

QUANTUM[®]



hoSkady

ESTA CREDENCIAL GARANTE QUE

É um legitimo treinador de Monstros de Luta

QUANTUM®



QUANTUM[®]

ANIME RPG

Texto & Programação Visual
SKADY



Introdução

A essa altura, você certamente já percebeu o visual psicodélico e abstrato deste net-book.

Estamos tratando, nessas páginas, de um cenário para **ANIME RPG**, lançado pela Editora Daemon (para comprar o livro, acesse

www.daemon.com.br

).

Misturando elementos da Cultura Pop, lendas medievais, o visual e estilo New Wave, filmes de Ficção Científica e Monstros de Bolso, como estes de desenhos animados, formou-se Quantum®.

No melhor estilo PULP de aventuras, Quantum poderia muito bem se chamar "Nonsense Fiction" ou "Pulp Nonsense".

Mas eu decidi que se chamaria Quantum®.

Monstros de Bolso de desenhos animados geralmente possuem grandes poderes baseados em elementos da Natureza. Pudemos conferir pérolas como pequenos monstrinhos que só sabem falar o próprio nome, cospem litros e mais litros de água e podem ser compactados a ponto de caber em uma pequena bola vermelha e branca.

Não. Aqui você definitivamente não verá monstros de bolso desse tipo. E

"O caminho do homem de bem é cercado de todos os lados pelas iniquidades do egoísmo e tirania dos homens maus. Abençoados os que, em nome da caridade e boa vontade, conduzem os fracos pelo vale das sombras, pois ele é o guardião de seu irmão e o que encontra os filhos perdidos. E eu vou atacar com vingança e fúria os que tentarem envenenar e destruir meus irmãos. E quando minha vingança se abater sobre eles, saberão que eu sou o Senhor".

(Ezequiel, 25:17)

pra falar a verdade, não são bem monstros de bolso. Pelo menos não pela parte do bolso. Nos próximos capítulos, você encontrará regras completas para criação e desenvolvimento de campanhas no mundo de Quantum. Basta apenas ter lido o livro Anime RPG e

tê-lo em mãos.

Não espere campanhas ultra-realistas nesse mundo estranho, mas se você gostar, pode jogar campanhas de fantasia, horror, bruxaria, Cyberpunk, etc...

Cores pulsantes, sangue, violência, demônios, magos, médiuns, monstros e horrores povoam o mundo de Quantum®, que mais parece ter saído de um dos filmes de Tim Burton.

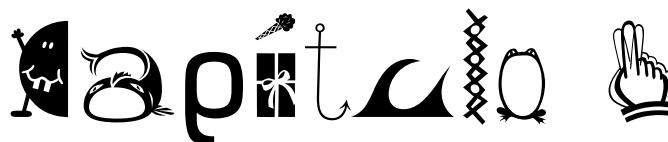
Prepare sua mesa de jogo, selecione os dados e jogue fora suas pokebolas.

Nem a mais poderosa delas pode segurar um dos diabos de Quantum.

Skady

Clockwork, Skadylands, Daemon Magazine.





A História

A Terra já foi um lugar de paz. Era um lugar feliz, de vida fácil. Às vezes, aviões batiam em torres, traficantes matavam civis e

policiais, assassinatos aconteciam freqüentemente. Isso que é vida... Hoje em dia, os problemas do passado parecem pífios.

O grande Caos começou durante o começo do século XXI. Nessa época, teve início uma série de atentados organizados por Abdullah Al'Said, o mensageiro do inferno.

Usinas nucleares explodiam, bombas atômicas eram lançadas de um lado para outro indiscriminadamente, aviões civis se chocavam contra prédios, centenas de pessoas morriam pelas ruas durante os ataques com armas químicas e biológicas... Foram dez anos de ataques constantes pelo exército supertreinado de Abdullah.

Em 2020 a situação se normalizou com a captura do terrorista e a dizimação de seu exército.

A população da Terra caiu drasticamente para 2 bilhões de pessoas, espalhadas por toda a América e Ásia. Lugares como a Europa e Oceania foram totalmente cobertos pela água das calotas polares.

PULP (pulp) n. 1; A soft, moist, shapeless mass of matter. 2; A book containing lurid subject matter, and being characteristically printed on rough, unfinished paper.

London Academy Dictionary

E se você, caro leitor, pensa que isso é tudo, está redondamente enganado. O pior ainda estava por vir.

Em total estado de abandono, a estação espacial da NASA encontrava-se desgovernada pelo Sistema Solar, até se chocar fortemente contra a cordilheira do oceano atlântico.

Tamanho foi o impacto, que a Terra deixou imediatamente sua órbita. Sim, leitores, a Terra não girava mais em torno do sol. O Sol, por sua vez, entrou inexplicavelmente em colapso, e como todos sabem (ou deveriam saber), algumas das estrelas que entram em colapso, principalmente as maiores, tornam-se Buracos Negros.

Buracos negros são pontos materiais ultradensos que funcionam como aspiradores de pó, porém com uma potência tão imensa, que sugam até a luz que passa perto dele.

Caso uma espaçonave ou planeta entre em um buraco negro do tipo Kerr, cujo não dilacera o corpo, pode sair em um universo paralelo (universos bebês, pequenos demais para serem consideradas outras dimensões, que quase sempre começam num buraco negro e terminam num buraco branco), pode voltar no tempo milhões de anos



ou viajar ao futuro. No caso citado, a Terra foi transportada a um universo bebê, onde se encaixou na órbita de um sistema planetário que gira em torno de uma estrela anã (como era o Sol). Este universo bebê era peculiar. As luzes do céu eram fantásticas, coloridas. O Céu durante a noite é extremamente claro, brilhante e colorido. As estrelas são de diversos tamanhos e cores. Um verdadeiro Show de luzes.

As três luas que giram em torno da terra são também peculiares. A primeira, Amanhecer, aparece apenas a partir das seis da manhã e desaparece ao meio dia. A segunda, Crepúsculo, aparece, dourada ou prateada, as sete da noite e desaparece as duas da madrugada. A partir daí, quem toma conta do céu é a terceira lua, Escuridão. Em certas épocas do ano, as três luas dividem o céu estrelado. A temperatura média da Terra caiu sensivelmente em pelo menos dez graus. Lugares como o norte do Canadá tornaram-se inabitáveis (por homens), enquanto as cordilheiras do atlântico (com uma área útil maior do que já foi a Europa) passou a ser habitável. Em poucos anos, a população da Terra cresceu e se estabilizou em quatro bilhões. Novas nações surgiram, como o Reino Unido do Paraguai (que anexou a Argentina e o Brasil ao seu território), os Estados Unidos da Terra, que tomavam conta do território norte-americano e sul-canadense, com cede no Hawaii, e a Nova China, que preenchia o Japão, Nepal e China. A tecnologia avançou através dos anos até atingir o ponto em que estava

durante os tempos negros. Computadores pessoais, internet e celulares voltaram a se popularizar. Tudo parecia muito bom. A distribuição de renda era mais justa enquanto a violência declinava.

O Homem do olhar Violeta

Sigmund Frederick se tornou um grande cientista. De personalidade forte, individualista e extremamente religioso, inventou a máquina do tempo com auxílio de duas estrelas supernovas próximas a Terra. Com explosões e manipulação de plutônio, Sigmund criou uma espécie de feixe luminoso próximo a Terra. Quem passasse com alguma espaçonave daquele lugar, era imediatamente remetido a alguma era do passado. Bastava usar um óculos violeta, feito de ametistas, para avistar paisagens do passado ao olhar para o céu.

