

INDICE

INTRODUZIONE	4	Poteri di Utilità.....	37	Descrittori di Fuoco.....	72
POTERI DI ACQUA	5	Altri Poteri Dimensionali.....	39	Privilegi di Fuoco.....	73
Descrittori di Acqua.....	5	Complicazioni Dimensionali.....	39	Poteri di Attacco.....	73
Privilegi di Acqua.....	5	NOTE DI DESIGN - AMPLIFICARE I POTERI ...	40	Poteri di Difesa.....	74
Poteri di Attacco.....	6	POTERI DEGLI ELEMENTI	42	Poteri di Movimento.....	75
Poteri di Difesa.....	6	L'Effetto di Trasformazione.....	42	Poteri di Utilità.....	75
Poteri di Movimento.....	7	Descrittori degli Elementi.....	43	Complicazioni di Fuoco.....	76
Poteri di Utilità.....	7	Privilegi degli Elementi.....	43	POTERI DI GRAVITÀ	77
Complicazioni di Acqua.....	9	Poteri di Attacco.....	43	Descrittori di Gravità.....	77
POTERI ANIMALI	10	Poteri di Difesa.....	44	Privilegi di Gravità.....	78
Descrittori Animali.....	10	Poteri di Movimento.....	45	Poteri di Attacco.....	78
Privilegi Animali.....	10	Poteri di Utilità.....	45	Poteri di Difesa.....	78
Poteri di Attacco.....	11	Altri Poteri degli Elementi.....	46	Poteri di Movimento.....	79
Poteri di Difesa.....	11	Complicazioni degli Elementi.....	46	Poteri di Utilità.....	80
Poteri di Movimento.....	12	POTERI ELETTRICI	47	Altri Poteri di Gravità.....	80
Poteri di Utilità.....	12	Descrittori Elettrici.....	47	Complicazioni di Gravità.....	80
Altri Poteri Animali.....	14	Privilegi Elettrici.....	47	NOTE DI DESIGN - POTERI OLTRE IL LIMITE ..	82
Complicazioni Animali.....	14	Poteri di Attacco.....	48	POTERI DI ILLUSIONE	83
POTERI DI ARIA	15	Poteri di Difesa.....	49	L'Effetto di Illusione.....	83
Descrittori di Aria.....	15	Poteri di Movimento.....	49	Descrittori di Illusione.....	83
Privilegi di Aria.....	15	Poteri di Utilità.....	50	Privilegi di Illusione.....	84
Poteri di Attacco.....	16	Altri Poteri Elettrici.....	50	Modificatori.....	85
Poteri di Difesa.....	17	Complicazioni Elettriche.....	51	Poteri di Attacco.....	85
Poteri di Movimento.....	17	POTERI DI EVOCAZIONE	52	Poteri di Difesa.....	85
Poteri di Utilità.....	18	L'Effetto Evocazione.....	52	Poteri di Movimento.....	86
Altri Poteri di Aria.....	19	Descrittori di Evocazione.....	53	Poteri di Utilità.....	86
Complicazioni di Aria.....	19	Privilegi di Evocazione.....	53	Altri Poteri di Illusione.....	87
POTERI DI ARMATURA	20	Poteri di Attacco.....	53	Complicazioni di Illusione.....	87
Descrittori di Armatura.....	20	Poteri di Difesa.....	54	POTERI DI LUCE	88
Privilegi di Armatura.....	22	Poteri di Movimento.....	54	Descrittori di Luce.....	88
Poteri di Attacco.....	21	Poteri di Utilità.....	55	Privilegi di Luce.....	89
Poteri di Difesa.....	22	Complicazioni di Evocazione.....	56	Poteri di Attacco.....	89
Poteri di Movimento.....	23	POTERI DI FORTUNA	57	Poteri di Difesa.....	90
Poteri di Utilità.....	23	Descrittori di Fortuna.....	57	Poteri di Movimento.....	90
Altri Poteri di Armatura.....	24	Privilegi di Fortuna.....	58	Poteri di Utilità.....	91
Complicazioni di Armatura.....	24	Poteri di Attacco.....	58	Altri Poteri di Luce.....	91
POTERI CINETICI	25	Poteri di Difesa.....	59	Complicazioni di Luce.....	92
L'Effetto Spostare Oggetto.....	25	Poteri di Movimento.....	60	POTERI MAGICI	93
Descrittori Cinetici.....	26	Poteri di Utilità.....	60	Tradizioni di Magia.....	93
Privilegi Cinetici.....	26	Altri Poteri di Fortuna.....	61	Incantesimi Comuni.....	95
Poteri di Attacco.....	26	Complicazioni di Fortuna.....	61	Complicazioni di Magia.....	105
Poteri di Difesa.....	27	POTERI DI FORZA	62	POTERI MAGNETICI	107
Poteri di Movimento.....	28	Descrittori di Forza.....	62	Descrittori Magnetici.....	107
Poteri di Utilità.....	28	Privilegi di Forza.....	62	Privilegi Magnetici.....	108
Altri Poteri Cinetici.....	29	Gamme di Forza.....	63	Poteri di Attacco.....	108
Complicazioni Cinetiche.....	29	Poteri di Attacco.....	63	Poteri di Difesa.....	108
POTERI COSMICI	30	Poteri di Difesa.....	64	Poteri di Movimento.....	109
Descrittori Cosmici.....	30	Poteri di Movimento.....	65	Poteri di Utilità.....	109
Privilegi Cosmici.....	32	Poteri di Utilità.....	65	Altri Poteri Magnetici.....	111
Poteri di Attacco.....	31	Altri Poteri di Forza.....	66	Complicazioni Magnetiche.....	111
Poteri di Difesa.....	32	Complicazioni di Forza.....	66	POTERI MARZIALI	112
Poteri di Movimento.....	32	POTERI DI FREDDO	67	Descrittori Marziali.....	112
Poteri di Utilità.....	32	Descrittori di Freddo.....	67	Privilegi Marziali.....	113
Altri Poteri Cosmici.....	33	Privilegi di Freddo.....	68	Poteri di Attacco.....	113
Complicazioni Cosmiche.....	34	Poteri di Attacco.....	68	Poteri di Difesa.....	113
POTERI DIMENSIONALI	35	Poteri di Difesa.....	69	Poteri di Movimento.....	114
Descrittori Dimensionali.....	35	Poteri di Movimento.....	69	Poteri di Utilità.....	115
Effetti Dimensionali.....	36	Poteri di Utilità.....	70	Altri Poteri Marziali.....	115
Privilegi Dimensionali.....	36	Altri Poteri di Freddo.....	71	Complicazioni Marziali.....	116
Poteri di Attacco.....	36	Complicazioni di Freddo.....	71	NOTE DI DESIGN - GESTIONE DEI PUNTI:	
Poteri di Difesa.....	37	POTERI DI FUOCO	72	RISCHIO O MINACCIA?	117
Poteri di Movimento.....	37				

