



OLD DRAGON
ROLE PLAYING GAME

Modern Dragon

Neon. Monstros
+ Porradaria

Sérgio "O Alquimista" Gomes

Créditos

Autoria. Sérgio “O Alquimista” Gomes

Diagramação. Sérgio “O Alquimista” Gomes

Agradecimentos especiais a Igor Moreno e Franz
Andrade pelos conselhos!

As artes utilizadas nesta edição são de propriedade exclusiva Netflix e seu uso neste suplemento não visa ferir comercial, moral ou intelectualmente sua propriedade. Te amamos mana Netflix! Faz logo uma segunda temporada!

Este e-book é uma obra feita de fãs para fãs e uma leitura despreziosa do primeiro capítulo da série Love Death & Robots. A Netflix e os criadores da série não endossam ou corroboram com esta adaptação ou expansão de universo (ah, e você vai ler isso pelo menos mais umas duas vezes nesse e-book...).



Dúvidas, críticas e sugestões, entre em contato conosco: casadoalquimista@gmail.com

Março 2019.

Sonnies Edge's

Este suplemento é baseado no primeiro capítulo da série *Love Death & Robots*, lançada em 2019 pela Netflix. Aqui 18 histórias são contadas em 18 universos diferentes, todas com uma pegada futurística - ou reto-futurística. Isso por si só deveria ser motivo para ver essa série sensacional, e para mim foi, mas logo no primeiro capítulo tive meu coração arrancado por uma besta de batalha e não consegui fazer outra coisa senão escrever essa pequena homenagem.

Neon Robôs + Porradoria.

Uma chuva de liberdades poéticas

O cenário descrito na série não é amplo, tudo transcorre dentro de uma arena, uma espécie de coliseu onde dois monstros se espancam até a morte. A protagonista - Sonnie - busca vingança, possui uma equipe carismática e somos apresentados a um vilão egocêntrico e desonesto, fácil de se odiar (e aqui fica o elogio ao grande *Márcio Simões*, que consegue fazer com que amemos ou odiemos um personagem nas primeiras palavras!), uma acompanhante misteriosa e, é claro, ao monstro de batalha. Tudo isso em 17 minutos. Imersão quase automática!

Mas infelizmente, é só.

Então, para continuar essa história, vamos lançar mão de liberdades poéticas, expandir o cenário como em uma fanfic. Obviamente, a Netflix e os envolvidos na criação da série, não endossam ou corroboram com esta “expansão de cenário”. É apenas minha visão. A visão de alguém que foi pescado logo no primeiro capítulo!

Ah, ainda não conhece *Love Death & Robots*?

Tá marcando bobeira xará...

Sonnies Edge's, Love Death & Robots, são marcas registradas da Netflix. As imagens aqui utilizadas foram retiradas diretamente do serviço de streaming e não visa ferir qualquer direito autoral ou intelectual.

Reiteramos que esta adaptação não é endossada ou corroborada pela detentora dos direitos da série, sendo apenas uma criação feita de fãs para fãs.

Para a criação dos monstros de combate utilizamos habilidades dos Eidolons presentes no Pathfinder SRD.

Este produto é distribuído segundo a licença OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0, e não pode ser comercializado.





As Guerras Expedicionárias

No final do século XXI a humanidade atingiu o tão sonhado espaço profundo, com sua primeira sonda transplutoniana tripulada. Neste momento as colônias do sistema solar já eram suficientemente auto-sustentáveis e decidiram que era hora de receber sua independência.

Obviamente estouramos em guerra.

Nossa tecnologia nunca Alcançou os grandes destroyers da ficção científica e as guerras - ou expedições, como a mídia tentou nos vender - acabaram por se limitar nos grandes centros urbanos ou em áreas estratégicas das luas e planetas colonizadas pelo homem.

O limiar tecnológico comum travava empasses sem solução, e a tecnologia de anulação de armamentos eletrônicos desenvolvidos pelas colônias tornava as armas de ponta da metrópole basicamente inúteis.