A Invasão inesperada

Inesperadamente nosso querido planeta começou a se alterar. Aparições de dinossauros, de Elvis Presley, de Che Guevara e grandes personagens do inconsciente coletivo começaram a ser noticiados. Bastava estar próximo a uma montanha gelada para avistar o abominável homem das neves. Navios fantasmas eram vistos em alto mar, discos voadores eram fotografados por naves do governo, espíritos eram vistos em casas abandonadas, gnomos e elfos surgiam no meio das florestas, anjos surgiam em igrejas e demônios apareciam em



prostíbulo e pontos de venda de drogas.

O mundo inteiro entrara em histeria. Cada vez mais essas visões se tornaram reais, a ponto de poderem ser tocadas. A medida de que esses fenômenos se intensificavam, o feixe de luz que separava passado e presente, se aproximava da Terra.

Logo, dinossauros, elfos, anjos, espíritos, demônios, dragões, personalidades mortas, seres mitológicos e todo tipo de esquisitice povoava nosso mundo.

A Crise

Acompanhando o aparecimento de seres estranhos, uma crise profunda se abateu sobre a Terra, afinal, a Califórnia havia sido tomada por um bando de diabos e demônios de dois metros de altura, a floresta amazônica estava cheia de dinossauros e o Conde Drácula comandava um exército de vampiros alados assustadores.

Anos se passaram, até que a Terra se adaptasse a nova realidade fantástica.

Os povos Astecas ressurgiram, as calotas voltaram a se congelar e a Europa e Oceania voltaram a serem povoadas, porém, a crise ainda estava instaurada. Os governos, temendo grandes revoltas populares, passaram a adotar uma política de pão e circo.

Sopa barata era distribuída a população, e arenas eram colocadas a disposição do público. Nelas, não entravam grandes gladiadores, mas sim, os demônios, anjos, fantasmas, monstros, gnomos, elfos, fadas e dinossauros. Para comandar times de

criaturas, treinadores eram chamados. Esses se tornaram celebridades. Os confrontos eram exibidos pela TV.

Percebeu-se depois de um tempo, que o poder das criaturas crescia de acordo com o nível de tratamento que o treinador a oferecia. Monstros selvagens eram mais fortes à medida que a Ira crescia em seus corações.

As criaturas, meros galos de briga, criaram laços de fraternidade com seus donos, e se tornavam mais fortes de acordo com seus sentimentos. Uma revolta muito forte ou um amor muito profundo decidiam as lutas.

As Lutas

Os conflitos se tornaram o grande divertimento da população, que usava suas mãos apenas para aplaudir, não mais para trabalhar.

Certos treinadores de monstros ganhavam status divino.

Diversos torneios foram criados. Personalidades como Fidel Castro e Bela Lugosi (uma espécie de Zé do Caixão do cinema americano) tornaram-se campeões.

Todo jovem com mais de dezoito anos passou a sonhar fervorosamente em ganhar dos grandes mestres, participar de torneios, capturar monstros selvagens e obter medalhas dadas por treinadores famosos, quando vencidos, para serem admitidos na copa do mundo.

Os esportes foram esquecidos. O único lazer da população se chamava **Quantum® - A Luta de Monstros.**



Capítulo 2

Introdução aos Monstros de Briga

Tudo começa quando o garoto passa a gostar de assistir Televisão, que, como dizem, é o meio de comunicação das massas.

A primeira coisa que o garoto vê, é um monstro de contos de fada, um gigante ou dragão, batalhando contra

um alienígena dos filmes antigos. Seus pais provavelmente possuem um treinador favorito. Ele também terá. E vai sonhar em ser um treinador também.

O garoto vai recusar-se a fazer uma faculdade com a justificativa de ser um treinador de monstros. Os pais, hipócritas, vão negar e falar que isso não dá futuro. O garoto, aos dezoito anos, quando atinge a maioridade, realiza seu sonho. Vai até um dos criadouros públicos e paga por um monstro de briga.

O rapaz vai fazer o possível para ter novos monstros de briga, e quando os tiver treinado razoavelmente bem, irá competir em torneios de grande porte. Um dia talvez, ele seja um campeão...

Ou, talvez, morra tentando.

Volver a los diecisiete, Después de vivir un siglo, Es como descifrar signos Sin ser sabio competente, Volver a ser de repente, Tan frágil como un segundo Volver a sentir profundo, Como un niño frente a Dios, Eso es lo que siento yo En este instante fecundo.

Se va enredando, enredando, Como en el muro la hiedra Y va brotando, brotando, Como el musguito en la piedra, Como el musguito en la piedra... Ay, sí, sí, sí.

Mercedes Sosa

O que são monstros de Briga

Quando os monstros e criaturas fantásticas começaram a aparecer na terra, logo se arranhou uma maneira de ganhar dinheiro alto com elas.

Aquelas criaturas de poder inestimável, agora lutariam entre si, como gladiadores, a fim de distrair as pessoas.

Como os monstros eram, em parte, irracionais, precisou-se de treinadores. Esses treinadores se tornaram grandes profissionais das brigas de monstros.

Também, depois de um tempo, foi possível descobrir que as criaturas melhoravam seu rendimento de acordo com o tipo de treinamento que lhes era oferecido. Se o treinador desse amor a um T-REX, seu rendimento seria bom, mas não excelente. Porém, se o treinador o trata-se na base das chicotadas e pancadas, esse dinossauro seria um excelente combatente. Cada criatura possuía um tipo especial, e deveria ser tratada de acordo com aquele tipo se quisessem que rendesse bem. Acontece que cada criatura, mesmo que pertença à mesma espécie



que outra, terá um tipo diferente, e, por conseguinte, deverá ser tratada de outra forma.

Deste modo, descobrir o tipo de treinamento favorecido de sua criatura passou a ser uma das grandes virtudes de alguns treinadores.

As Equipes

Para participar de uma competição, é necessário ter uma equipe. Equipes são formadas por três pessoas, um treinador, um criador e um raptor de monstros.

Há equipes com mais pessoas. O máximo permitido é de seis componentes.

As Medalhas

Para participar de um torneio, a equipe deve coletar seis medalhas (ou condecorações, como alguns as nomeiam). Para tal feito, é preciso ir até as **Masters House®**, grandes campos de luta no meio dos lugares mais inusitados (dentro de uma selva fechada, em um castelo mal assombrado na Transilvânia, em um transatlântico de luxo...), e vender do mestre que vive nela. Ele, quando derrotado, oferecerá uma medalha e uma revanche. Se a equipe não aceitar a revanche, pode ir embora tranqüilamente com sua medalha. Se aceitar e ganhar, ganha outra medalha, ficando com duas. Se aceitar e perder, perde a medalha que já possuía.

A Copa Quantum

A maior de todos os torneios é a Copa Quantum, uma competição internacional. Participam dela apenas as 10 melhores equipes do ano. Para medir o rendimento das melhores equipes do mundo foi criado o "Ranking". Nele, são computados pontos por vitórias, torneios vencidos e participações em seleções nacionais. Cada torneio do capítulo sobre torneios possui uma pontuação para o Ranking. A última página desse livro é o próprio Ranking atual.

O Primeiro Monstro

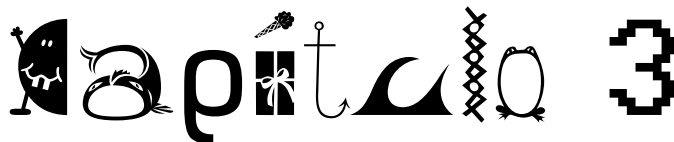
O primeiro monstro é adquirido pagando uma pequena taxa simbólica nos criadouros públicos, uma espécie de "canil", porém recheado de monstros de briga prontos para serem escolhidos.

