

MARVEL

SOLO RPG



JEFFERSON PIMENTEL

AVANTE, JOGADORES SOLO!!!

Para comemorar o **DIA DO RPG SOLO NACIONAL**, tenho a felicidade de trazer até vocês o **MARVEL SOLO RPG**, módulo de jogo que permite a criação de personagem do Universo Marvel (e facilmente adaptado para outros cenários de super-heróis) utilizando as regras do sistema **SOLO 10**, cuja licença foi disponibilizada pela **101 GAMES** para criação de jogos.

O universo Marvel foi escolhido em votação aberta pelos membros da incrível comunidade de Facebook **SOLO RPG**, uma “Casa de Ideias” até mais prolífica que a própria Marvel, onde vivemos um ambiente saudável e inventivo que propicia a consolidação dos mais incríveis projetos, dentre eles alguns feitos por mim e disponíveis gratuitamente.

Espero que utilizem estes módulos em busca do verdadeiro heroísmo, externando em seus personagens todos os aspectos que permitirão que o bem e a igualdade prosperem. Porque ser super-herói não se restringe a ter superpoderes, mas sim fazer aquilo que for melhor para todos.

Da mesma forma, gostaria muito de ver nestes heróis (e claro, em seus jogadores) a busca constante pela igualdade, fraternidade e liberdade, sem distinção de opção sexual, credo, cor e quaisquer outro elemento que, aparentemente, nos diferencia. Mas a verdade é que tais rótulos e convenções são elementos risíveis e que não deveriam servir para nada.

SEJAM HEROIS E FAÇAM O BEM SEM OLHAR A QUEM!!!



“SOLO 10” é uma licença Creative Commons - Atribuição CC BY

Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir deste conteúdo o seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que seja atribuído o devido crédito pela criação original.

CONHECENDO O UNIVERSO MARVEL

O Universo Marvel (ou Terra-616) é o universo compartilhado onde ocorrem as histórias de diversas super-equipes e super-heróis, que buscam proteger os necessitados utilizando para isto de poderes incríveis. Dentre estes, os mais famosos são:

- **Vingadores:** mais famosa e conhecida como "Super-Heróis Mais Poderosos da Terra", os Vingadores são compostos por diversos membros cujos poderes advêm das mais diferentes fontes. Durante sua existência, possuiu diversas formações, tendo dentre seus heróis mais famosos: Capitão América, Homem de Ferro, Viúva Negra, Gavião Arqueiro, Thor e Hulk.
- **X-Men:** grupo de heróis mutantes que, além de proteger o mundo de diversos problemas, luta pelo reconhecimento e inclusão das pessoas com o Gene X, hoje vivendo como párias junto a sociedade que lutam para proteger. Seus membros mais famosos são Ciclope, Fênix, Tempestade, Wolverine, Fera, Homem de Gelo, Anjo, Vampira, além do poderoso telepata Charles Xavier como seu patrono.
- **Quarteto Fantástico:** formado por Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Coisa e Tocha Humana, esta equipe que obteve seus poderes após uma malfadada experiência protege a Terra e o Universo de diversas ameaças.
- **Guardiões da Galáxia:** esta equipe possui uma atuação mais comum no espaço sideral, enfrentando ameaças a planetas e galáxias diversas. Formada por Senhor das Estrelas, Gamora, Drax, Groot e Rocket Raccoon, é comumente vista em meio a conflitos entre povos alienígenas.
- **Defensores:** formada por Demolidor, Jéssica Jones, Luke Cage e Punho de Ferro, esta equipe é comumente vista enfrentando ameaças mais comuns como chefes do crime, a máfia e organizações criminosas, protegendo a população de forma mais próxima.
- **Homem-Aranha:** após ganhar seus poderes de uma picada de uma aranha radioativa, o jovem Peter Parker aprendeu a duras penas que "com o poder, vêm a responsabilidade", enfrentando diversos tipos de ameaça desde ladrões de banco a criminosos com super poderes e perigos a toda humanidade.

- **Capitã Marvel:** Carol Danvers adquiriu seus poderes após ser pega na explosão de um dispositivo Kree, desenvolvendo habilidades que a tornam uma das mais poderosas herói do mundo. Da mesma forma que os Guardiões da Galáxia, a Capitã Marvel possui grande atuação fora do planeta Terra, em especial em ações que envolvem o poderoso povo Kree.
- **Doutor Estranho:** o genial Doutor Stephen Strange é conhecido como Mago Supremo, o principal protetor da Terra contra ameaças mágicas e místicas. Após um acidente quase fatal de automóvel, o médico procurou sua cura nos ensinamentos mágicos e acabou tornando-se um dos maiores heróis do mundo, deixando de lado uma vida de fama e dinheiro em busca de proteger o bem.

Além destes, diversas outras equipes e heróis permeiam o Universo Marvel, que é retratado como existente dentro de um "multiverso" composto por milhares de universos separados. Dentre estes, a chamada Terra Prime representa a versão 616 do Universo, com as características representadas comumente nos filmes, séries, desenhos e quadrinhos da Marvel.

Você pode escolher jogar com um dos inúmeros personagens existentes ou simplesmente criar seu próprio herói, utilizando as regras abaixo para fazê-lo.



CRIANDO SEU PERSONAGEM

A criação de personagens do **MARVEL SOLO RPG** é bastante simples. Segue o passo a passo:

- Distribua os valores 4, 3 e 2 nos Atributos. Quanto maior o valor, melhor é sua personagem naquele Atributo.
- Calcule seu valor de Saúde, Postura e Vontade, somando respectivamente os Atributos Corpo, Espírito e Mente a 5.
- Escolha duas Perícias. Cada Perícia concede +2 nos testes do Atributo relacionado.
- Escolha três Poderes dentre os disponíveis, bem como a fonte deles.
- Por fim, escolha o nome do seu Herói e defina sua área de atuação e se faz parte de alguma equipe.