Em uma tarde de outono a colônia de Ganimedes seria atacada, não pelos pesados e maciços mechas, mas por entidades biológicas anômalas, que atacavam de forma cirúrgica e violenta.

Os Monstros de batalha, como passaram a ser conhecidos, foram a arma definitiva da

metrópole contra as colônias. A guerra acabou pouco tempo depois.

Derrotadas, as colônias passaram a investir em outros pontos, longe do sistema solar, mas poucas estações espaciais e postos avançados puderam ser implementados.

Ringues e tretas

Com o fim da guerra os montros de batalha e seus pilotos - os sincronistas, ou simplesmente sincorns - tornaram-se uma pedra no sapato do governo: pessoas treinadas para a guerra e que controlavam armas biológicas de ponta. Muitos foram mandados para além do sistema solar, em missões de reconhecimento e exploração, mas outros viram no entretenimento uma saída para ganhos rápidos. Nascia a Liga de Gigantes de luta, uma federação bem estruturada e que rapidamente ganhou o gosto da população.

Por quase vinte anos a liga é um sucesso estrondoso, mas as custas impediam lutadores de pequenos grupos de entrar no ringue, o que levou a inúmeros torneios ilegais por todas as colônias. Sejam legais ou ilegais, a única regra é que os monstros de combate não podem receber melhorias cibernéticas além de seu implante neural.

Sincronista

T.NM+P1: O Sincronista

Nível	XP	DV	BA	JP	Sincronização	Recap
1º	0	1	+1	16	70%	20%
2º	1.250	2	+1	16	72%	25%
3º	2.500	3	+2	16	74%	30%
4º	5.000	4	+2	15	76%	35%
5º	10.000	5	+2	15	78%	40%
6º	20.000	6	+3	15	80%	45%
7º	40.000	7	+3	14	81%	50%
8º	80.000	8	+3	14	82%	55%
9º	160.000	9	+4	14	83%	60%
10º	240.000	+1 PV	+4	13	84%	65%
11º	400.000	+1 PV	+4	13	85%	70%
12º	520.000	+2 PV	+5	13	86%	72%
13º	640.000	+2 PV	+5	12	87%	74%
14º	760.000	+2 PV	+5	12	88%	76%
15º	880.000	+3 PV	+6	12	89%	78%
16º	1.000.000	+3 PV	+6	11	90%	80%
17º	1.120.000	+3 PV	+6	11	91%	82%
18º	1.240.000	+4 PV	+7	11	92%	84%
19º	1.360.000	+4 PV	+7	10	93%	86%
20º	1.480.000	+4 PV	+7	10	94%	88%



Sincrons são os controladores dos chamados monstros de combate, e possuem várias origens, desde exploradores de planetas hostis, ex-soldados de forças bio-expedicionárias resultados de experiências científicas ilegais... alguns buscam glória, dinheiro, fama ou vingança. O que une estes gladiadores é a capacidade de controlar bestas-feras criadas para a matança, deleitando o público de torneios em todo o mundo - e em mundos alcançados pela humanidade.

A habilidade mais importante de um sincron é seu **Carisma**, afinal, mesmo sendo parceiro de uma arma, vez ou outra ele deve mostrar quem manda no rolê.

Sincrons em jogo

Dados de vida (DV). d8;

Armadura. Sincrons podem utilizar qualquer tipo de armadura, mas preferem proteções leves que não influenciem em sua movimentação (lutas de monstros de combate podem tomar proporções literalmente gigantescas e caóticas);

Arma. Sincrons acostumaram-se a utilizar os monstros de combate como arma, por isso sua escolha de armas torna-se bastante limitada: Pistolas leves, armas que complementem seu ataque desarmado (soco inglês, luvas de força...), facas pequenas... Alguns aprendem a utilizar fuzis pequenos e armas de força, mas estes são raros;

Cibernéticas e melhorias. Sincrons podem utilizar quaisquer cibernéticos e melhorias.