POTERI MENTALI	719	Complicazioni di Radioattività.....	153	Privilegi di Tempo Atmosferico	189
Descrittori Mentali.....	119	POTERI SENSORIALI	754	Poteri di Attacco.....	189
Privilegi Mentali.....	120	Descrittori Sensoriali.....	154	Poteri di Difesa	190
Modificatori.....	120	Modificatori Sensoriali	154	Poteri di Movimento.....	190
Poteri di Attacco.....	120	Privilegi Sensoriali.....	155	Poteri di Utilità.....	190
Poteri di Difesa.....	122	Poteri di Attacco.....	155	Gamme di Tempo Atmosferico.....	191
Poteri di Movimento.....	122	Poteri di Difesa.....	156	Altri Poteri di Tempo Atmosferico.....	191
Poteri di Utilità.....	122	Poteri di Movimento.....	156	Sfide del Tempo Atmosferico.....	191
Complicazioni Mentali.....	123	Poteri di Utilità.....	157	Complicazioni di Tempo Atmosferico..	191
META-POTERI	724	Altri Poteri Sensoriali.....	158	POTERI TEMPORALI	793
Effetto Variabile.....	124	Complicazioni Sensoriali.....	158	Descrittori Temporalì	193
Meta-Descrittori.....	124	NOTE DI DESIGN - POTERI PROBLEMATICI	759	Privilegi Temporalì.....	193
Meta-Privilegi.....	125	POTERI SONICI	762	Poteri di Attacco.....	194
Modificatori.....	125	Descrittori Sonici.....	762	Poteri di Difesa	195
Poteri di Attacco.....	125	Privilegi Sonici.....	763	Poteri di Movimento.....	195
Poteri di Difesa.....	126	Poteri di Attacco.....	763	Poteri di Utilità.....	196
Poteri di Movimento.....	126	Poteri di Difesa.....	764	Altri Poteri Temporalì.....	197
Poteri di Utilità.....	127	Poteri di Movimento.....	764	Complicazioni Temporalì.....	197
Meta-Complicazioni.....	128	Poteri di Utilità.....	764	POTERI DI TERRA	798
POTERI DI MORTE	729	Altri Poteri Sonici.....	766	Descrittori di Terra	198
Descrittori di Morte.....	129	Complicazioni Soniche.....	766	Privilegi di Terra.....	198
Privilegi di Morte.....	130	POTERI DI TAGLIA	767	Poteri di Attacco.....	199
Poteri di Attacco.....	130	Descrittori di Taglia.....	767	Poteri di Difesa	199
Poteri di Difesa.....	131	Privilegi di Taglia.....	767	Poteri di Movimento.....	200
Poteri di Movimento.....	131	Effetti di Taglia.....	767	Poteri di Utilità.....	200
Poteri di Utilità.....	132	Poteri di Attacco.....	769	Altri Poteri di Terra.....	202
Altri Poteri di Morte.....	132	Poteri di Difesa.....	769	Complicazioni di Terra.....	202
Complicazioni di Morte.....	133	Poteri di Movimento.....	770	NOTE DI DESIGN - POTERI MUTEVOLI	203
POTERI ONIRICI	734	Poteri di Utilità.....	770	POTERI VEGETALI	204
Descrittori Onirici.....	134	Altri Poteri di Taglia.....	771	Descrittori Vegetali.....	204
Privilegi Onirici.....	135	Complicazioni di Taglia.....	771	Privilegi Vegetali.....	204
Poteri di Attacco.....	135	POTERI DI TALENTO	772	Poteri di Attacco.....	205
Poteri di Difesa.....	136	Descrittori di Talento.....	772	Poteri di Difesa.....	206
