&M 3ed segundo suas regras, temos que construí-lo pensando no equilíbrio entre o que queremos (nossa visão do personagem), o que temos para gastar (nosso total de pontos de poder conforme o NP da campanha) e até onde podemos

ir (o limite imposto pelo NP da campanha). É uma forma com um bom motivo... por um lado.

Pensando em termos de adaptações, na maioria das vezes, é impossível manter essa relação. Se tentarmos adaptar muitos dos personagens de Marvel e DC, com o foco em manter o equilíbrio entre pontos de poder e NP, corremos o risco de nos afastarmos de como o personagem adaptado está apresentado nos quadrinhos. Como eu já disse, os personagens das HQs não foram construídos levando isso em conta.

Eu tenho a prática de adaptar os personagens com foco em conseguir um resultado o mais fiel possível com o que temos nas HQs. Para isso eu não me preocupo com a relação NP/pontos de poder e tampouco com custo total de pontos de poder. Dentro daqueles três elementos que mostrei anteriormente – o que desejamos criar, os pontos de poder conforme o NP e o respeito ao NP – eu excluo o limite da quantidade de pontos de poder por NP para ter um resultado melhor do que quero. Calma... eu não fiquei louco.



Os personagens da Marvel e DC (meu foco principal e os que mais adapto) não podem ser mensurados levando em consideração a estrita mecânica do Livro Básico de M&M 3ed. Muitos personagens, quase com certeza a maioria deles, possui impressionantes e variados poderes e efeitos que consomem uma enormidade de pontos de poder e mesmo assim se enquadrariam em um NP mediano.

A minha preocupação ao fazer uma adaptação em M&M é conseguir estabelecer um NP adequado para o personagem que está sendo adaptado conforme a sua construção, ou seja, fazer o caminho de volta. Com isso eu desconsidero o total de pontos de poder que gastarei e me preocupo mais em que as relações de limite do NP sejam respeitadas.

Estou louco? Não. As regras me garantem isso... veremos adiante.

Tendo a primeira pergunta (que sempre me fazem) respondida, vamos avançar para a segunda pergunta que sempre tenho que responder – e o tal do desequilíbrio? Essa preocupação da maioria dos jogadores de M&M é válida. Como usar em uma mesa de M&M personagens tão diferentes em estrutura mesmo que tenham o mesmo NP? Eu entendo a angústia. Muitos desses limites da mecânica do sistema são apresentados para segurança da diversão dos jogadores no sentido de que nada seja tão difícil que todos morram no primeiro confronto ou nada seja tão fácil que ninguém seja realmente desafiado. Mas M&M vai além dessa preocupação e pensa na diversão como um todo, desde a construção de seu personagem idealizado.

No Gamemaster's Guide (Guia do Mestre), suplemento fundamental para M&M e que desconfo que nunca será lançado em português no Brasil, é apresentada a opção que ampara essas duas primeiras perguntas que tenho que responder constantemente focadas nos pontos de poder ilimitados para construção de personagens (Gamemaster's Guide, página 185). A justificativa dessa regra alternativa que mostrarei abaixo vem da noção de que mais do que equilíbrio, os jogadores querem ver seus personagens na mesa conforme os pensaram e sonharam. Aqui sim

PONTOS DE PODER ILIMITADOS

Esta variante é recomendada apenas para grupos razoavelmente experientes interessados em deixar de lado algumas das limitações do sistema de criação de heróis. O Mestre define o nível de poder da campanha, com seus limites nos traços do personagem. No entanto, os jogadores recebem um número ilimitado de pontos de poder para criar seus personagens dentro desses limites. Em essência, eles não precisam controlar os custos do ponto de poder, uma vez que têm quantos forem necessários.

Isso fornece uma flexibilidade considerável, é claro, uma vez que alguns conceitos de personagem podem ser mais ou menos caros do que outros. Ele também tem um potencial considerável de abuso, então os Mestres devem revisar os personagens dos jogadores cuidadosamente e desencorajar os personagens capazes de fazer qualquer coisa para encorajar o trabalho em equipe e a cooperação. Por outro lado, ter um orçamento de pontos de poder ilimitado pode liberar alguns jogadores de se preocupar em como "guardar" pontos ou como gastar um punhado de pontos não gastos em vez de "desperdiçá-los". Isso pode abrir conceitos de heróis que podem exigir alguns pontos a mais do que os outros jogadores, ou encorajar a olhar para conceitos que são menos "eficientes em pontos", mas podem ser divertidos de jogar.

começa a diversão plena dos jogadores em um sistema que foca em super-heróis. Claro que facilmente isso pode descambar para a bagunça, sendo necessária principalmente a cooperação mútua de todos os jogadores e com apoio e olho atento do mestre. É uma alternativa que deve ser pensada e utilizada quando todos os membros da mesa têm noção real de sua responsabilidade.

Veja no quadro ao lado como está a regra no Gamemaster's Guide. Essa é uma das regras que mais prezo em todo o sistema M&M 3ed (mesmo fora da questão das adaptações) por trazer o verdadeiro espírito dos super-heróis e suas icônicas aventuras das HQs.

A outra regra que apresentarei agora e responde a terceira pergunta que sempre respondo. Vamos continuar?

