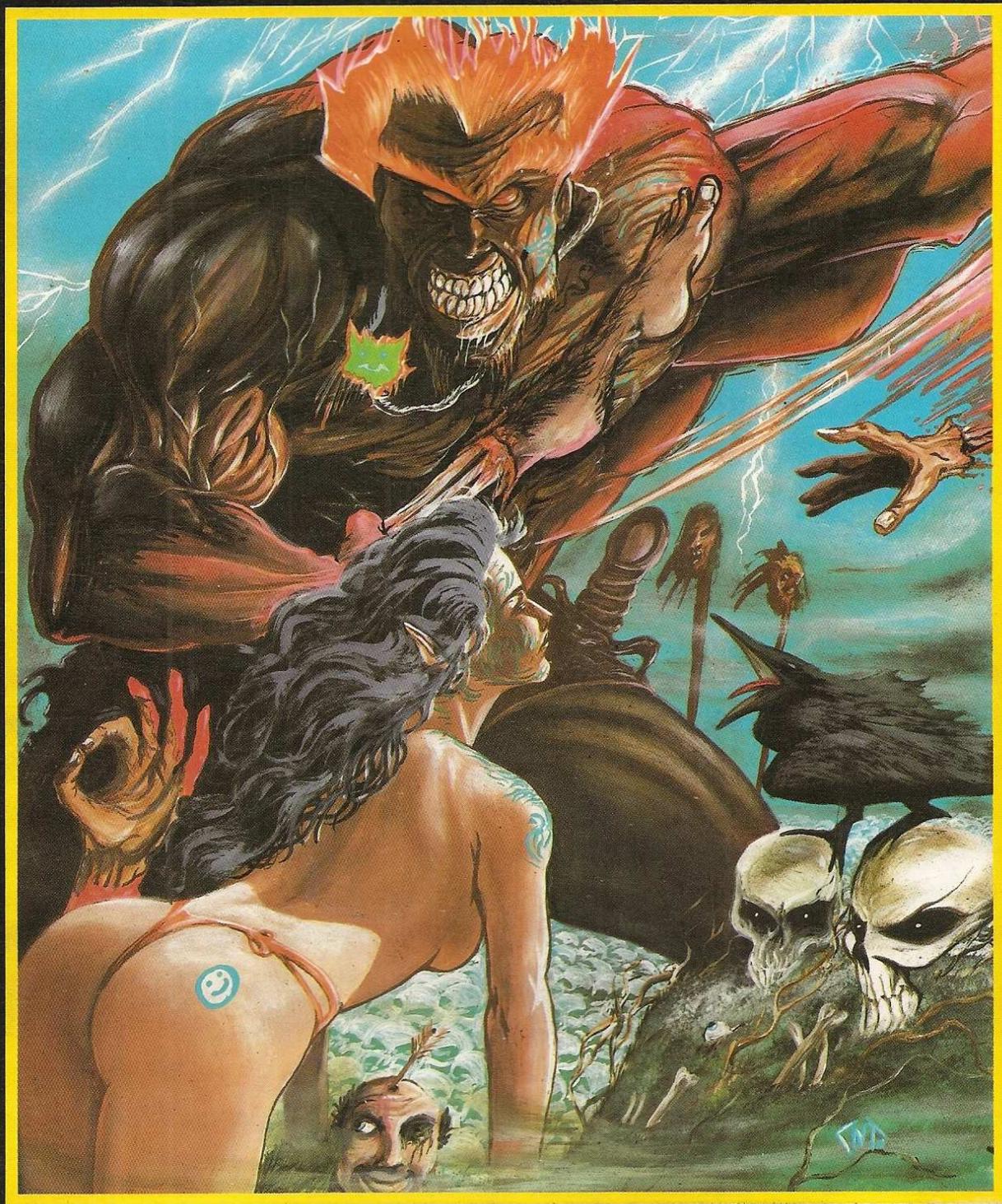


RPG

MONSTRODS



NOVA VECCHI EDITORA

RPG

MONSTROS

HUMOR, AVENTURA E
MUITA PANCADARIA



ESCRITO POR
Artur Vecchi

CRÉDITOS

Autor: Artur Vecchi
Desenvolvimento: Artur Vecchi e Bruno Cruz
Revisão: Lucio Pimentel, Rafael Lima e Rafael Ortman.
Diagramação: Artur Vecchi e Bruno Cruz
Arte interna: Ricardo Goulard
Arte da capa e 4ª capa: Celso Nascimento Teixeira
Composição da capa e 4ª capa: Mabel Vecchi
Mestres dos jogos de teste: Artur Vecchi, Bruno Cruz, Daniel Shade, Flávio Peçanha, Luis Flávio Schilittler e Marco André Mezzassal.

AGRADECIMENTOS:

Alexandre Cabral, Alexandre Klemperer, André Gordirro, Armando Nogueira, Carolina Dworschak, Cláudia Becerra, Daniel Shade, Eduardo Spohr, Esther Villela, Lucio Pimentel, Priscila Oliveira, Rafael Lima, Rafael Nobre Porto, Roberto Figueredo.

NOVA VECCHI EDITORA

Caixa Postal 5078, CEP 22072-970 - RJ.

Vecchi, Artur José Santos
Monstros/ Artur Vecchi; desenvolvimento de Artur Vecchi e Bruno Cruz; 1ªed.
Rio de Janeiro: Nova Vecchi, 1995.
56p.

1. Literatura Juvenil 2. Livro jogo 3.
RPG I. Bruno Cruz II. Título

FALANDO COM O LEITOR

Na década de 70, houve uma enchurrada de quadrinhos enlatados no Brasil. Diversas editoras traduziam as histórias americanas e as soltavam no mercado brasileiro. A ideologia reinante era que o que era bom para o EUA, era bom para o Brasil.

Nesta época havia a editora Vecchi, incentivando e produzindo os quadrinhos nacionais. E não se tratava de quadrinhos copiando os moldes americanos ou europeus. As HQS da Vecchi desenvolveram um estilo próprio e extremamente brasileiro. Os maiores nomes da HQ nacional da década de 70 nasceram ou ao menos passaram pela Vecchi.

É em homenagem ao trabalho desta editora que a **NOVA VECCHI** surge em plenos anos 90. Hoje o RPG está passando pela mesma situação dos quadrinhos da década de 70. Muitas editoras têm traduzido o material importado, mas poucas têm investido na produção nacional. A **NOVA VECCHI** nasce justamente para suprir essa necessidade. Este é o primeiro de uma série de projetos nacionais que irão surgir.

Também estamos abertos aos novos talentos. Se você tem um projeto, e quer uma ajuda editorial, pode procurar-nos. Do mesmo modo, os desenhistas que quiserem enviar seu portfólio, serão bem recebidos.

Por fim, quem estiver começando a jogar, ou quem já joga e quer tirar dúvidas, pode nos escrever que lhe daremos todo o auxílio necessário. Afinal você está sendo atendido por quem realmente entende de RPG.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
CRIANDO O SEU MONSTRO	4
REGRAS	9
COMBATE	13
MÁGICA	25
EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM	29
IDÉIAS PARA MUNDOS	30
MINI AVENTURA	36
APÊNDICE 1 - VANTAGENS	37
APÊNDICE 2 - DESVANTAGENS	42
APÊNDICE 3 - HABILIDADES	46
APÊNDICE 4 - EXEMPLO DE CRIATURAS	51
FICHA DO PERSONAGEM	55

INTRODUÇÃO

Chegou o jogo que você queria !!! Nada desses jogos de boiola onde se tem vampiros atormentados, humanos perseguidos por seres espaciais ou investigações chatíssimas que duram dias e o seu personagem enlouquece no final. MONSTROS não é nada disso. MONSTROS é jogo pra macho. Jogo onde o seu personagem poderá gritar, urrar, xingar, bater, chutar, trucidar, rasgar, matar, cuspir, esquartejar e muito mais (não necessariamente nesta ordem). Este jogo é politicamente incorreto, mas muito divertido. Por isso, se você só gosta de jogar com elfos que saltitam no meio das flores silvestres, com soturnos seres das trevas que não possuem desejo sexual ou com personagens finos e educados, bem... Este jogo não é para você. Feche esse livro agora e vá fazer um curso de balé ou de corte e costura, pois isto lhe será muito mais gratificante.



O que é um jogo de RPG ?

Você deve estar se perguntando: *o que é um RPG ?* Esta sigla quer dizer "Role Playing Game" que numa tradução aberta significa jogo com personagens. Em MONSTROS você interpretará o seu personagem. Portanto se a sua mãe te encontrar pulando num pé só, xingando o seu amigo ou simulando um ataque epilético, isto é perfeitamente normal.

Um dos jogadores será chamado de Poderoso Monstro (PM). Este jogador é o responsável por contar a aventura, aplicar as regras e julgar as dúvidas. O PM também pode ser chamado de Deus. A principal regra do jogo é que qualquer regra pode ser alterada pelo Poderoso Monstro, inclusive esta.

No princípio havia apenas o nada. Então o PM criou o mundo, as histórias e os personagens. A alguns personagens, o divino PM deu direito ao livre arbítrio. Estes são os jogadores, que devem ao Poderoso Monstro eterna gratidão. O restante dos personagens são controlados pelo PM, que fará deles o que bem quiser (no bom sentido, é claro).

O jogo precisa de papel, lápis, alguém que conheça as regras, muita animação dos jogadores e 4

tipos de dados: de 6, 8, 10 e 12 faces (a partir de agora chamados de d6, d8, d10 e d12).

Você tem dado em casa ??? Não?! Então vá correndo a uma loja especializada em RPG e resolva o seu problema. Caso não haja lojas de RPG na sua cidade, improvise: sorteie papeis de um saco, use cartas do baralho, bingos, roletas e o que mais vier na sua cabeça. Ou então peça para aquele primo chato que mora em outra cidade. Em último caso, escreva para nós.

O jogo também usa um dado de 4 faces que pode ser simulado jogando um dado de 8 e dividido por 2. Não diremos que d3 e d2 são, respectivamente, d6/2 e d6/3 por que acreditamos que burros são os monstros. Nas divisões, arredonde sempre o resultado para cima.

Quando for necessário jogar mais de um dado, o número aparecerá antes do tipo de dado: sempre que aparecer 2d10, jogue 2 dados de 10 faces e some o resultado.

Agora que você já sabe o que é RPG, chega de frescura e encheção de lingüiça, vamos logo criar o seu personagem.

CRIANDO O SEU MONSTRO

Esse é o momento mais importante da vida do seu personagem. É neste capítulo que ele nasce, com todos os seus pontos fortes e fracos, onde sua aparência será definida e todas as suas habilidades serão especificadas. Tire uma fotocópia da ficha de personagem (pág. 55) e construa seu Primeiro monstro conforme você lê as regras. Então mãos a obra.

Nome

Esta é a parte mais importante da criação do seu personagem, pois o nome irá acompanhá-lo por toda a sua vida. Os monstros, normalmente, são chamados entre si por um nome e um sobrenome. O nome é algo normalmente curto e monossilábico como Argh, Jão, Fonk, Nerd ou Zath, e o sobrenome representa alguma característica física ou mental do personagem pela qual ele é conhecido, como Babão, Cheiroso, Chulé, Melecão, Jumento ou Tri-pé, de modo que é muito difícil existirem dois monstros com o mesmo nome.

Atributos

Você tem 40 pontos para dividir entre 8 atributos: Força, Resistência, Agilidade, Grossura, Tamanho, Percepção, Mágica e Miolos. O atributo Miolos tem uma diferença: cada ponto custa 3 dos 40 pontos. Um monstro de Miolos 1 gasta 3 pontos; de Miolos 2, 6 pontos; e, de Miolos 3, 9 pontos. Este é o máximo que um monstro pode gastar em Miolos. Afinal, quem já ouviu falar em monstro inteligente?

Lembre-se que o mínimo a ser colocado em cada atributo é 1 e o máximo 9 pontos. Considere que qualquer humano mané possui 2 pontos em cada atributo e que um monstro médio tem 5. A seguir veja para que servem cada um dos 8 atributos do jogo.

FORÇA (FOR): seu personagem precisa de muitos músculos para bater, socar, triturar, moer, esmagar e arrasar. Cérebro é um acessório opcional.

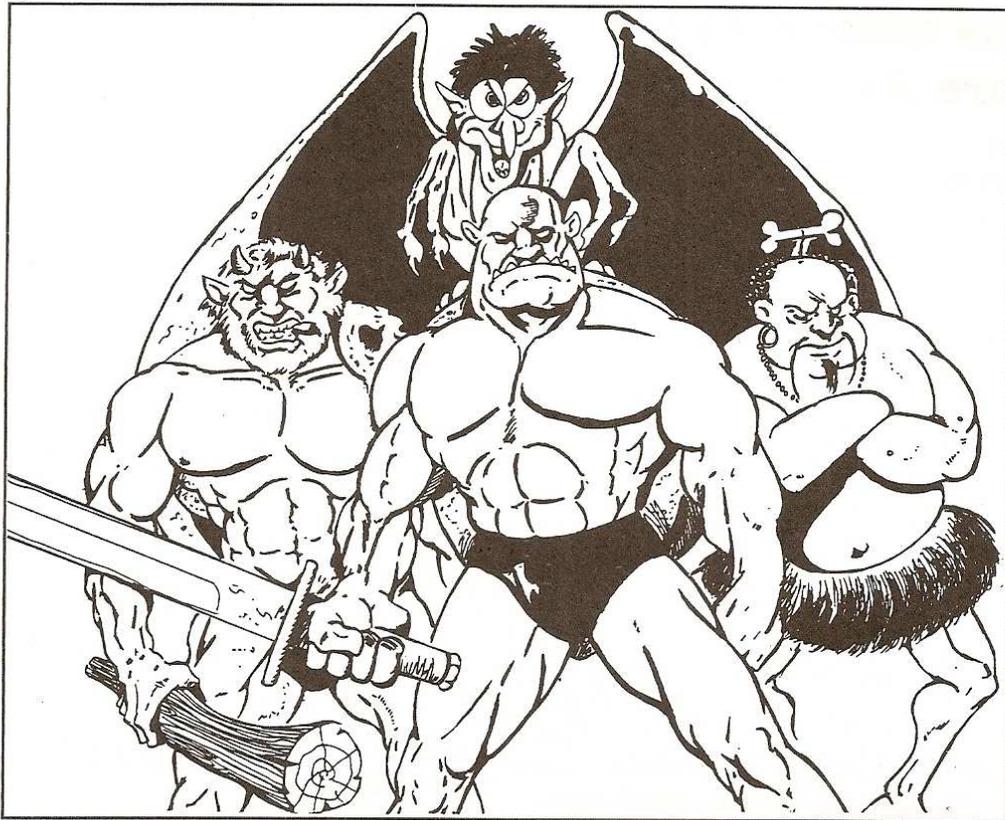
RESISTÊNCIA (RES): este atributo separa os monstros dos florzinhas. Porque monstro que é monstro agüenta porrada sem choramingar. A Resistência também serve contra venenos e doenças. Afinal, monstro macho não fica gemendo por qualquer besteira.

AGILIDADE (AGI): não basta bater, tem que acertar. Quem não tem agilidade é atolado e não consegue subir muros, andar sem fazer barulho e, nos casos extremos, acertar o inimigo. A agilidade também ajuda os covardes, afinal, fugir sempre é uma estratégia.

GROSSURA (GRO): este atributo mede quão grosso, bruto e mau educado é o seu personagem. Quanto mais grosso ele for, mais fácil será conseguir as coisas no mundo dos monstros, pois monstro que é monstro não pede: berra, xinga, manda, e mais facilmente poderá revidar a Grossura dos outros monstros.

TAMANHO (TAM): este atributo diz quão grande é o seu personagem. Para impressionar um Pé-Grande, nada melhor que um King-Kong. Quanto maior o monstro, mais dolorosa é sua porrada. Abaixo tem uma tabela relacionando o Tamanho, a altura e o peso do personagem.

TAMANHO em níveis	TAMANHO em metros	PESO em kilos
-6	0,01 - 0,20	0,01 - 0,99
-5	0,20 - 0,40	1 - 2
-4	0,40 - 0,60	4 - 6
-3	0,60 - 0,80	7 - 9
-2	0,80 - 1,00	10 - 15
-1	1,01 - 1,20	16 - 25
0	1,21 - 1,40	26 - 40
1	1,41 - 1,60	41 - 60
2	1,61 - 1,80	61 - 80
3	1,81 - 2,00	81 - 100
4	2,01 - 2,20	101 - 120
5	2,21 - 2,40	121 - 140
6	2,41 - 2,60	141 - 160
7	2,61 - 2,80	161 - 180
8	2,81 - 3,00	181 - 200
9	3,01 - 3,20	201 - 220
10	3,21 - 3,40	221 - 240
11	3,41 - 3,60	241 - 260
12	3,61 - 3,80	261 - 280
...	+20 cm	+20 kilos



PERCEÇÃO (PER): um monstro pode ser imbecil, mas não é cego. Ele percebe o que está acontecendo à sua volta (só não entende). A Percepção envolve todos os sentidos: audição, visão, tato, olfato e paladar. Quanto maior sua PER, mais atento o monstro é. A mira também está ligada à Percepção.

MÁGICA (MAG): por incrível que pareça, os monstros conseguem fazer mágicas. Não se sabe como, mas eles conseguem. Feitiços, rituais e poções são habilidades ligadas à MAG. Vale lembrar que o resultado das mágicas nem sempre é o esperado. Fica a encargo da criativa imaginação do Poderoso Monstro definir os efeitos das falhas.

MIOLOS (MIO): este atributo indica quão esperto é o seu personagem. Quanto mais esperto, mais facilmente ele compreenderá o mundo que o cerca e conseguirá aprender coisas novas. Pena que monstros não são naturalmente muito espertos, por isso este atributo é muito caro e de pouca utilidade para o seu dia-a-dia.



Exemplo: Vamos criar Blergh, o nosso monstro cobaia. Começando por dividir os 40 pontos entre os seus 8 atributos.

FOR: 7
RES: 6
AGI: 5
GRO: 6
TAM: 5
PER: 6
MAG: 2
MIO: 1 (custo: 3 pontos)



Blergh é um monstro de Agilidade média. É forçado e atento (FOR e PER acima da média). Sua MAG é bem baixa, o que significará encrenca, quando ele resolver fazer mágicas. Naturalmente não é muito esperto (por causa de seus poucos miolos). Pelo seu TAM podemos imaginá-lo com uns 2,30 metros e 130 quilos. Ele é mais resistente e grosso que o normal para monstros, o que nos mostra que não se trata de nenhuma gazela alegre.

Se você ainda não entendeu como funciona a divisão dos 40 pontos pelos 8 atributos, veja que $7(\text{FOR}) + 6(\text{RES}) + 5(\text{AGI}) + 6(\text{GRO}) + 5(\text{TAM}) + 6(\text{PER}) + 2(\text{MAG}) + 3(\text{MIO } 1) = 40$. Agora, até o Blergh, que tem Miolos 1, entendeu como se faz um personagem.

Outras Informações Sobre Atributos

Agora que você já sabe como é o seu monstro, é hora de determinar outras coisas a respeito do seu personagem.

PESO MÁXIMO A LEVANTAR (PML): Tá na hora de ver quem é que pega no pesado! PML é o peso máximo que o seu personagem consegue levantar. O PML é igual a $FOR \times TAM \times 20$ quilos.

Exemplo: Blergh, que possui 7 de Força e 5 de Tamanho, consegue levantar um peso igual a $(7 \times 5 \times 20 =)$ 700 quilos.

PONTOS DE VIDA (PV): serve para saber quanta porrada seu personagem agüenta antes de pedir arrêgo. Todas as criaturas possuem 5 níveis de energia; cada nível de energia possui um número igual a $RES + TAM$ em Pontos de Vida. Este item será melhor explicado na seção de combates (pag.18). A quantidade de PV (Pontos de Vida) serve para separar os monstros que encaram o tranco daqueles que levam o tranco!

Exemplo: Blergh possui 5 de Tamanho e 6 de Resistência, de tal forma que ele possui 11 Pontos de Vida em cada nível, tendo então um total de $(11 \times 5 =)$ 55 Pontos de Vida.

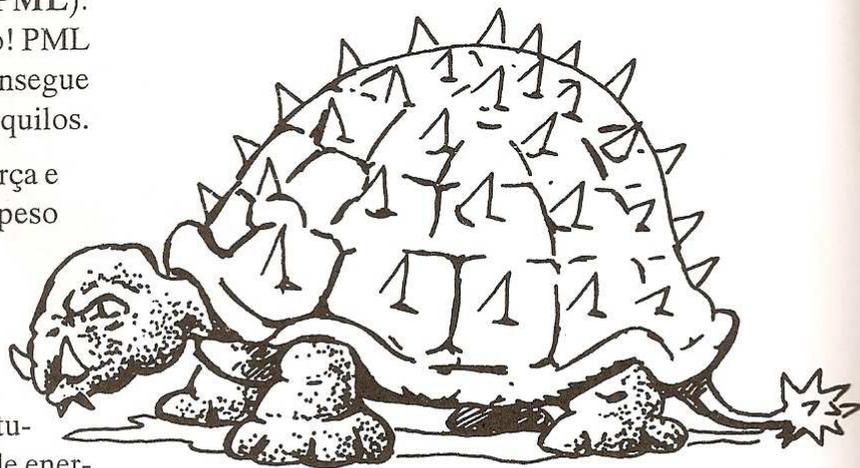
MOVIMENTAÇÃO (MOV): A MOV é boa para os boiolas que preferem fugir da raia. Em cada ação da rodada, o monstro caminha ou nada a sua $TAM + AGI$ em metros. Ele corre dez vezes esta soma; e voa quinze vezes este valor. Ainda bem que existem monstros machos que correm mais do que estes boiolas.

Exemplo: Blergh possui TAM 5 e AGI 5, logo, a cada ação na rodada, ele caminha até 10 metros e corre 100 metros.

BÔNUS DE INICIATIVA (BOI): quem joga primeiro? Isto se define na iniciativa do personagem. O Bônus de Iniciativa é a $AGI + PER$. Explicaremos o BOI melhor no item Iniciativa (pág 9).

Exemplo: Blergh possui AGI 5 e PER 6, portanto seu BOI é $(5 + 6 =)$ 11.

BÔNUS DE PROTEÇÃO (BOP): O BOP serve para monstro literalmente casca-grossa. Quanto mais grossa a carapaça do monstro, ou quanto mais forte sua armadura, menos Pontos de Vidas ele perde por porrada. Todos os personagens começam com 0 no BOP, podendo ser aumentado através de vantagens ou itens. Veja maiores informações no item Ferimento (pág. 17).



Vantagens, Desvantagens e Habilidades

Agora você tem 20 pontos para distribuir entre vantagens, desvantagens e habilidades. Para adquirir vantagens ou habilidades, gasta-se os pontos que tem, enquanto nas desvantagens, ganha-se mais pontos. Tome cuidado para dividir bem os seus pontos, pois é nesta seção que você vai definir as outras características físicas e mentais do seu personagem. Aconselhamos que você conheça as regras antes de escolher as vantagens, desvantagens e habilidades do seu personagem.

$Vantagens + Habilidades = 20 + Desvantagens$

O máximo de pontos que um personagem pode gastar numa habilidade é 9. Quanto mais pontos um monstro tem numa habilidade, mais fácil será para ele fazer uma ação relacionada a essa habilidade.

