



Newton Carvalho e Vitor "Bartolomeu" (vitorsouzarural@yahoo.com.br)

GUERRA DE MONSTROS

INTRODUÇÃO

Seja bem vindo a um mundo em guerra, onde os homens se encontram em meio a uma grande batalha travada por duas lendas do folclore mundial: lobisomens e vampiros. Estamos em plena década de 1940, mas dizem os sábios que essa guerra já atravessou gerações, e não será agora que irá terminar. Os lobisomens não se prendem mais à lua, assim como os vampiros não dependem mais da noite. Ambos estão mais fortes, porém não se livraram de suas piores dependências: a carne e o sangue humano...



É caracterizado por ser extremamente bárbaro em sua forma guerreira. Forte e ágil, consegue destruir tudo que estiver em seu caminho. Suas raras vítimas que conseguiram sobreviver e não ficaram loucas, relatam que apesar de forte, não é uma criatura muito inteligente, mas por já ter sido homem um dia, pode facilmente se fazer passar por um. Acredita-se que a única coisa que o prenda à sociedade seja o que o torna mais tenebroso: seu voraz apetite por carne, inclusive humana.



Custo: 5 pontos

Idade inicial: 16+ 1d6

Atributos: CON +5; FR +5; AGI +3; INT -5; PER +3; e CAR -5.

Vantagens: poderes.

Desvantagens: irracionalidade na forma de fera e vulnerabilidade à prata.

PODERES NATURAIS:

IP natural: Lobisomens recebem IP natural 1 para cada 1D em CON.

Sombras: Lobisomens sabem se camuflar perfeitamente no escuro, sendo hábeis caçadores noturnos. Considera-se que eles possuem a perícia camuflagem em 50% e furtividade 30%, aumentando 5% a cada nível.

Garras:

Nível 1: 1d3 + BF (30/30);

Nível 4: 1d6 + BF (45/45);

Nível 7: 1d10 + BF (60/60);

Nível 10: 2d6 + BF (75/75);

Nível 13: 2d10 + BF (90/90).

Regeneração:

Nível 1: o lobisomem regenera 1 PV a cada 4 horas;

Nível 4: o lobisomem regenera 1 PV a cada 2 horas;

Nível 7: o lobisomem regenera 1 PV a cada 1 hora;

Nível 10: o lobisomem regenera 1 PV a cada 30 minutos;

Nível 13: o lobisomem regenera 1 PV por turno.

Sentidos aguçados: Lobisomens possuem a audição e o olfato muito aguçados. Todos os testes de PER baseados nesses sentidos são reduzidos em um nível.

Presas: Lobisomens possuem dentes pontiagudos, perfeitos para dilaceração.

Nível 1: 1d3 + BF (30/0);

Nível 6: 1d6 + BF (50/0);

Nível 11: 1d10 + BF (70/0).

Inspirar terror: Lobisomens são capazes de icitar medo em todos os que os observarem ou escutarem, que devem fazer um teste de WILL para não entrar em pânico. Uma falha crítica resulta em uma fuga desesperada, até perder o lobisomem de vista ou deixar de escutá-lo. Vampiros são imunes a este poder.

Pulo do gato: Lobisomens são capazes de saltar até AGI metros, para cima ou para frente.



Poucos são os que conseguiram ver a verdadeira forma de um vampiro e sobreviver. Apesar de fisicamente frágeis, constituem uma grande ameaça para qualquer sociedade organizada, pois sua grande maioria vive infiltrada em cidades e vilarejos. Apesar de não gostarem, a evolução lhes trouxe uma característica valiosa: o poder de serem tocados pelo sol. Diferentes dos lobisomens, são extremamente sutis, pois se utilizam armas de todos os tipos para atacar suas vítimas, preferencialmente de surpresa ou pelas costas. Apreciam as tecnologias humanas tanto quanto seu sangue.



Custo: 5 pontos de aprimoramento

Idade inicial: 16 + 1d6

Atributos: CON -2; FR -2; DEX +3; AGI +3; PER +3; e CAR -3.

Vantagens: poderes, contatos e aliados e recursos.

Desvantagens: vulnerabilidade à fogo e dependência à sangue.

PODERES NATURAIS:

Sangue frio: Vampiros podem se adaptar facilmente à mudanças climáticas bruscas. Para eles, não existe o conceito de calor ou frio. Temperaturas não influenciam em nada nos seus corpos. Eles não soam, não tremem de frio e podem estar em um lugar de altas ou baixas temperaturas sem se sentirem cansados ou ofegantes.

Sombras: Vampiros sabem se camuflar perfeitamente no escuro, sendo hábeis caçadores noturnos. Considera-se que eles possuem a perícia camuflagem em 50% e furtividade 30%, aumentando 5% a cada nível.

Garras:

Nível 1: 1d3 + BF (30/30);

Nível 6: 1d6 + BF (50/50);

Nível 11: 1d10 + BF (70/70).

Regeneração:

Nível 1: o vampiro regenera 1 PV a cada 4 horas;

Nível 4: o vampiro regenera 1 PV a cada 2 horas;

Nível 7: o vampiro regenera 1 PV a cada 1 hora;

Nível 10: o vampiro regenera 1 PV a cada 30 minutos;

Nível 13: o vampiro regenera 1 PV por turno.

Asas: Vampiros possuem um par de asas parecidas com as de um morcego, que lhes permite voar com velocidade de até AGI m/s.

Presas:

Nível 1: 1d3 + BF (30/0);

Nível 6: 1d6 + BF (50/0);

Nível 11: 1d10 + BF (70/0).

Visão noturna: Vampiros são capazes de enxergar perfeitamente na escuridão total, como se fosse dia claro.

Domínio mental: Vampiros podem hipnotizar suas vítimas e controlar suas mentes com um olhar penetrante e movimentos simples. Deve ser bem sucedido em um teste de WILL vs WILL da vítima. Lobisomens são imunes a este poder.

Patas de aranha: Vampiros podem andar pelas paredes ou pelo teto, ignorando completamente a presença da gravidade.

HUMANOS

São os mais numerosos dentro da guerra, porém os mais fracos. Poucos são os que saem sozinhos, pois, atualmente, a situação já é de conhecimento de todos. Por serem atacados dos dois lados, existem aqueles que não se rendem e lutam com todas as suas forças caçando monstros (lobisomens e vampiros) e depositando suas esperanças na guerra, para que um dia possa haver paz novamente.

Custo: 0 pontos

Idade inicial: 21 + 1d6

Atributos: Normais



O CAÇADOR DE MONSTROS (KIT): São aqueles que pegam em armas e lutam com a esperança de conseguir reaver a paz que antes reinava. Geralmente saem à noite devidamente armados para destruir tais criaturas: prata e fogo.

Custo: 5 pontos de aprimoramento e 300 pontos de perícia

Perícias: Montaria 20%, Armadilhas 20%, Espada 40/40, Lança 30/30, Revólver 30%, Espingarda 30%, Camuflagem 30%, Escutar 30%, Esquiva 30%, Furtividade 30%, Luta às cegas (40), Rastreo 30% e Sobrevivência 20%

Aprimoramentos: Boa fama [1], Pontos Heróicos [4], Sono Leve [1] e Caçador de Criaturas (lobisomens e vampiros) [2]