Poteri di Movimento.....	136	Privilegi di Talento.....	773	Poteri di Movimento.....	206
Poteri di Utilità.....	137	Poteri di Attacco.....	773	Poteri di Utilità.....	206
Altri Poteri Onirici.....	137	Poteri di Difesa.....	773	Altri Poteri Vegetali.....	207
Complicazioni Oniriche.....	138	Poteri di Movimento.....	774	Complicazioni Vegetali.....	208
POTERI DI OSCURITÀ	739	Poteri di Utilità.....	774	POTERI DI VELOCITÀ	209
Descrittori di Oscurità.....	139	Altri Poteri di Talento.....	776	Descrittori di Velocità.....	209
Privilegi di Oscurità.....	140	Complicazioni di Talento.....	776	Privilegi di Velocità.....	210
Poteri di Attacco.....	140	NOTE DI DESIGN - COMPLICAZIONI DEI POTERI	777	Poteri di Attacco.....	210
Poteri di Difesa.....	141	POTERI TECNOLOGICI	778	Poteri di Difesa.....	211
Poteri di Movimento.....	141	Descrittori Tecnologici.....	778	Poteri di Movimento.....	211
Poteri di Utilità.....	141	Privilegi Tecnologici.....	779	Poteri di Utilità.....	212
Altri Poteri di Oscurità.....	142	Poteri di Attacco.....	779	Complicazioni di Velocità.....	213
Complicazioni di Oscurità.....	143	Poteri di Difesa.....	779	POTERI DI VITA	214
POTERI DI POLIMORFISMO	744	Poteri di Movimento.....	780	Descrittori di Vita.....	214
L'Effetto di Metamorfosi.....	144	Poteri di Utilità.....	780	Guarigione e Rigenerazione.....	215
La Condizione Trasformato.....	144	Altri Poteri Tecnologici.....	781	Privilegi di Vita.....	215
Descrittori di Polimorfismo.....	145	Complicazioni Tecnologiche.....	782	Poteri di Attacco.....	215
Privilegi di Polimorfismo.....	145	POTERI DI TELETRASPORTO	783	Poteri di Difesa.....	216
Poteri di Attacco.....	145	L'Effetto di Teletrasporto.....	783	Poteri di Movimento.....	216
Poteri di Difesa.....	146	Descrittori di Teletrasporto.....	784	Poteri di Utilità.....	216
Poteri di Movimento.....	146	Privilegi di Teletrasporto.....	784	Altri Poteri di Vita.....	217
Poteri di Utilità.....	147	Trucchi di Teletrasporto.....	785	Complicazioni di Vita.....	218
Altri Poteri di Polimorfismo.....	148	Poteri di Attacco.....	785	APPENDICE A - REGOLE OPZIONALI	219
Complicazioni di Polimorfismo.....	148	Poteri di Difesa.....	786	Contraccollo.....	219
POTERI DI RADIOATTIVITÀ	749	Poteri di Movimento.....	786	APPENDICE B - ERRATA CORRIGE	220
Descrittori di Radioattività.....	149	Poteri di Utilità.....	787	Errata Corrige.....	220
Privilegi di Radioattività.....	150	Complicazioni di Teletrasporto.....	787	INDICE ANALITICO	221
Poteri di Attacco.....	150	POTERI DI TEMPO ATMOSFERICO	788	LICENZA.....	227
Poteri di Difesa.....	151	Descrittori di Tempo Atmosferico.....	188		
Poteri di Movimento.....	151				
Poteri di Utilità.....	151				
Altri Poteri di Radioattività.....	152				