As vantagens e desvantagens possuem geralmente 3 níveis. Elas custam 2, 4 ou 6 pontos. Quanto maior for o nível da vantagem, melhor será para o seu personagem. Quanto mais alto for o nível da desvantagem, pior será para ele.

Exemplo 1: Blergh pegou a vantagem Chifres 2 e ganhou, com desvantagens, 18 pontos. Logo Blergh tem $(20 + 18 - 2 =)$ 36 pontos para gastar em habilidades.

Exemplo 2: Zum gastou 16 pontos em

vantagens e pegou só 10 pontos em desvantagens. Ele agora tem $(20 + 10 - 16 =)$ 14 pontos para gastar em habilidades.

Tanto jogadores quanto PMs podem criar novas habilidades, vantagens e desvantagens, mas tudo tem que ser aprovado pelo PM antes de entrar em prática. A seguir, temos uma listagem das vantagens e desvantagens que os monstros podem ter. No apêndice, há a descrição completa das vantagens, desvantagens e habilidades.

VANTAGENS

Asas (2/4/6)
 Bafo (2/4/6)
 Bem dotado(a) (2/4/6)
 Boa fama (2/4/6)
 Bonito (2/4/6)
 Camuflagem (2/4/6)
 Casco de tartaruga (2/4/6)
 Cauda articulada (4)
 Cauda para ataques (2/4/6)
 Chifres (2/4/6)
 Dentes e Boca (2/4/6)
 Espinhos nas costas (2/4/6)
 Fedor de gambá (2/4/6)
 Garras (2/4/6)
 Língua de chicote/sapo (4)
 Louco furioso (2/4/6)
 Membranas (2)
 Pele dura (2/4/6/...)
 Pêlos / Penas / Escamas (0)
 Pés (2/4/6)
 Radar (4/6)
 Reflexos rápidos (2/4/6)
 Regeneração rápida (2/4/6)
 Resistência à dor (2/4/6)
 Resistência ao calor (2/4/6)
 Resistência ao frio (2/4/6)
 Respiração anfíbia (4)
 Sorte (2/4/6)
 Super audição (2/4/6)
 Super olfato (2/4/6)
 Super visão (2/4/6)
 Tromba (4)

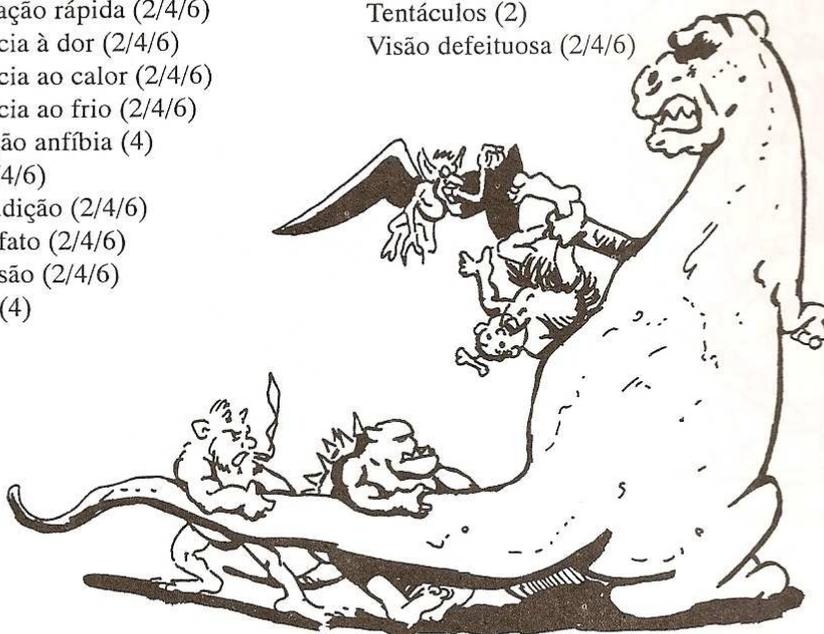
DESVANTAGENS

Azar (2/4/6)
 Baixa resistência à dor (2/4/6)
 Baixa resistência ao calor (2/4/6)
 Baixa resistência ao frio (2/4/6)
 Braços pequenos (2/4/6)
 Daltônico / Cego para as cores (2)
 Fala deficiente (2/4/6)
 Feioso (2/4/6)
 Fobias (2/4/6)
 Inimigo dos animais (2/4/6)
 Inimigo mortal (2/4/6)
 Lerdeza (2/4/6)
 Má fama (2/4/6)
 Mania (2/4/6)
 Mau dotado(a) (2/4/6)
 Obeso (2/4/6)
 Olfato defeituoso (2/4/6)
 Pernas deformadas (2/4/6)
 Recuperação lenta (2/4/6)
 Sem medo da morte (4)
 Sempre culpado (4)
 Surdez (2/4/6)
 Tentáculos (2)
 Visão defeituosa (2/4/6)



HABILIDADES

Acrobacias (AGI)
 Agarrar (AGI)
 Andar silenciosamente (AGI)
 Armadilhas (PER)
 Artes (AGI)
 Ataques de grossura (GRO)
 Atirar com armas (PER)
 Atuação (MIO)
 Combate com armas (AGI)
 Combate desarmado (AGI)
 Combate especial (AGI)
 Conhecimentos em ... (MIO)
 Debate (GRO)
 Defesa com escudo (AGI)
 Dirigir e pilotar (AGI)
 Disfarces (PER)
 Escapular (AGI)
 Esconder-se (PER)
 Farejar (PER)
 Fazer mágica (MAG)
 Fechar o corpo (MAG)
 Lançar objetos (PER)
 Lançar raios (PER)
 Ler e escrever (MIO)
 Nadar (AGI)
 Outras línguas (MIO)
 Ouvir barulhos (PER)
 Primeiros socorros (MIO)
 Procurar (PER)
 Pular (AGI)
 Resistir à grossuras (GRO)
 Roubar (AGI)
 Sedução (MIO/GRO)
 Subir paredes e árvores (AGI)
 Trabalho com as mãos (AGI)
 Voar (AGI)



CRIANDO HUMANOS

Na aventura, se o Poderoso Monstro permitir, os jogadores podem ser humanos. Afinal, sempre é bom ter um personagem humano no grupo para poder humilhar, sacanear, menosprezar, ridicularizar e, por fim, matar. A seguir veremos como criar um personagem humano.

HUMANOS: o personagem começa o jogo com 60 pontos. 18 pontos são para dividir entre os 8 atributos e 42 em vantagens e habilidades. O máximo de pontos que um humano pode ter num atributo é 3, com exceção de Miolos. Neste caso, o personagem pode ter até 9 pontos. Para humanos o atributo Miolos, funciona igual aos outros atributos (miolos 7 custa 7 pontos). Se o humano for um

dos melhores da sua espécie em algum atributo, este poderá ter valor 4.

Exemplo: Rock, o lutador, certamente, possui RES 4 e Eistein possui MIO 8 ou 9.

Após dividir os pontos entre os atributos, o jogador distribui os 42 pontos em vantagens e habilidades. Ele poderá aumentar estes 42 pontos pegando algumas desvantagens. Tome cuidado!!! Este processo tem que ser acompanhado de perto pelo Poderoso Monstro. Vantagens são muito difíceis para um humano adquirir, ao contrário de habilidades e desvantagens. Não deixe que os humanos tenham chifres, caudas, cascos, olhos de moscas...



REGRAS

As regras são bem simples e fáceis para que qualquer um com Mioslos acima de 0 consiga entender. A regra fundamental do jogo é que todas as regras podem ser mudadas se o Poderoso Monstro assim quiser. Considere as regras abaixo apenas sugestões e não leis. O que deve prevalecer no seu jogo é a diversão.

Tempo

A medida básica de tempo do jogo é a rodada. Uma rodada tem em média 6 segundos. Este é o tempo necessário para cada pessoa fazer todas as ações a que tem direito em situações de perigo, como combates ou perseguições.

Além da rodada podemos ter uma outra medida de tempo que é o turno. O turno tem em média 5 minutos ou 50 rodadas. Normalmente ele é usado para ações sem tensão, como achar e remover armadilhas, passar uma conversa, dar um trato numa monstra boazuda...

Só é necessário medir o tempo de jogo com precisão quando houver eventos com horas específicas, como um vampiro que acordará a meia noite, uma bomba dentro de um elevador que explodirá em 2 horas, ou a tribo de índios Bongs que chegará dentro de quatro turnos para arrasar com todos. Caso medir o tempo não seja tão importante, não encha o saco dos jogadores com isso. Deixe eles fazerem as ações que quiserem e depois "chute" o tempo que eles demoraram.

Iniciativa

Agora é que o bicho pega. Imagine que o Godzila caiu no meio do grupo de monstros e vai devorar o primeiro que ele pegar. Neste momento,

o Poderoso Monstro tem que tomar muito cuidado, ou pode terminar internado no hospício. Todos os jogadores irão querer fazer suas ações ao mesmo tempo e será um Deus nos acuda. Mas não se desespere, essa regra veio justamente para solucionar o seu problema e colocar todo mundo na linha. É na iniciativa que nós vemos, quem vai agir primeiro e quem vai agir por último. Neste momento define-se a ordem dos combates e o que cada um vai fazer. A iniciativa também serve para os inimigos.

Os jogadores possuem um BOI (Bônus de Iniciativa), que você já viu no item Outras informações sobre atributos (pág. 6). No início da rodada cada jogador lança 1d10 e soma com seu BOI. Quem tiver Iniciativa entre 21 e 30, terá uma ação extra; entre 31 e 40, 2 ações extras; e assim por diante

O valor mais alto começa, depois é a vez de quem possuir o 2º valor mais alto, o 3º, o 4º... até todos completarem a 1ª ação. Após completada a



1ª ação, o Poderoso Monstro verifica quem ainda pode fazer outras ações. A segunda ação respeita a ordem definida anteriormente. Este procedimento repete-se até que todos tenham feito todas as ações da rodada. Caso haja empate nos valores de iniciativa, é sinal de que as ações acontecem ao mesmo tempo.

O PM é quem lança os dados pelos inimigos. Mas com uma vantagem, ele pode fazer isso escondido (como, aliás, tudo no jogo). Por isso não se espante se, por um azar incrível, o grupo perder sempre a iniciativa contra todos os oponentes. A seguir veja a seqüência da iniciativa.

1 - lança-se 1d10 e soma-se ao BOI

2 - todos os jogadores e oponentes fazem 1 (uma) ação na ordem da maior iniciativa para a menor.

3 - Se ainda há ações, repete-se o item 2 com os jogadores que as têm.

4 - Contabiliza-se os mortos e inicia-se uma nova rodada, voltando ao item 1.

Ações

No jogo, cada personagem possui a liberdade para fazer a ação que quiser. Ele pode querer voar, mentir, saltar, lutar, morder, não fazer nada ou querer fazer tudo. Como controlar essa zona?

Fora de situações de perigo, o Poderoso Monstro decidirá quanto tempo cada personagem gastará para completar cada ação.

Em situação de combate, use o bom senso quando um jogador, que não tiver ações extras, quiser fazer duas ações ao mesmo tempo.

Exemplo: Se Blergh grita: "Cuidado!" ao mesmo tempo que se joga no chão, isto é plausível. Mas se Mong perguntar: "Cuidado com o quê?", então ele não poderá se abaixar antes de levar uma trauletada do guindaste que vem na sua direção.



Após o jogador declarar a sua ação, há 3 coisas que podem acontecer: a 1ª é o PM decidir que o jogador automaticamente conseguiu fazer a ação; a 2ª é o PM declarar que o monstro falhou; e a 3ª é o PM pedir um teste de habilidades.

O 1º caso inclui todas as ações simples que uma pessoa normal ou um monstro conseguiriam fazer, como: beber água, andar, gritar, arrotar... Se o personagem disser: "eu vou andar da sala para o quarto", por menos Miolos que ele tenha, não há nenhuma razão para o PM pedir um teste de habilidades. Portanto o Monstro conseguiu andar da sala até o quarto.

O 2º caso inclui todas as coisas que são virtualmente impossíveis do monstro fazer. Nesta situação o Poderoso Monstro abre um sorriso maligno e diz que a ação é impossível.



Exemplo: Mong é um monstro que está peladão e não possui asas. Se ele quiser voar não vai conseguir, e fim de papo. Ou Tung, que é cego para cores e quer saber qual a cor da parede a sua frente, ele também não conseguirá.

O 3º é o caso que pede um Teste de Habilidades. O teste é feito sempre que houver chance de falha, como dar uma cantada numa monstra, pular de um prédio para outro, fazer um ataque de grossura... A seguir, descrevemos como fazer um Teste de Habilidades.

Teste de Habilidades

Há dois tipos de Teste de Habilidades. Em um, o jogador testa o seu atributo e habilidade contra uma determinada dificuldade. No outro, o jogador confronta um ou mais personagens. O primeiro, chamaremos de teste simples e o segundo, de teste composto.

Todo teste de habilidades envolve uma soma simples:

Atributo + Habilidade + 1d10 + Bônus e Penalidades

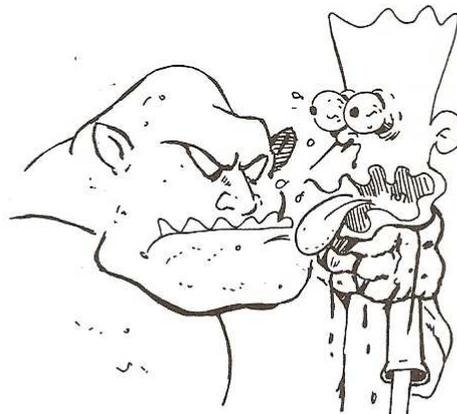
TESTE SIMPLES: para este teste, há uma tabela de dificuldades. Os monstros possuem características muito diferentes entre si. Por isso todas as dificuldades do jogo estão colocadas no padrão de um humano médio. Isto facilita ao PM dizer o grau de dificuldade de cada ação. O PM diz a dificuldade e indica ao jogador o atributo e a habilidade que ele pode usar. O jogador pega o valor do atributo, da habilidade, seus os bônus e penalidades, lança um d10, e soma tudo. Quando esta soma for igual ou maior à dificuldade, o monstro conseguiu o que queria.

Nível de dificuldade	DIFICULDADE
1	-
2	MUITO FÁCIL
3	-
4	-
5	FÁCIL
6	-
7	-
8	NORMAL
9	-
10	-
11	DIFÍCIL
12	-
13	-
14	MUITO DIFÍCIL
15	-
16	-
17	QUASE IMPOSSÍVEL
18	-
19	-
20	IMPOSSÍVEL
21	
22	
23	REALMENTE IMPOSSÍVEL

Exemplo 1: Mong quer escalar um muro de 8 metros. Ele possui AGI 2, habilidade em subir muros e árvores 1, nenhum bônus ou penalidade. O mestre indicou o nível de dificuldade "difícil" para humanos. Mong tem que alcançar 11 ou mais no seu teste para conseguir escalar. Ele soma 2 + 1 com o d10, onde obteve 6; logo Mong alcançou total de (2 + 1 + 6 =) 9 e caiu de bunda no chão.

Exemplo 2: Mong desistiu de escalar e resolveu derrubar o muro. Ele tem força 9 e ataque desarmado 2. O PM diz que para derrubar num golpe só, a dificuldade é impossível (20) e em vários golpes, quase im-

possível (17). Como Mong tem poucos Mios, resolve derrubar num golpe só. Ele soma 9 + 2 e lança 1 d10, onde tira 9, somando (9 + 2 + 9 =) 20. Os pobres coitados que prenderam Mong do lado de fora vão ter uma desagradável surpresa...



Quando o valor de uma habilidade do monstro for 0, faça o teste de habilidade somando somente o atributo, bônus, penalidades e o d10.

Exemplo: Blergh quer seguir a trilha de Tung pelo cheiro, Ele tem PER 6 e não possui a habilidade farejar. O PM diz que a dificuldade é muito difícil (nível 14). Blergh joga o d10 e tira 8. Como Blergh possui habilidade farejar 0, ela não entra na conta. Blergh usa sua PER 6 + 8 do d10 somando 14. Blergh fareja Tung, pois este não toma banho há um mês.

TESTE COMPOSTO: neste, a dificuldade da ação depende dos personagens envolvidos na disputa. Cada monstro faz um teste de habilidades idêntico ao teste simples. Mas neste caso a tabela de dificuldades não é usada. Para definir quem venceu, basta ver quem fez a maior soma nos testes. Este terá ganho a disputa. Em caso de empate, o PM decide quem ganhou (normalmente a defesa), ou os jogadores jogam os dados novamente.

Exemplo 1: Blergh ordena ao Zum: "Lamba minhas botas!", usando o seu ataque de Grossura para convencê-lo. Blergh possui GRO 6, ataque de Grossura 4 e tirou 2 no dado de 10, somando (6 + 4 + 2 =) 12. Zum possui GRO 2, resistência a Grossura 4 e tirou 9 no dado, somando (2 + 2 + 9 =) 13. Logo Zum mandou Blergh catar coquinho.

Exemplo 2: Blergh quer passar escondido por Mong que está de guarda. Blergh possui AGI 5, Andar silenciosamente 2 e tirou 7 no dado de 10, somando ($5 + 2 + 7 =$) 14. Mong possui PER 1; a habilidade "Ouvir barulhos" 1 e tirou 4 no dado de 10, somando ($1 + 1 + 4 =$) 6. Blergh conseguiu passar despercebido.

OBS.: Se algum dos personagens resolver fazer ações mais fáceis ou mais difíceis que as normais, o PM dará bônus ou penalidades. Se a ação for muito fácil, o jogador terá um bônus de +6; se for fácil, um bônus de +3; se for difícil, uma penalidade de -3; se for muito difícil, -6; se for quase impossível, -9; e se for impossível uma penalidade de -12; mas se for realmente impossível, a penalidade é -15.

RESISTÊNCIA NATURAL: é a chance do personagem resistir a uma ação do inimigo como: Ataques de grossura, Ataque com armas... sem perder a sua ação. Neste caso o jogador só lança 1d10 e soma o seu atributo mais bônus e penalidades. Nenhuma habilidade pode ser usada neste caso.

Exemplo: Blergh dá uma ordem a Mong "Vá tomar banho". Blergh possui GRO 6, ataque de grossura 1 e tirou 5 no d10. Ele somou ($6 + 1 + 5 =$) 12. Mong não quer perder a sua ação, logo ele só terá a sua resistência natural e não poderá usar a sua habilidade "Resistir a grossuras". Mong possui GRO 9 e tirou 4 no d10, somando ($9 + 4 =$) 13. Portanto Mong ignorou a grosseria de Blergh e lhe deu uma bofetada.

REGRA DO ZERO

Em qualquer teste de habilidades e na iniciativa, o número 0 (zero) é especial, podendo levar um monstro a uma vitória espetacular ou a um grande fracasso. Se o jogador tira um 0 no d10, ele joga de novo o dado. Saindo outro 0, ele faz uma falha crítica. Neste caso, algo de muito errado acontece. O monstro, além de perder o teste, faz uma lambança muito grande (o efeito da falha crítica fica a cargo da sádica imaginação do PM). Mas se ele tirar entre 1 e 9, o número que ele tirou será multiplicado por 2. Podendo o jogador ficar com números que variam de 2 a 18.

Exemplo: Blergh quer pular do alto de um prédio e se segurar no parapeito do prédio em frente. O mestre indica dificuldade muito difícil (nível 14). Blergh possui AGI 5, habilidade Pular 2, e tirou 0 no d10. Logo tudo pode acontecer. Ele terá que rolar o dado de novo. Se tirar de 1 a 3, somará menos que 14 e não conseguirá fazer o teste. Se ele rolar entre 4 a 9 conseguirá, pois somará mais que 14. Mas se tirar 0, é sinal que além de não conseguir, ainda derrubou o parapeito em sua própria cabeça.



COMBATE

Chegamos ao momento mais aguardado deste livro: o combate! É nesta seção que os monstros se rasgam, cortam, batem cabeça, mordem, chutam e muito mais. Se você possui coração fraco e não pode ver sangue, feche estas páginas e vá dormir.



Ataque

É toda ação cujo objetivo é ferir o inimigo. Chamamos de Bônus de Ataque (BOA), a soma da AGI (combate corpo-a-corpo) ou PER (armas de atirar) com a habilidade do ataque, vantagens e desvantagens. Para calcular o valor de ataque, some-se 1d10 ao BOA. Se o valor de ataque for maior que o valor de defesa do inimigo, o golpe acertou. O BOA já fica calculado na ficha do personagem.

Exemplo: Blergh quer virar a mão em Tung. Ele possui AGI 5, lutar desarmado 4, e nenhuma vantagem ou desvantagem, logo o seu BOA é $(5 + 4 =) 9$. Blergh lança o d10 e tira 1. O valor de ataque de Blergh será $(9 + 1 =) 10$. Blergh, na rodada seguinte, resolve dar uma clavada em Tung. Ele possui Combate com armas (clavas) 4, portanto o seu BOA será $(5 + 4 =) 9$. Ele lançou o d10 e tirou 8, seu valor de ataque é 17.

Se o jogador fizer um ataque localizado, como chute no saco, dedo no olho, tapão no ouvido, O PM dará uma penalidade, e poderá ou não aumentar o ferimento do ataque

Defesa

Uma vez atacado, você tem a chance de se defender. Se o valor da sua defesa for igual ou mais alto que o valor de ataque do oponente, você consegue se defender e não leva ferimento nenhum. Chamamos de Bônus de Defesa (BOD) o valor da AGI + Habilidade de Defesa + vantagens - desvantagens. O valor de defesa vai ser o BOD + d10.

Existem 4 maneiras básicas de se defender de um ataque: usando o desvio, que todo mundo possui; tentando Escapular do ataque; usando a própria arma; ou usando escudos. Mas isso é papo de mariquinha! Monstro que é monstro não quer saber de defesa, quer baixar o pau!



DESVIO: é a chance que todos possuem de desviar de um golpe sem perder a ação. No BOD, entram somente a AGI, vantagens e desvantagens relacionadas. Não entra nenhuma habilidade.

Exemplo: Tung tenta desviar da primeira porrada de Blergh. Tung tem AGI 2, portanto a seu desvio é 2. Ele rola 1d10 tirando 9. Seu número de defesa foi $(2 + 9 =) 11$. Como o número de ataque de Blergh foi 10, Tung se desviou e ainda pode tentar acertar um chute entre as pernas de Blergh. Para azar dele, Tung conseguiu. AAIH !!!



ESCAPULIR: é uma ação planejada. O personagem deve decidi-la na hora da iniciativa. Esta defesa consome uma ação da rodada. O monstro usa de todos os meios para fugir do golpe como saltar, se abaixar, rebolar, jogar-se no chão, etc. O BOD é calculado como a AGI + Escapular + vantagens e desvantagens.

Exemplo: Blergh não gostou do chute e resolveu meter a clava em Tung. Diante do tamanho da clava, Tung desiste de qualquer ação e tenta escapular desesperadamente. Tung tem Escapular 3, que somado com a sua AGI 2 dá um BOD 5. Ele tira 7 no d10. Seu valor de defesa, portanto, é $(5 + 7 =) 12$. Para sua infelicidade, Blergh tirou 17, o que significa que Tung foi enclavado por Blergh.