ATRIBUTOS

Os Atributos são os principais elementos de definição de sua personagem. O quanto ele é forte, rápido, vigoroso, inteligente, bonito, carismático, perceptivo, etc, dependerá do valor do Atributo correspondente.

Quanto maior o valor distribuído, mais forte é seu personagem no grupo de atividades agrupadas no Atributo.

- **Corpo:** representa o quanto seu personagem é forte, ágil e resistente. Sempre será testado quando sua personagem tentar alguma proeza física.
- **Espírito:** representa a aparência, a manipulação e o carisma de seu personagem. Sempre será testado quando sua personagem tentar uma interação social.
- **Mente:** representa a inteligência, o raciocínio e a determinação de seu personagem. Sempre será testado quando sua personagem tentar solucionar um problema.

Escolha suas prioridades e então distribua 4, 3 e 2 nestes Atributos e, após distribuir os valores de Atributo, é hora de calcular o valor de Saúde, Postura e Vontade.

- **Saúde:** é o quanto de ferimentos você suporta antes de desmaiar. Quando sua Saúde chegar a 0, seu personagem fica inconsciente. O valor de Saúde é calculado pela seguinte fórmula:

$$\text{Saúde} = 5 + \text{Corpo}$$

Toda vez que seu personagem sofrer algum ferimento, desconte o valor da sua Saúde. Além disto, seu personagem recupera 1 ponto de Saúde perdido por dia, 2 com tratamentos adequados administrados por uma pessoa com conhecimentos e medicamentos necessários.

- **Postura:** é o quanto você consegue se manter firme em situações sociais, na lida com interação humana. Quando sua Postura chega a 0, você encontra-se desmoralizado. O valor da Postura é calculado pela seguinte fórmula:

$$\text{Postura} = 5 + \text{Espírito}$$

Caso o valor de Postura de seu personagem seja maior que o da pessoa com quem ele quer interagir, represente que há um domínio da sua parte, ficando a pessoa submissa a sua vontade. Testes bem sucedidos de **Espírito (Manipulação)** reduzem a Postura de um alvo, tornando-o submisso ou até mesmo desmoralizado (veja no capítulo **REGRAS** comum funciona esta mecânica).

- **Vontade:** enquanto a Saúde representa o total de ferimentos suportados, a Vontade representa a capacidade de viver e superar as dificuldades. Quando sua Vontade chega a 0, você encontra-se desmotivado. O valor da Vontade é calculado pela seguinte fórmula:

$$\text{Vontade} = 5 + \text{Mente}$$

O gasto de 1 ponto de Vontade permite que você rerole o D10 após testar um Atributo, devendo assumir o novo valor rolado, mesmo se for inferior ao primeiro. Você recupera 1 ponto de Vontade perdido por descanso.

Exemplo: Gustavo quer criar seu personagem. Ele pensa em fazer um combatente do crime que utiliza equipamentos ultra tecnológicos criados por ele mesmo. Assim, define que os Atributos deste personagem devam focar na inteligência, escolhendo os valores Corpo 2 (ficando com uma Saúde 7), Espírito 3 (ficando com uma Postura 8) e Mente 4 (ficando com uma Vontade 9).

PERÍCIAS

As Perícias são qualificações que seu personagem possui em determinadas áreas de conhecimento. Caso você não possua a Perícia relacionada ao que você deseja testar, apenas o valor do Atributo referente será somado ao resultado do D10 rolado. Caso você possua a Perícia relacionada, some +2 ao valor da rolagem.

Você possui duas das Perícias abaixo na criação do personagem, podendo adquirir novas com a experiência:

- **Artes:** seu personagem é versado em pintura, canto, música, dança e demais expressões artísticas. Como tal, você consegue criar, reconhecer, avaliar, falsificar ou mesmo encantar pessoas com suas habilidades e técnicas refinadas, conseguindo influenciar a Postura de um grande número de pessoas ao mesmo tempo.
- **Atletismo:** seu personagem possui grandes habilidades em todo o grupo de exercícios físicos, sabendo escalar, correr, saltar, nadar e praticar de esportes. Como tal, você consegue empregar suas técnicas e conhecimentos nas mais diversas situações, como perseguir alguém por um caminho cheio de obstáculos.
- **Combate a Distância:** seu personagem é versado na utilização de diversas armas de combate a distância. Como tal, você não consegue apenas utilizar, mas também se posicionar de forma a tornar menos efetivo os ataques a distância de inimigos.
- **Combate Corporal:** seu personagem é versado em técnicas de combate corporal e armas brancas. Como tal, você consegue utilizar suas habilidades para subjugar oponentes, além de conseguir esquivar de ataques físicos realizados por inimigos e até mesmo reconhecer as técnicas e falhas de adversários.
- **Condução:** seu personagem é capaz de conduzir os mais diversos animais e veículos, bem como conhece o básico na manutenção dos mesmos. Como tal, você é capaz de utilizar animais e veículos em perseguições e fugas.
- **Conhecimento:** seu personagem é versado nos mais diversos conhecimentos, sejam científicos, políticos ou humanos. Como tal, você é capaz de utilizá-los para resolver problemas diversos, bem como entender o real sentido das coisas.
- **Idiomas:** seu personagem possui um dom inato para compreender línguas e símbolos, aperfeiçoado com anos de práticas e estudos. Desta forma, você domina as línguas mais comuns (escolha 5 delas), além de ser especialista em códigos diversos.