Quem escolhe um monstro, recebe também um KIT de captura, com uma maquina de choques elétricos, dardos paralisantes e uma gaiola pequena. Aqueles que quiserem podem comprar gaiolas maiores, porém, monstros grandes demais não devem ser capturados com jaulas. Eles devem ser vencidos em combate justo, e aceitarão se juntar ao plantel de monstros de um grupo.

Campanhas

Os personagens jogadores devem ter mais de 18 anos. Eles começam com 101 pontos de atributos e 5 pontos de aprimoramento. Dois pontos de aprimoramento devem ser empenhados para comprar um dos KITS apresentados no capítulo 4.





Regras para Monstros de Briga

Primeiramente gostaria de alertar aos mestres que as regras apresentadas a seguir **NÃO** são as mesmas apresentadas em ANIME RPG, porém, aqueles que quiserem podem muito bem empregar as regras de monstros de bolso apresentadas no

já citado livro.

Monstros Quantum®

Todos que adotem um dos KITS logo mais apresentados no capítulo referente, possuem um Monstro Quantum® inicial, que deverá ser treinado e usado para conseguir novos monstros ou vencer medalhas.

O primeiro monstro de um treinador deve ser escolhido na lista de monstros iniciais. O mestre deve também, criar novos monstros além dos que estão na lista, fornecendo uma maior gama de escolhas aos seus jogadores.

É importante destacar que o tamanho deste monstro é pequeno, pois ele ainda é uma criança (portanto, se o jogar

I'm singing in the rain, just
singing in the rain, what a
glorious feeling
I'm happy again.
I'm laughing at clouds, so dark
up above
The sun's in my heart, and I'm
ready for love.
Let the stormy clouds chase,
everyone from the place.
Come on with the rain, I've a
smile on my face.
I'll walk down the lane, with a
happy refrain.
Just singing in the rain

Frank Sinatra

decidir que seu monstro inicial é um **Grifo**, este será pequeno, com mais ou menos quarenta centímetros de altura e noventa de comprimento).

Capturando Monstros

A tarefa de capturar monstros é bastante simples. Basta reduzir os pontos de vida do

monstro que se quer capturar, a zero (fazendo-o desmaiar). Depois disso, coloca-se o monstro em uma gaiola (que varia imensamente de tamanho). Outra maneira muito usada por treinadores, é o teste de captura, melhor explicado no capítulo seguinte.

REGRA OPCIONAL

Treinando os Monstros Quantum®

Treinar monstros de combate não é uma das missões mais fáceis.

Assim que recebe um monstro (ou captura um), o treinador tem o direito de fazer um teste de Treinamento. Em caso de acerto, o monstro ganha por um mês, os seguintes benefícios: +1 ponto de vida, +1 pontos de dano causados em



todo ataque efetuado e +1 IP contra ataques cinéticos. Toda semana seguinte a esse mês, o treinador deve fazer um teste de treinamento. Caso obtenha sucesso, o monstro continuará com esses bônus para o resto da semana. Se falhar, o monstro perderá os benefícios por toda essa semana, mas poderá recupera-los se o treinador acertar o teste na semana seguinte.

REGRA OPCIONAL O Tipo e o Tratamento

Cada monstro tem um tipo. Definir esse tipo é tarefa do mestre. O Jogador deve decidir o tipo de treinamento que quer dar ao monstro (acompanhe a tabela ao lado. Ela mostra os quatro tipos possíveis de tratamento).

Monstros do tipo "Irado" não reagem muito bem ao treinamento "Carinho", tendo 10% de chance de fugir (o mestre deve fazer a rolagem de dados), enquanto reagem bem ao tratamento Violento, ganhando um bônus de +4 pontos de dano causado em cada ataque. É importante destacar que o mestre jamais poderá dizer ao jogador se ele está tratando o monstro corretamente, ou não. Quem deve descobrir isso é o próprio jogador, de acordo com o desempenho de seu monstro.

Assim sendo, cada tipo de monstro tem um tratamento favorecido (se o jogador o tratar desse jeito, o monstro causará +4 pontos de dano em cada ataque que fizer), e um negativo (se for tratado daquele jeito terá 10% de chance de fugir). Se tratado dos demais jeitos, nada acontece a eles.

Possíveis tipos de Tratamento

- AMISADE (O treinador cria uma relação de companheirismo com o monstro).
- VIOLÊNCIA (O treinador espanca o monstro e faz sua ira crescer).
- HONRA (O treinador cria uma relação neutra com o monstro).
- CARINHO (O treinador trata o monstro com carinho e afeto).

Tipos de Monstro

Irado

Tratamento Favorecido: Violência
Tratamento Negativo: Carinho

Amigos

Tratamento Favorecido: Amizade
Tratamento Negativo: Violência

Honrados

Tratamento Favorecido: Honra
Tratamento Negativo: Amizade

Carente

Tratamento Favorecido: Carinho
Tratamento Negativo: Honra

A Evolução

Como os treinadores, os monstros recebem uma pontuação em experiência a cada aventura. Quando evoluem em nível, eles recebem 1 ponto de poder (além dos demais benefícios para evolução de níveis). Esses pontos devem ser gastos na mesma hora. Quem decide que novos poderes o monstro terá, é o jogador.

Percebam que os monstros são como personagens comuns, tanto que sua



ficha de personagem é idêntica a dos personagens dos jogadores.

Os Poderes

Todos os monstros já começam com certos poderes inatos. Esses poderes poderão ser aumentados conforme o monstro evoluir. A lista de poderes está no Apêndice: Poderes. Aqui, entra também a regra opcional dos tipos e tratamentos. Certos poderes são mais baratos para monstros de certos tipos. Neste livro são apresentados cerca de 40 poderes.

REGRA OPCIONAL

Motivação

Antes de cada luta, o treinador deve fazer um teste de "Liderança". Caso consiga um acerto, todos os ataques de seu monstro causarão +1 pontos de dano.

REGRA OPCIONAL

Terrenos X Espécie

Certos torneios usam terrenos especiais em seus estádios. Há arenas cobertas por água, por exemplo, com apenas algumas placas de madeira, para monstros que não costumam viver na água, se apoiarem. Há também, arenas extremamente quentes, outras cobertas por gelo, outras ainda, cheias de árvores e vegetação. Algumas são pantanosas, outras são cheias de rochas.

Para representar essa adversidade de terrenos, foi criada essa regra opcional.

Imaginemos que haja cinco tipos de terrenos (como mostra a tabela abaixo), e 5 tipos de espécie (como mostra a outra tabela). Cada espécie possui um terreno favorecido e um negativo (quando luta no terreno negativo, o monstro daquela espécie causa apenas metade do dano, arredondando para baixo, que causaria. Quando luta no terreno favorecido, causa +2 de dano e ganha +1 ponto no IP). Há também os terrenos neutros (arenas comuns) que não favorecem nem desfavorecem ninguém.

Tipos de Terreno

FOGO (Terreno quente, no meio de um vulcão...)
 ÁGUA (Em um lago em arenas cobertas por água...)
 TERRA (Terreno Rochoso, Montanhoso...)
 GELO (Em uma geleira, sobre Icebergs...)
 PLANTA (No meio de uma floresta...)