DEFESA COM ARMAS: é a chance de se defender com a própria arma. . Neste tipo de defesa perde-se uma ação da rodada. Ela precisa ser anunciada na hora da iniciativa. O valor da habilidade usada no BOD é o mesmo do ataque com a arma. O BOD é calculado como AGI + Habilidade da arma + vantagens e desvantagens. É lógico que essa defesa só pode ser feita com armas de combate corporal. Se algum jogador engraçadinho ou muito burro insistir em se defender com um revólver, deixe que o monstro acerte-o automaticamente e tire um sarro da cara dele.

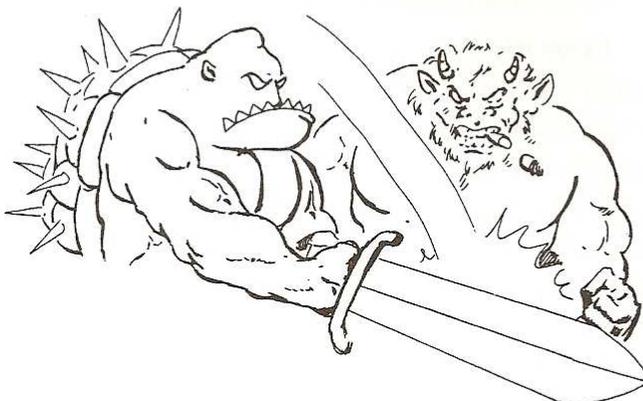
Exemplo: Mong, vendo Tung achatado, ataca Blergh com sua poderosa espada. Blergh, ao ver a imensa espada de Mong, tenta se defender com sua clava. Afinal, Blergh se garante, e não escapole como esses monstros boiolas. Blergh possui AGI 5, a habilidade Combate com Armas (clavas) 4 e nenhuma desvantagem ou vantagem. Portanto, seu BOD com clavas é 9. Mong soma 13 em seu valor de ataque. Blergh rola o d10, tirando 7. Blergh somou $(9 + 7 =) 16$, defendendo-se de Mong. Entretanto Blergh perdeu a ação, e não poderá atacar Mong.



DEFESA COM ESCUDOS: é uma das formas mais seguras de defesa. Pena que monstros não gostem muito de usar escudos. Quando se usa este tipo de defesa, perde-se uma ação da rodada. Ela também deve ser declarada na iniciativa. O BOD de quem se defende com escudos é AGI + Defesa com escudos + bônus do escudo + vantagens e desvantagens.

Os escudos normais dão um bônus de + 4 no BOD para quem os usa. O PM tem a liberdade de criar escudos mágicos, pequenos, gigantes, a prova de balas, etc. com bônus diferente do sugerido aqui.

Exemplo: Numa de suas defesas, Blergh tira uma falha crítica e o PM decide que Mong cortou a clava de Blergh ferindo-o seriamente. A única chance de Blergh agora é seu escudo. Ele possui AGI 5; a habilidade Defesa com escudos 3; e bônus do escudo +4. Seu BOD será $(5 + 3 + 4 =) 12$. Blergh rolou o d10, tirando 5. Seu valor de defesa portanto foi $(12 + 5 =) 17$. Para sorte de Blergh, Mong somou 14 no seu ataque e errou o golpe.



Defesa Contra Armas de Atirar

Nas armas de longa distância, o valor de defesa a ser utilizado pode ser alterado. Neste caso, a alteração dependerá da tática do monstro. Pena que os monstros não entendam nada sobre táticas de defesa...

A 1ª tática é quando o monstro tenta desviar ou escapulir. Nesta situação, haverá penalidades para a defesa. Quando for um ataque com armas de atirar brandas (arco e flecha, bestas, atiradeiras, fundas, etc.), desviar ou escapulir é difícil, dando uma penalidade de -3 para a defesa.

Exemplo 1: Diante da situação calamitosa, Blergh arrega e foge. Mong decide jogar uma pedra com sua atiradeira. Ele atira a pedra e tem valor de ataque 8. Blergh tenta escapulir, ele teria BOD $(AGI 5 + Escapulir 3 =) 8$ mas como essa é uma defesa difícil ele tem uma penalidade de -3, logo seu BOD passa para 5. Ele rola o d10 e tira 2, o seu valor de defesa, portanto, é 7. Blergh levou pedrada na cabeça.



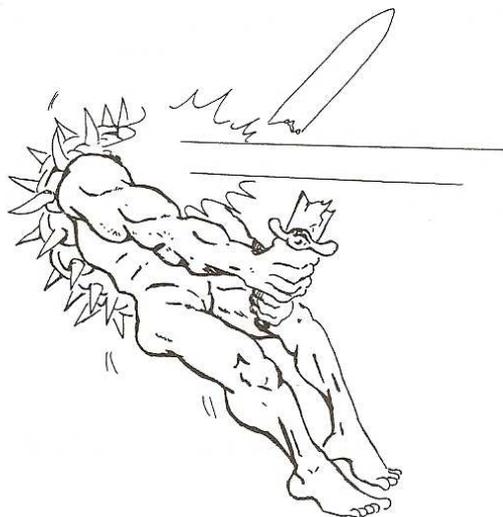
Quando o ataque for com armas pesadas (arma de fogo, laser, bazuca, canhão, etc.), desviar ou escapulir é muito difícil e a defesa receberá uma penalidade de -6.

Exemplo 2: Blergh, fugindo de Mong, invade uma casa. O morador, vendo aquele monstro, pega a espingarda e dispara. Como se defender de tiros é muito difícil, Blergh tem uma penalidade de -6 em sua defesa. O BOD de Blergh escapulindo passa de 8 para 2. O morador tirou 13 em seu valor de ataque, e Blergh, que tirou 9 no dado, ficou com número de defesa $(2 + 9 =) 11$. Blergh levou chumbo na bunda.



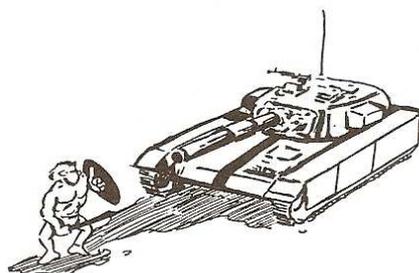
A 2ª tática (se é que se pode chamar isto de tática) consiste no monstro usar a sua arma para defesa. Isto é uma ação impossível. Basta um pouco de Miolos do personagem (ou do jogador) para ver que balançar uma espada na frente da cara não impede do monstro levar um tirambaço no meio das fuças. O personagem terá uma penalidade de -12 na sua defesa.

Exemplo: Mong entra na casa atrás de Blergh e também toma chumbo. Mong resolve se defender do tiro com a espada. A AGI normal de Mong seria 2 e seu BOD com a espada é $(2 + \text{Combate com espadas } 7 =) 9$. Mas por causa de sua brilhante estratégia, ele terá uma penalidade de -12. O morador somou 14 em seu valor de ataque. Mong rola 0 no d10. Não!!! Será que ele vai conseguir defender o tiro com a espada??? Ele lança os dados de novo e tira 7, que vira 14. Que pena para Mong. Seu número de defesa é $(9 + 14 - 12 =) 11$. Mong também levou o tiro.



A última forma de defesa contra armas de atirar é o escudo. Esta defesa permanece normal, a única modificação é que no ataque com armas pesadas (armas de fogo, lasers,...) as balas e os lasers perfuram o escudo. Neste caso, apenas reduz-se em 3 o nível de ferimento. Mais a frente explicaremos como funciona o ferimento. O PM, se quiser, poderá criar escudos a prova de balas, ou que reflitam os lasers.

Exemplo: Blergh se lembra do escudo que já o ajudou em tantas ocasiões. O morador dá o segundo tiro. Ele tira 11 em seu valor de ataque. Blergh, com escudo, tem BOD 12. Ele rola o d10 e tira 6, fazendo um total de 18. Logo, Blergh defendeu o tiro, tendo o escudo perfurado pela bala, mas reduziu em 3 o nível de ferimento do tiro.



Depois deste papo chato de defesa, fugir e pedir arrêgo, vamos ver algo bem mais divertido: Ferimentos! Dor! Sangue!...



Ferimento

Blergh caiu do terceiro andar de um prédio, recebeu um pedaço do parapeito na cabeça, levou duas espadas de Mong, tomou uma pedrada e ganhou dois tiros. Esse bicho não morre não???

Calma, é claro que morre. Para saber qual o limite de Blergh é que existem os Pontos de Vida. Em cada golpe que o monstro leva, ele perde uma determinada quantidade de Pontos de Vida. Quando estes pontos chegam a zero, o monstro desmaia ou morre.

Sempre que o valor de defesa for menor que o de ataque, o monstro leva um ferimento do inimigo. Ferimento é a quantidade de Pontos de Vida que se perde com o ataque. O número de PV do ferimento é determinado pelos dados da tabela abaixo.

Nível do Ferimento	Valor do Ferimento
-2	1
-1	1d2
0	1d3
1	1d4
2	1d6
3	1d8
4	1d10
5	1d12
6	2d8
7	2d10
8	2d12
9	3d10
10	3d12
11	4d10
12	4d12
13	5d10
14	6d10
...	+1d10 por nível

NÍVEL DE FERIMENTO: O ferimento de um humano desarmado é nível FOR + 0.

Exemplo: Blergh, passando num Pé Sujo, quebra o balcão de vidro e come os dez quibes verdes que ali estavam. O dono do bar imediatamente pula sobre Blergh e acerta-lhe uma porrada. O sujeito é um baixinho tarrancudo. Ele possui FOR 3 e TAM 1. Sua porrada será de nível (3 + 0 =) 3. Consultando a tabela vemos que ele rolará 1d8 de ferimento. Ele joga o dado e tira 5. Blergh perde 5 Pontos de Vida.

A mão do monstro aumenta com o tamanho. E quanto maior a mão, maior o tapão. Monstros que possuem Tamanho entre 1 e 3, possuem nível de ferimento com ataque desarmado de FOR + 0; monstros grandes com TAM entre 4 e 6, nível de ferimento de FOR +1; e monstros muito grandes com TAM entre 7 e 9, nível de ferimento de FOR + 2.

OBS.: Chifres, garras, dentes, caudas... também acompanham o tamanho do monstro. Considere que as chifradas, mordidas, rabadas... seguem a mesma regra que o ataque desarmado.

Exemplo: Blergh resolve livrar-se do mísero humano. Ele vira a mão na cara do dono do bar e acerta o golpe. Blergh possui FOR 7 e TAM 5 portanto sua porrada desarmada possui nível de ferimento (7 + 1 =) 8. Olhando na tabela, Blergh precisa lançar 2d12. Ele tira 5 e 11. O humano perde 16 Pontos de Vida. Blergh detona o coitado com um único golpe.



Monstro pequeno é menos dotado que monstro grande. Afinal uma porradinha de um gnomo não é como a porrada do King Kong. Por isso, os monstros menores possuem um nível de ferimento mais baixo. Monstros com TAM entre 0 e -2 dão ferimento FOR -1; com TAM entre -3 e -5, tiram FOR -2; e com TAM -6, tiram FOR -3.

BÔNUS DE PROTEÇÃO: Quanto mais casca grossa for o monstro, ou quanto melhor a armadura que ele usar, maior a sua proteção. O BOP (Bônus de Proteção) diminui o nível de ferimento. Para cada nível no BOP, reduz-se em 1 o nível de ferimento que o personagem leva.

Exemplo: Blergh vai dar uma clavada nas costas de Mong. Blergh, com a porrada, dá nível de ferimento 10. Mas Mong possui Casco de tartaruga nas costas, o que lhe dá uma BOP de 3 para ataques vindos por trás. Portanto Mong só levou um ferimento de nível $(10 - 3 =) 7$. Mong levou 2d10 de ferimento.

FERIMENTOS ESPECIAIS: Blergh caiu do terceiro andar de um prédio. Como poderemos calcular o ferimento que ele tomou? De modo geral, o Poderoso Monstro é quem define o nível de ferimento nestas ocasiões. Qualquer PM que não é mané sabe, que quanto maior a queda, pior é o ferimento. E se queimar com um fósforo não é o mesmo que ficar preso num prédio em chamas.

MARCAÇÃO DO FERIMENTO: existem 2 tipos de ferimento: ferimentos de tonteio e ferimentos mortais. Cada jogador deve marcar na sua ficha os ferimentos mortais separadamente dos de tonteio. A soma dos 2 ferimentos deve ser anotados num terceiro espaço. O monstro dá ferimentos de tonteio quando o seu objetivo é nocautear o inimigo e ferimentos mortais quando quer matar o inimigo. Estes ferimentos serão melhor explicados nos itens Pontos de Vida e Armas.



Pontos de Vida

Já sabemos como Blergh perde PV (Pontos de Vida), mas como saber quantos Pontos de Vida ele tem? É muito simples, cada personagem possui $5 \times (\text{RES} + \text{TAM})$ Pontos de Vida. Estes pontos estão divididos entre cinco níveis de energia que representam os diferentes estados físicos do personagem. Cada nível possui $\text{RES} + \text{TAM}$ Pontos de Vida.

Exemplo: Blergh tem RES 6 e TAM 5, logo ele possui 55 PV, sendo 11 em cada nível de energia. Tome cuidado! Jogadores que não possuem mais que vinte dedos terão dificuldade para fazer estas contas.

Quando um monstro perde todos os seus Pontos de Vida, acontece algo de muito ruim com ele. Caso todos os ferimentos sejam mortais, ele morre sem chances de voltar. É, cara! Morreu mesmo. Não adianta chorar, espernear, ameaçar ou subornar o PM. Porque monstro que morreu não se garante, e o Poderoso Monstro não tem dó de monstro boiola. O seu personagem não vai voltar. Crie um outro para a próxima aventura ou vá ver televisão.

Os ferimentos de tonteio não matam, mas somam-se aos ferimentos mortais até reduzir a energia do monstro a zero. Neste caso, o monstro apaga. As porradas que ele receber a partir daí, serão ferimentos mortais. Se a quantidade de ferimento mortal se igualar aos Pontos de Vida o monstro também morre.

Exemplo: Blergh inocentemente decide brigar com o Godzila. Os dois fazem o processo normal de ataque e o Godzila lhe acerta. Blergh leva 30 pontos de ferimento mortal. Blergh percebe, tarde demais, que deveria ter investido um pouco mais em Miosos... Na segunda rodada, Blergh tenta fugir mas leva uma última carcada de 30 pontos de ferimento mortal. Última mesmo, porque agora ele somou 60 pontos de ferimento e morreu. Se o segundo ataque tivesse sido com ferimento de tonteio, Blergh estaria só desmaiado, somando 30 pontos mortais e 30 pontos de tonteio. O Godzila poderia fazer, então, o que quisesse com o nosso pobre Blergh.

Regra de Ouro: o personagem só morre quando o ferimento mortal se iguala aos Pontos de Vida. Se o ferimento for uma soma de pontos mortais e de tonteio, ele só cairá desmaiado. A partir daí, todos os ferimentos se tornarão mortais.

NÍVEIS DE ENERGIA: O personagem possui 5 níveis de energia, cada um contendo RES + TAM Pontos de Vida. Os níveis de energia representam o estado do personagem, que são: Arranhado, Ferido, Bastante Ferido, Espancado e Detonado. Para cada nível de energia em que o personagem se encontra, há uma penalidade em todas as suas ações. O nível Arranhado não dá nenhuma penalidade. O nível Ferido dá uma penalidade de -1. O nível Bastante Ferido, uma penalidade de -2. O Espancado, uma penalidade de -3. E o Detonado, uma penalidade de -4.

Use bem o cálculo de ferimento de tonteio e ferimento mortal. O total da soma dos dois 2 tipos de ferimento é que dirá em qual nível de energia o personagem está e qual a sua penalidade.

RECUPERAÇÃO DE PV: o ferimento que um personagem levou pode ser recuperado. Basta que o personagem repouse e não se meta em mais confusões (eu sei que é difícil, mas tente).

Os monstros recuperam o valor da sua Resistência (RES) em Pontos de Vida por turno de descanso (pág. 9). Os ferimentos de tonteio são recuperados primeiro. Só então os monstros regeneram os ferimentos mortais.



Humanos, por sua vez, recuperam pontos de tonteio da mesma maneira que monstros, o valor da sua RES por turno de descanso. Mas humanos recuperam ferimentos mortais muito lentamente. Eles recuperam o valor da sua RES por dia de descanso.

É óbvio que o valor dos Pontos de Vida, após a recuperação, nunca poderá ser maior que o valor inicial do personagem.

Exemplo: O Godzilla, para sorte de Blergh, o largou desmaiado por lá mesmo, Blergh tomou 30 pontos de ferimento de tonteio e 30 pontos de ferimento mortal. Blergh por possuir Resistência 6, levou 5 turnos (25 minutos) para recuperar os pontos de tonteio e mais 5 turnos para recuperar todo o ferimento mortal. Blergh, então, vai atrás do Godzilla para uma revanche, mostrando mais uma vez que falta fazer miolos para um monstro...

Armas

Bem ... Nem todo monstro usa as mãos, alguns apelam para pedras, adagas, clavas, machados, espadas, revólveres, metralhadoras, bazucas, canhões e mísseis teleguiados (enfim, coisinhas sem importância). As armas tem o seu ferimento listado na tabela a seguir, juntamente com outras características. Todas as armas listadas seguem o tamanho para humanos.

NOME DA ARMA	NÍVEL DO FERIMENTO	1 OU 2 MÃOS	FERIMENTO
ADAGAS / FACAS	FOR + 1	1	F
BOLEADEIRA	FOR + 0	1	T - E
CHICOTE	FOR + 0	1	T - E
CLAVA PEQUENA	FOR + 1	1	T - F
CLAVA	FOR + 2	1	T - F
CORRENTES	FOR + 1	1	T - E
DESARMADO	FOR + 0	-	T
ESPADA CURTA	FOR + 2	1	F
ESPADA LONGA	FOR + 3	1	F
ESPADÃO DE GUERRA	FOR + 4	2	F
LANÇA / DARDO	FOR + 2	1	F
MAÇA	FOR + 2	1	T - F
MACHADINHO	FOR + 1	1	F
MACHADO	FOR + 2	1	F
MACHADO DE GUERRA	FOR + 3	2	F
MARTELO DE GUERRA	FOR + 2	1	T - F
MARTELO DE JOGAR	FOR + 1	1	T - F
PORRETE / PANELA	FOR + 1	1	T - F
PORRETÃO	FOR + 2	2	T - F
TACO DE BEISEBOL	FOR + 2	2	T - F
TRIDENTE	FOR + 2	2	F

Legenda: E - Enroscar / F - Fatal / T - Tonteio



TAMANHO DA ARMA: Os monstros podem ter armas proporcionais ao seu tamanho. Neste caso a arma terá um nível de ferimento maior ou menor que o normal. Armas para monstros grandes (TAM entre 4 e 6) tem um bônus de 1 no nível de ferimento. Armas para monstros muito grandes (TAM entre 7 e 9) possuem um bônus de 2. As armas para monstros pequenos (TAM entre 0 e -2) tem um penalidade de 1. Para monstros muito pequenos (TAM entre -3 e -5), uma penalidade de 2. E para monstro realmente muito pequenos (TAM -6), um redutor de 3; Cabe ao PM decidir quais os tamanhos de armas que um monstro pode usar.

Exemplo: Blergh possui TAM 5, seus poucos Miolos são suficientes para perceber que sua clava é pouco contra Godzilla. Ele, então, pega um tronco de árvore proporcional ao seu tamanho. O ferimento deste tronco será FOR + 3. Este tronco é o equivalente a uma

clava para monstros grandes. Se o PM for bonzinho, ele poderá permitir que Blergh use uma clava para monstros muito grandes. Só que neste caso, Blergh terá que usá-la com as 2 mãos, não podendo usar escudos. Uma clava deste tamanho dá um nível de ferimento de 4 + FOR. De qualquer forma, Blergh não terá nenhuma chance mesmo!!!

ARMAS LASERS: dependem da época na qual se está jogando. Elas aumentam em 1 nível o ferimento da arma. Uma espada, por exemplo, tem nível de ferimento FOR + 3, uma espada laser de mesmo tamanho tem nível de ferimento igual a FOR + 4.

ENROSCAR: quando uma arma pode se enroscar no adversário, dizemos que ela possui um ataque de enroscar. Se o valor do ataque ultrapassa

NOME DA ARMA	NÍVEL DE FERIMENTO	CATEGORIA	TIROS / AÇÃO.	FERIMENTO
ARCO E FLECHA PEQUENOS	2	arma branda	1	F
ARCO E FLECHA LONGOS	3	arma branda	1	F
BATERIA ANTI-AEREA	15	arma pesada	1/2	F
BAZUCA / CANHÃO	10	arma pesada	1/2	F
BESTA LEVE	2	arma branda	1	F
BESTA PESADA	3	arma branda	1	F
DINAMITE	8	habilidade Lançar objetos	1/2	F
ESPINGARDA COM 1 ou 2 CANOS	6	arma pesada	1 ou 2	F
ESTILINGUE / ATIRADEIRA	1	arma branda	1	T
FUNDA	1	arma branda	1	T
GRANADA	8	habilidade Lançar objetos	1/2	F
METRALHADORA	4	arma pesada	1 ou rajada	F
REVOLVER .32	3	arma pesada	3	F
REVOLVER .38	4	arma pesada	2	F
REVOLVER .44	5	arma pesada	1	F
RIFLE	4	arma pesada	1	F

legenda: tiros / ação. - tiros por ação / F - Fatal / T - Tonteio

em 8 o valor da defesa, é sinal de que o oponente ficou enroscado, e não poderá mais lutar. O oponente poderá fazer um teste de FOR ou de AGI a cada rodada. O teste será de nível "difícil", ou "muito difícil" no caso de correntes. Caso consiga vencê-lo, é sinal que o personagem se soltou ou arrebitou a arma.

Exemplo: Blergh está lutando contra Tung. Tung raivoso pega uma corrente e lança em cima dele. O número de ataque de Tung foi 17 e o de defesa de Blergh foi 8. Logo há uma diferença de 9 pontos. Blergh além de levar o ferimento da corrente, ainda acaba todo enroscado. Na rodada seguinte Blergh tenta arrebitar as correntes com os seus poderosos músculos. Ele faz um teste em nível muito difícil, sua FOR é 7 e ele tirou 8 no d10, somando 15. Blergh arrebita as correntes com a sua

fúria e parte com tudo pra cima de Tung, que agora está desarmado.

ARMAS DE FOGO: os monstros também podem ter armas de fogo, dependendo do período em que se joga. Entretanto, eles geralmente preferem armas de combate corporal. Revólveres, espingardas, rifles, metralhadoras, etc. são muito complexos para os poucos miolos dos monstros.

As armas de fogo precisam ser carregadas (uma tarefa muito difícil para alguns monstros). Revólveres e rifles são carregados com 6 balas. Já as espingardas são carregadas com 1 ou 2 balas, dependendo do número de canos da arma. Para recarregar estas armas, os personagens gastam uma ação para cada duas balas.