Se pensarmos nas aventuras das HQs de super-heróis, além da disparidade entre personagens na relação pontos de poder e NP, temos outro elemento que pode ser utilizado – a disparidade de NP dentro de um mesmo grupo ou contra ameaças. O Cavião Arqueiro é muito diferente e menos poderoso do que Thor ou Feiticeira Escarlate, mesmo todos eles sendo membros dos Vingadores. Superman e Ajax são infinitamente mais poderosos que a maioria dos membros da Liga da Justiça e mesmo assim todos fazem parte da mesma equipe e agem juntos nas mesmas missões. Da mesma forma conseguimos ver personagens como Batman e Capitão América enfrentando entidades cósmicas sem medo e com resultados interessantes e impensados. Quando pensamos em M&M isso parece impossível, mas não é... é isso que desejamos!

O que sempre me chamou a atenção nas aventuras de super-heróis foram os grupos construídos de forma tão díspar e, mesmo assim, ter a capacidade de reverter as expectativas contra vilões e situações impossíveis. Em HQs o que impera é justamente o desequilíbrio, seja entre os membros de uma equipe, seja frente aos adversários. Por isso que M&M tem uma regra para NP ilimitado, ou seja, não há restrições ligadas ao NP (Gamemaster's Guide, página 185).

Essa é uma regra que igualmente, como a anterior, precisa ser usada com cuidado, em grupos responsáveis e que tenham como meta a experiência e a diversão de todos. Aqui o ponto não é vencer o mais rápido possível, mas vivenciar a experiência possibilitando à todos uma diversão única. Essa é

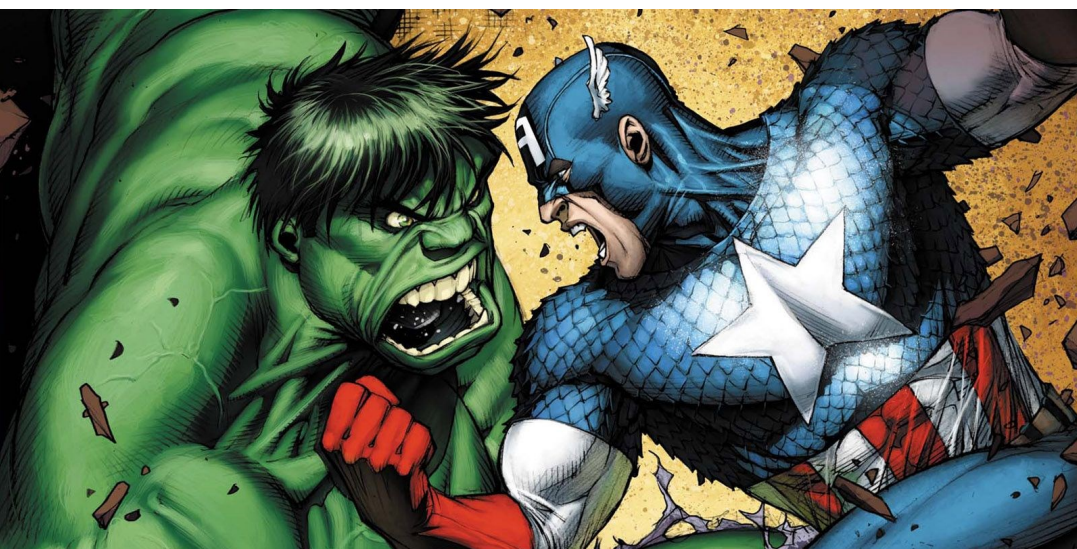
uma opção que um personagem muito poderoso pode (se não for cuidadoso) roubar todas as cenas e escantear personagens de NP mais baixo ou um vilão galáctico pode matar à todos os heróis sem pestanejar. Nessa opção a ação do Mestre é ainda mais importante tanto na condução quanto na garantia da diversão dentro da campanha. Ele deverá jogar com as Complicações, alternativas de desfecho das missões, possibilidades de vitória impensada mesmo pelos membros mais fracos, etc.

Essa regra variante é maravilhosa. Abaixo veja a regra retirada do livro:

NÍVEL DE PODER ILIMITADO

Esta variante é recomendada apenas para grupos razoavelmente experientes interessados em deixar de lado algumas das limitações do sistema de criação de heróis. O Mestre pode escolher remover o nível de poder e todas as suas restrições associadas da campanha, permitindo que os jogadores gastem seus pontos de poder da maneira que desejarem (com a aprovação final do Mestre).

Isso permite uma liberdade considerável na criação do personagem, mas pode levar a problemas imprevistos no equilíbrio do jogo ou em alguns personagens tendo grandes vantagens sobre outros no jogo (ou, inversamente, grandes desvantagens devido a gastos excessivos em outros lugares). O Mestre deve controlar cuidadosamente a criação de personagem de forma livre (ainda mais do que o normal) e os jogadores devem estar preparados para modificar seus personagem conforme necessário para se adequar às diretrizes do Mestre para a campanha.



Mutantes & Malfeitores tem tudo para ser um sistema maravilhoso de RPG para super-heróis. Suas opções e alternativas concedem extrema liberdade para conseguirmos colocar em nossas mesas as mesmas emoções que vivenciamos nas leituras de nossas HQs preferidas. Experimente e divirta-se.

JECB



TECNOLOGIA A VAPOR

Por que não misturarmos supers com o bom e velho steampunk?

A ficção científica dos séculos 19 e 20 especulava (como a ficção científica normalmente faz) sobre todos os tipos de inovações tecnológicas incríveis que aconteceriam no "mundo do futuro!" Como aconteceu com as histórias posteriores, algumas dessas especulações continham um pouco de verdade, embora muitas delas fossem "imprecisas". No entanto, as ideias de "tecnologia a vapor" dessas histórias se tornaram a base de todo um subgênero de ficção olhando para trás em uma visão diferente do futuro e da "alta tecnologia", que às vezes influencia os cenários de super-heróis de quadrinhos, particularmente dada a prevalência de viagens no tempo e inventores imortais de eras passadas.