Espécies

AVES

Terreno Favorecido: TERRA
 Terreno Negativo: PLANTA

INSETOS

Terreno Favorecido: PLANTA
 Terreno Negativo: FOGO

AQUÁTICOS e ANFÍBIOS

Terreno Favorecido: ÁGUA
 Terreno Negativo: TERRA

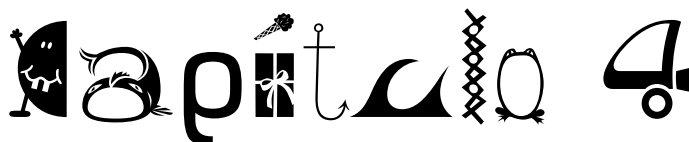
SOBRENATURAIS

Terreno Favorecido: -
 Terreno Negativo: -

ANIMAIS EM GERAL

Terreno Favorecido: TERRA e PLANTA
 Terreno Negativo: FOGO, ÁGUA e GELO





Regras para Treinadores

Todos os treinadores de monstros de briga devem escolher um dos KITS abaixo, caracterizando assim, seu estilo e profissão dentro do jogo. Todos os que escolhem um dos KITS abaixo tem o direito de selecionar um

entre os 5 monstros iniciantes, ou criar seu próprio monstro usando as instruções do capítulo referente.

Os KITS

Treinador de Monstros Quantum®

São os principais responsáveis pelas lutas: os treinadores caçam, capturam e comandam os monstros de briga.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 135 pontos de perícia.

Perícia: Treinamento 30%, Captura 40%, Camuflagem 30%, Ciências (conhecimento sobre monstros Quantum®) 40%, Liderança 40%, Empatia 30%.

Aprimoramentos: Boa Fama.

I would tell you that I'm sorry
If I thought you'd change your mind
But I know that this time
I have said too much
Been too unkind

I try to laugh about it
Cover it all up with lies
I try to
Laugh about it
Hiding the tears in my eyes
'cause boys don't cry
Boys don't cry

The Cure

Criador de Monstros Quantum®

Também entram em batalhas, porém seu foco principal é a criação e o treinamento de monstros. Apesar de não exercerem a mesma liderança exercida por um treinador, cuidam muito bem de seus

monstros.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 135 pontos de perícia.

Perícia: Treinamento 50%, Primeiros Socorros 40%, Camuflagem 10%, Ciências (conhecimento sobre monstros Quantum®) 40%, Empatia 50%.

Aprimoramentos: Boa Fama.

Raptor de Monstros Quantum®

São os profissionais mais acostumados a captura de monstros do que a briga principalmente.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 135 pontos de perícia.

Perícia: Treinamento 20%, Captura 50%, Camuflagem 50%, Ciências



(conhecimento sobre monstros Quantum®) 50%, Liderança 20%, Empatia 10%.

Aprimoramentos: Boa Fama.

Especialistas

Os KITS abaixo são de treinadores especializados em certos tipos de monstros. Utilize esses KITS normalmente, como se fossem de treinadores comuns.

Médium Quantum®

Estes treinadores, representados pelo campeão Chico Xavier, são os especialistas em espíritos e monstros sobrenaturais muito admirados no mundo Quantum®.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 175 pontos de perícia.

Perícia: Treinamento 30%, Captura 40%, Camuflagem 30%, Ciências (conhecimento sobre monstros Quantum®) 40%, Liderança 30%, Empatia 30%, Ciências Proibidas (Oculto) 30%, Línguas (idioma dos espíritos) 30%.

Aprimoramentos: Familiares (4, os espíritos do além que ajudam o personagem com conselhos e proteção).

Biólogo Quantum®

Treinadores Quantum® com afeição especial por monstros de briga semelhantes a animais, mesmo que em versões fantásticas. Alguns se dedicam ao estudo de criaturas mitológicas, outros gostam mais de estudar monstros marinhos...

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 175 pontos de perícia.

Perícia: Treinamento 30%, Captura 40%, Camuflagem 30%, Ciências (conhecimento sobre monstros Quantum®) 40%, Liderança 40%, Empatia 30%, Ciências (Biologia) 50%.

Aprimoramentos: Familiares (4, animais de estimação, como grandes cachorros, hipogrifos, lobos gigantes...).

Cyber-Treinador Quantum®

Cyber-Treinadores Quantum® são os treinadores que utilizam recursos tecnológicos para aprimorar seu poder nas batalhas.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 175 pontos de perícia.

Perícia: Treinamento 30%, Captura 40%, Camuflagem 30%, Ciências (conhecimento sobre monstros Quantum®) 30%, Liderança 30%, Empatia 20%, Mecânica 50%, Informática 30%.

Aprimoramentos: Familiares (4, Robôs e computadores portáteis que podem oferecer ajuda técnica em lutas...).

Exemplo de Grupo

Na mesa de jogo de Rafael, há três jogadores: Samuel, Carlos e Aline. Samuel será um raptor chamado Lee. Carlos será um criador chamado Ubaldo e Aline será uma Treinadora chamada Charlene.

Em um matagal fechado pelos quais eles foram forçados a passar para



chegar a cidade mais próxima, há um monstro que Lee adoraria capturar. É um pardal-gigante. Lee liberta convoca seu pterodátilo bebê, que briga com o pardal até que seus pontos de vida cheguem a zero. Lee coloca o pardal-gigante em sua gaiola, e o grupo segue pela trilha.

Após andar bastante, eles se encontram com um pé-grande, a chance ideal de Charlene colocar seu morcego-gigante para lutar. Assim que a luta termina (com uma vitória de Charlene), Ubaldo decide fazer um teste de primeiros socorros para curar o morcego de Charlene, que está muito debilitado...

A Captura

Há basicamente dois modos de capturar um monstro: reduzi-lo a 0 pontos de vida e coloca-lo em uma gaiola, ou fazer um teste de captura.

O Teste de captura deve ser feito quando o monstro já esteja bem fraco, com menos de 1/10 de seus pontos de vida. Caso tenha sucesso no teste, o monstro decide parar de lutar e seguir aquele que fez o teste. Caso falhe no teste, o monstro foge de alguma maneira que seja muito difícil achá-lo novamente, ou então, se recusa a seguir o realizador do teste.

Novas perícias para treinadores

Há duas novas perícias que podem ser escolhidas por treinadores e outros profissionais de monstros de briga: Treinamento e Captura. Ambas já

foram explicadas (a primeira, no capítulo 3, e a segunda neste capítulo).

Equipamentos para Treinadores

Todo treinador que compre um monstro no criadouro público ganha imediatamente uma gaiola pequena. Esta gaiola tem o tamanho de um aparelho de TV de 29 polegadas.

Não há gaiolas muito maiores.

Outros equipamentos possíveis para treinadores são armas, facões e coisas do tipo. Para os monstros pode-se comprar os revitalizadores, sprays capazes de curar 4 pontos de vida. O preço varia muito entre um lugar e outro.

Curando Monstros

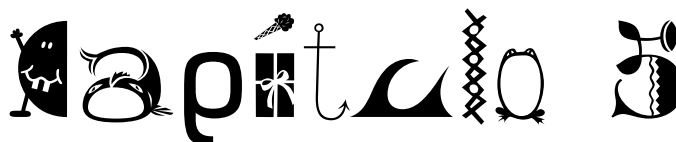
Todas as cidades tem um Quantum Center®, um mini-hospital onde os monstros podem ser levados para curativos. Até monstros maiores, como grifos e dragões podem ser tratados, já que sempre há um pátio externo onde enfermeiros e médicos podem agir. A cura de cada ponto de vida demora 4 minutos, gratuitamente.