Alguns personagens mais selvagens e com um pouquinho de miolos podem usar metralhadoras. As metralhadoras normalmente possuem pentes de 30, 50 ou 100 balas. Os monstros ou humanos perdem uma ação para trocar o pente da metralhadora. O jogador pode escolher quantas balas ele vai atirar nos alvos, num máximo de 20 por ação. Se o ataque for bem sucedido, ele lança um dado que mais se aproxime do número de balas escolhido (8 balas = d8; 12 balas = d12, 16 balas = 2d8, 20 balas = 2d10). O resultado que sair no dado será o número de balas que acertou o alvo. O jogador, então, rolará um ferimento, para cada bala acertada.

Exemplo: Joe, o caçador de monstros, vê Blergh nas savanas africanas. Joe, percebendo o perigo, tira a sua metralhadora Uzi 1800 B de bolso. Enquanto Blergh corre com a clava na mão, Joe manda bala. Ele dispara uma rajada completa com 20 tiros. Ele faz o ataque e acerta. Em seguida, rola 2d10 e soma 8. Joe acerta 8 balas em Blergh e agora lança os dados para ver quantos Pontos de Vida Blergh perdeu. O nível de ferimento de uma metralhadora é 4 (1d10 de ferimento), logo ele joga 8d10, somando 52 pontos de ferimento. Blergh está totalmente detonado (com 3 PV) e foi por pouco que ele não morreu.

Caso o personagem prefira, ele pode dividir os tiros da metralhadora em mais de um alvo diferente. Ele fará um teste de ataque e cada alvo jogará sua defesa.

Exemplo: depois de acertar Blergh, Joe vê Tung, Mong e Zum pulando das árvores onde dormiam. Joe decide lançar 10 balas em Mong, 6 em Tung e 4 em Zum (somando as 20 balas a que tem direito por rodada). O nível de ferimento da metralhadora é 4, logo cada bala fará um ferimento de 1d10 PV.

Joe faz um ataque normal, acertando o Mong e o Zum e errando os tiros de Tung (Tung teve um bom número de defesa). Ele rola 1d10 e acerta 8 tiros em Mong. Joe joga 8d10 somando 59 pontos de ferimento mortal. Em seguida, Joe lança 1d4 tirando 4. Joe acertou 4 tiros em Zum e somou 35 pontos de ferimento mortal (4d10). Como Zum tinha 35 PV, Zum morreu. Agora Joe está com apenas 10 balas na metralhadora contra Mong enfurecido, Tung ainda inteiro e Blergh que não abandona uma luta (principalmente quando é a sua vez de bater). Era uma vez Joe, o caçador de monstros...



Armaduras

Os personagens podem ter algum tipo de proteção física como armaduras, coletes a prova de bala, cotas de malha e outros. Todos estes tipos de proteção aumentam o BOP do personagem, mas reduzem a sua AGI. Eles também agüentam um pouco do ferimento, poupando o personagem. A seguir, exemplos de armaduras e suas proteções:

Armaduras de couro : +1 no BOP, -1 na AGI e agüenta 5 pontos de ferimento.

Cota de malha: +2 no BOP, -2 na AGI e agüenta 10 pontos de ferimento.

Armadura de ferro: +3 no BOP, -3 na AGI e agüenta 15 pontos de ferimento.

Armadura de ferro completa: +4 no BOP, -4 na AGI e agüenta 20 pontos de ferimento.

Colete a prova de balas: +4 no BOP contra tiros, -1 na AGI e agüenta 20 pontos de ferimento contra Armas de fogo.

Após levar todos os pontos de ferimento que podem agüentar, as armaduras ficam danificadas. A partir de então, a cada nova pancada acertada no personagem, além de não absorver mais nenhum ponto de ferimento, a armadura ainda diminui em 1 a sua proteção. Quando a proteção da armadura chega a zero, é sinal que ela foi completamente detonada.

Exemplo 1: Sir Lancelot, em suas andanças, encontra Mong. Lancelot não tem dúvidas e se lança contra Mong. Naturalmente, Lance vence a iniciativa e acerta uma espada em Mong. Lance tem nível de ferimento 5 e joga 1d12, somando 10 PV. Mong não entende porque está sendo arranhado, mas não desperdiça a chance de uma boa briga. Mong pega seu espadão de guerra para monstros muito grandes e dá uma carcada em Lancelot. Mong possui nível de ferimento 15, mas como Lance possui BOP 4 (por estar usando armadura de ferro completa), o nível de ferimento cai para 11. Ufa!!! agora Lance tomará um ferimento de apenas 4d10, ao invés de 7d10. Mong rola 23 pontos de ferimento mortal. A armadura de Lance absorve 20 pontos, portanto Lance só perde 3 PV. Mas sua armadura ficou danificada, na próxima rodada ela só aumentará em 4 o BOP de Lance e não absorverá mais nenhum ponto de ferimento. Lance ganhou mais alguns segundos de vida.

Exemplo 2: Na segunda rodada Mong acerta novamente Lancelot. Numa próxima rodada, a armadura de Lancelot, reduziria apenas em 3 o nível de ferimento dado por Mong. Pena que não haverá uma próxima rodada...





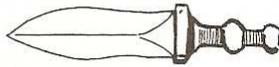
ESPADA LONGA



LANÇA / DARDO



MARTELO DE GUERRA



ADAGA



TRIDENTE



PORRETE



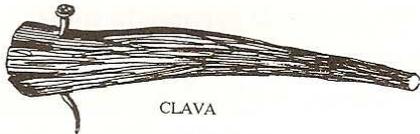
MAÇA



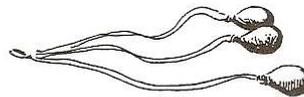
ESTILINGUE / ATIRADEIRA



FUNDA



CLAVA



BOLEADEIRA



CHICOTE



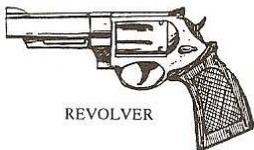
ARCO E FLECHA



BESTA



ESPINGARDA



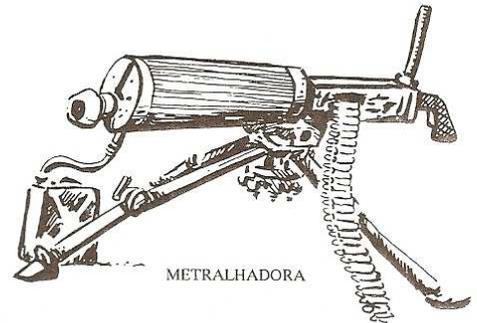
REVOLVER



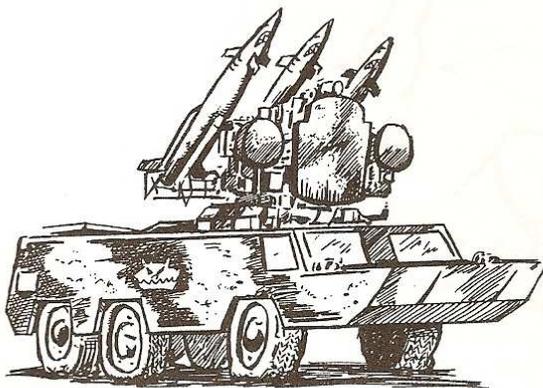
GRANADA



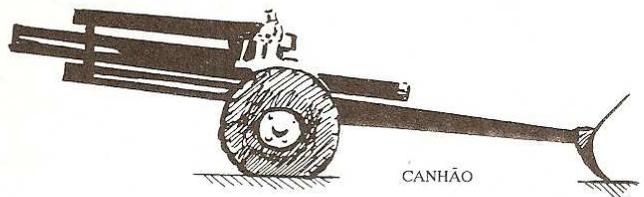
DINAMITE



METRALHADORA



BATERIA ANTI-AEREA



CANHÃO

Não falamos de todas as armas e armaduras que existem, mas fizemos um bom apanhado para que o jogo aconteça sem dificuldades. O Poderoso Monstro tem total liberdade de criar as suas próprias armas ou armaduras.

MÁGICA

A Mágica é um elemento constante nas histórias. Alguns monstros possuem uma capacidade para a mágica que assustaria até os mais poderosos ocultistas. A Mágica dos monstros está muito concentrada na criação e alteração do corpo. O elemento principal da Mágica dos monstros é o próprio monstro.

A Mágica funciona quando o personagem soma ao menos 11 pontos no teste de Mágica. Na soma do teste entram a MAG; a habilidade Fazer mágicas (em poções, rituais ou raios mágicos); as vantagens ou desvantagens; os bônus ou penalidades pela dificuldade; e 1d10.

A soma MAG + habilidade Fazer mágicas (em poções, rituais ou raios mágicos) + vantagens ou desvantagens é o BOM (bônus para mágica). O BOM fica calculado na ficha do personagem. Durante a aventura, basta o jogador rolar o d10, ver o bônus ou a penalidade da mágica e somar o BOM. Cada personagem terá 3 valores para o BOM. Cada valor estará ligado a um tipo de mágica (poções, rituais e raios).

OBS.: Um monstro só pode fazer, por dia, o equivalente à sua MAG em mágicas. Se ele possui MAG 4, só poderá fazer 4 mágicas por dia.



Dificuldade das Mágicas

Toda mágica tem um nível de dificuldade. Estes níveis seguem a regra de dificuldade para testes compostos (**OBS** da pág. 12) e estão listados a seguir:

FÁCIL: mágicas de caráter puramente estético, como mudar cor da pele, dos cabelos, dos olhos, crescer barba, cair os pêlos e cabelos... Esta dificuldade dá, ao bruxo, um bônus de +3.

NORMAL: mágicas pequenas que criam no adversário vantagens ou desvantagens de valor 2. Por exemplo: crescer ou destruir pequenos chifres; aumentar em 1 nível algum atributo (menos Miolos)... Esta dificuldade não dá bônus nem penalidade ao feiticeiro.

DIFÍCIL: mágicas médias, que criam no adversário vantagens ou desvantagens de valor 4. O personagem pode fazer crescer ou destruir garras médias, reduzir ou ampliar a visão, aumentar um atributo em 2 pontos (menos Miolos), etc. Esta dificuldade dá uma penalidade de -3 para o feiticeiro.

MUITO DIFÍCIL: mágicas poderosas que criam ou destroem vantagens e desvantagens de nível 6. Neste nível, o feiticeiro pode cegar o inimigo, destruir suas pernas, dar-lhe asas de demônio e muito mais. Esta dificuldade dá uma penalidade de -6.

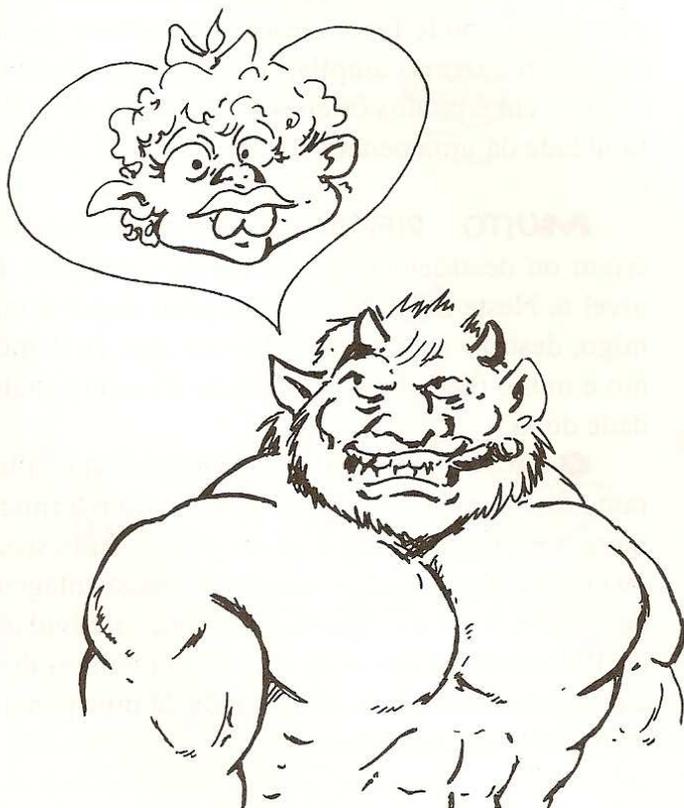
QUASE IMPOSSÍVEL: mágicas que alteram por completo o corpo da pessoa: transformam monstros em galinhas; mudam o sexo da pessoa; ou criam o equivalente a vantagens e desvantagens de nível 8. Fica a cargo da grandiosa criatividade do PM definir o que seria uma vantagem ou desvantagem nível 8. Esta dificuldade dá uma penalidade de -9 para o feiticeiro.

Tipos de mágicas

Um personagem pode fazer mágica de 3 formas distintas: através de poções, rituais ou raios mágicos. Vamos a elas.

MÁGICA COM POÇÕES: o personagem deve possuir todos os ingredientes necessários (que ele costuma ter em sua casa). O tempo necessário para fazer uma poção é 11 turnos mais a penalidade pela dificuldade da mágica. Logo que o inimigo beber ou se molhar com a poção, ela começará a fazer efeito.

Exemplo: Blergh que fazer uma poção de amor para seduzir Nhaca. O PM decidiu que uma poção de amor equivale a uma desvantagem de Mania -6. A poção de amor, portanto, é uma mágica muito difícil. Blergh demorará $(11 + 6 =)$ 17 turnos fazendo a poção. Ele possui MAG 2, Fazer mágica em poções 3, logo seu BOM é 5. As mágicas muito difíceis tem uma penalidade de -6. Blergh tirou 8 no dado, somando $(5 + 8 - 6 =)$ 7. A poção falhou, mas Blergh não sabe disso. Ele agirá pensando que sua amada Nhaca está apaixonada por ele, podendo interpretar cada fora como sinal de amor escondido.



MÁGICAS COM RITUAIS: o personagem precisa ter os utensílios necessários: o boneco vudu, alfinetes, velas, e, o mais importante, alguma coisa do oponente (unha, fios de cabelo, pedaços da roupa...). Depois, o feiticeiro fará um ritual que durará 11 turnos mais a penalidade da mágica. Ao fim do ritual, a mágica começará a fazer efeito. Todos os ingredientes do ritual são consumidos na mágica.

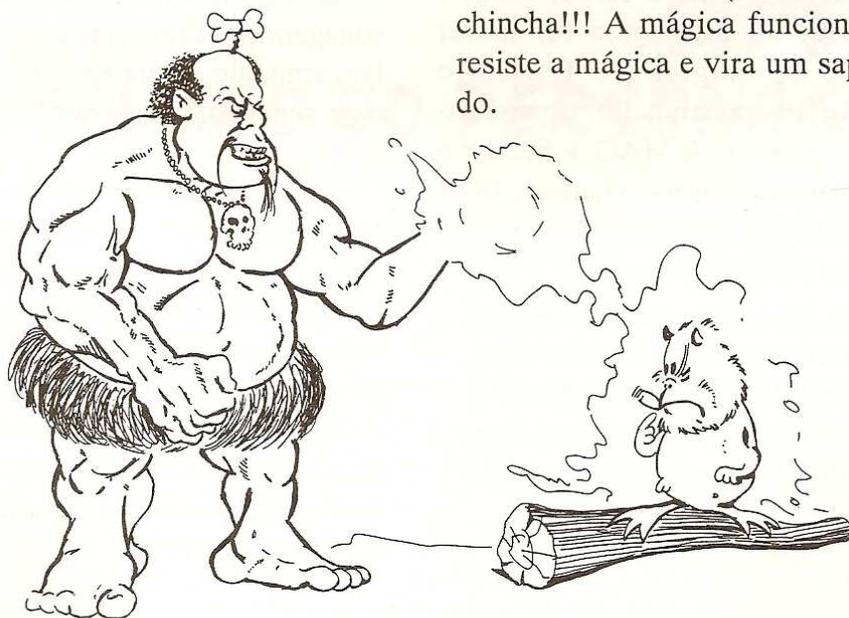
Exemplo: Depois de muito papo e uns Ataques de grossura, Blergh leva Nhaca para sua tenda. Tung, com inveja, resolve fazer um ritual para deixar Blergh "mau dotado". Tung, por ser um grande feiticeiro, faz um ritual em nível quase impossível. O ritual é para que o membro viril de Blergh desapareça. Tung possui MAG 8 e a habilidade mágica com rituais 7, tendo BOM 15. Tung usa velas, toca tambores, espetta alfinetes num boneco de Blergh com um pedaço de sua roupa, pega uma tesoura e ... A mágica possui penalidade 9. O ritual dura $(11 + 9 =)$ 20 turnos. Tung lança o d10 e tira 7, somando $(15 + 7 - 9 =)$ 13. Tung conseguiu fazer o ritual. Blergh não resistiu à mágica e Nhaca o expulsou da tenda.

MÁGICAS COM RAIOS: o feiticeiro aponta seu dedo (ou cajado, bastão...) na direção do oponente e recita as palavras mágicas. Sai, então, um raio mágico que pode ou não acertar o oponente. É necessário que se faça 3 testes: o 1º é para saber se o monstro conseguiu acertar o raio no oponente; o 2º, para saber se a mágica funcionou; e o último para saber se o inimigo conseguiu resistir à mágica.

No 1º teste, o bruxo soma PER + lançar raios + 1d10. O inimigo escolhe uma tática de defesa (usa-se as mesmas regras da defesa contra armas de atirar brandas). Se a soma do bruxo for maior que o número de defesa do oponente, o raio terá acertado. Passa-se, então para o 2º teste.

No 2º teste, o feiticeiro lançará 1d10, somando bônus, penalidades e o seu BOM (MAG + habilidade mágica com raios). Se conseguir 11 ou mais, a mágica funcionou. Neste caso passa-se para o 3º teste.

No 3º teste, o oponente tentará resistir à mágica. Veja mais adiante a regra de resistência a mágica.



Duração das Mágicas

Todas as mágicas tem uma duração média de um dia. Exceto as que aumentam ou diminuem Pontos de Vida. Estas são de efeito permanente. Para cada dia a mais de duração, a mágica sobe em um o nível de dificuldade. O feiticeiro tem que dizer o tempo de duração antes de fazer a mágica.

As poções tem um prazo de validade de uma semana. Se ela não for consumida neste prazo, perderá o efeito. Após usada, o efeito da poção será o mesmo de qualquer outra mágica. Se o feiticeiro quiser fazer poções com mais tempo de validade, basta subir em um o nível de dificuldade da poção por cada semana a mais de duração.

- 1 - O feiticeiro tenta acertar o raio mágico no oponente.
- 2 - O feiticeiro faz um teste de mágica.
- 3 - O oponente tenta resistir a mágica.

Exemplo: Blergh sai da tenda enfurecido com Tung. Ele ataca Tung na mão, já que perdeu sua poderosa clava... Tung, desesperado, lança um raio em Blergh. Tung quer transformar Blergh num sapo. Tung tem PER 5 e ataque com raios 3. Ele rola o d10 e tira 4. Seu ataque foi de $(5 + 3 + 4 =) 12$. Blergh tenta desviar rolando 8 no d10. Sua AGI é 5, mas Blergh tem uma penalidade de -3 por ser uma defesa difícil (usa-se a mesma regra de desviar de flechas), logo sua defesa foi $(8 + 5 - 3 =) 10$. Tung acertou o raio em Blergh.

Esta é uma mágica quase impossível com penalidade - 9. O BOM de Tung com raios é 12 (MAG 8 e mágica com raios 4). Tung tira 8 no d10 somando $(12 + 8 - 9 =) 11$. Na chincha!!! A mágica funcionará. Blergh não resiste a mágica e vira um sapinho mal dotado.

Ilusões

Algumas mágicas criam ilusões. Elas podem fazer com que monstros pareçam humanos, outros tipos de monstros, pedras, árvores, etc. Estas mágicas são consideradas difíceis. O valor que elas atingem equivale ao valor de um disfarce. Neste caso usa-se as regras da habilidade Disfarces.

Exemplo: Tung, querendo ver as mulheres humanas do grande califa de Bagdá, resolve usar um ritual de ilusão para parecer uma

humana. Esta é uma mágica difícil, portanto, há uma penalidade de -3. Tung faz o ritual que demora 14 turnos. Ele possui BOM em rituais 15, e rolou 2 no d10. Portanto a sua mágica tem o valor de $(15 + 2 - 3 =) 14$. Para todos os efeitos, Tung está usando um disfarce de nível 14. Ele só será descoberto se alguém fizer um teste de Percepção (PER + habilidades Procurar, Ouvir ou Cheirar + vantagens ou desvantagens) maior que 14.

Resistência à Mágica

Pô! Quer dizer que qualquer monstrinho pode transformar Blergh num sapo??? Ele não tem como se defender???

Calma... Os monstros também podem resistir a mágica. Para resistir, o personagem gasta sua próxima ação se concentrando. O personagem somará a MAG; a habilidade de Fechar o corpo; bônus e penalidades; e 1d10. Se esta soma for maior ou igual ao valor da mágica do feiticeiro (BOM + bônus + 1d10 - penalidade), o personagem terá resistido à mágica. A MAG + Fechar o corpo + vantagens ou desvantagens é chamado BOR (Bônus de Resistência a mágica). O BOR já fica calculado na ficha do personagem.

Exemplo: Blergh tenta resistir à mágica antes de se transformar em sapo. Ele tem MAG 2 e Fechar o corpo 2. Seu BOR, portanto, é 4. Blergh lança 1d10 e tira 5, somando 9. Como Tung tinha somado 11, Blergh não conseguiu resistir.

Caso uma pessoa não queira resistir à mágica, ela faz o mesmo teste sem contar a habilidade Fechar o corpo. Esta é uma das desvantagens de se ter uma MAG alta: mesmo que não queira, o personagem às vezes resiste à mágicas boas para ele. Isto equivale a uma Resistência natural, portanto, o personagem não gastará nenhuma ação.

Mágicas que aumentam ou diminuem os Pontos de Vida de um monstro são consideradas com nível de dificuldade normal. Os Pontos de Vida recuperados ou perdidos são a diferença entre o valor da mágica (BOM + bônus + 1d10 do feiticeiro - penalidades) e o valor da defesa à mágica do oponente (BOR do oponente + 1d10 + bônus e penalidades). Se o personagem não quiser resistir à mágica, ele não usa a habilidade Fechar o corpo no cálculo do BOR.





EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Todo personagem tem a chance de, com o tempo, ganhar mais experiência. Assim ele melhora as suas habilidades. No final de cada história ou aventura, o personagem ganha pontos de experiência que podem ser convertidos em habilidades.

O número de pontos que cada personagem ganha é diferente, e depende de como o personagem e o jogador se comportam durante a aventura. Como uma orientação geral siga a tabela abaixo. Os pontos de experiência podem ser acumulados, caso o personagem não queira gastá-los.

- 1 ponto por cada 4 horas de jogo, sem intervalo.
- 0 a 3 pontos pela interpretação do personagem.
- 0 a 3 pontos pela dificuldade da aventura.
- 0 a 3 pontos pelo sucesso da aventura.

Cada habilidade só pode ser aumentada no máximo 2 pontos por aventura. Para aumentar uma

habilidade em 1 nível, é necessário gastar pontos de experiência igual ao valor do novo nível.

Exemplo: para passar uma habilidade de 4 para 5 são necessários 5 pontos de experiência. Para passar uma habilidade de 8 para 9 são necessários 9 pontos de experiência e para passar uma habilidade 2 para 4, é necessário gastar 3 pontos para ela subir de 2 para 3 e 4 pontos para passar de 3 para 4, gastando assim $(3 + 4 =) 7$ pontos de experiência.