Esta seção examina os conceitos da Tecnologia a Vapor e como alguns deles podem ser aplicados para criar tecnologia de estilo retrô para sua própria campanha de *M&M*, talvez até mesmo um jogo inteiro ambientado em uma Era do Vapor alternativa de alta tecnologia!

DESCRITORES

Os descritores são uma consideração importante quando se trata de tecnologia a vapor, já que geralmente é a única coisa que a separa da tecnologia convencional (veja a barra lateral **Apenas Adicione Engrenagens!**). Os seguintes descritores geralmente se aplicam à Tecnologia a Vapor:

Mecanismo de Relógio: Um mecanismo de relógio é uma coleção de engrenagens interligadas, correias, molas, cordas e outros meios de transferência de energia mecânica, geralmente de uma mola espiral ou de alguma outra polia como uma roda d'água ou máquina a vapor. Mecanismos de relógio tecnológicos a vapor podem ser bastante complexos, ao ponto de autômatos mecânicos capazes de imitar alguns dos movimentos e qualidades de criaturas vivas, como os androides.

Mecânico: Em um contexto de Tecnologia a Vapor,

este descritor existe principalmente para se contrapor a eletrônica, ou seja, um dispositivo que é acionado ou opera completamente através da transferência de energia mecânica em vez do fluxo de elétrons através de fios ou outro material condutor.

Poder a Vapor: Tecnologia a Vapor recebe seu nome pela prevalência de motores a vapor durante a Revolução Industrial, particularmente para dirigir locomotivas de trens (símbolos clássicos da tecnologia da época), bem como navios a vapor. Os motores a vapor usam o vapor de escape de uma caldeira como força motriz, interagindo com os descritores de calor e água de outros poderes (veja o livro *Perfis de Poder* para obter detalhes).

TEORIAS ANTIGAS

Algumas tecnologias a vapor fictícias são baseadas em teorias científicas mais tarde provadas como completamente errôneas, incluindo as seguintes.

Antigravidade: as teorias sugeriam que a gravidade era um tipo de "radiação" que poderia ser evitada, talvez por telas químicas ou materiais exóticos (como o favorito de H. G. Wells). Essa proteção anularia parte ou todo o peso de um objeto, tornando-o mais fácil de levantar, ou mesmo fazendo com que ele "caísse" para cima contra a força normal da gravidade.

Élan Vital: A biologia primitiva especulou sobre a existência de uma "força vital" que animava e dava vida à matéria sem vida, a distinção chave entre vida e sem vida. Se este élan vital pudesse ser identificado e isolado, então talvez o controle sobre

a própria criação da vida estaria ao nosso alcance. O exemplo clássico disso está no romance *Frankenstein* de Mary Shelley, onde a eletricidade (na forma de um raio) é um componente do élan vital necessário para transformar uma coleção de partes do corpo de cadáveres em um novo "Prometeu Moderno".

Éter luminífero: os físicos teorizaram que o espaço entre os planetas e as estrelas era preenchido com um "éter luminífero", um meio rarefeito que permitia que a luz de estrelas distantes chegasse à Terra, na qual os corpos celestes se moviam. O conceito de éter tornou-se cada vez mais problemático à medida que a compreensão do eletromagnetismo, gravidade e movimento planetário se expandia, mas, durante os séculos 18 e 19, o conceito ainda tinha algum peso e era considerado um meio possível para "naves de éter" para "navegar" entre mundos ou para transmitir mensagens (como a telegrafia) para mundos distantes.

Flogisto: Já largamente na pilha de lixo da ciência por volta de 1800, o flogisto era um elemento invisível teórico que dava aos materiais suas propriedades combustíveis, fazendo com que as coisas queimassem. Materiais flogísticos deflogisticam à medida que queimam e esgotam seu suprimento de flogisto. As tecnologias poderiam tirar proveito da quantidade de flogisto em uma substância. Por exemplo, o ar deflogisticado seria capaz de se combinar com mais flogístico (não tendo nenhum) para suportar a combustão por mais tempo, ao passo que o ar flogisticado estava muito saturado com flogisto para suportar a combustão de outros materiais.

APENAS ADICIONE ENGRENAGENS!

Tecnologia a Vapor é muitas vezes mais uma questão de estilo (e descritores) do que de função: em termos de jogo M&M, um dispositivo que inflige danos balísticos é mecanicamente o mesmo, seja uma pistola semiautomática moderna, uma pistola de plasma sem cartuchos disparada em um futuro próximo, ou uma arma de tecnologia a vapor retrô com acessórios de latão e vários canos giratórios para trocar de cartuchos em vez de um mecanismo de câmara deslizante.

O que isso significa é que você pode usar muitas das informações de jogo de dispositivos existentes neste livro, pois o faz apenas alterando alguns descritores e dando a eles uma aparência de tecnologia de vapor adequada. Por exemplo, quase todas as informações no manual de robôs podem ser aplicadas a "homens mecânicos" ou "autômatos movidos a vapor" de tecnologia a vapor, exceto pelo fato de que eles provavelmente têm sistemas de "computador" mecânicos ou de cartão perfurado em vez de eletrônica digital. O mesmo vale para coisas como armas, armaduras, armadilhas e assim por diante.