- **Investigação:** seu personagem possui conhecimento das técnicas e métodos de investigação utilizados. Como tal, você consegue obter informações importantes em simples sinais encontrados ou descobrir pistas onde poucos são capazes.
- **Manipulação:** seu personagem possui o incrível dom de direcionar emocionalmente as pessoas para um determinado caminho que ele queira. Seja por meio da sedução, mentiras ou intimidação, você consegue obter informações ou impulsionar pessoas aos seus objetivos, mesmo que isto vá de encontro às suas vontades.
- **Sobrevivência:** seu personagem é capaz de sobreviver perfeitamente nas mais adversas situações. Encontrar abrigo, proteção e alimento não são difíceis, principalmente em locais ermos, mas você conseguirá sustentar a si mesmo e ao seu grupo.
- **Subterfúgio:** seu personagem é especialista nas técnicas de discrição e ladinagem. Como tal, você consegue se mover em silêncio, esconder-se, disfarçar-se, abrir fechaduras e cofres e roubar carteiras sem ser percebido.
- **Tecnologia:** seu personagem é versado em todo tipo de tecnologia, desde computadores residenciais a grandes servidores empresariais, sistema de vídeo monitoramento, sistemas de segurança e alarme. Como tal, você é apto a instalar e burlar estes sistemas.



PODERES

Os Poderes são habilidades extraordinárias possuídas pelos Heróis e também por seus Adversários. Cada um dos Poderes disponível permite ao personagem realizar proezas incríveis como voar, respirar debaixo d'água, dentre outros.

Você pode escolher 3 (três) dos Poderes abaixo na criação de seu personagem (os Poderes marcados com * podem ser comprados mais de uma vez), podendo escolher novos ou aumentar os existentes com a experiência.

Exemplo: Gustavo acumulou 15 pontos de Experiência e pretende gastar com poderes. Assim, ele pode adquirir um novo Poder qualquer ou aumentar um Poder que possui em um nível.

- **Absorção de Poderes*:** o personagem consegue com um teste de **Espírito (Manipulação)** e tocando uma vítima, absorver poderes possuídos por seu alvo (que os perderá pelo tempo que o usuário ativar o poder). A quantidade de poderes ou níveis absorvidos é igual ao nível deste Poder.

O personagem consegue manter este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas.

- **Aderência:** o personagem consegue aderir-se a uma superfície qualquer e sustentar um peso equivalente ao seu Atributo Corpo.
- **Amplificação*:** o personagem consegue com um teste de **Espírito (Conhecimento)** ampliar qualquer poder em um nível para cada nível deste poder. O personagem consegue manter este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas.
- **Ataque Corporal*:** o personagem possui alguma arma, técnica ou poder que permite causar um dano igual a Corpo +3 em seus ataques corporais. Este dano aumenta em +1 para cada novo nível do poder adquirido.
- **Ataque a Distância*:** o personagem possui alguma arma, técnica ou poder que permite causar um dano igual a Corpo +2 em seus ataques a distância. Este dano aumenta em +1 para cada novo nível do poder adquirido.
- **Armadura*:** o personagem possui algum equipamento ou poder que confere Resistência a Dano igual a 2. Esta resistência aumenta em +1 para cada novo nível do poder adquirido.

- **Atributo***: o personagem recebe 1 ponto extra em um de seus Atributos, aumentando também sua reserva.
- **Controlar Elemento***: o personagem consegue com um teste de **Espírito (Sobrevivência)** manipular um elemento (Terra, Fogo, Ar, Água, Eletricidade, Gelo, Luz, Sombra, Magnetismo, etc) escolhido ao adquirir o Poder. Este poder não permite criar um elemento, apenas manipular o recurso existente. O nível do Poder representa as características do elemento manipulado (uma muralha de pedra criada por Controlar Elementos 3, por exemplo, possuirá Corpo 3 e Saúde 8).

O personagem consegue manter este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas e não pode utilizá-lo para atacar (utilize outros poderes como Ataque Corporal ou Ataque a Distância para simular efeitos de ataques com elementos).



- **Controlar Mentes***: o personagem consegue, com um teste de **Mente (Manipulação)**, influenciar um alvo a realizar uma ação que não o cause risco de vida. Além disto, ao testar este Poder o alvo perde **Mente + Nível do Poder** pontos de Vontade.

Este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas. Caso os pontos de Vontade do alvo cheguem a 0 graças a utilização deste Poder, ele estará completamente dominado e sujeito a realizar todas as vontades do controlador até que consiga descansar.

- **Controle de Probabilidade***: o personagem consegue manipular as rolagens feitas, permitindo novas rolagens em uma quantidade de vezes igual ao nível deste poder. Obrigatoriamente ao utilizar o poder, a nova rolagem deve ser assumida como novo resultado, ignorando a anterior.
- **Copiar Poderes***: o personagem consegue com um teste de **Mente (Investigação)**, copiar poderes possuídos por seu alvo (que não os perderá pelo tempo que o usuário ativar o poder). A quantidade de poderes ou níveis absorvidos pode aumentar se a personagem tiver mais níveis de absorção.

O personagem consegue manter este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas, precisando refazer o teste caso queira manter o Poder por mais tempo.

- **Corpo Elemental**: testando **Corpo (Sobrevivência)** você consegue cobrir ou transformar seu corpo com puro elemento por (1 + Bônus de Poder) minutos. Isto concede +2 de dano em ataques corporais e Resistência a Dano igual a 2.
- **Crescimento***: A personagem dobra o seu tamanho a cada nível, recebendo +2 no Atributo **Corpo** (para fins de força, resistência e Saúde) para cada crescimento. No entanto, a personagem fica mais lenta, recebendo -1 no Atributo **Corpo** (para fins de destreza e agilidade) para cada aumento (até o mínimo de Corpo 1, quando se torna impossível aumentar mais).
- **Diminuição***: A personagem reduz pela metade o seu tamanho a cada nível, recebendo +2 no Atributo **Corpo** (para fins de destreza e agilidade) para cada diminuição. No entanto, a personagem fica mais fraca, recebendo -1 no Atributo **Corpo** (para fins de força e resistência) para cada diminuição (até o mínimo de Corpo 1, quando se torna impossível diminuir mais).
- **Escudo***: o personagem soma o valor deste Poder nos testes de **Corpo** para se proteger de ataques corporais e a distância.