Armazenando monstros

Geralmente treinadores não podem possuir mais de quatro monstros ao mesmo tempo. Caso queira um outro monstro além dos seus, deve libertar um deles para capturar outro.

Raptores podem possuir até seis monstros, além de capturar monstros para os outros treinadores.





Torneios

Há mais de uma centena de torneios no mundo de Quantum. Cada um deles, com sua importância, que vai desde uma classificação para outro torneio mãos avançado, até uma bonificação no Ranking ou em dinheiro.

O Ranking

Todos os torneios oferecem alguns pontos no Ranking para o primeiro e para o segundo colocados, que vai de 3 pontos até 100 pontos.

Disputando Torneios

A disputa de torneios pode ocorrer de dois modos: Equipes ou Individual.

No modo de equipes, as mesmas se inscrevem (não tendo mais de 6 nem menos de 3 participantes) e batalham contra outras equipes. Nesse tipo de campeonato, três treinadores do grupo podem combater por partida. Os monstros das duas equipes são colocados simultaneamente na arena. Vence a equipe que ficar com mais monstros em pé.

No modo individual, a luta é entre dois treinadores rivais. Cada um

Love you so much can't count all the ways
I'd die for you girl and all they can say is
He's not your kind
They never get tired of puttin' me down
and I never know when I come around
What I'm gonna find
Don't let them make up your mind
Don't you know

Girl, you'll be a woman soon
Please come take my hand
Girl, you'll be a woman soon
Soon, you'll need a man

Neil Diamond

seleciona um monstro e o comanda na arena. O que tombar primeiro, perde.

Torneios Regionais

Os torneios regionais são disputados por treinadores de determinadas regiões de um

estado ou província. Sua mecânica é simples: Os treinadores são divididos em grupos com 8 pessoas. Todos lutam contra todos, dentro de seus grupos. Cada vitória conta 5 pontos e cada derrota conta 3 pontos. No fim, o treinador que conseguir mais pontos entre todos os grupos, é o vencedor.

Um modo de desempate, caso dois treinadores fiquem com o mesmo número de pontos, é o saldo de vitórias: quem tem mais vitórias vence. Outro modo de desempate, é formar um outro grupo com os treinadores que estão empatados no primeiro lugar, e realizar lutas entre eles. No fim, quem conseguir mais vitórias, vence.

Premiação: Uma vaga no campeonato nacional.

Ranking: 10 pontos para o 1º colocado e 3 para o segundo.



Tipo: individual.

Campeonatos nacionais

Todos os países têm seu campeonato nacional: um torneio em que os campeões de cada região disputam por uma vaga na liga continental.

A mecânica é simples: o mata-mata.

Os treinadores sorteiam seus adversários. Os perdedores dessa primeira rodada saem do campeonato.

Os vencedores sorteiam novamente seus adversários, e assim respectivamente até que reste m apenas dois treinadores, que disputam a final.

Premiação: Os quatro melhores colocados recebem uma vaga na liga continental.

Ranking: O 1º colocado recebe 30 pontos. O 2º recebe 15. O terceiro e quarto recebem 5 pontos cada.

Tipo: individual.

Liga Continental

Cada um dos seis continentes realiza uma liga continental com seus vencedores. A mecânica é essa: os competidores são divididos em grupos com 4 pessoas. Os mais bem colocados de cada grupo, integram um novo grupo. Os melhores dois melhores colocados desse grupo, se enfrentam em uma final.

Premiação: Os dois melhores colocados recebem uma vaga na Liga Mundial.

Ranking: O 1º colocado recebe 40 pontos. O 2º recebe 20. O terceiro e quarto recebem 10 pontos cada.

Tipo: individual.

Liga Mundial

O campeonato que reúne as maiores autoridades em monstros de todo mundo. Cada continente envia dois treinadores.

Os 12 treinadores são divididos em dois grupos: o Alfa e o Beta.

Os dois mais bem colocados de cada um desses grupos, formam um outro grupo. Os dois mais bem colocados desse novo grupo se enfrentam. O vencedor é considerado campeão mundial.

Premiação: Uma verdadeira fortuna em dinheiro.

Ranking: O 1º colocado recebe 100 pontos. O 2º recebe 40. O terceiro e quarto recebem 10 pontos cada.

Tipo: individual.

Liga Mundial de Equipes

As 12 melhores equipes do mundo são selecionadas através do seguinte modo: Soma-se a pontuação (no Ranking) de cada um dos integrantes de cada equipe cadastrada. As doze equipes com mais pontos, são escolhidas.

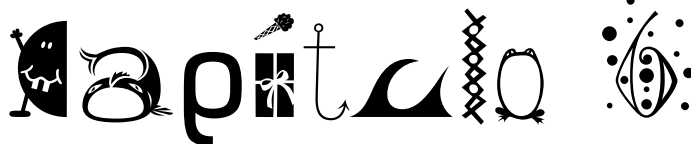
A mecânica é idêntica a Liga Mundial.

Premiação: Uma verdadeira fortuna em dinheiro.

Ranking: Os 1^{os} colocados recebem 20 pontos cada. Os 2^{os} recebem 10.

Tipo: equipe.





Lista de Monstros

Segue-se uma lista com 5 monstros, de espécies diferentes. Estes Monstros são considerados como monstros iniciais, podendo ser escolhido como seu primeiro monstro.

Aos jogadores que optarem por criarem seus próprios monstros iniciais, reparem que cada um deve ser construído com 80 pontos de atributos, 3 pontos de aprimoramento (e até 1 ponto de aprimoramento negativo) e 5 pontos de poderes. Lembre-se de descrever o monstro em todos os aspectos da ficha padrão.

Aconselhamos que o mestre crie outros monstros seguindo o modelo. Os aprimoramentos dos monstros devem ser escolhidos pelos jogadores, ou trocados por 1 ponto extra de poder.

AVES

As aves estão espalhadas por todo mundo de Quantum®. Seu temperamento é calmo, porém extremamente agressivo se alguém se aproximar de seus ninhos. Alguns treinadores mais corajosos possuem

Is this the real life
Is this just fantasy
Caught in a landslide
No escape from reality
Open your eyes
Look up to the skies and see
I'm just a poor boy, I need no sympathy
Because I'm easy come, easy go,
A little high, little low,
Anyway the wind blows, doesn't really
matter to me,
To me

Freddie Mercury

enormes coleções de Aves através da captura direta de ovos, e da criação em cativeiro.

PAVÃO MYSTERIOSO

Pavão gigantesco (medindo 3 metros logo ao nascer, e atingindo 16 quando adulto). Vivem em

pradarias e campos, e são criados por fazendeiros que querem proteger seus animais contra invasores. Dóceis depois de treinados. Geram filhos de forma assexuada, deixando material genético em orquídeas, no todo de árvores. Esse material é fecundado por outro pavão, gerando um ovo enorme, que atingirá um peso tão grande que fará com que a árvore desabe.

FR 18 DEZ 6 AGI 18 CONS 16 INT
4 WILL 4 CAR 4 PER 10

Golpe:

Cabeçada (1d6 de dano) 30%

Poderes:

Alimentar Chamas (2)
Escalada (3)





INSETOS

Insetos em versões maximizadas, prontos para batalhas muito mais emocionantes e acirradas do que as que encontrariam no mundo selvagem. Desde o grilo gigante até a tarântula voraz. Os que estiverem mais atentos perceberão a homens rústicos cavalgando baratas enormes e borboletas gigantescas servindo como transporte aéreo.

BESOURO MARROM

Exemplar peculiar da espécie dos besouros. Mede cerca de meio metro de comprimento e trinta centímetros de altura.