INTRODUZIONE

Se non fosse per un riuscito esperimento di editoria digitale, questo volume forse non esisterebbe. *Power Profiles* non vide la luce come un volume completo, bensì come una serie di capitoli settimanali, ognuno dei quali si concentrava su un tipo particolare di superpotere in termini di gioco di *MUTANTS & MASTERMINDS*. Era il tentativo di dare ai giocatori dell'appena uscita Terza Edizione contenuti utilizzabili immediatamente su base regolare, cosa che avevamo già iniziato a fare con la serie settimanale dei *Threat Report*; il tentativo si dimostrò molto popolare e di successo, anche più degli stessi *Threat Report*. In parte ciò si deve alla natura delle meccaniche alla base dei poteri di *M&M*.

MUTANTS & MASTERMINDS è un sistema "basato sugli effetti": le meccaniche alla base dei poteri descrivono come si comporta un determinato effetto, lasciando spiegare a giocatori e Gamemaster il *come*. Ad esempio l'effetto di Danno è semplicemente un mezzo per infliggere danno ad un bersaglio e null'altro. Che il danno sia (tra le altre cose) il risultato di scariche di forza cinetica, di plasma incandescente, di una gragnuola di proiettili o di un'agghiacciante necromanzia dipende dal modo in cui l'effetto è descritto. Si tratta di un approccio ai poteri radicato nel tempo, poiché copre un'enorme gamma di poteri con una quantità di meccaniche relativamente piccola. D'altra parte, questo sistema contiene un elemento "fai-da-te", poiché non può fornire i dettagli su ogni possibile descrizione associata ad ogni singolo effetto.