- **Explosão*:** o personagem consegue, utilizando um golpe ou um raio, propagar o dano total por uma área em torno do ponto de impacto. O dano da explosão é igual ao nível deste Poder e afeta todos os Adversários próximos ao alvo do ataque.
- **Fator de Cura*:** o personagem recupera 1 Ponto de Saúde por rodada para cada nível deste Poder.
- **Infravisão:** o personagem enxerga perfeitamente no escuro.
- **Intangibilidade*:** o personagem consegue, com um teste de **Corpo (Subterfúgio)**, tornar seu corpo completamente intangível. Cada nível deste Poder permite que o personagem torne outros que estejam próximos também intangíveis, bastando tocá-los para isto.

O personagem consegue manter este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas.

- **Invisibilidade*:** o personagem consegue, com um teste de **Corpo (Subterfúgio)**, tornar seu corpo completamente intangível. Cada nível deste Poder permite que o personagem torne outros que estejam próximos também intangíveis, bastando tocá-los para isto.

O personagem consegue manter este efeito durante (5 + Bônus de Poder) rodadas.



- **Localização:** o personagem consegue rastrear um determinado tipo de personagem, definido na compra deste Poder (por exemplo: Mutantes) e saber a direção em que ele se encontra.
- **Magia*:** o personagem consegue com um teste de **Mente (Conhecimento)**, copiar o efeito de qualquer um dos Poderes descritos nesta lista, na forma de um feitiço. A quantidade de poderes ou níveis copiados pode aumentar se a personagem tiver mais níveis de Magia.

Cada utilização deste Poder consome 1 ponto de Vontade.

- **Monstruosidade*:** o personagem assume uma forma alternativa que possui características diferentes. Cada ponto neste Poder permite que esta nova forma aumente em 1 o Atributo Corpo ou adquira um nível Poder (exemplo: Monstruosidade 5 permitiria ao personagem assumir uma forma com +3 de Corpo, Armadura 1 e Fator de Cura 1).

Este Poder possui uma característica importante: é possível reduzir os Atributos Espírito e Mente até o mínimo 1, aumentando assim o nível de Monstruosidade (reduzir 3 pontos em Espírito e Mente, por exemplo, permitiriam aumentar o Corpo em +3).



- **Mutação:** o personagem consegue com um teste de **Espírito (Subterfúgio)**, assumir a forma de quem ela quiser. Este poder é limitado, uma vez que o personagem não consegue copiar os atributos, os poderes e as magias da personagem copiada.
- **Paralisia:** o personagem consegue abdicar do dano de um ataque corporal ou a distância e paralisar seu alvo por um número de rodadas igual a **Mente + Bônus de Poder**.
- **Respiração Especial*:** o personagem é capaz de respirar em condições extremas (como debaixo d'água ou em meio a gases tóxicos). Ao adquirir o segundo nível deste Poder, o personagem é capaz de prender a respiração por **Corpo (Sobrevivência)** horas. Ao adquirir o terceiro nível, o personagem não precisará mais respirar.
- **Sentidos Especiais:** o personagem possui um ou mais de seus sentidos extremamente aguçados, fazendo todos os testes com Vantagem.

Comprar este Poder mais de uma vez permite ter outros sentidos aguçados.

- **Separação*:** A personagem consegue com um teste de **Corpo (Sobrevivência)** se dividir em um número de cópias igual ao seu nível do poder Separação. Cada cópia possuirá apenas 1 ponto de Saúde, Postura e Vontade e, tão logo um destes chegue a 0, a cópia desaparecerá.
- **Super Construtor*:** o personagem consegue com um teste de **Mente (Conhecimento)**, construir um item que possua o efeito de qualquer um dos Poderes descritos nesta lista. A quantidade de poderes ou níveis copiados pode aumentar se a personagem tiver mais níveis de Super Construtor.

O equipamento manterá seus Poderes por um número de horas igual a **Mente + Bônus de Poder**, simulando assim sua bateria ou energia de alimentação.

- **Gancho:** com um teste de **Corpo (Combate a Distância)**, o personagem é capaz de lançar um cabo/teia/chicote a longa distância e se pendurar nele, reduzindo o dano de quedas ou mesmo se deslocando a grandes distâncias.
- **Teleporte*:** o personagem consegue, com um teste de **Mente (Conhecimento)**, se teleportar para um lugar a sua escolha a até $(1+ \text{Bônus de Poder}) \times 10$ metros. Cada nível deste Poder permite que o personagem transporte outros ou multiplique por 5 o alcance do Poder.

- **Velocidade*:** o personagem consegue se deslocar 10 vezes mais rápido que um humano normal, chegando em segundos em qualquer lugar do cenário. Ao adquirir o segundo nível deste Poder, o personagem é capaz de realizar uma ação extra.

A partir daí, todos níveis ímpares do Poder concedem um aumento de 10 vezes na velocidade de deslocamento, enquanto os níveis pares concedem uma ação extra (exemplo: Velocidade 5 permite que o personagem se desloque 30 vezes mais rápido que um humano normal e realize duas ações extras no turno).

- **Veneno:** o personagem consegue abdicar do dano de um ataque corporal ou a distância e inocular um veneno que deixará o alvo fraco por **Corpo + Bônus de Poder** turnos. Todos os testes contra este alvo enquanto ele estiver envenenado receberão Vantagem.
- **Voo*:** o personagem consegue voar com a mesma velocidade que se desloca no solo. Ao adquirir novos níveis deste Poder, a velocidade do voo é multiplicada por 5.

A velocidade deste Poder não é cumulativa com o poder Velocidade.



REGRAS

O sistema de testes do **MARVEL SOLO RPG** se baseia principalmente na rolagem de um dado de dez faces (1D10) e a soma do valor do Atributo e da Perícia testados, buscando obter o maior valor possível.