Seu principal poder é a capacidade de ataque mental, além do já famoso vôo espetacularmente alto.

FR 16 DEZ 8 AGI 16 CONS 18 INT 1
WILL 4 CAR 3 PER 10

Golpes:

Chifre (1d6 de dano) 30%

Poderes:

Ataque Mental (3)
Vôo (2)

AQUÁTICOS/ANFÍBIOS

Vivem basicamente no meio aquático, estando presentes em lagos, rios, lagoas e oceanos.

Variam do inofensivo Sapo-Rei ao temido Tubarão de Duas Cabeças.

SALAMANDRA SATÂNICA

Salamandra de porte descomunal (1,80 metros de comprimento), extremamente perigosa. Vivente nas cachoeiras e em grandes quedas d'água. Pode passar dias sem respirar, inerte ao mundo exterior. Seus poderes são geralmente extravagantes.

FR 12 DEZ 12 AGI 12 CONS 14 INT
6 WILL 4 CAR 3 PER 13

Golpes:

Garras (1d6 de dano) 30%

Poderes:

Ataque especial (5)

SOBRENATURAIS

Fantasmas, monstros incorpóreos, espectros e outras criaturas cujos poderes não podem ser explicados pela ciência.

APARIÇÃO

Ser incorpóreo extremamente parecido com alguma personalidade de fama internacional, como o presidente dos EUA ou o Papa. Aparece em lugares obscuros, como casas mal assombradas.



FR 5 DEZ 5 AGI 5 CONS 5 INT 20
WILL 10 CAR 18 PER 12

Poderes:

Ataque especial (4)
Cura (1)

Golpes:

Influência Mental (1d6 de dano)
30%

Poderes:

Ataque especial (2)
Fantasma (2)
Ataque Mental (1)

ANIMAIS EM GERAL

Todos os demais tipos de monstros, como o Touro-Assassino e o Cavalo de sete faces.

Variam imensamente de forma e poderes, podendo ser desde versões enormes de mamíferos de outras eras até pequenos exemplares de animais com poderes diversos.

VACA-MÚ

Vaca de cor alaranjada, bípede e extremamente ranzinza. Não pensa duas vezes antes de distribuir coices e socos de peso extraordinário. É criada em fazendas para extração de seu leite, uma variante muito mais nutritiva do que o habitual leite bovino.

FR 15 DEZ 10 AGI 9 CONS 14 INT
10 WILL 6 CAR 4 PER 12

Golpes:

Coice (1d6 de dano) 30%



Apêndice

Poderes

Poderes são capacidades especiais das criaturas de combate. Aqui eles serão tratados do ponto de vista das regras. O efeito descritivo fica a cargo da mente do jogador. Veja o

exemplo:

O Pavão Misterioso de Nicholas possui o poder Alimentar Chamas. Ele o faz cuspidando jatos de baba inflamável. Já o Pavão de Andréas faz isso com aparatos mentais.

Como pode ser observado, o Poder tem o efeito idêntico, mas seu efeito descritivo é diferente. Existem milhares de possibilidades descritivas para um mesmo poder.

Como adquirir

Os poderes são adquiridos com Pontos de Poder. Cada nível de um poder custa 1 Ponto de Poder.

Lista de Poderes

Veja abaixo a lista de poderes genéricos para qualquer tipo de campanha. Lembre-se de consultar o

You shut your mouth
How dare you say
I go about things the wrong way
I am human and I need to be loved
Just like everybody else does

I am the son and the heir
Of a shyness that is criminally vulgar
I am the son and heir
Of nothing in particular

Smiths

mestre antes de sair por ai lançando bolas de fogo, capturando bandidos com bolhas de sabão gigantes ou abrir hidrantes com a força da mente.

Alimentar

Chamas

Seu monstro é capaz de alimentar chamas e causar incêndios. Desde que haja uma fonte de fogo qualquer, um lança-chamas ou jato de chamas pode ser criado a partir dele. Um pequeno foco de fogo pode se tornar um grande incêndio.

Nível 1: Seu monstro pode causar até 1d10 de dano alimentando fogo, além de causar grandes incêndios, inflamando objetos inflamáveis a partir de uma chama já existente.

Nível 2: Seu monstro pode causar até 2d6 de dano alimentando fogo, além de causar grandes incêndios, inflamando objetos inflamáveis a partir de uma chama já existente.

Observação: Para cada d6 extra de dano, aumente o custo do poder em 1 Ponto de Poder.

Alimento



O Monstro tem a capacidade de produzir sua própria comida. Esse efeito é possível por meio de fotossíntese ou qualquer outro fenômeno químico (ou mágico). A única restrição é que algo de fácil acesso deve ser uma das exigências para de alimentos (como a luz solar, combustíveis fósseis...)

Nível 1: Apesar de fabricar seu próprio alimento, Seu monstro precisa de água para se manter vivo.

Nível 2: Seu monstro não precisa nem mesmo de água para sobreviver, mas a exigência para fabricação do alimento ainda é mantida.

Alteração Corpórea

O Monstro pode alterar seu corpo. Como consequência natural a esse poder, um dos atributos básicos (que deve ser escolhido na compra deste poder) será aumentado, enquanto outro (também escolhido na compra), será diminuído. A Alteração NÃO é voluntária, sendo que o personagem se transforma sempre que estimulado por algum sentimento pelo qual sente aversão (medo, amor, raiva...). Para tornar a transformação voluntária, deve-se pagar 1 Ponto de Poder extra na compra do poder.

Nível 1: Sempre que estimulado por algum sentimento (que deve ser decidido assim que esse poder é comprado), Seu monstro altera involuntariamente sua forma corporal (efeitos ilustrativos ficam a cargo do jogador). Essa alteração lhe oferece +2

pontos em um atributo e -2 em outro atributo (determinados no momento da compra deste poder).

Nível 2: Sempre que estimulado por algum sentimento (que deve ser decidido assim que esse poder é comprado), Seu monstro altera involuntariamente sua forma corporal (efeitos ilustrativos ficam a cargo do jogador). Essa alteração lhe oferece +4 pontos em um atributo e -4 em outro atributo (determinados no momento da compra deste poder).

Nível 3: Sempre que estimulado por algum sentimento (que deve ser decidido assim que esse poder é comprado), Seu monstro altera involuntariamente sua forma corporal (efeitos ilustrativos ficam a cargo do jogador). Essa alteração lhe oferece +4 pontos em um atributo e -4 em outro atributo (determinados no momento da compra deste poder). Outros poderes (como dano extra, aprimoramentos...) podem ser permitidos pelo mestre desde que haja uma explicação plausível.

Alucinações

O Monstro causa alucinações nos personagens rivais. Essas alucinações podem fazer com que estes rivais mudem de idéia sobre alguma coisa, se assustem, se achem loucos ou qualquer coisa que a imaginação mandar. Alucinações de nível 1 e 2 não podem causar dano. Alguns outros efeitos, como por exemplo, a fuga o a falta de ação do adversário, vão depender de como o jogador vai narrar a alucinação causada e como o mestre vai aceita-la.



Geralmente alucinações duram 1d6 rodadas.

Nível 1: Causa alucinações apenas enquanto o personagem rival esta dormindo ou em Coma Profundo. Um teste de WILL nega o efeito deste poder.

Nível 2: Pode causar alucinações durante qualquer parte do dia, desde que a vitima falhe em um teste de WILL.

Nível 3: As alucinações deste nível são tão terríveis que causam 1 ponto de dano quando terminam. A vitima pode fazer um testes de WILL para negar o efeito.