Ecco dove entra in gioco *Power Profiles*. Questo volume contribuisce a rispondere alla domanda: «Come faccio a...?» che potrebbe venire in mente quando si dà uno sguardo al sistema degli effetti dei poteri in *M&M*. Questo volume contiene centinaia di esempi sviluppati a partire da effetti di potere base, applicando diversi extra e difetti, e rifinandoli con una descrizione che crea così una vasta gamma di superpoteri. In queste pagine troverai un vasto catalogo di poteri, da quelli per portare alla vita oggetti inanimati, a quelli che imitano poteri di animali, fino a quelli per manipolare le forze della probabilità e molto, molto altro. Sono tutti poteri che si possono trovare nei fumetti ed altre opere di finzione, ma non esplicitamente descritti nelle regole base di *MUTANTS & MASTERMINDS*, almeno fino ad ora.

COME USARE QUESTO LIBRO

Power Profiles può essere usato con diversi scopi durante le sessioni di *M&M*, il che lo rende un riferimento da consultare tanto per i giocatori che per i Gamemaster. Di seguito elenchiamo soltanto gli usi più comuni per il materiale presente nel volume.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Prima di tutto, *Power Profiles* è un volume di riferimento per creare in maniera rapida e veloce personaggi in *M&M*. Desideri creare un eroe o un malvagio attorno ad un tema particolare? Ti basterà andare alla sezione del libro che ti interessa o scorrere gli elenchi dei poteri disponibili, e scoprirai che gran parte del lavoro è stato già fatto per te. Basta prendere nota dei poteri che trovi appropriati e del loro costo e sarai sulla buona strada! *Power Profiles* semplifica il procedimento di creazione del personaggio dandoti un enorme *menu à la carte* dal quale scegliere, assemblare (e modificare) per creare i poteri del tuo personaggio.

ISPIRAZIONE PER IL PERSONAGGIO

Sei impantanato alla ricerca di un'idea? Le pagine di questo volume sono piene zeppe di poteri e temi per poteri. Ti basterà leggerlo o sfogliarlo e riceverai l'ispirazione per creare nuovi eroi e malvagi per le tue sessioni di *M&M*. Infatti potresti voler prendere nota di poteri interessanti che catturano la tua attenzione; in questo modo potrai tornare a leggerli cercando nuovi modi per integrarli nelle tue sessioni, magari creando un personaggio basato su quei poteri o che li utilizza. Se un giocatore si unisce al gioco, chiedigli che tipo di personaggio gli interessa: con tutta probabilità esiste una sezione di *Power Profiles* a riguardo, che offrirà esempi di poteri pronti per essere considerati dal giocatore.

RIFERIMENTO DI GIOCO

Alcuni personaggi modificano o cambiano i propri tratti durante il gioco. Per essi *Power Profiles* può essere un punto di riferimento inestimabile, che consente di selezionare poteri pre-generati piuttosto di dover seguire il procedimento di creazione da zero nel bel mezzo di una sessione, consumando prezioso tempo di gioco. Il volume inoltre è un catalogo di prodezze: anche se il tuo eroe non possiede un potere particolare, potrebbe bastare l'utilizzo di uno sforzo extra (o un punto eroe).

GUIDA DEL GAMEMASTER

In ultimo, *Power Profiles* offre degli utili modelli che aiutano i Gamemaster a creare e gestire determinati poteri, e consigli su come gestire poteri ed effetti "problematici". Inoltre analizza le questioni riguardanti poteri dei malvagi contro poteri degli eroi, e dei poteri e livelli potere dei personaggi giocanti contro quelli dei personaggi non giocanti.