Habilidades de Classe

Sincronização. Não é fácil controlar um monstro de combate. Sempre que o sincron ou o monstro estiverem com metade de seus pontos de vida ou receberem um acerto crítico, o controlador deve realizar um teste de sincronização. Em caso de falha, a criatura não obedece ou entra em frenesi (vem em **Monstro de Combate**): Nestes casos role 1d100. Com um resultado de 1 - 75 o monstro simplesmente não obedece o comando, com um resultado entre 76 - 100 a criatura entra em frenesi.

Um monstro/sincron com metade de seus PVs ou menos deve passar pelo teste de sincronização apenas ao atingir esse limiar, não necessitando de novos testes por rodada a menos que seja alvo de um acerto crítico.

Recap. Um monstro de batalha pode ser morto, mas seus dados genéticos podem ser preservados. Uma criatura destruída pode ser reconstruída com tempo e créditos suficientes.

Sempre que isto ocorrer, o sincron deve realizar um "recap", uma nova interface com a criatura. Caso seja bem sucedido a criatura e o controlador passam a lutar como um novamente, mas em caso de falha algo passa a não funcionar direito: Todos os testes recebem

penalidade de -2 até o próximo recap. Um novo teste pode ser realizado 24hs após o primeiro teste. Em caso de uma nova falha, as penalidades se somam.

Um sincron que acumule penalidade de -10 não pode controlar seu monstro. Um sucesso no teste de recap remove apenas um marcador negativo.

O "Transe"

Quando um sincronista entra em campo seus pensamentos passam a controlar um corpo externo, uma massa de músculos e órgãos fisicamente maior e mais forte. Personagens com baixo Carisma (acima de 16) controlam o monstro como uma marionete, ou como se controlasse um veículo, mas personagens de alto Carisma - ou em condições especiais, como no caso de Sonnie - controlam a criatura como se fossem um, no que é conhecido como "o transe".

Personagens que alcance o transe podem utilizar habilidades especiais (como poderes psíquicos, caso o cenário comporte) e recebe +5% em seus testes de Sincronização e +20 em seus testes de Recap.

Um personagem em transe perde sua conexão com seu corpo enquanto estiver controlando o monstro. Ele perde essa conexão quando recebe dano e deve realizar um novo teste de sincronização para "voltar" ao transe.

Monstro de Combate

Monstros de Combate são entidades biológicas artificiais, desenvolvidos inicialmente como armas para forças expedicionárias estelares e grupos militares, mas que como toda arma, foram traficados e falsificados à exaustão. Hoje são utilizados em lutas ilegais em todo o sistema solar e nas demais colônias da humanidade.

O uso de monstros de combate foi considerado ilegal em campos de guerra - o que no fim das contas não diminuiu seu uso - por serem considerados armas biológicas de alto potencial, e são considerados ilegais em todos os planetas civilizados, mas centenas, se não milhares deles estão espalhados pelo sistema solar.

Um monstro de batalha evolui junto com seu controlador, e ambos são ligados por implantes cibernéticos que permitem a transmissão de pensamentos e comandos.

Monstros de combate são estruturas biológicas artificiais mutáveis e com sua evolução podem receber novas habilidades e poderes.

Mechas

As regras aqui apresentadas podem ser usadas para a construção de mechas, apenas removendo os valores de Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. O Mecha não recupera PV's (devendo ser reparado) e possui d12 como dados de vida.

T.NM+P2: O Monstro

Nível	Créditos	DV	BA	JP	Mutações
1º	0	1	+1	15	3
2º	15,000	2	+2	15	4
3º	30,000	3	+3	15	5
4º	45,000	4	+4	14	6
5º	60,000	5	+5	14	7
6º	75,000	6	+6	14	8
7º	90,000	7	+7	13	9
8º	105,000	8	+8	13	10
9º	120,000	9	+9	13	11
10º	135,000	+2 PV	+10	12	12
11º	150,000	+2 PV	+10	12	13
12º	165,000	+4 PV	+11	12	14
13º	180,000	+4 PV	+11	11	15
14º	195,000	+5 PV	+12	11	16
15º	210,000	+5 PV	+12	11	17
16º	225,000	+6 PV	+13	10	18
17º	240,000	+6 PV	+13	10	19
18º	255,000	+7 PV	+14	10	20
19º	270,000	+7 PV	+14	9	21
20º	285,000	+8 PV	+15	9	22

Frenesi. Um monstro de combate cuja sincronização falhe ou caso seu sincron esteja desacordado deve realizar um teste de JP de Sabedoria: em caso de falha entra em estado de fúria e ataca qual-quer coisa que se mova, inclusive aliados e seu controlador durante 1d4+2 rodadas. Enquanto o frenesi estiver ativo, o monstro recebe +2 na FOR e Cons e -2 na CA.