Se a somatória do dado rolado com o Atributo e o bônus da Perícia (caso se aplique) for maior ou igual a 10, o teste foi um sucesso:

$$\text{Atributo} + \text{Perícia} + 1D10 \geq 10$$

Valores superiores concedem bônus no efeito das rolagens, chamados de **Bônus de Poder**. Seguem alguns exemplos:

- Rolagens maiores do que 10 em ataques representam excelentes golpes ou tiros. Assim, pegue o Bônus de Poder e some ao dano do golpe/ arma.
- Rolagens maiores do que 10 em ações sociais representam dano ou ganho na Postura do alvo. Assim, pegue o valor excedente e some ao Atributo Espírito.
- Rolagens maiores do que 10 em testes mentais concedem bônus em testes futuros sobre o mesmo assunto. Cada Bônus de Poder concede +1 de bônus.

PERIGO

Em um mundo de seres com superpoderes, certos desafios encontrados são muito superiores à média. Estas situações são representadas pela regra de **Perigo**.

O Perigo representa tudo aquilo que, naturalmente, dificultará a vida do personagem. Diferente das Desvantagens que acontecem de forma casual, o Perigo impõe uma dificuldade maior do que 10 e sempre será aplicada naquela situação. Existem 3 tipos de Perigos:

Adversários: alguns Adversários encontrados são bastante perigosos, sejam em todos os aspectos de sua existência (como Magneto ou Thanos) ou seu grande número.

Armadilhas: algumas armadilhas são tão mortais que impõem Perigos aos testes para resistir aos seus efeitos. Assim, quando a armadilha for ativada contra o personagem, seu teste para resistir ao seu efeito deverá ter esta nova dificuldade como alvo.

Perigos Naturais: viagens longas por territórios inóspitos, tormentos naturais como tornados e tempestades em alto mar e até mesmo a raridade de algum artefato de poder estabelecem Perigos aos personagens. Como exemplo, tentar dominar a Manopla do Infinito requer um teste de Perigo 15.

Existem casos em que diferentes Perigos podem incidir ao mesmo tempo. Por exemplo, o personagem pode enfrentar um perigoso super vilão e vários ajudantes a bordo de uma espaçonave prestes a se destruir no chão. Neste caso, deve-se seguir a seguinte regra:

Perigo Total = Perigo dos Adversários + Armadilhas + Perigos Naturais

Mas tudo tem um limite: por pior que seja um Perigo, a perseverança humana é algo incrível, que permite que exista uma chance de sucesso por pior que seja a situação. desta forma, o Perigo Total **NUNCA** poderá ser maior que 15.



VANTAGENS E DESVANTAGENS

Por diversos motivos, uma personagem pode realizar seus testes com vantagens e desvantagens. Um ponto com vista privilegiada e um rifle de mira telescópica podem conceder vantagem ao personagem ao disparar um tiro, enquanto um beco escuro e enevoado podem dificultar que ele encontre uma pista.

As vantagens e desvantagens do **MARVEL SOLO RPG** são representados pela rolagem de dois dados de 10 faces ao invés de apenas um, funcionando da seguinte forma:

- ❖ Caso você tenha vantagem em um teste, role 2D10 e pegue o maior resultado.
- ❖ Caso você tenha desvantagem em um teste, role 2D10 e pegue o menor resultado.

Caso haja uma situação vantajosa e uma desvantajosa, nenhum dado extra é rolado.

COMBATE

O sistema de combate do **MARVEL SOLO RPG** é bem semelhante ao sistema básico, mas com uma pequena diferença: a reação do adversário.

Todo adversário descrito no capítulo **ADVERSÁRIOS** possui, além de seus valores de Saúde, Postura e Vontade, habilidades passivas e reações que realizarão toda rodada, caso não sejam impedidos ou derrotados. As reações são as mais diversas e dão cor ao combate, podendo ser aleatórias (selecionadas através de uma rolagem de dado) ou simplesmente serem ativadas caso o personagem do jogador interaja com este personagem de uma forma específica.

As reações são ativadas após a ação dos personagens e, caso estabeleçam a necessidade de realização de algum teste, o mesmo estará descrito no seu texto.

Caso seu personagem esteja interagindo com dois ou mais Adversários, a reação de todos eles serão ativadas após a ação do personagem. Logo, se você estiver cercado por muitos inimigos, as coisas ficarão complicadas para o seu lado.

Por fim, caso seu personagem esteja em desvantagem no combate, sempre haverá a opção de escapar da luta. Para fazê-lo, teste **Corpo (Atletismo)** e em caso de sucesso, você consegue escapar do combate da

melhor forma possível. Caso falhe, a reação dos inimigos é ativada e você continua no combate até resolvê-lo ou conseguir fugir.

ARMAS, ARMADURAS E DANOS DIVERSOS

Seu personagem consegue carregar uma série de armas e equipamentos que servem para infligir dano em seus adversários. Segue abaixo uma lista com as armas e o dano causado por elas:

Armas	Dano
Desarmado	Atributo Corpo
Faca, Punhal, Soqueira , Arco e Flecha, Pistola, Revólver ou semelhante	Atributo Corpo +1
Facão, Espada, Lança, Espingarda, Escopeta ou semelhante	Atributo Corpo +2
Machado, Martelo, Espada Larga , Metralhadora, Fuzil ou semelhante	Atributo Corpo +3
Arco Granadas	6
Explosivos	8 (fracos) e 15 (fortes)

Observação: Lembre-se que todo o Bônus de Poder obtido na rolagem de ataque é somado no dano, conforme explicado anteriormente.

Além das armas, é possível que seu personagem utilize itens para sua defesa, variando dos modernos coletes de kevlar às antigas armaduras medievais. Cada uma delas reduz o dano causado por ataques inimigos, conforme a tabela abaixo:

Armaduras	Resistência a Dano
Roupas Pesadas ou Coletes Leves	Reduz 1 de dano
Cotas de Malha, Coletes Pesados e Armadura de Couro	Reduz 2 de dano
Armaduras Táticas ou de Batalha*	Reduz 3 de dano
Escudo*	Reduz 1 de dano extra

* Caso esteja equipado com uma destas armaduras, você sempre realizará testes de Corpo relacionados as habilidades destreza e agilidade com desvantagem.