Nível 4: As alucinações deste nível chegam a ponto de causar 1 ponto de dano por rodada (mas a cada rodada, o alvo tem direito a um teste de WILL para negar o dano. Esta alucinação dura 1d10 rodadas.

Amedrontar

Cria ilusões assustadoras que deixam todos em uma área determinada (a não ser os membros do grupo) aterrorizados.

Nível 1: Todos em um raio de 20 metros correm amedrontados se falharem num teste de PER.

Nível 2: Todos em um raio de 80 metros correm amedrontados se falharem num teste de PER.

Nível 3: Todos em um raio de 180 metros correm amedrontados se falharem num teste de PER.

Nível 4: Todos em um raio de 360 metros correm amedrontados se falharem num teste de PER.

Apanhar objetos à distância

O Monstro tem a capacidade de apanhar objetos inalcançáveis a uma pessoa comum. O peso máximo que O Monstro pode carregar é sua WILL multiplicada pela sua força (em quilos).

Nível 1: O Monstro apanha objetos a até 3d6 metros de distância.

Nível 2: O Monstro apanha objetos a até 4d6 metros de distância.

Nível 3: O Monstro apanha objetos a até 4d10 metros de distância.

Nível 4: O Monstro apanha objetos a até 1d100 metros de distância.

Arma Especial

Seu monstro tem uma arma especial que difere das outras por causar quantidades grandes de dano e não precisar ser recarregada. Essa arma pode (ou não) ser natural.

Nível 1: A arma especial causa 2d6 pontos de dano, mas é derrubada ao primeiro ponto de dano que o personagem sofrer.

Nível 2: A arma especial causa 2d10 pontos de dano, mas é derrubada ao primeiro ponto de dano que o personagem sofrer.

Nível 3: A arma especial causa 3d6 pontos de dano, mas é derrubada ao primeiro ponto de dano que o personagem sofrer.

Nível 4: A arma especial causa 3d10 pontos de dano, mas é derrubada ao



primeiro ponto de dano que o personagem sofrer.

Armadura

Seu monstro possui uma armadura qualquer que absorve dano.

Nível 1: IP +1.

Nível 2: IP +2.

Nível 3: IP +3.

Nível 4: IP +4.

Nível 5: IP +5.

Nível 6: IP +6.

Nível 7: IP +7.

Arena de Luta

Antes de um combate começar, Seu monstro consegue transportar todos os lutadores para uma arena especial, em que sabe lutar melhor do que ninguém.

Nível 1: Na Arena de luta, O Monstro recebe um bônus de +1 no dano causado e +20% nas perícias de ataque e defesa.

Nível 2: Na Arena de luta, O Monstro recebe um bônus de +2 no dano causado e +30% nas perícias de ataque e defesa.

Nível 3: Na Arena de luta, O Monstro recebe um bônus de +3 no dano causado e +40% nas perícias de ataque e defesa.

Ataque

O Monstro é capaz de causar dano em combate como se usasse uma arma comum.

Nível 1: Seu ataque causa 1d6 de dano.

Nível 2: Seu ataque causa 1d10 de dano.

Nível 3: Seu ataque causa 2d6 de dano.

Nível 4: Seu ataque causa 2d10 de dano.

Nível 5: Seu ataque causa 3d6 de dano.

Ataque Mental

São ataques feitos a distância, que não dependem de perícias, mas sim da habilidade mental e do nível do poder. Para Atacar com este poder, faça um teste de **WILL** (atacante) X **WILL** (adversário). Em caso de sucesso, o dano indicado pelo nível é causado.

Nível 1: 1d6+2 de dano.

Nível 2: 1d6+4 de dano.

Nível 3: 2d6+2 de dano.

Nível 4: 2d6+4 de dano.

Nível 5: 3d6+2 de dano.

Ataque especial

O Monstro possui a capacidade de efetuar ataques mais daninhos do que os normais.

Nível 1: O Monstro causa +2 pontos de dano além do normalmente causado, mas seu IP é reduzido em 1 ponto até o fim desta rodada.

Nível 2: O Monstro causa +1d6 pontos de dano além do normalmente causado, mas seu IP é reduzido em 1 ponto até o fim desta rodada.

Nível 3: O Monstro causa +1d10 pontos de dano além do normalmente



causado, mas seu IP é reduzido em 2 pontos até o fim desta rodada.

Nível 4: O Monstro causa +2d6 pontos de dano além do normalmente causado, mas seu IP é reduzido em 2 ponto até o fim desta rodada.

Atear Fogo

Seu monstro pode atear fogo em objetos inflamáveis.

Nível 1: Ateia fogo objetos diversos, desde que sejam inflamáveis.

Nível 2: Ateia fogo em pessoas com um teste de WILL x CON. O fogo causa 1d3 de dano por turno até que a pessoa consiga apaga-lo.

Aumento de Atributo Perene

Esse poder oferece um aumento permanente em 1 dos atributos básicos do personagem. Para cada ponto a ser aumentado, pague 2 Pontos de Poder. Esse atributo obviamente não tem limites de uso e pode ser comprado quantas vezes o personagem puder pagar.

Aumento de Atributo Temporário

O Monstro consegue aumentar um de seus oito atributos de uma hora para outra, mas essa mudança é temporária, ou seja, logo acaba.

Deve-se escolher um atributo logo depois da compra desse poder, para que seja este o atributo aumentado. Esse poder pode ser comprado mais de uma vez, para que se beneficie mais de um atributo.

Nível 1: O Monstro recebe, por 10 rodadas, um bônus de +1 em no atributo determinado.

Nível 2: O Monstro recebe, por 10 rodadas, um bônus de +2 em no atributo determinado

Nível 3: O Monstro recebe, por meia hora, um bônus de +1 em no atributo determinado

Nível 4: O Monstro recebe, por meia hora, um bônus de +2 em no atributo determinado

Nível 5: O Monstro recebe, por uma hora, um bônus de +2 em no atributo determinado

Nível 6: O Monstro recebe, por uma hora, um bônus de +3 em no atributo determinado

Observação: Para aumentar o número de horas, pague 1 Ponto de Poder para cada meia hora aumentada. Para aumentar o bônus, pague 2 Pontos de Poder para cada ponto extra de bônus.

Barreira

O Monstro pode construir em uma rodada, uma grande barreira mental. Esta barreira não permite que certos poderes de influência mental (como "Controlar" e "Ataque Mental"). Dependendo do nível nesse poder, o bloqueio é mais poderoso e abrange níveis maiores de poder. Pagando um ponto extra, a barreira protege até 4 pessoas (sem contar o próprio personagem).

Nível 1: Não permite que ataques mentais de nível 1 exerçam qualquer influência sobre o personagem.



Nível 2: Não permite que ataques mentais de nível 3 ou menor exerçam qualquer influência sobre o personagem.

Nível 3: Não permite que ataques mentais de nível 5 ou maior exerçam qualquer influência sobre o personagem.

Bloqueio

O Monstro consegue bloquear golpes sem precisar usar armaduras pesadas e desconfortáveis. O bloqueio não absorve dano, mas funciona como um escudo, reduz as chances do adversário acertar um golpe.

Nível 1: Sempre que tentarem infringir um golpe num personagem com este poder, este deve rolar 1d100. Um resultado igual ou menor que sua AGI bloqueia completamente o golpe.

Nível 2: Idem ao anterior, mas para invalidar o ataque do oponente, deve-se tirar um número menor ou igual a AGI x 2.

Nível 3: Idem ao nível 1, mas para invalidar o ataque do oponente, deve-se tirar um número menor ou igual a AGI x 3.