Mutações. Como formas de vida adaptáveis, um monstro de combate pode receber diversas mutações ao longo de sua vida: ele recebe 3 pontos de mutação no primeiro nível, e a cada nível recebe +1 ponto (na tabela, os valores somados totais) que podem ser utilizados para adquirir novas mutações.

Monstros de Combate em jogo

Dados de vida (DV). d10;

Armadura. Qualquer, com predileção por armaduras naturais;

Arma. Apenas suas armas naturais;;

Cibernéticos e melhorias. É possível implantar melhorias em um monstro de combate, mas armas ou qualquer outra coisa que dê vantagens físicas em combate são repudiadas mesmo nos circuitos mais obscuros e desonestos.

Os Monstros de batalhas e seus sincronistas estão ligados, e quanto mais forte o sincronista fica, mais forte seu monstro fica. Ele não possui uma tabela diferenciada de Experiência, mas para alcançar novas evoluções o sincronista deve pagar um valor em crédito, representando o gasto em novas melhorias.

Assim, mesmo que o sincronista possua XP suficiente para subir de nível, seu monstro de combate só alcançara o novo nível caso o valor em créditos seja investido.

Forma Base

Monstros de batalhas podem ser criados em 4 formas bases diferentes: Alada, bípede, quadrúpede e serpentina. Uma vez escolhida a forma base não pode ser alterada, e ela define seu tamanho, deslocamento, CA e ataques.

Monstros de combate possuem os mesmos atributos de um personagem normal, e são definidos com rolagem de 3d6, com exceção a Inteligência, que sempre

possuirá o valor 2 e Carisma que sempre será igual a 0 (uma vez que a criatura não possui consciência de si).

Alada

Tamanho médio, deslocamento de 6m (terra) e 6m (vôo), +2 na CA, 2 Ataques Garras - 1d6, Cons +1, Sab +1, Des +2.

Bípede

Tamanho médio, deslocamento de 9m, +2 na CA, 2 Ataques (garras) - 1d4, For +2, Cons +2.

Quadrúpede

Tamanho médio, deslocamento de 12m, +2 na CA, 1 Ataque Mordida - 1d6, Des +2, Cons +2.

Serpentina

Tamanho médio, deslocamento de 6m (terra) e 6m (escalar), +2 na CA, 2 Ataques Mordida - 1d6 e Cauda - 1d4, For +1, Cons +1, Des +2.

Recuperação

Monstros de Batalha não se recuperam de forma normal, necessitando de câmaras de estase para curar ferimentos. As camaras recuperam 1d8+Mod. de Cons pontos de vida por dia e podem recuperar membros amputados ou danificados em cerca de 1d4+1 dias.

Monstros de batalha não sentem dor (embora tenham espasmos responsivos e operadores em transe podem sentir dor), mas podem ser envenenados ou intoxicados.

Mutações de 1 ponto

Alcance. Um dos ataques de um monstro de combate é capaz de atingir inimigos à distância. Escolha um ataque. O alcance do monstro com esse ataque aumenta em 1,5m.

Armadura Natural Melhorada. A pele do monstro possui pêlo espesso, escamas rígidas ou placas ósseas, dando-lhe um bônus de +2 em sua armadura natural. Essa evolução pode ser tomada uma vez para cada cinco níveis do Sincron.

Brânquias. O monstro possui brânquias e pode respirar debaixo d'água indefinidamente.

Cascos. O monstro possui cascos que causam 1d4 pontos de dano (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Caso possua membros extras, esta mutação deve ser selecionada uma vez para cada membro extra.