É bom lembrar que quanto mais poderosos, os personagens são, muito mais poderosos ficam os inimigos criados pelo PM.

IDÉIAS PARA MUNDOS

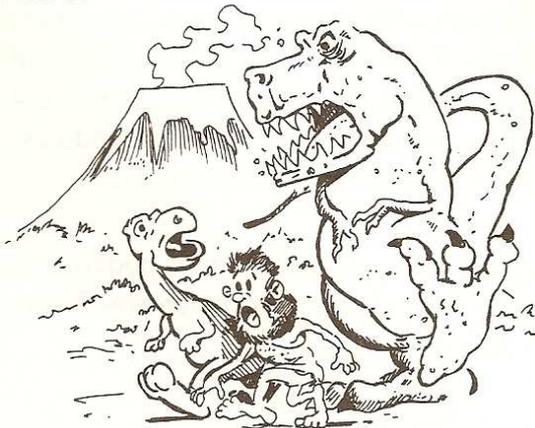
Até agora, falamos muito dos monstros e pouco sobre onde ambientar suas aventuras (ou histórias). A seguir, vamos dar várias idéias de mundos e épocas onde os monstros se encaixam muito bem, e outras onde os monstros não se encaixam tão bem (mas que colocamos para encher lingüiça e esculhambar o universo dos outros).

No geral, os monstros vivem em culturas violentas, onde quem manda é o mais forte (e o mais grosso). Mundos onde todos competem por poder e controle da sociedade. Os monstros podem estar separados por certos tipos de características (físicas ou não) dependendo da cultura onde vivem.

PRÉ-HISTÓRIA 1

Este é um mundo perigoso. Todas as raças de monstros, humanos, homens-lagartos e outros, estão competindo para ver qual raça vai evoluir (leia-se: sobreviver). A tecnologia é primitiva, os personagens só tem acesso a clavas e instrumentos de pedra lascada (nas melhores hipóteses). Seus piores inimigos são os dinossauros (principalmente tiranossauros e velociraptors). É um mundo selvagem e cruel onde terremotos e catástrofes naturais estão acontecendo a todo momento. Tem-se como motivo principal, trazer para a tribo elementos desconhecidos: a roda, o fogo, o sexo, etc.

Sugestão de aventura: Os personagens são "voluntariamente" escolhidos para uma missão muito perigosa: penetrar dentro do grande Deus-vulcão e trazer o fogo para a tribo. A grande tocha que fica no meio da aldeia se apagou. No caminho os personagens enfrentam trogloditas, dinossauros, terremotos, escalam montanhas, têm que passar pelas lavas do vulcão, distribuir muito sopapos até encontrar o fogo e bolar uma maneira de trazê-lo para a tribo.



PRÉ-HISTÓRIA 2

(FAMÍLIA MONSTROSSAURO)

Este é um mundo evoluído. Toda a tecnologia do século XX está presente, só que em aparatos pré-históricos: o aspirador é feito com um minimamute; em vez de cachorros os personagens possuem pequenos dinossauros; os personagens trabalham para a firma "Isto Pode Ser Assim"; etc. O jogo, além de criar aventuras, poderá servir de fundo para críticas a sociedade atual. Você também poderá brincar com a tecnologia vigente, transportando-a para a idade da pedra.



Sugestão de aventura: os personagens são mandados numa perigosa missão de espionagem pelo seu chefe, um grande monstro muito grosso. Eles devem roubar um grande segredo industrial pertencente aos monstros quadrúpedes do outro lado do pântano. Eles passarão pelo grande monstro do pântano; se infiltrarão na fábrica inimiga; travarão lutas com os guardas; e finalmente trarão o segredo industrial são e salvo.

FANTASIA

Este deve ser o gênero de aventuras mais fácil para quem está começando. Quem nunca, numa aventura de RPG, lutou contra um orc, um ogre, ou outros monstros ainda piores? Bem, chegou a hora dos monstros revidarem. Os jogadores serão monstros sedentos por vingança e cobiça, indo atrás de todos os tesouros. Eles detonarão tribos e quaisquer outros empecilhos que estejam no caminho. Neste tipo de aventura os jogadores se confrontarão com grandes guerreiros humanos, perigosos feiticeiros ou criaturas míticas. Os monstros resistirão a mágicas, obterão itens mágicos, e roubarão tesouros. Quanto mais poder cada tribo alcançar, mais fácil será subjugar as demais. E quanto mais poder o monstro tiver, mais fácil será ele se tornar o chefe da tribo.

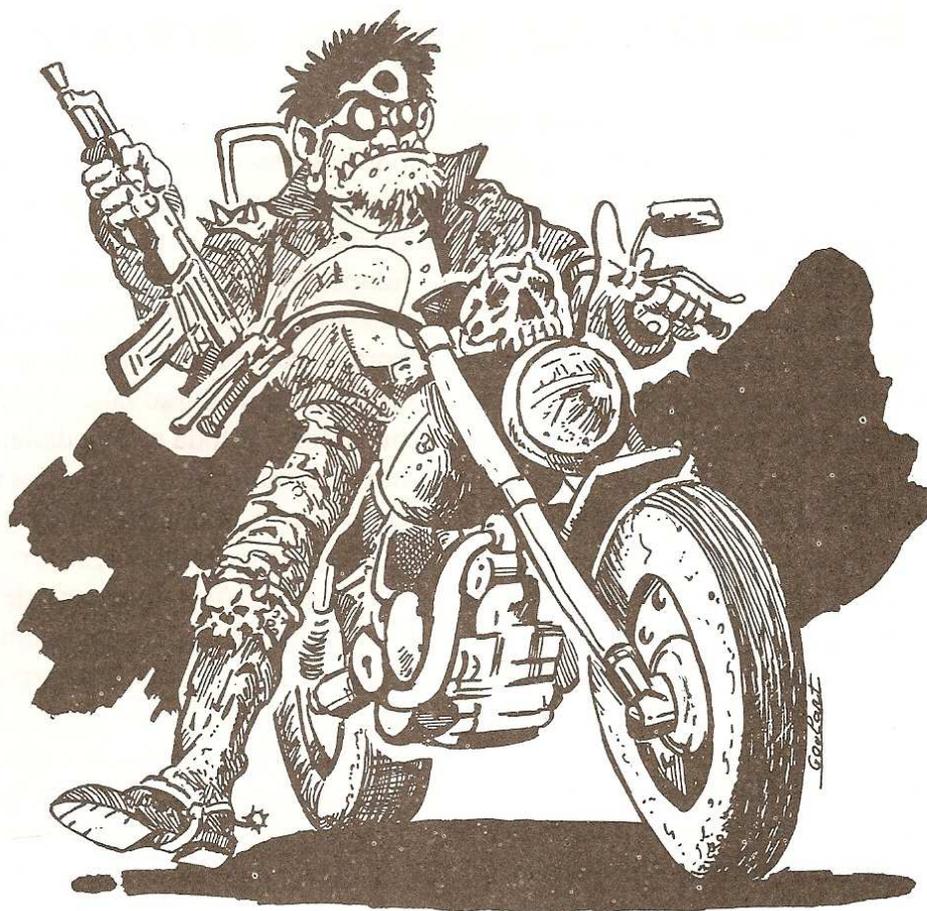
Sugestão de aventura: os personagens devem recuperar um item mágico muito antigo e de muito poder. A tribo que possuir este item conquistará as demais. Os personagens deverão passar pela floresta tenebrosa; enfrentar emboscadas; dar muitas porradas; resolver enigmas; bater em alguns elfinhos boiolas; trucidar criaturas delicadas do mundo das fadas; resgatar o item mágico; voltar pra casa; e liderar o ataque contra as tribos vizinhas.



CYBER-PUNK

Um mundo do futuro, altamente tecnológico, onde as pessoas se conectam mentalmente com os computadores e usam o mais variado tipo de implantes cibernéticos. Os monstros estão totalmente adaptados a este mundo hiper-violento. Eles são fruto da biotecnologia genética. As multikorporações criaram os monstros para terem trabalhadores a um baixo custo. Mas hoje eles estão espalhados por toda a sociedade. São ótimos mercenários e muito resistentes. Eles também conseguem processar o potencial de mágica da Terra muito melhor que os humanos, se tornando grandes xamãs e feiticeiros. As vantagens e desvantagens naturais dos monstros podem facilmente ser copiadas por material cibernético. Isto permite aos monstros, e principalmente aos humanos, terem novas vantagens, antes inviáveis. A cada 2 pontos de vantagem cibernética o personagem perde um ponto de Mágica. Novas habilidades podem ser criadas como Conhecimento de computadores (MIO), Navegação pela rede cibernética (PER), Roubo de informações via fibras óticas (MIO)...

Sugestão de aventura: os personagens são contratados por uma grande corporação para destruir um pequeno grupo de comerciantes. Os comerciantes têm criado problemas aos negócios. Pena que este pequeno grupo é uma extensão da Yakusa japonesa. Os personagens acabam descobrindo o plano dos Yakusas de introduzirem um novo vírus na Terra. O vírus destruirá todos os monstros. Assim, os cyber-ninjas (criados com a tecnologia da Yakusa) se tornarão os únicos mercenários do mundo. Os personagens devem encontrar o esconderijo da Yakusa e destruir tudo e todos. Eles terão que desarmar alarmes; lutar contra cyber-ninjas armados até os dentes; enfrentar o grande dragão chinês cibernético, a principal arma da Yakusa contra os monstros; e destruir o vírus.



FUTURO APOCALÍPTICO

Houve a terceira guerra mundial e o mundo foi quase todo destruído. Restaram poucas cidades. A maior parte da população sobrevivente sofreu mutações e se transformou em monstros mutantes. O mundo retrocedeu ao invés de evoluir, se transformando num ambiente hostil. O mundo pós apocalíptico é terra de ninguém, onde quem possuir uma arma, um carro e combustível tem o poder. As aventuras acontecem a todo instante, geradas pelos menores a mais absurdos motivos, pois a luta pela sobrevivência não dá descanso.

Sugestão de aventura: os personagens vivem numa tribo nômade do meio do deserto. A atmosfera está impregnada de radiação. Um viajante, de passagem, conta sobre uma grande construção ao norte, fechada e cheia de alimentos, água, armas e combustível. Os personagens saem em seu carro automático com o pouco combustível que possuem. No

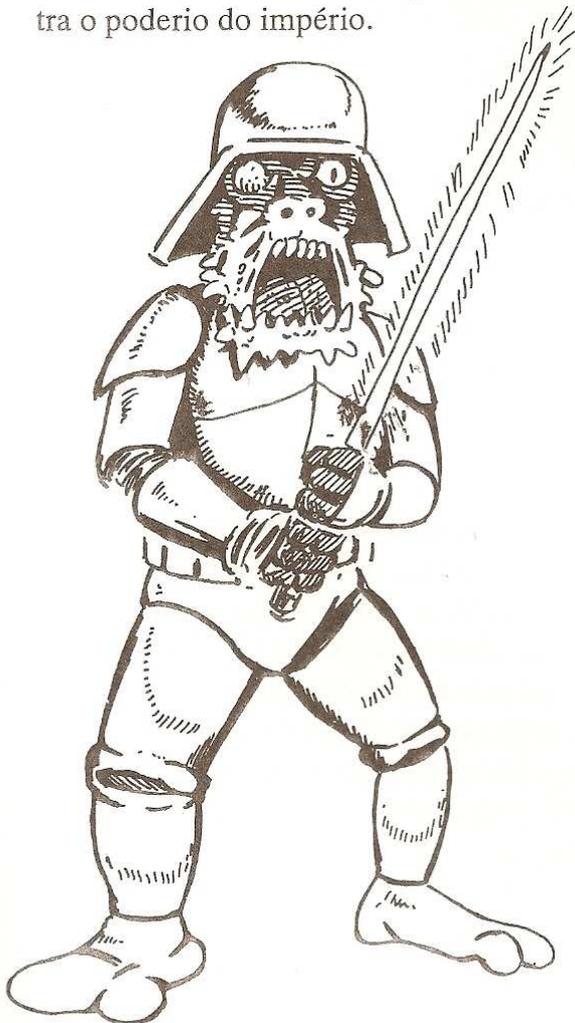
caminho, enfrentam hordas de mutantes; lutam numa arena pela liberdade, baixando indiscriminadamente o cacete; conseguem a localização da construção; enfrentam armadilhas tecnológicas; destroem os robôs da construção; e pegam os objetos que queriam.



GUERRILHA NAS ESTRELAS

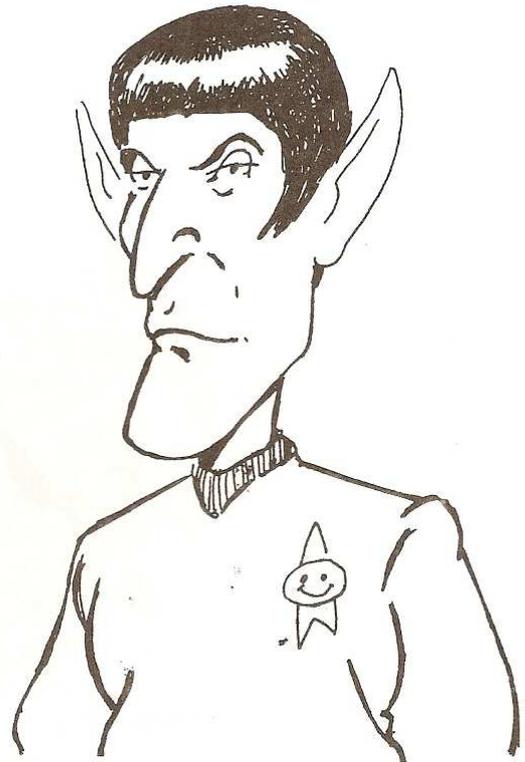
Os personagens estão em seu planeta natal, quando cai uma nave espacial com 2 andróides tagarelas. Os robôs contam que a linda princesa foi raptada pelo temível Lorde Varth Daider. Os personagens são convocados a participar da rebelião de planetas contra o Império. Neste tipo de aventura existem laser, altas tecnologias de cura, sabres de luz, viagens em naves espaciais, raças alienígenas e o que mais a fabulosa fábrica de efeitos especiais do Poderoso Monstro inventar.

Sugestão de aventura: com a ajuda dos andróides, os personagens conseguem transporte para fora do planeta; se desvencilham da guarda imperial; derrubam os caças do império; entram escondidos na Estrela Mortal, maior base do Inimigo; lutam contra monstros no lixo; duelam contra Varth Daider; conseguem salvar a princesa; guiam as naves da rebelião; destroem a Estrela Mortal; e tornam-se um grupo rebelde contra o poderio do império.



JORNADA ESTELAR "ONDE NENHUM MONSTRO JAMAIS ESTEVE..."

O planeta de vocês acaba de entrar para federação. Os personagens são os tripulantes da primeira nave da federação deste planeta. Os monstros possuem Phasers; encontram raças alienígenas como os Klengus, os Faranguis ou os Remulanos; exploram novos mundos; e resolvem os intrincados mistérios que assolam os diversos planetas.

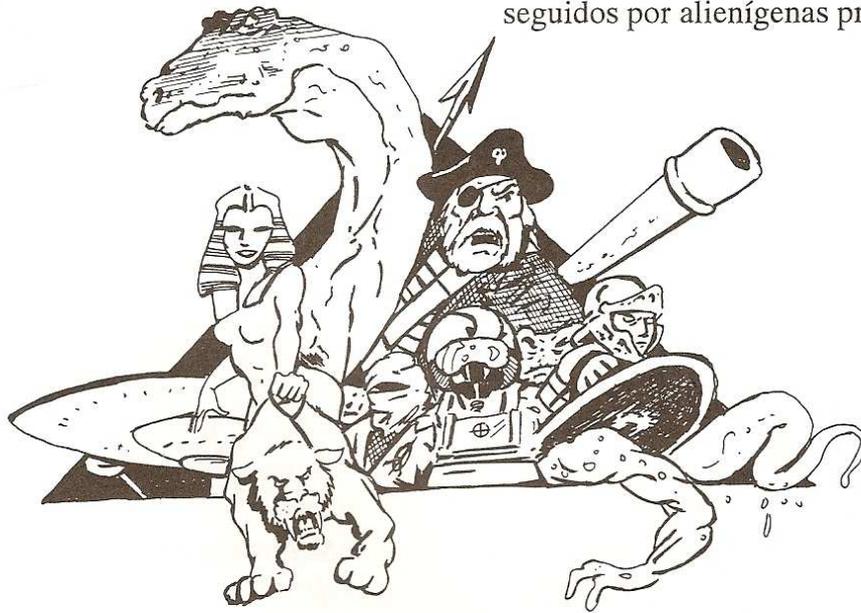


Sugestão de aventura: os personagens tem que descer em um planeta, onde misteriosamente todas as pessoas ficaram pacíficas. Eles têm que acabar com esse desvio da natureza antes que os Klengus ataquem. Os personagens percebem que existe no planeta uma planta que solta um pólen que afrescalha as pessoas (GRO 0). Eles precisam descobrir a cura antes que todo o grupo se embaitole e passe a saltitar pelos campos. Para isso, eles devem passar pelas primeiras tropas Klengus de invasão; entrar numa nave Klengu, pois é lá que está o antídoto; e roubá-lo para distribuí-lo ao povo do planeta e aos personagens, que estão colhendo lírios e margaridas no campo.

TRIÂNGULO DAS BERMUDAS

O Triângulo das Bermudas é uma passagem interdimensional para uma outra realidade. O tempo se comporta de forma completamente diferente. Há diversos portais nesta região que levam a épocas e culturas totalmente diferentes. Assim, os personagens podem sair de uma aventura no mundo Cyber-Punk, e entrar num mundo Pré-histórico. Também pode-se encontrar culturas humanas, como piratas náufragos; raças alienígenas vindas do futuro; índios perdidos; soldados medievais; samurais e ninjas do Japão antigo; etc. O objetivo de todos é tentar sair do triângulo e voltar para suas épocas e mundos. Os jogadores poderão criar personagens humanos ou monstros de qualquer época e cultura.

Sugestão de aventura: Os personagens partem em busca de uma saída desta região bizarra. Eles chegam num mundo onde só existem robôs. O único humano é um boiolo que lá vive e tenta prender os personagens para lhe fazer "companhia". Os personagens, após destruírem alguns robôs, fogem por um portal. Eles vão parar num imenso parque de diversões, onde tudo é de graça. Pena que o dono do parque planeje transformar os personagens em atração de seus shows macabros. Eles batem na mulher barbada; espancam o gigante de duas cabeças; esmagam o homem-lobo; e fogem através da casa maluca psicodélica. Agora eles chegam numa região onde são perseguidos por alienígenas predadores que...



PASSAGEM INTERTEMPORAL

Este tipo de aventura funciona bem parecido com a do Triângulo das Bermudas. Só que aqui, os monstros possuem portais inter-dimensionais que os conduzem para qualquer ponto do espaço-tempo. Nestas aventuras, os monstros saem pelas diversas épocas procurando tesouros escondidos, itens de poder e o que mas vier na cabeça deles (o que não deve lá ser boa coisa).

Sugestão de aventura: os monstros ouvem a lenda do rei Artur e de sua famosa espada Excalibur. Eles pegam um portal dimensional até essa época. O feiticeiro da tribo faz poções de disfarce para todo o grupo. Os monstros lutam contra cavaleiros; enchem de bolachas os vassalos e escudeiros; participam de competições; se infiltram no castelo; e conseguem roubar a espada sem que o Rei perceba. Tudo no prazo de duração das poções de disfarces.

SUPER

"ESTE É UM TRABALHO PARA O SUPER-MONSTRO"

Alguns seres humanos comuns, por algum motivo, se tornaram mutantes. Estes serão os monstros deste mundo. Por causa de sua superioridade física, muitos monstros se mostraram grandes combatentes da lei contra o mal. Pena que nem todos os monstros sejam bons: alguns viraram super-vilões. Caberá aos personagens prender todos os super-vilões, preservar a liberdade e manter a ordem e a paz em suas cidades.

Sugestão de aventura: monstros pertencentes à Liga da Injustiça invadem o prédio das Nações Unidas, mantendo os embaixadores como reféns. Eles exigem 10 bilhões em ouro e a liberdade de todos os monstros que estão presos. Os personagens (que formam um grupo de heróis) saem para salvar os embaixadores. Eles devem se infiltrar na ONU, bater todos os vilões e salvar, com vida, todos os embaixadores. É bom lembrar que algumas armas podem matar um monstro facilmente.



INVENTE O SEU

MONSTROS é um jogo de aventuras com muito humor. O PM tem total liberdade para criar os seus próprios mundos, cenários, regras, itens e inimigos. Lembrem-se, o Poderoso Monstro pode fazer o que quiser, mas procure sempre aumentar a diversão dos jogadores. Ninguém quer jogar uma história onde os personagens ficam jogando porrinha para passar o tempo. A criatividade para inventar um mundo e a aventura é essencial. Quanto mais original for a sua aventura, mas os jogadores irão gostar. E, de cobertura, ponha um bocado de lutas e pancadaria.

MINI AVENTURA

Esta é uma pequena aventura, que servirá para guiar, tanto jogadores quanto PM, em suas primeiras experiências com MONSTROS. É aconselhável que os jogadores usem os monstros prontos do apêndice 4, e que o PM leia com atenção as fichas do Joe e do Ping-Kong, também presentes nesse apêndice.

CENÁRIO DE FUNDO

Estamos no ano de 1995, em algum lugar do oceano Atlântico, existe uma pequena ilha habitada pelas mais monstruosas criaturas, entre elas, os personagens da nossa aventura.

A tribo dos nossos personagens está com azar, pois o terrível Ping-Kong, um macaco de 10 metros de altura, acabou por detonar distraidamente todas as cabanas.

CENA 1 - A GRANDE REUNIÃO

O grande chefe da tribo convoca os monstros para uma caçada ao Ping-Kong (O PM interpretará o chefe da tribo). Lógico que todos os jogadores aceitam a missão, pois do contrário não há aventura.

CENA 2 - A CAÇADA

Os jogadores já devidamente armados, começam a caçar o Ping-Kong. O PM poderá dar pistas falsas, fazer os jogadores andarem em círculos, se perderem no meio do mato, etc. Quando os jogadores estiverem cansados de andar, o PM descreverá a seguinte cena: *Vocês, já cansados de procurar o Ping-Kong, resolvem parar. Nisto, percebem um enorme buraco em forma de mão a frente de vocês.* Não é preciso muitos miolos para sacar que aquilo é uma pegada do Ping-Kong. Após está brilhante descoberta, os jogadores poderão seguir o rastro de pegadas do macaco.

CENA 3 - ARMADILHAS

Há mais pessoas caçando o Ping-Kong. Uma delas é Joe, o caçador de monstros, que foi contratado para levar um monstro para o circo de sua cidade. Joe colocou várias armadilhas de nível 13 no caminho, o Ping-Kong já se machucou em várias delas, mas não em todas. Cada personagem deve fazer um teste de "Achar armadilhas", ou cairá em uma delas (o PM decide qual é a armadilha, pode ser: buracos disfarçados com espinhos no fundo, laço que pega o personagem e o lança

longe, armadilha para pegar urso, bestas preparadas para atirar em quem passar...), todas elas dão nível 4 de ferimento.