Dado o conhecimento moderno e a perspectiva dessas teorias antigas, os Mestres que desejam incorporar a tecnologia a vapor em suas séries devem considerar uma das seguintes opções:

- **Nenhuma teoria do passado:** as teorias do passado são todas falsas e, portanto, nenhuma tecnologia baseada nelas funciona, ou mesmo existe, no ambiente. Ignore qualquer coisa deste manual que seja baseada em uma teoria do passado; não está disponível no cenário.
- **Explicação alternativa:** embora o inventor ou os usuários da tecnologia possam pensar que ela é baseada em uma teoria científica antiga, ela não é e, na verdade, usa algum outro mecanismo para funcionar, mesmo que pareça o contrário. O exemplo mais extremo dessa abordagem é um inventor ou outro personagem capaz de "dobrar" a realidade para fazer com que realizações tecnológicas impossíveis funcionem! Talvez o flogisto não seja nada além de besteira científica, mas para o famoso Professor Phlogiston, de alguma forma funciona! Não admira que riram dele na universidade! (Oh, mas eles vão se arrepender do dia...).
- **Terminologia Alternativa:** Os cenários dos super-heróis já incluem muitas ideias loucas (incluindo seres mágicos e míticos). Talvez a teoria do passado seja apenas mais uma coisa conhecida do mundo moderno. Exemplos comuns incluem várias formas de antigravidade (que podem existir em um cenário de quadrimundos, independentemente de como a gravidade realmente opera) ou o élan vital, que é apenas mais um descritor de "força vital" (veja **Poderes Vitais** no *Perfis de Poder* para outros).
- **Realidade Alternativa:** a série se passa em uma realidade alternativa em que uma ou mais das teorias anteriores são realmente corretas. Talvez haja uma Terra alternativa de tecnologia a vapor onde o éter luminoso realmente exista entre os planetas e sirva como um meio para as naves espaciais navegarem no abismo entre os mundos, ou onde o élan vital pode ser encontrado, isolado e infundido, dando vida para o sem vida. Essa abordagem se adapta melhor a uma série que mergulha nos tropos do

período da tecnologia a vapor, ao invés de um cenário moderno tradicional.

ARMAS A VAPOR

"Deus fez os homens, mas Samuel Colt os fez iguais", diz o ditado americano, referindo-se ao desenvolvimento inicial do coronel Colt e à produção em massa da pistola giratória tão fortemente associada ao velho oeste americano.

As **armas de fogo** se destacaram na era da tecnologia a vapor (veja **Armas de fogo** para uma seleção mais ampla). O que caracteriza especificamente as armas de tecnologia a vapor é o uso de artifícios além da arma comum.

BENGALA

A onipresente bengala de cavalheiro pode ser transformada em uma arma e ferramenta, ou mesmo em várias delas, dependendo das modificações. A Bengala em si é geralmente de aço usinado, laqueado para se parecer com madeira, com uma cabeça e pé de metal polido e, muitas vezes, uma decoração no topo. Uma bengala é útil por si mesma como uma arma de contusão, igual a uma clava: Dano baseado na Força 2. Também pode ter um ou mais dos seguintes:

- **Bastão de choque:** a ponta de metal da bengala é conectada a um capacitor controlado por um pino oculto na alça. Quando comprimida, a bengala emite uma onda de eletricidade quando toca um objeto condutor, incluindo uma pessoa, criando um efeito de Aflição 3 como uma arma voltaica de curto alcance (veja o seguir) • **3 pontos.**
- **Bengala-de-lança:** uma lâmina curta e afiada salta da ponta da bengala quando um pino na empunhadura é pressionado, permitindo que funcione como uma lança curta, causando Dano 2 perfurante Baseado em Força, com Crítico Aprimorado (19-20) • **3 pontos.**
- **Bengala Espada:** um comprimento da bengala serve como uma bainha para uma lâmina de espada fina, com o cabo da bengala como seu cabo, igual a uma espada

normal: Dano 3 Cortante Baseado em Força • *3 pontos.*

- **Compartimento:** um espaço oco fica em parte do comprimento da Bengala (geralmente no topo, com a decoração como tampa), adequado para guardar um tubo de ensaio ou frasco de vidro, um conjunto de palitos, uma pequena pilha de moedas ou rolos ou notas, ou pequenos objetos semelhantes • *Característica 1, 1 ponto.*
- **Luneta:** um segmento da bengala contém uma luneta dobrável, fornecendo Visão Estendida 3 • *3 pontos.*
- **Pistola de Artilharia:** Um comprimento oco da Bengala (talvez a bainha ou recipiente para outros aparelhos) serve como uma zarabatana, com munições guardadas em um compartimento em sua extremidade. Os dardos ou pellets da arma causam danos insignificantes em e de si mesmos, mas muitas vezes carregam várias drogas ou toxinas para efeitos de Aflição • *o custo varia (por efeito de Aflição).*

Bengala: Dano 2 (Concussivo) mais custo de Característica • *2 + pontos*

CARABINA MECÂNICA

Esta versão de tecnologia a vapor de uma arma automática que usa um mecanismo de relógio com mola para girar uma série de canos de armas carregados em posição na frente de uma câmara de tiro e para empurrar novos cartuchos nos canos de um carregador embutido no estoque da arma. Uma vez totalmente carregada, a carabina ficará sem munição antes que seus mecanismos se esgotem, permitindo que seja disparada como uma metralhadora.

Carabina Mecânica: Dano 4 Multiataque à distância (Balístico) • *12 pontos*

PISTOLA DE MANGA

Esta pequena arma cabe quase na palma da mão e é encaixada em uma bainha de pulso com mola.