Cauda. O monstro possui - ou recebe - uma cauda longa e poderosa que concede um bônus racial de +2 em testes de JP de Destreza para equilibrar em uma superfície. Essa evolução pode ser selecionada mais de uma vez.

Escalar. O monstro é um escalador habilidoso, com deslocamento de escalada igual à sua velocidade base.

Faro. O olfato do monstro se torna bastante agudo. Ele pode sentir cheiros a até 60m à favor do vento.

Ferrão. O monstro possui um longo ferrão farpado no final de sua cauda, concedendo-lhe um ataque de ferrão. A picada causa 1d4 pontos de dano (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Pré-requisito: Cauda.

Garras. O monstro possui garras que causam 1d4 pontos de dano (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Caso possua membros extras, esta mutação deve ser selecionada uma vez para cada membro extra.

Mordida. O monstro possui dentes afiados que causam 1d6 pontos de dano (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme). Se o monstro já tiver um ataque de mordida, esta evolução permite adicionar o modificador de Força mais uma vez ao valor final.

Pancada. O monstro pode causar um ataque devastador. A pancada causa 1d8 pontos de dano (2d6 se Grande, 2d8 se Enorme).

Natação. O monstro possui - ou recebe - nadadeiras poderosas que concedem deslocamento de natação igual à sua velocidade base.

Resistência. O monstro possui resistência a um tipo particular de energia, que geralmente é refletido em seu corpo físico. Escolha um tipo de energia: O monstro recebe Resistência 5 a este tipo de energia. Esta mutação pode ser selecionada várias vezes, adicionando +2 de

resistência a um tipo de energia já selecionado ou concedendo Resistência 5 a um novo elemento.

Sangramento. O monstro ganha a habilidade de infligir feridas abertas. Selecione um tipo de ataque. Ataques desse tipo causam 1d6 pontos de dano por sangramento. Essa evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Cada vez que seleciona essa evolução, escolha a um ataque diferente. O efeito de sangramento não é cumulativo.

Tentáculo. O monstro possui um tentáculo longo e sinuoso, concedendo-lhe um ataque de tentáculos que causa 1d4 pontos de dano (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Essa evolução pode ser selecionada mais de uma vez.

Visão na penumbra. Um monstro de combate possui visão na penumbra, permitindo ver duas vezes mais longe que um humano em condições de pouca luz.

Vôo. O monstro possui - ou recebe - asas poderosas que concedem deslocamento de vôo igual à sua velocidade base.

Mutações de 2 pontos

Agarrar. Sempre que o monstro fizer um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido, ele poderá tentar agarrar a criatura (o alvo tem direito a uma JP de DES). Se bem sucedido, o monstro agarra o alvo. Essa habilidade só funciona

em criaturas de tamanho menor que o monstro ou menor.

Ataques Energéticos. Os ataques de um monstro ficam carregados de energia. Escolha um tipo de energia: ácido, frio, eletricidade ou fogo. Todos os ataques naturais do monstro causam 1d6 pontos de dano de energia do tipo escolhido em um sucesso. Essa evolução pode ser tomada uma vez para cada cinco níveis do Sincron.

Atropelar. Um monstro ganha a habilidade de esmagar seus inimigos sob os pés. Como uma ação de rodada completa, o monstro pode suplantar qualquer criatura que tenha pelo menos um tamanho menor do que ela mesma. Os alvos recebem 1d6 pontos de dano (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme) + Mod. de Força. O Alvo deve realizar um teste de JP de Des para não ser derrubado.

Aumento de Atributos. Um monstro desenvolve músculos maiores, obtém reflexos mais rápidos, obtém maior inteligência ou adquire outro aumento em uma de suas habilidades. Aumenta uma das pontuações de habilidade do monstro em +2. Essa evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Essa evolução pode ser tomada uma vez para cada cinco níveis do Sincron.

Constritor. O monstro desenvolve músculos poderosos



que permitem que ele esmague suas vítimas. Sempre que o monstro conseguir agarrar um inimigo com sucesso, ele causará dano adicional igual a $1d4 + \text{Mod. de Força}$. Esta evolução só está disponível para monstros da forma de base serpentina.