CENA 4 - O ENCONTRO COM JOE

Joe, que está por perto, ouve o barulho dos monstros e resolve ver o que está acontecendo. Quando ele vê os monstros, pensa: "melhor que levar o Ping-Kong é levar esses boiolas para o circo". Joe resolve atacá-los com o seu rifle de caçar elefantes, que está com dardos tranqüilizantes em vez de balas (há 6 dardos tranqüilizantes). Se algum monstro for acertado, ele terá que fazer um teste de resistência em nível difícil, ou desmaiará. Se todos os monstros forem vencidos, eles serão levados para o circo, mas isso já é outra aventura.

Caso algum monstro não desmaie, haverá uma briga, entre ele e Joe. O PM pode usar e abusar de todo o arsenal que Joe leva consigo: dinamites, facão, granadas... (Joe está sem balas para a sua metralhadora, pois gastou tudo no Ping-Kong).

CENA 5 - PING-KONG

Os jogadores, após vencerem Joe, seguem a trilha do Ping-Kong e acabam por encontra-lo. O Macacão já está ferido por causa das armadilhas e tiros de Joe. Ele tem somente 110 pontos de vida e uma penalidade de -3 em todas as suas ações. Esta é a batalha final, a tribo tem que ser vingada. Se os jogadores não atacarem o Ping-Kong, este atacará os jogadores (é aconselhável que eles estejam com todos os seus pontos de vida).

É possível que o Ping-Kong vença a luta, mas se ele não vencer é sinal que os monstros terão um belo jantar, onde o prato principal será macaco gigante assado.

PS.: Caso o PM queira estender a aventura, ele poderá colocar tribos de canibais, monstros inimigos, animais ferozes, criaturas boiolas e o que mais der na sádica cabeça do Poderoso Monstro.

APÊNDICE 1

VANTAGENS

ASAS (2/4/6) - o seu personagem possui grandes membranas ou asas que lhe possibilitam planar ou voar. Porém, para conseguir fazer manobras especiais, é necessário ter a Habilidade Voar.

-2 - você possui uma membrana que liga os pés e as mãos, como a do esquilo voador. Você consegue planar quando pula de um lugar alto.

-4 - você possui asas como a do pterodáctilo ou do morcego, que não lhe permitem usar as mãos e voar ao mesmo tempo.

-6 - você possui braços e asas independentes. As asas ficam nas suas costas, como as asas de demônios ou anjos.



BAFO (2/4/6) - o seu personagem tem um bafo horroroso. Seu bafo, inclusive, pode ser mortal. O monstro pode dar uma baforada por turno. Se o personagem acertar a baforada, o oponente ficará fortemente abalado por um 1d6 rodadas. O monstro precisará ter a habilidade "ataque com bafo" para usar esta vantagem.

-2 - o oponente tem que fazer um teste na Resistência em nível normal. Se falhar, ficará com uma penalidade de -2 em todas as suas ações por 1d6 rodadas.

-4 - o oponente deve fazer um teste na Resistência em nível difícil. Se falhar, ele terá uma penalidade de -4 em todas as suas ações por 1d6 rodadas.

-6 - o oponente tem que fazer um teste na Resistência em nível muito difícil. Se falhar, ele terá uma penalidade de -6 em todas as suas ações por 1d6 rodadas.

BEM DOTADO(A) (2/4/6) - você possui seus "dotes sexuais" bem acentuados e perceptíveis. Suas chances de seduzir uma fêmea (macho) aumentam, não importando os meios utilizados.

-2 - você possui seus "dotes" maiores que os do(a)s outro(a)s monstro(a)s. Você tem um bônus de +2 em qualquer Sedução ou teste que envolva aparência física com membros do sexo oposto.

-4 - você possui a(s) sua(s) indecências muito acima da média do(a)s outro(a)s monstro(a)s. Você tem um bônus de +4 em qualquer Sedução ou testes que envolvam aparência física com membros do sexo oposto.

-6 - você possui a(s) sua(s) glândulas tão grandes, que só é chamado de Tripé ou Jumento (se for macho) e Tetezuda ou Mamoeiro (se for fêmea). Você tem um bônus de +6 em qualquer Sedução ou testes que envolvam aparência física com membros do sexo oposto.



BOA FAMA (2/4/6) - o personagem tem algum feito bom em seu passado, ou simplesmente é um boa praça conhecido. A fama o acompanha aonde quer que ele vá. São exemplos de boa fama: ser garanhão, macho, impiedoso nas brigas ...

-2 - as pessoas sempre convidam o personagem para coisas boas.

-4 - as pessoas sempre vêm falar com o personagem, e o elogiam muito. Se ele se candidatar a algo, é eleito.

-6 - o personagem é quase um herói na sociedade, é adorado e respeitado por todos.

BONITO (2/4/6) - você é lindo(a) e charmoso(a). Você agrada as fêmeas (machos) e os boiolas mais que os outros da sua espécie.

-2 - você se destaca pela sua beleza e tem um bônus de +2 em todos os testes de sedução.

-4 - Você poderia ser um (a) modelo de sucesso. Você tem um bônus de +4 em testes de sedução

-6 - até o seu reflexo te acha lindo. Você tem um bônus de +6 em testes de sedução

CAMUFLAGEM (2/4/6) - o seu personagem possui um sistema de camuflagem como o do camaleão.

-2 - você altera sua cor, assemelhando-se com a cor básica do ambiente. Você ganha um bônus de +2 em qualquer teste para se esconder.

-4 - você muda bastante de cor, entrando em sintonia com o meio. Você tem um bônus de +4 em qualquer teste para se esconder

-6 - você se confunde perfeitamente no meio de folhagens e outros ambientes. Você recebe um bônus de +6 em qualquer teste para se esconder.



CASCO DE TARTARUGA (2/4/6) - o seu personagem é revestido por um casco que cobre toda as suas costas. Ele o protege de qualquer ataque vindo por trás.

-2 - o casco lhe dá um bônus de +1 no BOP, para ataques vindo por trás.

-4 - o casco lhe dá um bônus de +2 no BOP, para ataques vindo por trás.

-6 - o casco lhe dá um bônus de +3 no BOP, para ataques vindo por trás.

CAUDA ARTICULADA (4) - o seu personagem possui uma fina cauda articulada. Ela funciona como a cauda dos macacos. Os monstros podem se pendurar nas árvores; pegar coisas; se enroscar em objetos; e, em alguns casos, servir como um estímulo sexual.

CAUDA PARA ATAQUES (2/4/6) - o personagem possui uma cauda dura, podendo atacar com ela, contanto que tenha a habilidade "rabada". A cauda pode ser como a do jacaré, do dinossauro, ter espinhos na ponta...

-2 - o seu ataque com a cauda não aumenta o nível de ferimento, mas o ferimento é mortal.

-4 - o seu ataque com a cauda aumenta em 1 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

-6 - o seu ataque com a cauda aumenta em 2 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

Exemplo: Gork possui cauda para ataques - 4. Ela aumenta em 1 o nível de ferimento nos ataques com a cauda. Gork tem nível inicial de ferimento igual a FOR + 1. A FOR de Gork é 7. Gork dará um nível de ferimento ($7 + 1 + 1 =$) 9 em seus inimigos, no ataque com cauda.

CHIFRES (2/4/6) - Você é chifrudo, no bom sentido, é claro. Para usar os chifres como ataque, é necessário gastar pontos na habilidade "Chifrar". Os chifres podem ser como os do rinoceronte, do diabo, do tricerátops, do touro ou de qualquer outro tipo.

-2 - o seu ataque com chifres não aumenta o nível de ferimento, mas o ferimento é mortal.

-4 - o seu ataque com chifres aumenta em 1 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

-6 - o seu ataque com chifres aumenta em 2 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

DENTES E BOCA (2/4/6): o seu personagem possui uma boca enorme com dentes afiados e pontudos (como os de um vampiro, um tubarão ou um javali). Ele pode fazer ataques com mordidas. Entretanto, ele precisará ter a habilidade "morder".

-2 - o seu ataque com a boca e dentes não aumenta o nível de ferimento, mas o ferimento é mortal.

-4 - o seu ataque com a boca e dentes aumenta em 1 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

-6 - o seu ataque com a boca e dentes aumenta em 2 o nível de ferimento e o ataque é mortal.



ESPINHOS NAS COSTAS (2/4/6) - você possui espinhos nas costas. Se o oponente tentar te atacar pelas costas, receberá um ferimento. É preciso que o ataque seja de perto. Quanto maior o nível desta vantagem, maior será o tamanho dos espinhos.

-2 - o oponente receberá um ferimento nível FOR (do oponente) -3 .

-4 - o oponente receberá um ferimento nível FOR (do oponente) -2 .

-6 - o oponente receberá um ferimento nível FOR (do oponente) -1 .

FEDOR DE GAMBÁ (2/4/6) - o seu personagem solta um aroma nauseabundo sempre que fica nervoso ou se agita muito. O fedor atordoia a todos. O cheiro demora 1d6 rodadas para funcionar. Esta vantagem funciona com todos, amigos ou inimigos. O jogador é imune ao seu próprio cheiro.

-2 - Todos tem que fazer um teste na Resistência em nível normal. Quem falhar, ficará com uma penalidade de -2 em todas as suas ações enquanto você estiver perto dele.

-4 - Todos tem que fazer um teste na Resistência em nível difícil. Quem falhar, terá uma penalidade de -4 em todas as suas ações enquanto você estiver próximo.

-6 - Todos tem que fazer um teste na Resistência em nível muito difícil. Quem falhar, terá uma penalidade de -6 em todas as suas ações enquanto você estiver por perto.

GARRAS (2/4/6) - o seu personagem possui grandes garras nas mãos e nos pés. O monstro pode rasgar seus oponentes com as garras. Entretanto, ele precisa ter a habilidade "arranhar". As garras podem ser como as do gato (retráteis), como as de águias, de ursos...

-2 - o seu ataque com garras não aumenta o nível de ferimento, mas o ferimento é mortal.

-4 - o seu ataque com garras aumenta em 1 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

-6 - o seu ataque com garras aumenta em 2 o nível de ferimento e o ataque é mortal.

LÍNGUA DE CHICOTE / SAPO (4) - você possui uma língua enorme. Ela tem aproximadamente duas vezes o seu tamanho e um sistema que a guarda discretamente em sua boca.

Língua de chicote - este tipo de língua dá um ferimento nível FOR + 0. Além disto, você pode enrolá-la em volta do corpo do adversário. Neste caso, ele tem que fazer um teste de Força em dificuldade normal para se libertar. O monstro precisa da habilidade "ataque com língua".

Língua de sapo - com este tipo de língua você consegue pegar objetos que estão a distância. Os objetos grudam na ponta de sua língua.



LOUCO FURIOSO (2/4/6) - seu personagem, quando entra em combate, pode enlouquecer. Quando isso acontece, ele vira uma máquina de rasgar, matar, trucidar, arrebentar, destruir... O personagem faz um teste na Grossura. Se conseguir, fica num estado de fúria louca. Ele atacará irracionalmente e perderá todo o bom senso. O monstro só sairá deste estado após todos os seus oponentes morrerem.

-2 - você faz o teste em nível difícil. Se conseguir, ganha +2 de bônus para a iniciativa e para os ataques. Sua FOR também aumenta 1.

-4 - você faz o teste em nível difícil. Se conseguir, ganha +4 de bônus para a iniciativa e para os ataques. Você também soma + 2 em sua FOR.

-6 - você faz o teste em nível difícil. Se conseguir, ganha +6 de bônus para a iniciativa e ataques. Soma-se 3 à sua FOR.

MEMBRANAS (2) - você possui uma fina membrana entre os dedos dos pés e das mãos, que dobram a sua velocidade nadando.

PELE DURA (2/4/6/...) - para cada 2 pontos gastos com esta vantagem, o seu personagem ganha um ponto em Bônus de Proteção (BOP), e perde um ponto em Agilidade. A pele dura pode ser uma pele mais grossa (elefante), casca (rinoceronte), exoesqueleto (crustáceos), pele de pedra...

PÉLOS / PENAS / ESCAMAS (0) - podem ser de qualquer cor e tamanho. Se forem somente para estética do personagem, têm um custo de 0 pontos.



PÉS (2/4/6) - Você já olhou pra baixo ? O seu personagem possui um pé diferente. Ele pode fazer feitos fora do comum .

-2 - os seus pés são como pés de galinhas. Você pode se empoleirar em galhos de árvores e outras superfícies difíceis.

-4 - os seus pés parecem pés de morcego. Você, além de conseguir empoleirar-se, ainda consegue ficar de cabeça para baixo nas árvores.

-6 - os seus pés são como pés de macaco. Eles são como outras mãos, permitindo a você se agarrar a quase todas as superfícies e pegar perfeitamente objetos com os pés.

RADAR (4/6) - o seu personagem possui um sistema de radar natural. Ele capta o ambiente onde se encontra. Esse sistema pode, de certa forma, substituir a visão.

-4 - você possui um sistema de radar como os dos morcegos. Para fazer o radar funcionar, você precisa dar pequenos gritos agudos de maneira constante (o jogador deve gritar durante todo o tempo que o sistema de radar estiver funcionando). Pena que o personagem não conseguirá falar enquanto o radar estiver funcionando.

-6 - você possui um sistema de radar que funciona a base de microondas sonoras. Elas são produzidas e captadas por antenas na sua cabeça. Você não precisa gritar.

REFLEXOS RÁPIDOS (2/4/6) - o seu personagem possui ótimos reflexos (também chamado The Flash). Você tem vantagem em todas as iniciativas das quais participa.

-2 - você possui reflexos acima da média e tem um bônus de +2 pontos ao jogar a iniciativa.

-4 - você possui reflexos muito bons, mas ainda dá pra te ver se mexendo, de tal forma que você tem um bônus de +4 pontos ao jogar a iniciativa.

-6 - você quase sempre inicia os combates e tem um bônus de +6 pontos ao jogar a iniciativa.

REGENERAÇÃO RÁPIDA (2/4/6) - o seu personagem consegue regenerar os ferimentos mais rápido que a maioria dos monstros.

-2 - você recupera os Pontos de Vida 2 vezes mais rápido que o normal.

-4 - você recupera os Pontos de Vida 4 vezes mais rápido que o normal

-6 - você recupera os Pontos de Vida 6 vezes mais rápido que o normal.

RESISTÊNCIA À DOR (2/4/6) - Seu personagem não é nenhum boiola. Ele nasceu em algum lugar muito hostil. Ele é mais resistente aos rigores naturais e sente menos dor que um monstro normal.

-2 - você sente menos dor que um monstro normal. Reduza em 1 todas as penalidades que envolvem níveis de energia. Em qualquer teste envolvendo dor, você terá um bônus de +2.

-4 - você não está nem aí pra suturas, cortes, trancos ou tombos. Seu esporte predileto é o futebol americano. Você reduz em 2 todas as penalidades que envolvem níveis de energia. Você também ganha 4 pontos de bônus nos testes envolvendo dor.

-6 - você dá um bocejo quando quebram uma cadeira na sua cabeça. Todas as penalidades que envolvem níveis de energia ficam reduzidas em 3 pontos. Você tem um bônus de +6 nos testes de dor.

RESISTÊNCIA AO CALOR (2/4/6) - o seu personagem é biologicamente melhor adaptado ao calor. Os outros te chamam de cearense, lagarto ou camelo.

-2 - você resiste ao dobro de tempo exposto a temperaturas bem elevadas. Em qualquer teste de Resistência envolvendo calor, você tem um bônus de +2.

-4 - você resiste até quatro vezes mais tempo a temperaturas muito elevadas. Em qualquer teste de Resistência, envolvendo calor, o personagem terá um bônus de +4.

-6 - você é capaz de usar casaco no sertão nordestino. Em qualquer teste de Resistência envolvendo calor, o personagem terá um bônus de +6.



RESISTÊNCIA AO FRIO (2/4/6) - o seu personagem é como um urso. Ele possui algo no corpo como pêlos, gordura, camada de pele antitérmica...

-2 - você enfrenta o inverno de Blumenau sem casaco. Qualquer teste de Resistência envolvendo frio, você terá um bônus de +2.

-4 - você sai pelado na neve. Qualquer teste de Resistência envolvendo frio, você terá um bônus de +4.

-6 - você toma sorvete no Polo Norte. Qualquer teste de Resistência envolvendo frio, você terá um bônus de +6.



RESPIRAÇÃO ANFÍBIA (4) - o personagem consegue respirar tanto debaixo d'água quanto em terra.

SORTE (2/4/6) - o personagem possui uma tremenda sorte. Ela o ajuda e, indiretamente, facilita a vida do grupo. O PM é o responsável por determinar quando e aonde o jogador terá sorte.

-2 - você é um monstro de sorte. Uma vez a cada sessão de jogo, o PM determina algo de muito bom para o monstro. O PM pode, inclusive, mudar o número dos dados.

-4 - você é muito sortudo. Duas vezes a cada partida o PM facilita o teu lado.

-6 - você é um cagão. Três vezes a cada sessão de jogo o PM determina algo muito bom para você. Suas calças vivem realmente meladas. Vá ao banheiro.

SUPER AUDIÇÃO (2/4/6) - o monstro ouve com maior facilidade e de forma mais clara. Junto com esta vantagem, o personagem ganha um par de orelhas enormes

-2 - você escuta melhor que a média. Nos testes de Percepção em que seja necessária a audição, você tem um bônus de + 2 pontos.

-4 - você consegue ouvir sons não captados pelos ouvidos normais. Nos testes de Percepção em que se use a audição, você tem um bônus de + 4 pontos.

-6 - você possui uma audição excepcional. Além dos efeitos listados acima, você ainda consegue fazer uma seleção do que quer ouvir. Você pode eliminar qualquer ruído estranho aos sons escolhidos. Em qualquer teste de Percepção que precise da audição, você tem um bônus de + 6 pontos.

SUPER OLFATO (2/4/6): o seu personagem possui um olfato ampliado. Ele sente cheiros que outros monstros não conseguem.

-2 - você possui um bom olfato. Em qualquer teste que você faça envolvendo o olfato, você tem um bônus de +2.

-4 - você possui um olfato muito bom, e pode marcar um cheiro específico, reconhecê-lo e segui-lo com extrema facilidade. Nos testes envolvendo olfato, você tem um bônus de +4

-6 - você é o próprio nariz. Nem um perdigueiro poderia ser melhor. Além dos efeitos listados acima, você consegue identificar, pelo cheiro, as emoções das pessoas. Você pode, inclusive, perceber quando ela está mentindo. Nos testes envolvendo cheiro, você ganha um bônus de +6.

SUPER VISÃO (2/4/6) - o seu personagem possui uma visão acima do comum. Ele consegue ver coisas que os outros não conseguem.

-2 - você possui uma visão apurada. Você é capaz de ver as coisas à distância. Nos testes que envolvem a visão, você tem um bônus de +2. Este Bônus também serve para ataques a distância (atirar, jogar lanças,...).

-4 - além de você ter uma visão extraordinariamente boa, você tem algum tipo de visão especial: visão térmica, (coisas vivas avermelhadas, objetos azulados); visão noturna (como os gatos); visão limitada de raio-x; visão microscópica; e outras... Você tem um bônus de +4 em todos os testes envolvendo a visão como os ataques à distância.

-6 - você possui uma visão excepcional. Os seus olhos são como os da mosca, compostos e ocupando quase metade da cabeça. Ou então são colocados em cima de antenas, que conseguem girar 360°. Você possui um bônus de + 6 em todos os testes que se utilizam da visão, incluindo os ataques a distância.

TROMBA (4) - o seu personagem possui uma tromba articulada com a qual ele consegue absorver líquidos, produzir uma corrente de ar, segurar e pegar coisas.



APÊNDICE 2

DESVANTAGENS

AZAR (2/4/6) - o personagem possui um tremendo azar. Tudo dá errado com ele. Ele sempre se atrapa-lha e também aos outros. O mestre é o responsável por determinar quando e onde o jogador terá azar.

+2 - você é um monstro azarado. Uma vez por partida o PM faz uma grande sacanagem com você.

+4 - você é um tremendo Pé frio. Duas vezes a cada partida o Poderoso Monstro determina algo de muito azarado para acontecer com seu personagem.

+6 - tudo acontece com você. Nada é impossível. É capaz de chover somente na sua cabeça. Se você estiver no meio de uma tempestade com mais mil monstros, o raio cairá justamente em você. O PM, 3 vezes por partida, fará alguma grande maldade com você.



BAIXA RESISTÊNCIA À DOR (2/4/6) - o seu personagem é muito sensível ou influenciável (sejamos francos: é fresco, mesmo).

+2 - você não gosta de injeções intramusculares, suturas, cortes ou ossos quebrados. Aumente em 1 todas as penalidades que envolvam níveis de energia e, em qualquer teste de Resistência envolvendo dor, o personagem terá uma penalidade de -2.

+4 - você não agüenta caneladas, trombadas, cortes de pele, câibras e odeia ver sangue. Aumente em 2 todas as penalidades que envolvam níveis de energia e, em qualquer teste de Resistência envolvendo dor, o personagem terá uma penalidade de -4.

+6 - você não quer nem saber de agulhas, tesou-
ras, apertões de mão, pisadas no seu calo e simples-
mente não agüenta ver sangue. Aumente em 3 todas as
penalidades que envolvem níveis de energia e, em, qual-
quer teste de Resistência envolvendo dor, o person-
agem terá uma penalidade de -6.

BAIXA RESISTÊNCIA AO CALOR (2/4/6) - o seu personagem possui algum problema genético como pêlos em demasia, pouca melanina, fácil desidratação... Ele é menos resistente ao calor que um monstro normal.

+2 - você consegue resistir menos que o normal ao calor. Em qualquer teste de Resistência envolvendo calor, você terá uma penalidade de -2.

+4 - você consegue resistir muito pouco ao calor. Nos testes de Resistência envolvendo calor, você terá uma penalidade de -4.

+6 - você simplesmente não agüenta o calor. Um pingüim tem mais chances de sobreviver ao deserto que você. Em qualquer teste de Resistência envolvendo calor, você terá uma penalidade de -6.

BAIXA RESISTÊNCIA AO FRIO (2/4/6) - o seu personagem tem algo no corpo como falta de pêlos, pouca gordura, ou baixo metabolismo.

+2 - você sempre anda com casacos, pois resiste pouco tempo no frio. Nos testes de Resistência envolvendo frio, você terá uma penalidade de -2.

+4 - você tiritica com ar condicionado e não agüenta um inverninho mais forte. Nos testes de Resistência envolvendo frio, o personagem terá uma penalidade de -4.

+6 - você nasceu na Bahia e foi criado no deserto do Saara. Nos testes de Resistência envolvendo frio o personagem terá uma penalidade de -6.



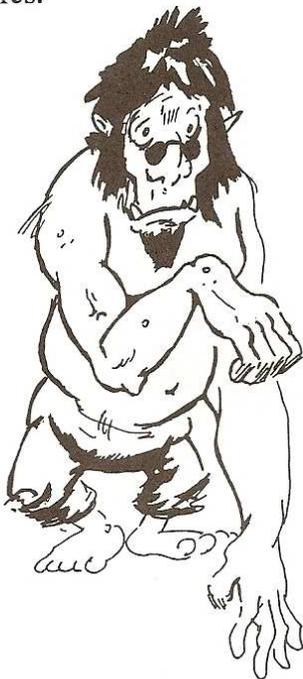
BRÇOS PEQUENOS (2/4/6) - o seu personagem tem alguma deformação nos braços. Isto limita seus movimentos.