Com apenas um giro rápido do pulso, a arma atinge a mão do usuário, pronta para uso, tornando-a uma excelente arma de reserva de emergência.

Pistola de Manga: Dano à distância 3 (Balístico), Sutil, Limitado à dois tiros • *4 pontos*

PISTOLA VOLTAICA

Também conhecida como "arma Tesla", uma arma voltaica tem o tamanho de uma pistola, com cabo emborrachado e uma bobina de cobre na ponta do cano. Em vez de um projétil, ele dispara um poderoso arco elétrico, suficiente para atordoar o sistema nervoso da maioria das criaturas de tamanho humano. Os capacitores da arma são bons para apenas alguns tiros antes de ficar sem energia, o que a torna uma arma pouco confiável. Tesla teorizou sobre armas voltaicas alimentadas por "energia de transmissão" invisível que nunca ficaria sem energia, contanto que estivessem dentro do alcance de uma fonte de transmissão.

Pistola Voltaica: Aflição 6 à distância (elétrica; Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, incapacitado), Inconstante (5 usos) • *6 pontos*

APARELHOS E MÁQUINAS A VAPOR

A Tecnologia a Vapor pode criar uma ampla variedade de aparelhos para diversos fins. O que se segue é apenas uma amostra dessas maravilhas da ciência.

Como acontece com outras tecnologias a vapor, esta categoria pode incluir muitos dos outros dispositivos neste livro, modificados com nomes apropriados de tecnologia a vapor e abordagens para seu design.

MÁQUINA ANALÍTICA

Uma máquina analítica é um computador de tecnologia a vapor, um dispositivo mecânico para executar algoritmos - normalmente fornecidos em cartões perfurados ou fita mecânica - e chegando a

um estado final com base neles. Ao contrário dos computadores digitais, os mecanismos analíticos são mecânicos, não tendo eletrônicos e contando com a força de molas mecânicas ou algo como um motor a vapor. Isso os torna enormes em comparação com os computadores digitais primitivos; uma máquina analítica destinada a fazer muito mais do que servir como calculadora glorificada encheria um depósito.

Para fins de jogo *M&M*, é mais simples tratar os motores analíticos de tecnologia a vapor como outro descritor para computadores (veja a seção **Computadores**), dando-lhes capacidades semelhantes, limitados por sua natureza mecânica. Um dos aspectos desses dispositivos é que os efeitos destinados a computadores eletrônicos não funcionam em computadores mecânicos!

MÁQUINA VOADORA

Com base no trabalho inicial de DaVinci e talvez incorporando materiais antigravitacionais (veja **Teorias Antigas**), a máquina voadora é um conjunto de asas artificiais semelhantes a morcegos, impulsionadas pela força muscular do usuário ou por um motor embutido, com uma cata de direção semelhante a uma cauda. O usuário pode planar e inclinar-se, bem como uma asa-delta ou, se o arnês incluir antigravidade ou "sustentação" semelhante, emular o voo verdadeiro, semelhante ao de um pássaro! Versões avançadas também podem dobrar em uma mochila, capaz de funcionar como um paraquedas se necessário.

Máquina Voadora: Voo 3 (30 KMH) • 3 pontos (com a falha Planar), 6 pontos (sem ela)

ÓCULOS DE RAIOS X

Esses óculos de proteção pesados e de lentes grossas emitem raios invisíveis que as lentes traduzem em imagens sombreadas, permitindo ao usuário "ver" através de objetos sólidos, percebendo vários graus de densidade do material como escuro (denso) e claro (menos denso).

Óculos de Raios X: Sentidos 4 (Visão penetra Camuflagem) • 4 pontos

RELÓGIO DE BOLSO HIPNÓTICO

Empregando os princípios do Dr. Mesmer e as frequências de ondas cerebrais vibracionais, este relógio de bolso aparentemente inocente contém mecanismos de uma influência psíquica diabólica. Balançando para frente e para trás na frente de uma vítima para ativá-la, o relógio exerce um poder entorpecente, colocando sua vítima em um transe mental altamente sugestivo.

Relógio de Bolso Hipnótico: Aflição 8 (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Controlado), Concentração, Sutil, Ativação (ação de movimento), Depende de Sentidos (o alvo deve ver o relógio e ouvir o hipnotizador) • 4 pontos

VEÍCULOS A VAPOR

Emergindo de uma era em que montar animais e velejar eram as formas mais avançadas de viagem, a tecnologia a vapor incorpora uma ampla gama de veículos em potencial. O trem a vapor é o símbolo da era e o confiável cavalo de trabalho das viagens em massa, mas invenções maravilhosas prometem formas de transporte ainda mais rápidas e exóticas.

Veja **Veículos** e **Capítulo 7** do *Módulo Básico* para informações adicionais sobre veículos, suas capacidades e características opcionais.

DIRIGÍVEL

Uma melhoria no conceito de simples viagem de balão, o dirigível oferece uma forma mais aerodinâmica, bem como o potencial de ventiladores ou hélices movidos a motor para permitir que o navio se mova por conta própria, em vez de ficar à mercê do vento. Motores verdadeiramente avançados, talvez incorporando conceitos de antigravidade ou eletromagnetismo, podem permitir a uma aeronave velocidade e manobrabilidade ainda maiores. Do jeito que está, a principal vantagem de um dirigível na era da tecnologia a vapor é a relativa falta de outra aeronave para substituí-la. Uma gôndola considerável fornece uma excelente plataforma para montar versões em grande escala da carabina mecânica ou arma voltaica (anteriormente) com o dobro das fileiras das armas pessoais. Característica do veículo

como uma cortina de fumaça (simulando um banco de nuvens) ou mesmo um dispositivo de camuflagem podem ser adequados para um dirigível.