Por fim, além de armas e armaduras, você pode acabar sofrendo algum tipo de dano advindo das mais diversas fontes, como quedas, venenos, fogo ou, no caso dos vampiros, luz do sol. Segue abaixo o dano causado por estas fontes diversas:

Fonte do Dano	Dano
Queda	Altura da Queda -3 (armaduras não protegem)
Fogo e ácido	3 (Pequena Exposição) a 10 (Grande Exposição)
Veneno	2 (Fracos) a 8 (Fortes)

- Caso seu personagem fique exposto a esta fonte de dano por um período extenso, continue aplicando o dano até que ele seja evitado de alguma forma.



JOGANDO

Após criar seu personagem, é hora do passo a passo para jogar **MARVEL SOLO RPG**. A mecânica é bem simples e parecida com os quadrinhos de super-heróis: o personagem acorda todo início de dia em sua morada e realiza duas ações:

1 – Rotina: o personagem faz alguma coisa comum do seu cotidiano. Como exemplos, se ele é um estudante, pode ir a faculdade ou sair com os amigos. Se é um membro dos X-MEN, ele pode treinar na Sala do Perigo, etc.

2 – Aventura: em algum momento da sua Rotina, o perigo irá se revelar e muitas vezes você será apanhado em meio a ele. Revelado o perigo, é hora de você decidir o que quer fazer.

Você é livre para enfrentar o perigo como quiser, seja convocando um aliado, seja enfrentando sozinho ou simplesmente fugir e deixar que outros cuidem (o que não seria nem um pouco louvável para um herói).

ROTINA

Você é livre para fazer o que quiser no seu período de Rotina. Quer perambular pela cidade em uma teia em busca de crimes ou de boas fotos para o Clarim Diário? Quer treinar suas habilidades na Sala do Perigo? Quer visitar a Torre dos Vingadores? A escolha é sua!

Seguem alguns exemplos de ações:

- **Procurar por um abrigo:** teste **Mente (Investigação)**. Em caso de sucesso, você encontra um local seguro.
- **Comprar algo:** gaste o valor equivalente ao produto, podendo barganhar com um sucesso no teste de **Espírito (Manipulação)**.
- **Encontrar um Aliado Poderoso:** teste **Mente (Investigação)**. Em caso de sucesso, você encontra o Aliado Poderoso que procura. Você consegue conversar com qualquer personagem do cenário conhecido por você. Utilize as regras do capítulo **ORÁCULO** para resolver esta conversa.

- **Conseguir dinheiro:** existem várias formas de conseguir dinheiro: você pode trabalhar de forma honesta, recebendo \$ 25 por hora; roubar alguém após espanca-lo com um teste de **Corpo (Combate Corporal)** e conseguindo \$ 20 + 1D10 por hora; convencer ou ludibriar alguém com um teste de **Espírito (Manipulação)** e conseguindo \$ 20 + 1D10 por hora; bater carteiras ou roubar um lugar com um teste de **Corpo (Subterfúgio)** e conseguindo \$ 30 + 1D10 por hora; ou usar suas perícias em informática com um teste de **Mente (Tecnologia)** para conseguir \$ 30 + 1D10 por hora.

Lembrando que falhas em testes para obtenção de dinheiro de forma ilícita podem criar problemas para o personagem, como por exemplo, colocar um policial para investigar seus atos ou até mesmo prendê-lo. Caso você seja investigado por algum crime desta forma, marque esta observação na sua ficha, pois esta informação será importante em eventos futuros.

Você pode prolongar sua Rotina o tempo que quiser, mas sempre que for realizar outra ação, role 1D10: caso obtenha um resultado inferior a 5, passe para a **AVENTURA!**

AVENTURA

Você é apanhado no meio da sua Rotina por um evento perigoso. Pode ser um grupo de assaltantes de banco arrumando encrenca ou mesmo sinais de uma invasão alienígena ou da aproximação de Galactus!



Role na tabela abaixo para descobrir que Aventura se revela

1D10	AVENTURA REVELADA
1	Uma SAGA HEROICA se anuncia
2	5 + 1D10 Bandidos estão assaltando um local importante
3	5 + 1D10 Capangas de Vilão estão executando uma AGENDA VILANESCA
4	Parte da cidade é destruída graças a uma AGENDA VILANESCA
5	Um Super-Vilão menor está assaltando um local importante
6	Um Super-Vilão menor foi encontrado pelas autoridades e está escapando
7	Um Super-Vilão menor está executando uma AGENDA VILANESCA
8	Um Super-Vilão médio está assaltando um local importante
9	Um Super-Vilão médio está executando uma AGENDA VILANESCA
0	Uma SAGA HEROICA se anuncia

Assim que a Aventura for revelada, pegue no capítulo ADVERSÁRIOS aquele representado na tabela. Alguns exemplos de Super-Vilão menor e médio estão a disposição, mas fique a vontade para criar seu próprio.

Caso a Aventura revelada envolva uma **AGENDA VILANESCA**, significa que existe um perigoso plano em andamento, parte de um Arco de Aventuras. Role na tabela abaixo o que está acontecendo:

1D10	AMEAÇA	QUER
1	1 Pessoa comum	Destruir a cidade
2	1 Super-Vilão menor	Corromper um local
3	1D10 Super-Vilões menores	Roubar algo importante
4	Uma pessoa muito influente	Ameaçar alguém
5	Uma Organização Criminosa	Construir uma arma
6	Uma Força Maligna	Acumular poder
7	1 Super-Vilão médio	Dominar uma região
8	1D10 Super-Vilões médios	Despertar algo poderoso
9	Uma Equipe do Mal	Reunir aliados
0	Um Super-Vilão Maior	Matar um Super-Herói

Cada vez que uma AGENDA VILANESCA se revela, cabe ao personagem decidir se irá enfrentá-la e impedir que ela se concretize. É importante que os personagens controlem as Aventuras e as Agendas Vilanescas, pois caso eles saiam do controle, as coisas se complicarão.