+2 - você tem os braços curtos demais em relação ao resto do corpo. Você tem uma penalidade de -2 em qualquer teste envolvendo os braços, inclusive ataques.

+4 - você possui somente um braço. Por isso, você ganha uma penalidade de -4 em qualquer teste envolvendo os braços, inclusive ataques.

+6 - você não possui braços. Seus ataques são com as pernas (ou com ataques especiais). Você falha em qualquer teste envolvendo braços.

DALTÔNICO/CEGO PARA AS CORES (2) - o seu personagem não consegue distinguir cores ou simplesmente vê tudo em preto e branco. Ele não sabe diferenciar 2 cores.



FALA DEFICIENTE (2/4/6) - o monstro tem dificuldade em falar. O personagem só poderá ter esta vantagem se o jogador interpretá-la durante todo o jogo, sem exceção.

+2 - você fala mal. Nunca te ensinaram a falar correto. Seu vocabulário é o de uma criança de 3 anos. Nos testes em que for necessário falar, você terá uma penalidade de -2 pontos.

+4 - você é gago ou fanho. As pessoas tem muita dificuldade para entender o que você está dizendo. Em qualquer teste que você precise falar, haverá uma penalidade de -4 pontos.

+6 - você é mudo. No máximo pode emitir alguns sons do tipo: AAAAHH, MOOUUIIIII, NNHEEEAAA. Você falha automaticamente em todos os testes que seja necessário falar.

FEIOSO (2/4/6) - Seu personagem é feio, horrível, tenebroso. As fêmeas (machos) e os boiolas, perdem o tesão só de ver você.

+2 - você é sempre o ultimo a pegar alguém numa festa. Em teste de sedução, você tem uma penalidade de -2

+4 - Você deveria fazer uma plástica. Em testes de sedução, você tem uma penalidade de -4

+6 - O espelho quebra quando você se olha nele. Em testes de sedução, você tem uma penalidade de -6

FOBIAS (2/4/6) - Seu personagem é fresco. Ele tem muito medo de alguma coisa. Seu medo pode ser de escuro, mulheres, animais, alturas... Ele tem que fazer um teste de Grossura para evitar entrar em pânico. Grosso que é grosso não se apavora. Quanto maior o nível da fobia, mais difícil de controlá-la.

+2 - você fará o teste na Grossura em nível normal.

+4 - você terá que passar no teste de Grossura em nível difícil.

+6 - você terá que passar no teste de Grossura em nível muito difícil para controlar a sua fobia.

INIMIGO DOS ANIMAIS (2/4/6) - Grosso que é grosso não tem frescura com bichinho não...

+2 - os animais não gostam do personagem e se afastam dele.

+4 - os animais atacam o personagem sempre que houver boas oportunidades. Bobeou, tem um cachorrinho te mordendo, uma abelha entrando no seu ouvido...

+6 - os animais te atacam assim que sentirem a tua presença. Não importa se há ou não boas oportunidades.

INIMIGO MORTAL (2/4/6) - o personagem possui um inimigo mortal. Ele tentará matar o personagem aonde quer que ele vá. O inimigo só vive para sacanear o personagem. Quando morre, outro assume sua causa como a mulher, o filho, um grande amigo, ou qualquer outro que o PM determine.

+2 - o personagem possui um único inimigo.

+4 - o personagem tem, como inimigo, um grupo.

+6 - uma vila inteira de monstros é inimiga do personagem.



LERDEZA (2/4/6) - o monstro possui péssimos reflexos (é o famoso marcha lenta). Isto lhe dá desvantagem em todas as iniciativas.

+2 - você possui reflexos abaixo da média. Você tem uma penalidade de -2 pontos ao jogar a iniciativa.

+4 - você é o atrasa-tudo, zé molenga, só te usam pra fazer barreira no futebol. Você tem uma penalidade de -4 pontos ao jogar a iniciativa.

+6 - você é uma negação. Há quem diga que você foi peso de papel em outra encarnação. Você tem uma penalidade de -6 pontos ao jogar a iniciativa.

MÁ FAMA (2/4/6) - o personagem tem algum podre em seu passado. Isto o persegue aonde quer que ele vá. São exemplos de má fama: ser ladrão, piedoso, boiola, trouxa...

+2 - as pessoas sempre escolhem outro em vez do personagem.

+4 - as pessoas evitam de falar com o personagem, e ainda fofocam dele pelas costas.

+6 - o personagem é quase um pária da sociedade, é repudiado e desprezado por todos.

MANIA (2/4/6) - o seu personagem tem a mania de fazer algo que ele simplesmente não consegue controlar como: paquerar barangas, comer sem parar, cuspir na cabeça de carecas, beijar personalidades famosas... Ele necessita fazer um teste de Grossura, pois grosso que é grosso controla as suas manias. Quanto mais alto é o nível da mania, mais difícil é controlá-la.

+2 - o jogador fará o teste na Grossura em nível normal

+4 - o jogador terá que fazer um teste na Grossura, em nível difícil, para conseguir controlar a sua mania.

+6 - o jogador terá que fazer um teste na Grossura, em nível muito difícil, para conseguir controlar a sua mania.



MAU DOTADO(A) (2/4/6) - os hormônios foram preguiçosos, e você acabou ficando mau dotado. Seus dotes sexuais são pequenos, reduzindo suas chances de seduzir uma fêmea (macho). Não importa qual é a maneira usada.

+2 - você possui os seus dotes menores que a média do(a)s outro(a)s monstro(a)s. Você fica com uma penalidade de -2 em qualquer sedução ou teste que envolva aparência física com membros do sexo oposto.

+4 - você possui suas indecências pe-que-ti-tinhas, muito menores que as do(a)s outro(a)s monstro(a)s. Você tem uma penalidade de -4 em qualquer sedução ou teste que envolva aparência física com membros do sexo oposto.

+6 - você possui suas glândulas microscópicas, ridículas. Todos riem de você e fazem piadas de má fé ao seu respeito. Você tem uma penalidade de -6 em qualquer sedução ou teste que envolva aparência física com sexo oposto.



OBESO (2/4/6) - o seu personagem é demasiado gordo, redondo, balofo ou fofo. Para cada 2 pontos colocados nesta desvantagem, reduza em 1 a AGI e consequentemente o BOI do personagem

OLFATO DEFEITUOSO (2/4/6) - o seu personagem possui um olfato pouco apurado. Ele confunde todos os cheiros.

+2 - você possui um olfato pouco desenvolvido e com isso, em todos os teste que envolvam olfato, você possui uma penalidade de -2

+4 - seu nariz vive entupido. Você só consegue sentir os cheiros mais fortes, como o pum de Mong ou o bafo de Tung. Nos testes envolvendo o olfato, você tem uma penalidade de -4.

+6 - você não possui olfato, de tal forma que, em qualquer teste envolvendo olfato, você falha automaticamente.

PERNAS DEFORMADAS (2/4/6) - o seu personagem tem algum defeito nas pernas.

+2 - você tem as pernas curtas demais em relação ao resto do corpo (reduza um pouco a altura) Todos os movimentos marítimos e terrestres são divididos por 2 (andar, correr, nadar...). Você também tem uma penalidade de -2 em qualquer teste envolvendo locomoção, inclusive iniciativas e ataques.

+4 - você possui apenas uma perna. Os movimentos marítimos e terrestres são divididos por 4. Você tem uma penalidade de -4 em qualquer teste envolvendo locomoção, inclusive iniciativa e ataques.

+6 - você não possui pernas (reduza bastante a sua altura). Sua locomoção tem que ser feita com os braços. O monstro também pode rastejar para se mover. Divida por 6 o valor da sua movimentação andando, nadando e correndo. Você tem uma penalidade de -6 em qualquer teste envolvendo locomoção, inclusive iniciativa e ataques.



RECUPERAÇÃO LENTA (2/4/6) - o seu personagem recupera os ferimentos mais devagar que a maioria dos monstros.

+2 - você demora 2 vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida.

+4 - você demora 4 vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida.

+6 - você demora 6 vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida.

SEM MEDO DA MORTE (4) - a morte é algo que acontece com os outros e não comigo, pelo menos é isso o que você pensa. O personagem não hesita em encarar o perigo, colocando a sua vida em risco a todo o instante.

SEMPRE CULPADO (4) - se algo acontece, o seu personagem é sempre culpado pelos demais. Mesmo que tenha um alibi perfeito, seja o único inocente, ainda assim vai ser sempre o primeiro a ser acusado.

Exemplo: se soltaram um pum no elevador, o seu personagem é o primeiro a levar a culpa. Apesar de não estar com a mão amarela.

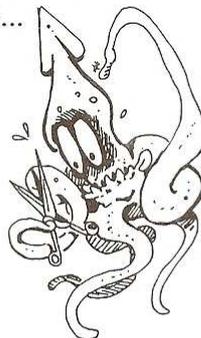
SURDEZ (2/4/6) - o monstro possui algum problema de audição. Ele escuta com muita dificuldade ou não escuta nada. É normal que o personagem não possua orelhas ou, em alguns casos, nem mesmo ouvidos.

+2 - você escuta mal. As pessoas tem que gritar com você. Em qualquer teste de Percepção em que seja necessária a audição, você tem uma penalidade de -2 pontos.

+4 - você não possui uma das orelhas. Além dos efeitos descritos no item anterior, você não consegue perceber de onde os sons vem. Nos testes de Percepção em que seja necessária a audição, você tem uma penalidade de -4 pontos.

+6 - você é surdo. Você não consegue ouvir nenhum som. Em qualquer teste de Percepção que precise da audição, você automaticamente falha.

TENTÁCULOS (2) - o seu personagem possui 2 tentáculos no lugar de braços. Para ele é muito mais difícil segurar e utilizar algumas ferramentas como tesouras, alicates, pinças...



VISÃO DEFEITUOSA (2/4/6) - o seu personagem possui algum defeito nos olhos. Ele vê as coisas sem precisão ou não vê nada.

+2 - você possui miopia, astigmatismo ou hipermetropia. Você enxerga mal os objetos (e não pode usar óculos, você é um monstro!!!), sendo mais desastrado. Em qualquer teste de Percepção, em que seja necessária a visão como ataques à distância (atirar, jogar lanças, pedras...), você tem uma penalidade de -2 pontos.

+4 - você não possui um dos olhos. Você perdeu a idéia de profundidade. Em qualquer teste de Percepção que precise da visão, como ataques à distância (atirar, jogar lanças ou pedras...), há uma penalidade de -4 pontos. Nos ataques de curta distância, você ganha uma penalidade de -2.

+6 - você é cego. Nos testes de percepção que necessite da visão, você automaticamente falha. Você tenta compensar a falta de visão, utilizando os outros sentidos. Há uma penalidade de -6 para ataques a distância (atirar, jogar lanças, pedras...). Você também recebe uma penalidade de -4 para ataques de curta distância.

APÊNDICE 3

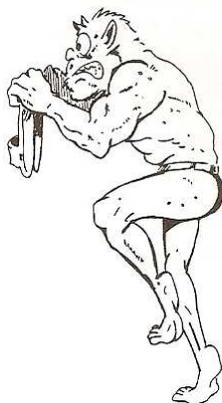
HABILIDADES

Nos testes de habilidades usa-se um atributo + uma habilidade. As habilidades geralmente estão relacionadas com os atributos entre parênteses. Entretanto, o PM tem toda liberdade para usar o atributo que achar mais conveniente, de acordo com as diversas situações.

ACROBACIAS (AGI): típica de macacos e artistas circenses. Esta habilidade possibilita dar saltos mortais, balançar em cipós como o Tarzan, andar em cordas bambas e fazer qualquer outro tipo de acrobacia ou malabarismo que requeira equilíbrio e precisão.

AGARRAR (AGI): tem muito monstro boiolo que gosta de se agarrar com os outros e rolar no chão. Eles usam essa habilidade para isso. Com ela, você sabe a melhor maneira de agarrar e imobilizar o oponente. Você faz um ataque contra o oponente (AGI + Agarrar + 1d10). Caso consiga vencer, os dois terão que fazer testes na FOR (FOR + 1d10). Vencendo uma vez, é sinal que o oponente está preso. Se na sua próxima ação você vencer de novo, é sinal que jogou o oponente no chão. Se vencer três vezes, é sinal que você imobilizou completamente o inimigo e poderá socá-lo a vontade.

ANDAR SILENCIOSAMENTE (AGI): muito usada por maridos bêbados que chegam às quatro da matina em casa. Serve para o personagem se locomover sem barulho.



ARMADILHAS (PER): nem só de porrada morre um Monstro. Armadilhas também podem ser mortais. Mas com esta habilidade, o personagem pode encontrar, retirar ou fazer armadilhas. Toda armadilha tem um nível. Quanto maior este nível, melhor escondida ela estará.

Achar armadilhas: para achar a armadilha é necessário um teste de PER + Armadilhas + 1d10 contra o nível da armadilha. É necessário que o jogador diga que está procurando armadilhas.

Exemplo: Blergh entrou numa antiga construção inca atrás do ídolo sagrado. Desconfiado, ele procura armadilhas. Ele tem PER 4 e Achar armadilhas 1. Blergh tira 5 no d10 somando 10. Como o nível da armadilha era 13, Blergh pisa num fio e uma enorme pedra rola em sua direção.



Fazer armadilhas: para construir uma armadilha, o jogador tem que dizer como ela funcionará. O monstro somará sua PER + Armadilhas + 1d10. Ele terá que somar no mínimo 11. Esta soma será o nível da armadilha. O Poderoso Monstro determinará o nível de ferimento e bônus ou penalidades na soma, de acordo com a complexidade da armadilha.

Tirar armadilhas - para desfazer armadilhas é preciso primeiro encontrá-la. Se achá-la, o personagem poderá fazer um teste de PER + Armadilhas + 1d10 contra o nível da armadilha para desmontá-la.

ARTE (AGI): bem, nem todos os monstros são machos e porram o tempo todo. Há alguns que passam o tempo tocando flauta, dançando em volta da fogueira, tocando tambores. Esses boiolas precisam gastar pontos para cada especialização dentro da arte (dançar, tocar um instrumento específico, mímica, expressão corporal, e o que mais o PM inventar pra esses baitolas).

ATAQUES DE GROSSURA (GRO): grosso que é grosso não pede, manda. O personagem que usar este tipo de ataque, escolhe uma vítima e berra, xinga, urra, pisa e humilha o pobre coitado. Se ele não retrucar, é obrigado a fazer o que o personagem manda. As ordens não podem ir contra a natureza do oponente (O PM decide o que é a natureza do oponente). Tome cuidado, um Ataque de grossura dura uma rodada, incluindo a resposta do adversário. Caso ele consiga retrucar o seu ataque, você só poderá tentar de novo se usar uma grossura diferente. O PM poderá dar Bônus para os jogadores se esta habilidade for bem interpretada.

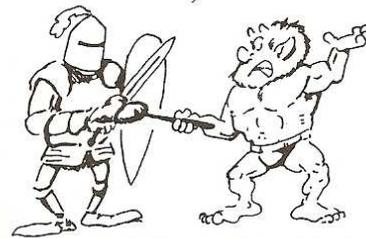
ATIRAR COM ARMAS (PER): forma de combate muito utilizada pelos humanos e pouco pelos monstros, que são adeptos do confronto corpo-a-corpo. Neste tipo de ataque o personagem utiliza armas de longa distância como: arco e flecha, besta, revólver, funda, atiradeira, espingarda, pistola d'água, metralhadora, canhão... O personagem precisa gastar pontos para cada arma em que ele quiser se especializar. O PM decidirá quando o monstro poderá ou não usar a habilidade para armas parecidas com a que ele se especializou.

Exemplo: Arnoldão possui atirar com armas (revólver) 4. O PM poderá deixá-lo usar esta mesma habilidade para pistolas.

ATUAÇÃO (MIO): muito usada por políticos e advogados. Você consegue simular emoções e comportamentos de monstros ou humanos de outras sociedades, classes sociais ou sexo. Você pode se passar por um deles, caso possua o disfarce apropriado.

COMBATE COM ARMAS (AGI): bater, triturar, esmagar, trucidar, é bom mas as vezes chateia. Com armas você pode esquartejar, cortar, furar, fazer picadinho, achatado, e muito mais. Você pode usar armas como espadas, cabo de vassoura, adagas, tacos de beisebol, clavos, pés de cadeiras, correntes, maçãs, peixeiras, martelos, lanças, chicotes, tridentes... O personagem precisa gastar pontos para cada arma em que ele quiser se especializar. O PM decidirá quando o monstro poderá ou não usar a habilidade para armas parecidas com a que ele se especializou.

Exemplo: Blergh possui Combate com armas (clavas) 4. O PM poderá deixá-lo usar esta mesma habilidade com tacos de Beisebol, pés de cadeira, cabos de vassoura, etc.



COMBATE DESARMADO (AGI): é a forma de combate mais básica e apreciada pelos monstros. Nela o personagem luta dando socos, tapas, chutes, caneladas, cabeçadas... Vale tudo, até chute no saco e dedo no olho; o ferimento deste tipo de ataque não é mortal.

COMBATE ESPECIAL (AGI): esta é a habilidade que o personagem precisa para cada ataque diferente que possuir. Cada ataque especial é considerado uma habilidade a parte. São exemplos de ataques especiais: chifrar, morder, arranhar, baforada, rabada...



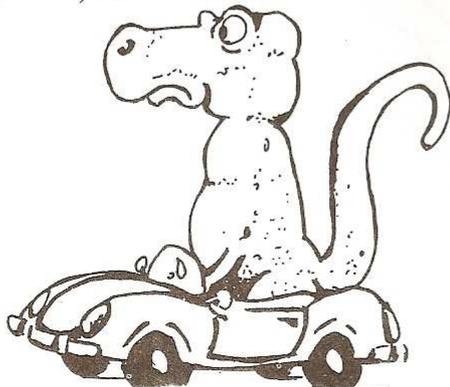
CONHECIMENTOS EM ... (MIO): com esta habilidade o personagem pode ter conhecimentos em várias áreas. Desde o conhecimento humano (Artes, História, Geografia, Filosofia, Medicina, Mecânica, reparos, Informática, Culinária...) até outras não tão comuns (Alquimia, Posologia, Herbalismo, Tarologia, Cristais, Astrologia...)

DEBATE (GRO): aquele que gritar mais, xingar mais, e botar moral ganha a questão. Numa discussão política, ou envolvendo várias opiniões, você sabe exatamente o que gritar. Ganha a discussão aquele que conseguir fazer o teste de Debate (GRO + Debate +1d10) mais alto. Monstros nem sempre sabem a diferença entre debater e bater, portanto se a sua discussão acabar em porrada, não se espante.



DEFESA COM ESCUDO (AGI): serve para aumentar as suas chances de não sofrer um ataque. Você perde a ação usando o escudo, pois esta habilidade exige maior movimentação e força que um simples desvio.

DIRIGIR E PILOTAR (AGI): o personagem consegue dirigir um tipo de veículo. Cada veículo necessita de uma habilidade diferente. Pode-se pegar a habilidade de dirigir motos, carros, veículos grandes e pesados, charretes, bicicletas, carros de boi, barcos a vela, lanchas, aviões, helicópteros, zepelins, foguetes, naves espaciais, discos voadores...



DISFARCES (PER): com esta habilidade, o monstro procura objetos à sua volta para montar um disfarce. Ele pode se disfarçar como alguém de outra cultura, classe social ou sexo. O valor que o jogador conseguir no seu teste de Disfarces (PER + Disfarces + 1d10), será a dificuldade que os oponentes terão em seus testes de PER (ou de alguma habilidade derivada da Percepção: Procurar, Farejar, Ouvir barulhos, dependendo da ocasião), para descobrirem o embuste.

Exemplo: Blergh quer se passar por monstra.

Ele pega duas melancias e as coloca como peitos; pinta os beijos com uma fruta vermelha; coloca uma trepadeira na cabeça para simular cabelos; e veste uma barraca como vestido. Ele possui PER 4 e Disfarces 2, tirou 6 no d10. Logo é necessário que os oponentes façam um teste de PER maior que 12 para perceberem a enganação. O PM pode dar penalidade ou bônus para esta habilidade dependendo do material encontrado ou da originalidade dos jogadores.



ESCAPULIR (AGI): habilidade muito usada entre os boiolas. Ela aumenta as suas chances de não sofrer um ataque. Usando esta habilidade o personagem perde uma ação, pois ela exige maior movimentação que um desvio comum.

ESCONDER-SE (PER): quem não bate, nem foge, se esconde. Você é capaz de achar um lugar, quando houver, onde ninguém vai te encontrar. Pode ser tanto nas sombras, na vegetação, parado no meio de um monte de gente ou atrás de algum móvel ou objeto.

FAREJAR (PER): típica de cães de caça. Quem tem essa habilidade pode farejar ou achar através do olfato alguma coisa ou alguém. Só não pegue fama de meter o nariz onde não é chamado.

FAZER MÁGICA (MAG): esta habilidade lhe permite preparar mágicas que podem ser com poções, com rituais ou com raios. Quanto mais alto for a habilidade, mais forte é a mágica. É necessário gastar pontos para cada tipo de Mágica (poções, rituais e raios). Ressaltamos que para se fazer magias com raios, é necessário também a habilidade lançar raios. Leia mais sobre Mágica na página 25.

FECHAR O CORPO (MAG): se alguém vier com mau olhado pro seu lado, repita "pé de pato, mangalô" 3 vezes. Fechar o corpo é o seu conhecimento de mandingas e simpatias contra a mágica. Isto te permite se defender melhor das mágicas. Quanto mais alta esta habilidade, mais resistente a mágicas é o monstro. Fechar o corpo gasta uma ação sua. Leia mais sobre Resistência a mágicas no capítulo Mágica (pág. 28).

LANÇAR OBJETOS (PER): esta habilidade serve para: jogar objetos numa direção específica; lançar adagas no adversário; jogar dinamites e granadas; mandar objetos para seus amigos; e muito mais.

LANÇAR RAIOS (PER): serve para você acertar os seus inimigos com raios mágicos. O poder dos raios será determinado com a habilidade Fazer mágica (raios). Mais informações sobre raios mágicos na página 27.



LER E ESCREVER (MIO): ao pegar esta habilidade, o monstro passa a conhecer as letras e consegue ler e escrever a própria língua. Sem ela, é analfabeto, o que não é nenhum problema para monstros.

NADAR (AGI): ao ser empurrado n'água, o personagem já não morre afogado. Quanto maior esta habilidade, melhor ele consegue nadar.

OUTRAS LÍNGUAS (MIO): esta habilidade transforma um troglodita em poliglota, que sabe ler e escrever outras línguas. Cada língua necessita de uma habilidade à parte.

OUVIR BARULHOS (PER): esta habilidade é o Farejar dos ouvidos. É usada para ouvir ruídos distantes, muito baixos, conversas atrás da porta, pessoas se aproximando, cochichos de boca miúda e por aí vai.