Chifre. O monstro cresce um número de chifres em sua cabeça, concedendo-lhe um ataque brutal que inflige $1d6$ pontos de dano ($1d8$ se Grande, $2d6$ se Enorme).

Doentio. O cheiro ou aparência do monstro é tão ofensivo que adoce as criaturas próximas. Qualquer criatura viva exceto seu invocador que se aproximar a 6m fica doente por 1 rodada a menos que tenha sucesso em um teste de JP de Cons. Alvos bem sucedidos não podem ser afetadas pelo efeito enjoativo do mesmo monstro por 24 horas.

Furtividade. Em qualquer condição de iluminação diferente da luz brilhante, o monstro desaparece nas sombras, concedendo-lhe Furtividade 50%. O monstro pode suspender ou retomar essa habilidade como uma ação livre.

Imunidade. O corpo de um monstro se torna extremamente resiliente a um tipo de energia, ganhando imunidade a esse tipo. O sincron deve estar pelo menos do 7º nível para selecionar esta habilidade.

Membros Extras. Um monstro cresce um par adicional de membros. Esses membros podem assumir uma das duas formas. Eles podem ser feitos em pernas, completos com pés. Cada par de pernas aumenta a velocidade base do monstro em +3m. Alternativamente, eles podem ser transformados em armas, completos com as mãos. O monstro não ganha nenhum ataque natural adicional por um par adicional de armas, mas pode selecionar outras evoluções que adicionam ataques adicionais (como garras). Armas que têm mãos podem ser usadas para empunhar armas, se o monstro for proficiente. Essa evolução pode ser selecionada mais de uma vez.

Veneno. Um monstro secreta veneno tóxico, ganhando um ataque de veneno. Escolha um ataque de mordida ou picada. Sempre que o ataque selecionado é atingido, o alvo é envenenado. O alvo tem direito a um teste de JP de CONS para evitar os efeitos do veneno (Constituição -2, $2d4$ pontos de dano).

Mutações de 3 pontos

Engolir. Um monstro ganha a habilidade de engolir partes de uma vítima. Se o monstro começar sua rodada com uma criatura agarrada usando seu ataque de mordida, ele pode tentar um teste de manobra de combate para engolir a criatura

ou um pedaço dela. Para arrancar pedaços a criatura pode ser da mesma categoria de tamanho ou até uma categoria menor que o monstro. O monstro deve possuir a evolução mordida, para levar essa evolução. Uma criatura engolida sofre $1d10 + \text{Mod. de Força}$ pontos de dano + $\text{Mod. de Constituição}$ pontos de dano por rodada caso seja engolida por inteiro. Para se libertar o alvo deve causar dano igual a pelo menos $1/4$ dos pontos de vida do monstro. O sincron deve ter pelo menos 9º nível antes de selecionar esta evolução.

Presença Assustadora. Um monstro torna-se inquietante para seus inimigos, ganhando a capacidade de presença assustadora. O monstro pode ativar essa habilidade como parte de uma ação ofensiva, como uma carga ou ataque. Adversários a menos de 15m do monstro devem fazer um teste de JP de Sab ou ficam abalados por $3d6$ rodadas. Se o monstro tiver pelo menos 4 Dados de Vida a mais do que um oponente, esse oponente ficará com medo. Inimigos com mais DVs que o monstro são imunes a esse efeito. O sincron deve ter pelo menos 11º níveis para selecionar esta evolução.

Sentido Cego. Os sentidos de um monstro tornam-se incrivelmente agudos, permitindo-o sentir em um raio de 360° , a até 30m. Essa habilidade permite que

o monstro identifique a localização das criaturas que não pode. O sincron deve estar pelo menos no 9º nível para selecionar esta evolução.

Redução de Dano. O corpo de um monstro se torna resistente a danos, recebendo redução de dano. O monstro recebe RD 5. No 12º nível, esta proteção pode ser aumentada para RD 10, gastando 2 pontos de evolução adicionais. O sincron deve ter pelo menos 9º nível antes de selecionar esta evolução.