DIRIGÍVEL

13 PE

Tamanho: Colossal Força: 16 Velocidade: 4 (Voo, 60 KMH) Defesas: -8 Resistência: 13 Característica: Sistema de Navegação

MÁQUINA DO TEMPO

O mais incomum dos veículos com tecnologia a vapor, esta máquina não se move no espaço, mas no tempo! Consistindo em um console amplamente aberto em torno da cadeira de um piloto central, a máquina tem mostradores e alavancas para medir e controlar sua "velocidade" através do tempo, desaparecendo de seu ponto de partida, movendo-se através do fluxo de tempo e, em seguida, re-materializando em essa mesma localização física em algum ponto no passado ou futuro.

A máquina do tempo é movida por um motor complexo, provavelmente movido por princípios eletromagnéticos, embora possa exigir alguns materiais exóticos ou incomuns (radioativos, por exemplo) e viagens podem esgotar seus capacitores, exigindo um meio de recarga, o que pode ser bastante difícil nas eras do passado antigo!

Como opção o Mestre pode permitir que uma máquina do tempo também possa ser capaz de acessar linhas do tempo alternativas ou paralelos, adicionando Movimento Dimensional às suas capacidades de movimento. Mesmo as máquinas do tempo que normalmente não são capazes de fazer isso podem acabar fazendo isso acidentalmente, se as circunstâncias certas ocorrerem.

MÁQUINA DO TEMPO

7 PE

Tamanho: Médio Força: 0 Velocidade: 0 Defesas: 0 Resistência: 5 Poderes: Movimento 3 (Viagem no Tempo) Característica: Nenhuma

ORNITÓPTERO

Um passo além da máquina voadora e seu design (anteriormente), um ornitóptero é uma aeronave que recria artificialmente o voo de pássaros e outras

criaturas aladas. O projeto mais básico é movido pelo piloto, pedalando como uma bicicleta, enquanto as versões mais avançadas têm motores a vapor ou elétricos. A estrutura é necessariamente leve, principalmente em madeira e tecido, embora materiais mais avançados possam ser incluídos.

ORNITÓPTERO

9 PE

Tamanho: Grande Força: 4 Velocidade: 3 (Voo, 30 KMH) Defesas: 0 Resistência: 7 Característica: Nenhuma

SINO DE MERGULHO

A forma mais simples deste veículo é uma concha de metal (possivelmente com portas de vidro reforçado ou outro material transparente para visualização) com um fundo aberto, que é baixado para dentro da água, a pressão do ar dentro da concha impede a entrada de água, mas permitindo que os mergulhadores passem pela abertura para fora e voltem para o sino. Sinos de mergulho (junto com aparelhos de respiração subaquáticos) permitem a exploração de locais subaquáticos e visitem as misteriosas ruínas subaquáticas ou mesmo civilizações aquáticas escondidas. O sino pode ser embutido com instrumentos científicos para medir e registrar essas descobertas, e geralmente é instalado a partir de um navio na superfície, o que limita a profundidade à qual o sino pode ser abaixado, além de preocupações práticas sobre qual a pressão da água que a estrutura de metal pode suportar antes de ser esmagada.

SINO DE MERGULHO

4 PE

Tamanho: Grande Força: 4 Velocidade: 1 (Natação) Defesas: -2 Resistência: 8 Característica: Travas de Pressão

SUBMERSÍVEL

Um passo além do simples sino de mergulho (anteriormente), os submersíveis são verdadeiros veículos subaquáticos: auto suficientes com força motriz própria. Sua principal limitação é a quantidade de tempo que podem permanecer submersos sem voltar à superfície para reabastecer seu suprimento de ar; com um meio internalizado de fazê-lo,

um submersível poderia permanecer sob a superfície por dias ou mais.

O submersível mais simples pode ser um pouco mais do que um veículo para uma ou duas pessoas, destinado a passeios curtos ou missões de reconhecimento (ou como um batedor para uma embarcação maior), enquanto o mais avançado pode ser quase soberano em si, capaz de operar no mar por longos períodos de tempo e equipado com armamento que varia de aríetes e poderosos arpões a torpedos ou um casco eletrificado (semelhante a um canhão voltaico de curto alcance).

SUBMERSÍVEL

25 PE

Tamanho: Colossal Força: 16 Velocidade: 5 (Natação) Defesas: -6 Resistência: 13 Poderes: Resistência 12 Impenetrável Característica: Habitação, Sistema de Navegação

FEITIÇARIA A VAPOR

O século 19 também viu um ressurgimento do ocultismo e do espiritualismo, incluindo um influxo de ideias e práticas espirituais do Oriente Próximo e Distante, influenciando e combinando com conceitos na Europa. Foi também uma época para buscar explicações científicas para muitos fenômenos "para-normais", incluindo habilidades psíquicas, fantasmas e a natureza da mente e do espírito, todas as coisas antes consideradas o reino do sobrenatural.

A feitiçaria a Vapor pode incluir muitas das coisas descritas na seção **Artificiando** do anexo **Inventando**, bem como o material no anexo **Rituais**. A era do vapor também é uma das primeiras para a aplicação de princípios científicos e técnicos às artes arcanas, uma fusão do científico e do arcano.