Cada vez que você falhe ou deixe de lado uma **AGENDA VILANESCA**, registre um novo anuncio de **SAGA HEROICA**.

SAGA HEROICA

Durante suas Aventuras, anúncios de uma SAGA HEROICA podem surgir durante as rolagens de Aventuras ou em decorrência de falhas ou abandonos de AGENDAS VILANESCAS.

As SAGAS HEROICAS são eventos maiores que ameaçam a Terra, a toda humanidade e até mesmo a toda existência. Elas irão surgir sempre obedecendo a seguinte regra:

5 Anúncios = SAGA HEROICA

As SAGAS HEROICAS são compostas por várias Aventuras Épicas envolvendo o grande perigo e, em caso de falha, um grande mal se abaterá sobre o mundo.

EXEMPLO DE SAGA HEROICA - O RETORNO DE GALACTUS

Um corpo celeste cai próximo a sua cidade e, ao investigar a área, você descobre que trata-se do Surfista Prateado. Ele apresenta profundas escoriações e encontra-se desacordado.

Ao mesmo tempo, diversos satélites de transmissão começam a relatar estranhas manifestações de energia na Via Láctea, como se uma poderosa manifestação cósmica estivesse a ponto de se revelar.

Seguem etapas desta SAGA HEROICA:

- Você precisa reunir provas de que Galactus está retornando para tornar possível convencer outros Heróis a ajudá-lo. Talvez seja possível despertar o Surfista Prateado e convencê-lo a ajudar a Terra mais uma vez.
- Você deve reunir um grande número de Heróis poderosos dispostos a lutar ao seu lado contra Galactus.
- Um plano deve ser traçado para enfrentar ou contornar o perigo de Galactus.
- É hora de agir! Galactus avança e você deverá impedi-lo!

O VIGIA

Este capítulo traz uma série de regras para interação do personagem com o cenário de forma mais refinada, trazendo cor aos acontecimentos que ele encontrará em seu caminho.

Existem dois tipos de interações possíveis: com personagens ou com cenário.

PERSONAGENS

Toda vez que quiser que seu personagem interaja com um personagem do cenário, você deve primeiro comparar a Postura de seu personagem a Postura do personagem. Utilize as Posturas descritas no capítulo **ADVERSÁRIOS** como referência, conforme o personagem encontrado. Lembre-se ainda que testes de **Espírito (Manipulação)** podem diminuir a Postura dos personagens com que você deseja interagir.

Caso o valor de Postura de seu personagem seja maior que o da pessoa com quem ele quer interagir, represente que há um domínio natural da sua parte, ficando a pessoa submissa a sua vontade, aceitando de bom grado ajudá-lo ou fugindo de suas ameaças. Testes bem sucedidos de Espírito reduzem a Postura de alvos, fazendo com que seu valor diminua e, assim, permitindo que ela fique submissa a sua vontade e até mesmo desmoralizada (veja no capítulo **REGRAS** como funcionam os testes).

CENÁRIO

Além de interagir com personagens, é possível interagir livremente com o cenário através de um sistema simples de perguntas feitas a si mesmo, seguidas pela rolagem de 1D10. O funcionamento é simples: Faça uma pergunta que pode ser respondida com *Sim* ou *Não* ou outras escolhas opostas.

Após fazer a pergunta, role 1D10 e compare com a tabela abaixo:

1-5	6-10
Não	Sim
Esquerda	Direita
Baixo	Cima
Más Condições de Uso	Boas Condições de Uso
Chuva	Sol
Frio	Calor
Armado	Desarmado
Fechado	Aberto

Você pode criar dezenas de novas propostas, sempre buscando apenas duas possíveis respostas, aproveitando o resultado desta interação para acrescentar livremente tudo aquilo que quiser, refinando assim os encontros e cenários e deixando-os mais desafiadores e interessantes.

Além disto, pode usar o D10 como elemento de medida. Por exemplo: se você quer saber se existem muitos adversários, role 1D10: um número baixo significa que são poucos, enquanto um alto representa problemas!

Fique livre para se perguntar constantemente sobre elementos que encontrar, rolando o dado após cada questão e anotando os resultados. Você vai se surpreender como o jogo se tornará muito mais divertido!



JOGANDO DE FORMA COOPERATIVA

Um grupo de jogadores ou mesmo um só jogador podem controlar vários personagens que vivem na mesma cidade ou mesmo em cidades próximas, escolhendo por jogar juntos a mesma história. Esta forma de jogo é conhecida como Cooperativa, de forma que os personagens podem andar juntos, se ajudar nos desafios e eventos encontrados e até mesmo se confrontar por diversos motivos.

Sempre que duas ou mais personagens forem criadas com este intuito, estabeleça a Morada Inicial de cada um (se eles morarem juntos, deixe isto claro) e se iniciam o jogo se conhecendo ou não. Caso não se conheçam, só passarão a interagir caso venham a se encontrar em algum momento. A partir daí, as personagens poderão trocar entre si valores, equipamentos, informações e até mesmo andarem juntos, realizando ações e eventos.

A realização de ações e eventos em conjunto deve obedecer a algumas regras: Caso dois ou mais personagens escolham realizar determinada ação em conjunto, apenas um deles realizará o teste (caso necessário), que será feito em vantagem dada a ajuda dos demais personagens.

Caso dois ou mais personagens estejam combatendo um ou mais Adversários, o combate obedecerá aos seguintes passos:

1 – Todos os personagens realizam suas ações primeiro, escolhendo seus alvos. A ordem das ações será definida pelos jogadores ou, como sugestão, eles podem agir conforme seu valor no Atributo Corpo (começando pelo maior valor e seguindo em ordem decrescente);

2 – Os Adversários não vencidos realizarão suas reações. Caso seja um ataque, o mesmo será direcionado à personagem escolhida pelos jogadores. Realize as reações de todos os Adversários até que não reste nenhum ou até que os Personagens tenham sido vencidos.