PRIMEIROS SOCORROS (MIO): nem só batendo vive um monstro, as vezes ele apanha, e quando isto acontece é sempre bom saber primeiros socorros. Usando esta habilidade com sucesso, você consegue duplicar a recuperação do personagem. O principal problema desta habilidade, é que os monstros não conhecem anatomia. É um custo para eles descobrir o que está errado com a cobaia, desculpe, paciente. O personagem deve fazer um teste de Primeiros socorros (MIO + Primeiros socorros + 1d10) contra o nível de dificuldade dos ferimentos. Se o paciente estiver somente arranhado, o nível é fácil; se estiver ferido, o nível é normal; se o estado for bastante ferido, o nível é difícil; se o paciente estiver espancado, o nível é muito difícil e se for detonado, então é quase impossível.

PROCURAR (PER): esta habilidade serve para o seu personagem tentar localizar ou achar através da visão, alguma coisa: perdida, no meio da bagunça ou que esteja escondida.

PULAR (AGI): é o famoso pulo do gato. Você sabe exatamente onde e como pular para conseguir superar distâncias muito grandes, ou para evitar ferimento de quedas.

RESISTIR A GROSSURAS (GRO): grosso que é grosso não leva moral de ninguém. Portanto, se alguém vier com Ataques de grossura, sedução ou dando ordens pra cima de você, responda no mesmo tom. Para resistir a grossuras é necessário jogar (GRO + Resistir à grossuras + 1d10) contra o ataque do oponente, o mais alto ganha. A maneira mais rápida de você acabar uma discussão destas é ganhar a iniciativa e fazer um Ataque de grossura em cima do oponente, tipo: Porra! Cala a boca, seu mané. Caso você não tente resistir ao Ataque de Grossura do oponente, você só terá a sua resistência natural (GRO + 1d10) para evitar que o oponente faça gato e sapato de você.

ROUBAR (AGI): típica de alguns políticos em fim de mandato. Serve para o jogador roubar, meter, surrupiar, afanar ou aliviar algo dos oponentes sem que eles percebam. Para você conseguir roubar, deve fazer um teste de Roubo (AGI + roubar + 1d10) contra um teste de PER do oponente.

SEDUÇÃO (MIO/GRO): há duas maneiras de seduzir uma pessoa do sexo oposto. A primeira é a utilizada pelos humanos e alguns poucos monstros. Você envolve a pessoa com o seu charme e a sua conversa.

A segunda, mais comum aos monstros, é chegar na Grossura. Você pode falar obscenidades e ameaças pra ela, tipo: *Sua vaca!! Vai dar ou vai morrer !?* Ou então: *Pode ser ou tá difícil, hein?!* A pessoa tem que se sentir ameaçada e ceder aos seus "encantos naturais". Para se conseguir uma Sedução com sucesso, o personagem testa a sua habilidade (MIO ou GRO + Sedução + 1d10) contra o teste de Resistir a grossuras da pessoa a ser seduzida, o mais alto ganha. Uma vez seduzida a pessoa fará tudo que o sedutor pedir ou mandar (contando que isto não vá contra a sua natureza).

SUBIR PAREDES E ÁRVORES (AGI): serve para subir em paredes, muros, grades ou árvores. A dificuldade é dada pelo PM, baseado na forma (e no tamanho) do local a ser escalado. O Poderoso Monstro, se quiser, pode dividir a escalada em várias etapas, tipo: um teste a cada 6 metros.

TRABALHO COM AS MÃOS (AGI): com esta habilidade o personagem domina algum tipo de trabalho com as mãos. Pode ser: fazer potes (olaria), ser ferreiro (funilaria), fazer armas, trabalhar com madeira (carpintaria)... Cada trabalho necessita de uma especialização. É meio boiola monstro trabalhar com as mãos. Monstro que é monstro destrói com as mãos.

VOAR (AGI): dá a você a capacidade de manobras ao voar. Quando maior esta habilidade, mais facilmente o personagem poderá fazer declives, lutar voando, dar loopings, fazer curvas bem acentuadas e qualquer outra manobra aérea. Para se pegar esta habilidade é aconselhável que você tenha asas, senão...



APÊNDICE 4

EXEMPLOS DE CRIATURAS

Neste item veremos exemplos de criaturas e seres que podem vir a ser amigas ou inimigas dos personagens. Nem todas as criaturas respeitam os 60 pontos de criação (estas são as criaturas que o Poderoso Monstro controla). Esta seção tem o intuito de ajudar ao PM na criação de inimigos e outros personagens que irão interagir com os monstros.

Monstros

BLERGH

FOR: 7
RES: 6
AGI: 5
GRO: 6
TAM: 5
PER: 6
MAG: 2
MIO: 1



Outras informações: PML 700, MOV 10, BOI 11, PV 55, BOP 0.

Vantagem: Chifres -2.

Desvantagens: Baixa resistência ao calor +2, Inimigo mortal +6, Olfato defeituoso +6, Sem medo da morte +4.

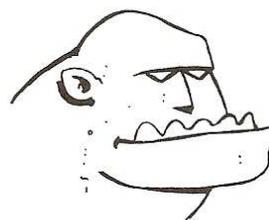
Habilidades: Andar silenciosamente 2, Ataque de grossura 4, Chifrar (Combate especial) 2, Combate com armas (clava) 4, Combate desarmado 4, Defesa com escudos 3, Disfarces 2, Escapular 4, Fazer mágica (poções) 3, Fechar o corpo 2, Lançar objetos 1, Pular 2, Resistir a grossuras 1, Sedução 2.

Itens: clava, escudo.

Descrição: Blergh é um dos grandes heróis de sua tribo, seus feitos são conhecidos por todos. Blergh, nunca perde uma boa briga, e uma vez brigando não há como pará-lo, ele detona a todos e a tudo. Blergh não perdoa.

MONG

FOR: 9
RES: 5
AGI: 2
GRO: 9
TAM: 9
PER: 1
MAG: 2
MIO: 1



Outras informações: PML 1620, MOV 11, BOI (3) -3, PV 70, BOP (0) 3.

Vantagens: Bafo -2, Casco de tartaruga -6, Espinho nas costas -2, Regeneração rápida -6.

Desvantagens: Azar +2, Inimigo dos animais +2, Lerdeza +6, Olfato defeituoso +2, Sem medo da morte +4.

Habilidades: Ataque de grossura 2, Baforada (combate especial) 1, Combate com armas (espadas) 7, Combate desarmado 2, Fechar o corpo 3, Lançar objetos 3, Ouvir 1, Resistir a grossuras 2, Subir paredes e árvores 1.

Itens: espadão de guerra, estilingue.

Descrição: Mong é um monstro completamente bruto e imbecil. A única língua que ele entende é a porrada. Ele adora bater, socar, triturar, moer, esmagar e matar. Seu melhor amigo é seu espadão. Ele não tem um pinga de bom senso e se acha invencível.



TUNG

FOR: 3
RES: 4
AGI: (3) 2
GRO: 3
TAM: 5
PER: 5
MAG: 8
MIO: 3

Outras informações: PML 240, MOV (8) 7, BOI (8) 7, PV 45, BOP 0.

Vantagem: Boa fama (bom bruxo) -4.

Desvantagens: Cego para as cores +2, Obeso +2, Mania (carcar monstros e humanas) +6; Recuperação lenta +4.

Habilidades: Combate com armas (correntes) 1, Conhecimento da região 1, Escapular 3, Fazer mágica (poções) 3, Fazer mágica (raios) 4, Fazer mágica (rituais) 7, Fechar o corpo 3, Lançar Raios 3, Ler e escrever 1, Primeiros socorros 2, Sedução 2.

Itens: chicote, material de vudu.

Descrição: desde pequeno, Tung se interessava por magia, mas só depois de transformar os seus pais em galinhas é que ele foi reconhecido como feiticeiro. Só que por ser muito tarado, ele sempre entra em confusões.



ZUM

FOR: 4
RES: 8
AGI: 8
GRO: 2
TAM: 1
PER: 7
MAG: 4
MIO: 2

Outras informações: PML 80, MOV 9, BOI (17) 21, PV 45, BOP 0.

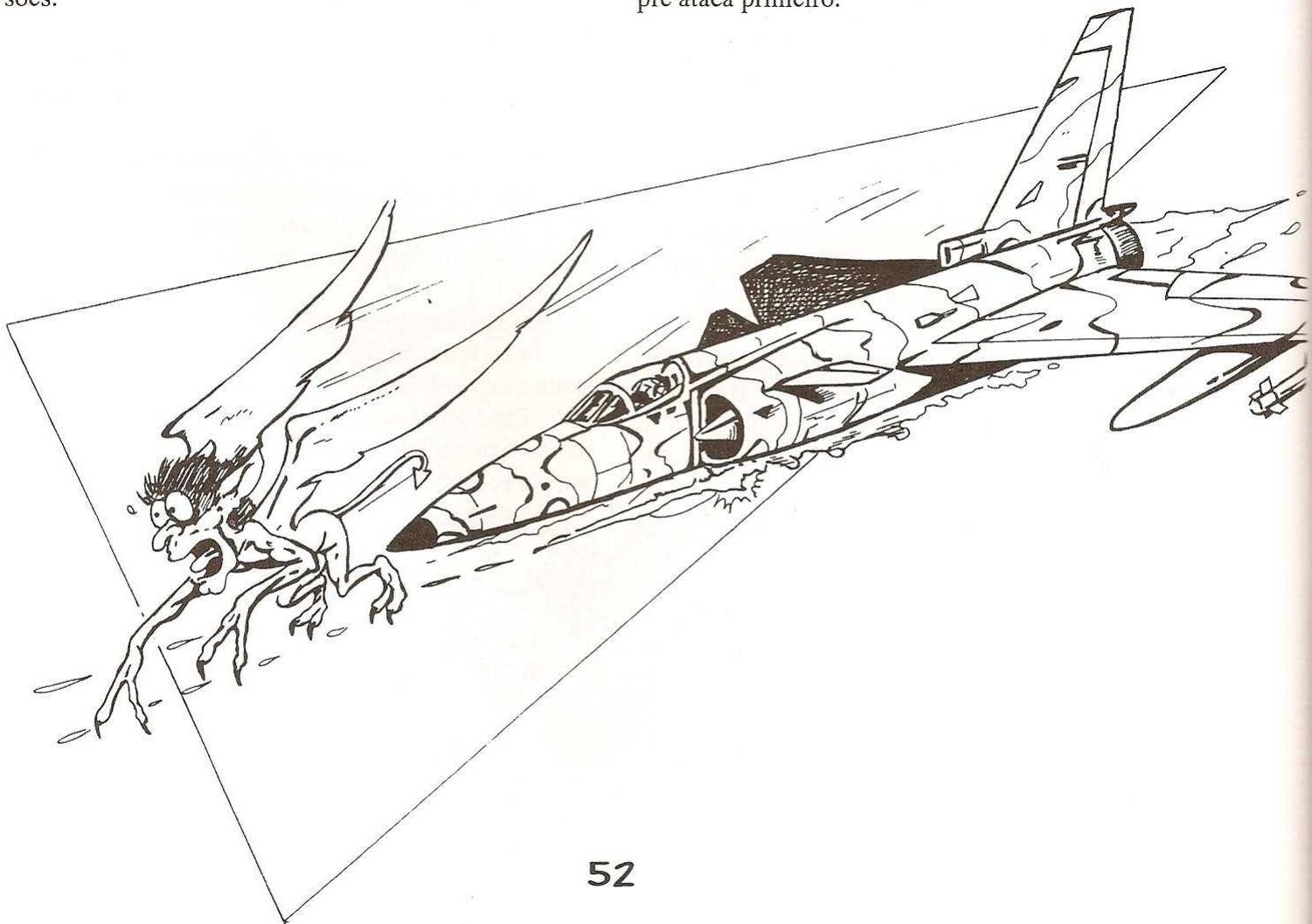
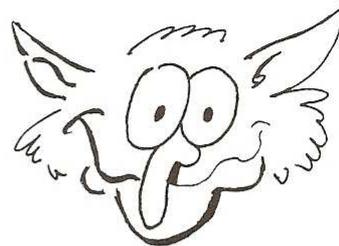
Vantagens: asas - 6, camuflagem -2, garras -2, Reflexos rápidos -6.

Desvantagens: Má fama entre os monstros (fujão) +4, Mau dotado +2, Sempre culpado +4.

Habilidades: Arranhar (combate especial) 3, Atirar com armas (arco e flecha) 1, Combate desarmado 1, Escapular 2, Esconder-se 2, Lançar objetos 2, Resistir a grossuras 1, Voar 2.

Itens: arco e flecha.

Descrição: Zum é um ótimo batedor, pena que ele tenha o péssimo hábito de não ficar para lutar. Ele tem uma péssima reputação entre os monstros e vive sendo humilhado. Zum é pequenino, mesmo para os humanos. Em compensação, ele é muito rápido e quase sempre ataca primeiro.



Humanos

JOE, O CAÇADOR DE MONSTROS

FOR: 3
RES: 2
AGI: 1
GRO: 2
TAM: 2
PER: 3
MAG: 1
MIO: 4



Outras informações: PML 120, MOV 3, BOI (4) 6, PV 20, BOP 0.

Vantagens: Reflexos rápidos -2, Sorte -2.

Desvantagens: Mania +4 (matar monstros)

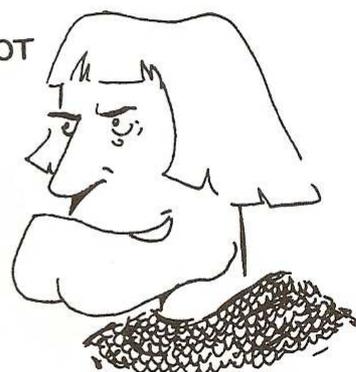
Habilidades: Andar silenciosamente 2, Armadilhas 6, Atirar com armas (metralhadoras) 4, Combate desarmado 2, Dirigir carros 2, Disfarces 2, Esconder-se 3, Fechar o corpo 3, Ler e escrever 3, Nadar 2, Pilotar barcos 2, Pilotar avião 2, Primeiros socorros 2, Procurar 3, Resistir a grossuras 4.

Itens: metralhadora UZI 1800-B, granadas, dinamite, estojo de camuflagem, rifle de matar elefante, facção, estojo de Primeiros socorros.

Descrição: Monstro bom é monstro morto. Este é o pensamento de Joe.

SIR LANCELOT

FOR: 2
RES: 2
AGI: 3
GRO: 1
TAM: 2
PER: 2
MAG: 1
MIO: 5



Outras informações: PML 80, MOV 5, BOI (5) 7, PV 20, BOP 0 (4).

Vantagens: Resistência a dor -2.

Desvantagens: Mania +4 (respeitar a ética dos cavaleiros), Sem medo da morte +4.

Habilidades: Arte (harpa, que boiola!) 5, Atirar com armas (bestas) 4, Combate com armas (espadas) 9, Combate desarmado 2; Defesa com escudos 6, Dirigir cavalos (montar) 5, Fechar corpo 5, Ler e escrever 2, Nadar 2, Resistir a grossuras 2, Sedução 6.

Itens: armadura de ferro completa, cavalo, escudo, espada.

Descrição: Um cavaleiro andante boiola que adora tocar harpa e enfrentar dragões. É muito chegado a um tal de rei Arthur e ninguém sabe direito qual é a relação entre os dois.



Mini e Mega Monstros

Os monstros a seguir não obedecem mais as regras do jogo. O PM tem liberdade para construir seus monstros do jeito que quiser. Por causa disso, todas as habilidades já estão calculadas, bastando apenas jogar o d10.

SMORF

PML: 1kg
MOV: 30 cm
BOI: 5
PV: 1
BOP: 0
BOR: 10
BOD desvio: 3
BOD escapulir: 10
BOA desarmado: 5
Ferimento desarmado: nível -2
BOA e BOD Smorf-porrete: 4
Ferimento Smorf-porrete: nível 0



Habilidades: Andar sem barulho 7 Esconder-se 7, Fechar o corpo 10, Habilidade especial do Smorf 10*, Ler e escrever Smorfês 7.

Itens: Gorro e Smorf-porrete

Descrição: Smorfs são pequenas criaturinhas azuis, que vivem em tribo normalmente de 100 habitantes. Cada Smorf tem uma capacidade especial individual única: ser habilidoso, fazer bombas-presentes, trabalhar no campo, chatear os outros... Os Smorfs normalmente são muito gentis, o que irrita profundamente os monstros. Um Smorf nunca anda sozinho, normalmente ele anda em bando de 4 a 12 smorfs, sempre entoando suas agradáveis músicas. E na hora de atacar, também atacam em bando. Entre os Smorfs há um que é chamado de Papai-Smorf, ele é o chefe da aldeia, o único que possui as habilidades mágica com poção 16, mágica com rituais 12, mágica em raios 14, ataque com raios 8 e Fechar o corpo 14.



PING-KONG

PML: 47 ton
MOV: 73 m
BOI: 15
PV: 350
BOP: 0
BOR: 2
BOD desvio: 5
BOD escapulir: 6
BOA desarmado: 20
Ferimento desarmado: nível 25
BOA bafo: 10



Vantagens: Bafo -6, Pés especiais -6.

Habilidades: Subir prédios e montanhas 25.

Descrição: Ping-Kong é um macacão de 10 metros de altura e horrível bafo de banana, cuja principal diversão é fazer macaquices com os outros personagens, que são como brinquedinho de bebê pra ele. Não fique no caminho de Ping-Kong ou pode sair machucado. Aliás, não fique nem na mesma cidade que o símio.



Tá bom né. se quiser ver mais monstro, vá alugar um vídeo de terror, ou procurar um bando de jogadores de RPG juntos.

MONSTROS

Nome do Personagem: _____ Sexo: _____
 Nome do Jogador: _____ Raça: _____



ATRIBUTOS

FORÇA: _____ TAMANHO: _____
 RESISTÊNCIA: _____ PERCEPÇÃO: _____
 AGILIDADE: _____ MÁGICA: _____
 GROSSURA: _____ MIOLOS: _____

BDI:	
PML:	
MOV:	

VANTAGENS E DESVANTAGENS

HABILIDADES

NOME	VALOR
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()

NOME	VALOR
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()
_____	()

ATAQUE	BOA	FMTD.	NIA
ARMA			
desarmado			

DEFESA	BOD
AÇÕES	
Desvio	
Escapular	
Escudo	
Arma()	
Outros()	

NÍVEL DE FERIMENTO	VALOR DO FERIMENTO
-2	1
-1	1A2
0	1A3
1	1A4
2	1A6
3	1A8
4	1A10
5	1A12
6	2A8
7	2A10
8	2A12
9	3A10
10	3A12
11	4A10
12	4A12
13	5A10
14	6A10
15	7A10
16	8A10
...	+ 1A10 por nível

PONTOS DE VIDA
de 1 a _____ 0 ARRANHADO
de _____ a _____ -1 FERIDO
de _____ a _____ -2 BASTANTE FERIDO
de _____ a _____ -3 ESPANCADO
de _____ a _____ -4 DETONADO
Inconsciente / Morto

MÁGICA	BOM
Raios	
Poções	
Rituais	

DEFESA MÁGICA	BOR
Fechar o corpo	

PROTEÇÃO	BOP	aguenta
		pontos de fnto.

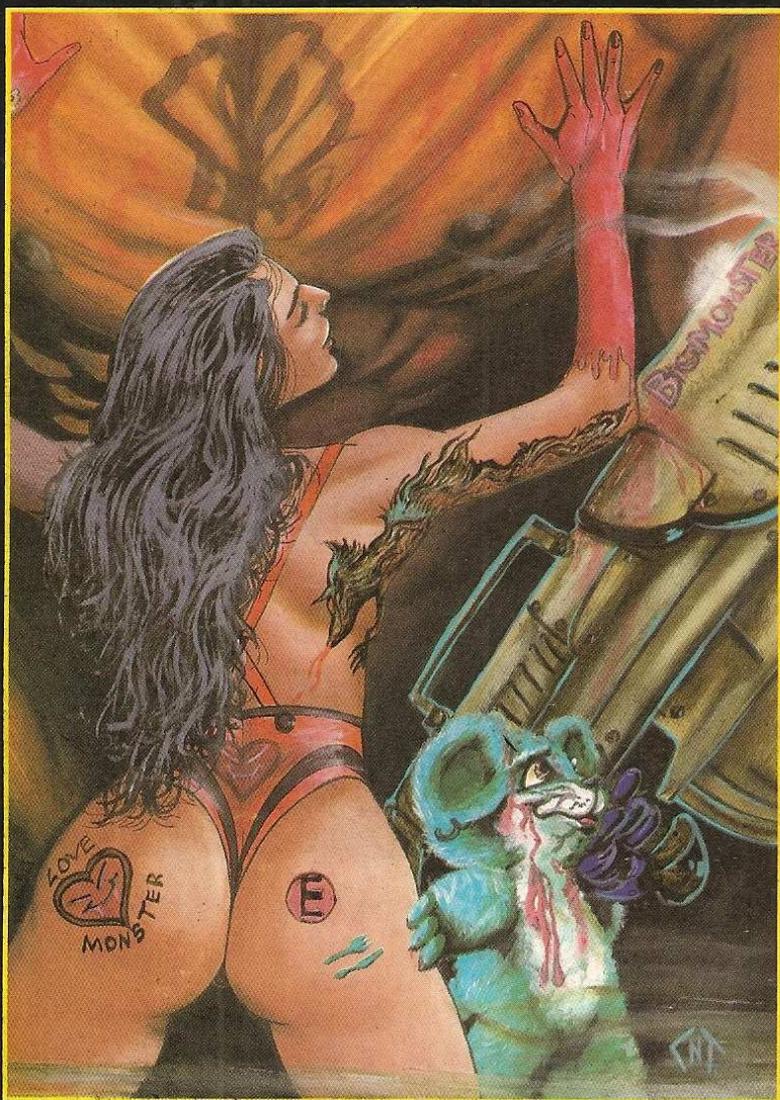
FERIMENTO		
Tonteio:	Fatal:	Total:

RPG MONSTROS

HUMOR, AVENTURA
E MUITA PANCADARIA

MONSTROS É O **RPG**. COM ELE, VOCE CRIARÁ E INTERPRETARÁ UM MONSTRO. O SEU PERSONAGEM PODERÁ: GRITAR, XINGAR, MATAR, TRUCIDAR, CARCAR, ESQUARTEJAR, MANDAR, CUSPIR, TRAULETAR, CORTAR, ESPANCAR, MASSACRAR, HUMILHAR, E MUITO MAIS.

VOCE E SEUS AMIGOS VIVERÃO INCRÍVEIS E BEM HUMORADAS AVENTURAS. NÃO HÁ LIMITES PARA A GROSSURA E A FALTA DE MIOLOS DO SEU PERSONAGEM. LEMBRE-SE: **MONSTROS** É PARA QUEM SE GARANTE, PARA QUEM NÃO TEM MEDO DE ENCARAR O PERIGO!



ESTE LIVRO CONTÉM:

56 PÁGINAS DE PURA EMOÇÃO.

REGRAS GERAIS DO RPG.
COMO CRIAR PERSONAGENS MONSTROS E HUMANOS.

REGRAS PARA COMBATE E A LISTA DE ARMAS E ARMADURAS.

COMO OS PERSONAGENS PODEM FAZER MÁGICAS.

SUGESTÕES DE MUNDOS E DE AVENTURAS PARA VOCE JOGAR.

UMA MINI AVENTURA.

EXEMPLOS DE MONSTROS E HUMANOS.

MONSTROS

É UM PRODUTO DA



NOVA VECCHI EDITORA