Captar ondas

O Monstro consegue captar ondas de rádio, TV, controles remoto e outros aparelhos.

Nível 1: O Monstro capta ondas de TV, Rádio e aparelhos até de aparelhos celulares, podendo ouvir conversas inteiras.

Nível 2: Além das vantagens já citadas O Monstro é capaz de causar

interferências em ondas, interrompendo uma conversa por rádio com chiados e interferências.

Cambalhotas

O Monstro é um mestre nos saltos e cambalhotas, conseguindo realizar manobras incríveis em combate e até mesmo fora dele.

Nível 1: Todos os testes de Acrobacia, Salto e Esquiva são considerados fáceis para Seu monstro.

Carga

O Monstro pode carregar objetos muito pesadas.

Nível 1: O Monstro pode carregar um total de FR x 50 Kg por uma distância igual a FR x 10 m.

Nível 2: O Monstro pode carregar um total de FR x 50 Kg por uma distância igual a FR x 20 m.

Nível 3: O Monstro pode carregar um total de FR x 50 Kg por uma distância igual a FR x 50 m.

Nível 4: O Monstro pode carregar um total de FR x 50 Kg por uma distância igual a FR x 100 m.

Cauda

O Monstro possui uma cauda como membro extra.

Nível 1: Sua cauda tem força suficiente para te suportar, tornando-o capaz de se pendurar pela cauda em árvores e outras estruturas.

Nível 2: Além dos poderes já mencionados, sua cauda lhe proporciona um ataque que causa 1d3 de dano por rodada.



Comunicação com os Mortos

O Monstro pode estabelecer comunicação com aqueles que já morreram.

Nível 1: Os mortos lhe respondem perguntas simples, em que as respostas sejam "Sim", "Não" ou "Talvez". Deve-se estar junto ao cadáver do morto para questioná-lo.

Cortar

O Monstro pode cortar superfícies muito densas ou que um ser normal não conseguiria. Escolha 5 materiais que O Monstro conhece logo depois da compra deste poder. Para conhecer outros 5 materiais deve-se gastar um ponto de poder extra.

Nível 1: O Monstro pode cortar qualquer coisa feita com materiais cujos O Monstro conhece sem testes, ou qualquer coisa feita com materiais desconhecidos com uma rolagem de d100. Caso o resultado seja entre 1 e 25, O Monstro consegue cortar o material.

Nível 2: O Monstro pode cortar qualquer material sem precisar de testes.

Controle

O Monstro pode controlar completamente a ação de uma pessoa com um teste de WILL x WILL, por certo período de tempo ou até ela sofrer dano. O Controle é total, sendo que o controlador não pode se afastar mais de 100 metros do controlado. Sempre ao comprar esse poder deve-se

escolher se ele se aplica a máquinas ou seres vivos.

Nível 1: Controla um ser vivo ou máquina por até dois turnos. O controlador pode se afastar 100 metros do controlado.

Nível 2: Controla um ser vivo ou máquina por até dez turnos. O controlador pode se afastar 500 metros do controlado.

Nível 3: Controla um ser vivo ou máquina por até meia hora. O controlador pode se afastar 1000 metros do controlado.

Nível 4: Controla um ser vivo ou máquina por até uma hora. O controlador pode se afastar 5000 metros do controlado.

Nível 5: Controla um ser vivo ou máquina por até um dia. Não há limite de distância entre o controlado e o controlador.

Cura

O Monstro pode curar pessoas que estejam feridas, inclusive O Monstro mesmo.

Nível 1: Pode restaurar 1d6 PVs em até duas pessoas por dia.

Nível 2: Pode restaurar 1d10 PVs em até duas pessoas por dia.

Nível 3: Pode restaurar 2d6 PVs em até duas pessoas por dia.

Nível 4: Pode restaurar 2d10 de dano em até duas pessoas por dia.

Dreno

Seu monstro consegue drenar energia de um outro personagem.



Nível 1: Com um resultado bem sucedido num teste de WILL x WILL, O Monstro consegue causar dano de 1d6 no adversário. Caso Seu monstro esteja ferido (sem o total de PVs), o dano causado servirá para revitalizado.

Nível 2: Idem ao anterior, mas o dano causado é 1d10.

Nível 3: Idem ao primeiro, mas o dano causado é 2d6.

Elo

O Monstro criou uma espécie de telepatia com outra pessoa, que pode lhe passar instruções, ajudar em momentos difíceis... Esse elo lhe permite, inclusive, pedir ajuda em um momento complicado.

Nível 1: O Elo funciona a até 1000 metros da outra pessoa.

Nível 2: O Elo funciona a até 10000 metros da outra pessoa. O Monstro pode sentir as mesmas emoções que esta pessoa está sentindo no momento.

Nível 3: Não há limite de distância. O Monstro pode sentir as mesmas emoções que a outra pessoa está sentindo.

Escalar

O Monstro consegue escalar paredes lisas, montanhas e diversas superfícies.

Nível 1: O Monstro consegue escalar paredes que não oferecem qualquer aderência durante 10 turnos e superfícies diversas durante meia hora. Depois deste tempo deve fazer um teste de FR por turno, um erro significa a queda.

Nível 2: O Monstro consegue escalar paredes que não oferecem qualquer aderência durante meia hora e superfícies diversas durante duas horas. Depois deste tempo deve fazer um teste de FR por turno, um erro significa a queda.

Nível 3: O Monstro consegue escalar paredes que não oferecem qualquer aderência durante duas horas e superfícies diversas durante quatro horas. Depois deste tempo deve fazer um teste de FR por turno, um erro significa a queda.

Fantasma

O Monstro pode alterar sua estrutura corpórea a níveis extraordinários.

Nível 1: O Monstro pode ficar invisível até atacar, ser atacado ou até que se passe uma hora.

Nível 2: Além da invisibilidade, O Monstro pode passar por entre materiais sólidos.

Localizar

Nível 1: O Monstro pode passar a localização exata do lugar em que se encontra para qualquer pessoa com quem esteja mantendo contato.

Minimizar

O Monstro pode diminuir o tamanho de uma pessoa (inclusive O Monstro mesmo).

Nível 1: O Monstro consegue diminuir uma pessoa em metade de seu tamanho.



Nível 2: O Monstro consegue diminuir duas pessoas em metade de seu tamanho.

Nível 3: O Monstro consegue diminuir duas pessoas em um quarto de seu tamanho.

Sanidade

Consiste em causar efeitos psicológicos em uma pessoa ou animal. Restaurar a sanidade com auxílio medico demora dois meses.

Nível 1: Sempre que o personagem decidir usar este poder, o alvo deve fazer uma rolagem de 1d100. Caso o resultado seja entre 1 e 10, está atordoado e não pode atacar nem defender nesta rodada. Caso seja de 11 a 90 nada acontece, e se tirar acima de 90, perde completamente a sanidade pela próxima semana. Um teste de WILL nega o efeito.

Nível 2: Idem ao nível 1, mas em rolagens acima de 90, a sanidade é perdida por um mês.

Nível 3: Idem ao nível 1, mas em rolagens acima de 90, a sanidade é perdida por um ano.

Nível 4: Idem ao nível 1, mas em rolagens acima de 90, a sanidade é perdida por toda vida.

Vôo

O Monstro pode voar.

Nível 1: A criatura pode voar até uma altura de 100 metros, por até 6 horas/dia.

Nível 2: A criatura pode voar até uma altura de 1000 metros, por até 6 horas/dia.



CONTATO:

gurpsi@ig.com.br



SKADY