EVOLUINDO

Os personagens do **MARVEL SOLO RPG** aprendem com seus erros e acertos, ficando mais poderosos com o passar do tempo. A cada dia vivido e aventura vencida, eles se tornam mais poderosos e podem, aos poucos, aumentar seus atributos, aprender novas perícias e outros novos elementos disponíveis no cenário criado.

O sistema é simples: a cada Rotina o personagem ganha 1 ponto de experiência, a cada Perigo Revelado que for enfrentado ele ganha 2 pontos de experiência.

Assim que acumular a quantidade de pontos necessários conforme o que pretende aumentar, ele pode gastar e aumentar um Atributo (aumentando também Saúde, Postura e Vontade), aprender uma nova Perícia ou uma nova magia. A quantidade de pontos a serem gastos são:

- **Aumentar um Atributo em 1 ponto:** 20 pontos de experiência;
- **Aprender uma nova Perícia:** 15 pontos de experiência;
- **Aprender um novo Poder:** 15 pontos de experiência.



ADVERSARIOS

Durante suas andanças e Aventuras, diversos perigos irão se revelar vindos de todo o canto, ameaçando sua sobrevivência. Estes personagens do cenário, conhecidos como Adversários, representam sempre um risco.

Você consegue vencer um Adversário de diversas formas, desde a simples imposição de força, o convencimento através de manipulação ou um ardil: a escolha é sua!

Fique livre para criar aqui a maior gama possível de Adversários para seu cenário, pois quanto maior a gama destes, maior a rejogabilidade do mesmo.

BANDIDOS

Bandidos de todo tipo são os principais inimigos de Heróis iniciantes. Sejam roubando bancos, assaltando pessoas ou sequestrando personalidades, estes Adversários são problemas corriqueiros a serem enfrentados:

Bandidos		
Saúde: 6	Postura: 6	Vontade: 6
Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de Corpo (Combate Corporal) , o Bandido causará 3 de dano a ele.		

Fique a vontade para alterar as características do Bandido ou até mesmo incrementar suas habilidades.

CAPANGAS

Servindo a um Super-Vilão, a uma Organização Criminosa (como o Rei do Crime) ou uma Força Maligna (como a HYDRA ou a IMA), os Capangas sempre estarão agindo em prol de uma AGENDA VILANESCA:

Capanga		
Saúde: 8	Postura: 6	Vontade: 6
Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de Corpo (Combate Corporal) , o Capanga causará 4 de dano a ele.		

SUPER-VILÕES

Os Super-Vilões são construídos da mesma forma que os Heróis. A quantidade de pontos de Experiência gastos demonstrará o quão poderoso eles são.

- Um Super-Vilão menor é construído da mesma forma que um personagem.
- Um Super-Vilão médio é construído com 60 a 120 pontos de Experiência extras.
- Um Super-Vilão maior é construído com 150 a 300 pontos de Experiência extras.

Seguem exemplos destes Super-Vilões:

BATROC, O SALTADOR

Super-Vilão francês, Batroc costuma servir como mercenários a milionários ou Vilões maiores, sempre em busca de realizar algum roubo ou assassinato.

Batroc, o Saltador – Super-Vilão Menor

Saúde: 10

Postura: 8

Vontade: 7

Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de **Corpo (Combate Corporal)**, Batroc causa 8 de dano nele.

Armadura: Batroc possui Resistência a Dano igual a 2.

Poderes: Atributo (Corpo) 1, Ataque Corporal (Artes Marciais) 1 e Armadura 1.

GATUNO

Um ladrão super especializado, Gatuno está sempre em busca de roubos de grandes fortunas ou de itens especiais encomendados por pessoas poderosas.

Gatuno – Super-Vilão Menor

Saúde: 9

Postura: 8

Vontade: 8

Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de **Corpo (Combate Corporal)**, Gatuno causa 7 de dano nele.

Armadura: Gatuno possui Resistência a Dano igual a 2.

Poderes: Atributo (Corpo) 1, Ataque Corporal (Garras) 1 e Armadura 1.

ABOMINAVEL

Um Agente da KGB tentando recriar o efeito da radiação Gama, acabou sendo transformado na criatura monstruosa conhecida como Abominável.

Abominável – Super-Vilão Médio

Saúde: 14

Postura: 8

Vontade: 7

Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de **Corpo (Combate Corporal)**, Abominável causa 11 de dano nele.

Armadura: Abominável possui Resistência a Dano igual a 6.

Poderes: Armadura 3, Ataque Corporal (Garras) 1.

ZEMO

Vilão nazista e inimigo recorrente dos Vingadores, o Barão Zemo raramente combate diretamente seus inimigos, preferindo ordenar a suas hordas de Capangas que o façam.

Barão Zemo – Super-Vilão Médio

Saúde: 8

Postura: 10

Vontade: 11

Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de **Corpo (Combate Corporal)**, Barão Zemo causa 6 de dano nele.

Armadura: Barão Zemo possui Resistência a Dano igual a 2.

Poderes: Super Construtor 5.

MAGNETO

Magneto é um mutante com enormes poderes de manipulação de campos magnéticos, além de controlar qualquer tipo de metal. É um dos mais ferrenhos inimigos dos X-MEN e possui grande influência para com diversos vilões mutantes.

Magneto – Super-Vilão Maior

Saúde: 10

Postura: 12

Vontade: 12

Ataque (Reação): Caso o personagem falhe em um teste de **Corpo (Combate Corporal)**, Magneto causa 10 de dano nele.

Armadura: Magneto possui Resistência a Dano igual a 6.

Poderes: Ataque a Distância 5, Armadura 3, Voo 2, Controlar Elemento (Magnetismo) 8.