Teia. Um monstro recebe um par de fiandeiras, dando-lhe a capacidade de gerar teias. O monstro pode usar essas teias para se sustentar uma criatura com até o mesmo tamanho do monstro. As teias podem ser geradas até 8 vezes por dia, enredando uma criatura até um tamanho maior que o monstro. A teia tem um alcance de 30m. Criaturas enredadas pela teia podem escapar com uma JP de Des. O monstro pode subir em suas próprias teias na sua velocidade normal e pode identificar qualquer criatura que toque suas teias. O monstro deve possuir a evolução da escalada para selecionar essa mutação. O sincron deve ter pelo menos o 7º nível para selecionar esta evolução.

Mutações de 4 pontos

Cura Rápida. O corpo do monstro recebe a habilidade de curar feridas muito rapidamente a uma taxa de 1 PV por rodada. A cura rápida não restaura os pontos de vida perdidos devido à fome, sede ou sufocamento, nem permite que o monstro recrie partes do corpo perdidas (ou reconecte partes decepadas). Esta mutação pode ser selecionada mais de uma vez, ao custo de 2 pontos de evolução adicionais gastos (chegando a um máximo de 5 PVs/Rodada). O sincron deve estar no 11° nível antes de selecionar esta evolução.

Gigantismo. Um monstro cresce em tamanho, aumentando para categoria grande. O monstro ganha +8 de bônus em Força, +4 de bônus em Constituição e +2 de bônus em sua armadura natural, mas recebe -2 de penalidade à sua Destreza. Esta mudança de tamanho também dá a criatura uma penalidade -1 de tamanho em sua CA e em rolagens de ataque. Se o monstro tiver a forma básica do bípede, ele também terá alcance de ataque corpo-a-corpo de 3m. Qualquer evolução de alcance que o monstro possua é adicionada a este total. O monstro deve ser Medio para levar essa evolução. O sincron deve ter pelo menos o 6° nível para selecionar esta evolução.

Se 6 pontos de evolução adicionais forem gastos, o monstro se tornará Enorme. O monstro ganha +16 de bônus em Força, +8 de bônus em Constituição e +5 de bônus em sua armadura natural. Recebe penalidade de -4 à sua Destreza. Esta mudança de tamanho também impõe uma penalidade de -2 na sua CA e nas jogadas de ataque. Se o monstro tiver a forma de base bípede, seu alcance aumentará para 4,5m. Qualquer evolução de alcance que o monstro possua é adicionada a este total. Esses bônus e penalidades substituem, e não se acumulam, às penalidade e bônus de tamanho Grande. O sincron deve ter pelo menos o 12° nível para selecionar essa opção.

Sentir Vida. Um monstro pode identificar criaturas vivas com facilidade. O monstro percebe e localiza criaturas vivas dentro de um raio de 18 metros, como se tivesse a evolução da visão cega. O sincron deve ter pelo menos 11° nível antes de selecionar esta evolução.

Visão Cega. Os sentidos de um monstro são ainda mais aguçados, garantindo uma visão cega a um alcance de 15m. O monstro pode manobrar e atacar, ignorando escuridão, invisibilidade e a maioria das formas de ocultação. O sincron deve ter pelo menos 11° nível antes de selecionar esta evolução.



Quer mais materiais como este? Não deixe de visitar a Casa do Alquimista e conheça a **Biblioteca do Velho Dragão**, um grupo de blogs dedicado ao RPG em geral e a nosso querido Old Dragon!

Redbox Editora

Moostache

Conclave da Aventura

Dungeonist

Toca do Bodão

Guilda dos Mestres

Universo Simulado

Zuka Verso

Bonfire

Minas de Sal

Adaptron

Medium do Marcelo

Trasgos Games

RPG com Nozes

RedeRPG

Nemenomicon

Casa do Alquimista

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS BY-SA v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content, (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide,

royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a.

INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL, COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE

CASA DO
ALQUIMISTA