BARREIRA ELETRO-ETÉREA

Uma compreensão da natureza etérea e ectoplasmática do espírito, combinada com o uso de materiais condutores misteriosos, leva à criação deste tipo único de proteção mágica. O aparelho é um cabo metálico trançado de materiais preparados em arco, conectado a um capacitor ou outra fonte de energia. Quando ativada, uma carga elétrica energiza o cabo, fazendo com que ele emita uma

barreira eletro-etérea, pela qual as formas ectoplasmáticas não podem passar. O cabo é normalmente usado para delinear a forma da barreira, colocando-a em uma abertura ou em um círculo para formar um circuito fechado.

Barreira Eletro-Etérea: Aflição Área Moldável (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Compelido, Controlado), Afeta Intangível 2, Progressivo, Limitado a Espíritos Sobrenaturais • 2 pontos + 2 pontos por graduação

COMUNICADOR ETÉREO

Com a descoberta dos princípios do rádio e da telegrafia, essa forma de comunicação com o mundo espiritual - a chamada "sessão em uma caixa" - torna-se possível. Sintonizado nas frequências corretas, o comunicador etéreo permite que as entidades espirituais falem em tons audíveis e recebam mensagens transmitidas por elas.

Comunicador Etéreo: Compreender 2 (Espíritos) • 4 pontos

MECANISMOS DE FEITIÇOS

O mecanismo de feitiço é baseado na ideia de que rituais mágicos são procedimentos que, como muitos dos procedimentos e artesanatos do mundo pré-industrial, podem ser automatizados. Uma máquina analítica (anteriormente) realiza o processo necessário de compilar e executar o ritual, criando uma "máquina" capaz de lançar feitiços!

No nível básico, um mecanismo de feitiço simplesmente permite que não-ritualistas codifiquem o processo de um ritual em mídia como cartões perfurados e, em seguida, execute-os através do mecanismo para executar o ritual: a preparação é a criação do programa, enquanto o desempenho é a execução disso. A perícia de Tecnologia do programador é usada no lugar de Especialidade: Magia para os testes necessários. Um mecanismo de magia mais avançado pode ter níveis de rapidez para refletir sua capacidade de lidar com instruções de programação mais "compactadas".

Mecanismos de Feitiços: Vantagem Aumentada (Ritualista), Característica 1 (ritual autoexecutável) • 2 pontos

FICHA TREINADOR POKEMON 001 - 3M2

MUTANTES & MALFADORES

ASH

Nome: Ash Ketchum
Cidade Nata: Pallet
Faixa: 1ª Temporada (anime)

NP 7

FOR	AGI	LUT	PRO
-1	1	2	3
VIT	DES	INT	PRE
2	3	1	1

POKÉMONS

Invocar Pokémon 7 (Extra Abaixo, Henrico, Falsa: Limitado; ter uma pokébola com seu pokémon=0) + 28 pontos

Pokémon disponíveis: Pikachu, Pidgeotto, Caterpie, Bulbasaur, Charmeleon, Squirtle

Capturar Pokémons - Característica 1 (captura um pokémon, com a condição incapacitado ou que espontaneamente desaje se capturado, usando uma pokébola) + 1 ponto

PERÍCIAS

Atletismo 6 (+4), Ataque à distância (Pokébola) 6 (+5), Ataque corpo + corpo 3 (+5), Especialidade (Pokémon), Especialidade (Tática em combates Pokémon) 8 (+9), Intuição 4 (+7), Invenção 5 (+4), Percepção 3 (+4)

VANTAGENS

Avaliação, Bem relacionado, Empatia com animais (Pokémon), Equipamento 1, Inspiração, Rolamento de defesa 3, Sem medo

DEFEITOS

Desarmado +5
Pokébola +9

INICIATIVA +1

Corpo a corpo, Dano a corpo, Característica 1

EQUIPAMENTO

Pokegadget (Característica | Informações sobre todos os Pokémon)
Pokébolas

DEFENSIVO

Escuta +5
APARAR +5
VONTADE +10

Fortitude +2
Resistência +5

COMUNICAÇÕES

Motivação: Reconhecimento. Ser o maior treinador.
Relacionamento: ter em Pikachu um de seus melhores amigos.
Relacionamento: 4 extremamente felizes amigos: Mist e Brock e com o professor Carvalho.
Responsabilidade: Ash não gosta dos treinadores que maltratam pokémons.

Tenacidade: quando ele coloca uma coisa na cabeça é quase impossível de convencê-lo do contrário.

Ingratidão: facilmente ele pode se enganar.

Insolência: Gary é o seu primeiro "fofo", no início de sua jornada.

"Pikachu... Eu escolho você!"

VERSÃO DA FICHA: 3ª EDIÇÃO

CONFRARIA DE AÉTON

Tabela de conteúdos: 2-3 = 16 (2) Pokémon; 4-5 = 16 (2) Pokémon; 6-7 = 16 (2) Pokémon; 8-9 = 16 (2) Pokémon; 10-11 = 16 (2) Pokémon; 12-13 = 16 (2) Pokémon; 14-15 = 16 (2) Pokémon; 16-17 = 16 (2) Pokémon; 18-19 = 16 (2) Pokémon; 20-21 = 16 (2) Pokémon; 22-23 = 16 (2) Pokémon; 24-25 = 16 (2) Pokémon; 26-27 = 16 (2) Pokémon; 28-29 = 16 (2) Pokémon; 30-31 = 16 (2) Pokémon; 32-33 = 16 (2) Pokémon; 34-35 = 16 (2) Pokémon; 36-37 = 16 (2) Pokémon; 38-39 = 16 (2) Pokémon; 40-41 = 16 (2) Pokémon; 42-43 = 16 (2) Pokémon; 44-45 = 16 (2) Pokémon; 46-47 = 16 (2) Pokémon; 48-49 = 16 (2) Pokémon; 50-51 = 16 (2) Pokémon; 52-53 = 16 (2) Pokémon; 54-55 = 16 (2) Pokémon; 56-57 = 16 (2) Pokémon; 58-59 = 16 (2) Pokémon; 60-61 = 16 (2) Pokémon; 62-63 = 16 (2) Pokémon; 64-65 = 16 (2) Pokémon; 66-67 = 16 (2) Pokémon; 68-69 = 16 (2) Pokémon; 70-71 = 16 (2) Pokémon; 72-73 = 16 (2) Pokémon; 74-75 = 16 (2) Pokémon; 76-77 = 16 (2) Pokémon; 78-79 = 16 (2) Pokémon; 80-81 = 16 (2) Pokémon; 82-83 = 16 (2) Pokémon; 84-85 = 16 (2) Pokémon; 86-87 = 16 (2) Pokémon; 88-89 = 16 (2) Pokémon; 90-91 = 16 (2) Pokémon; 92-93 = 16 (2) Pokémon; 94-95 = 16 (2) Pokémon; 96-97 = 16 (2) Pokémon; 98-99 = 16 (2) Pokémon; 100-101 = 16 (2) Pokémon; 102-103 = 16 (2) Pokémon; 104-105 = 16 (2) Pokémon; 106-107 = 16 (2) Pokémon; 108-109 = 16 (2) Pokémon; 110-111 = 16 (2) Pokémon; 112-113 = 16 (2) Pokémon; 114-115 = 16 (2) Pokémon; 116-117 = 16 (2) Pokémon; 118-119 = 16 (2) Pokémon; 120-121 = 16 (2) Pokémon; 122-123 = 16 (2) Pokémon; 124-125 = 16 (2) Pokémon; 126-127 = 16 (2) Pokémon; 128-129 = 16 (2) Pokémon; 130-131 = 16 (2) Pokémon; 132-133 = 16 (2) Pokémon; 134-135 = 16 (2) Pokémon; 136-137 = 16 (2) Pokémon; 138-139 = 16 (2) Pokémon; 140-141 = 16 (2) Pokémon; 142-143 = 16 (2) Pokémon; 144-145 = 16 (2) Pokémon; 146-147 = 16 (2) Pokémon; 148-149 = 16 (2) Pokémon; 150-151 = 16 (2) Pokémon; 152-153 = 16 (2) Pokémon; 154-155 = 16 (2) Pokémon; 156-157 = 16 (2) Pokémon; 158-159 = 16 (2) Pokémon; 160-161 = 16 (2) Pokémon; 162-163 = 16 (2) Pokémon; 164-165 = 16 (2) Pokémon; 166-167 = 16 (2) Pokémon; 168-169 = 16 (2) Pokémon; 170-171 = 16 (2) Pokémon; 172-173 = 16 (2) Pokémon; 174-175 = 16 (2) Pokémon; 176-177 = 16 (2) Pokémon; 178-179 = 16 (2) Pokémon; 180-181 = 16 (2) Pokémon; 182-183 = 16 (2) Pokémon; 184-185 = 16 (2) Pokémon; 186-187 = 16 (2) Pokémon; 188-189 = 16 (2) Pokémon; 190-191 = 16 (2) Pokémon; 192-193 = 16 (2) Pokémon; 194-195 = 16 (2) Pokémon; 196-197 = 16 (2) Pokémon; 198-199 = 16 (2) Pokémon; 200-201 = 16 (2) Pokémon; 202-203 = 16 (2) Pokémon; 204-205 = 16 (2) Pokémon; 206-207 = 16 (2) Pokémon; 208-209 = 16 (2) Pokémon; 210-211 = 16 (2) Pokémon; 212-213 = 16 (2) Pokémon; 214-215 = 16 (2) Pokémon; 216-217 = 16 (2) Pokémon; 218-219 = 16 (2) Pokémon; 220-221 = 16 (2) Pokémon; 222-223 = 16 (2) Pokémon; 224-225 = 16 (2) Pokémon; 226-227 = 16 (2) Pokémon; 228-229 = 16 (2) Pokémon; 230-231 = 16 (2) Pokémon; 232-233 = 16 (2) Pokémon; 234-235 = 16 (2) Pokémon; 236-237 = 16 (2) Pokémon; 238-239 = 16 (2) Pokémon; 240-241 = 16 (2) Pokémon; 242-243 = 16 (2) Pokémon; 244-245 = 16 (2) Pokémon; 246-247 = 16 (2) Pokémon; 248-249 = 16 (2) Pokémon; 250-251 = 16 (2) Pokémon; 252-253 = 16 (2) Pokémon; 254-255 = 16 (2) Pokémon; 256-257 = 16 (2) Pokémon; 258-259 = 16 (2) Pokémon; 260-261 = 16 (2) Pokémon; 262-263 = 16 (2) Pokémon; 264-265 = 16 (2) Pokémon; 266-267 = 16 (2) Pokémon; 268-269 = 16 (2) Pokémon; 270-271 = 16 (2) Pokémon; 272-273 = 16 (2) Pokémon; 274-275 = 16 (2) Pokémon; 276-277 = 16 (2) Pokémon; 278-279 = 16 (2) Pokémon; 280-281 = 16 (2) Pokémon; 282-283 = 16 (2) Pokémon; 284-285 = 16 (2) Pokémon; 286-287 = 16 (2) Pokémon; 288-289