

**5. Centopeia:** seu personagem possui 1d6 braços vestigiais brotando do corpo.

**6. Blindado:** seu personagem possui um casco similar ao de uma tartaruga ou caranguejo.

:: **4. Braços:**

**1. Polvo:** os braços do seu personagem não tem ossos.

**2. Garra:** um dos braços do seu personagem lembra a pinça de um siri.

**3. Kong:** os braços do seu personagem chegam até o chão.

**4. Linguado:** os braços do seu personagem ficam do mesmo lado.

**5. Deslocados:** os braços do seu personagem não estão nos seus ombros.

**6. Doutor Lula:** seu personagem possui 2d6 braços.

:: **5. Cintura e Pernas:**

**1. Cauda:** seu personagem possui uma cauda.

**2. Saltitante:** as pernas de seu personagem são mais apropriadas para saltar do que parar correr, lembrando as de um canguru ou sapo.

**3. Aquático:** seu personagem possui nadadeiras nos pés.

**4. Serpenteforme:** seu personagem, ao invés de pernas, possui uma longa cauda.

**5. Primal:** seu personagem possui mãos extras no lugar de pés:

**6. Múltiplas Pernas:** seu personagem possui 1d6 pernas.

:: **6. Corpo:**

**1. Sangue Frio:** a pele do seu personagem é coberta por escamas.

**2. Pinóquio:** a pele do seu personagem é rígida, parecendo ser feita de madeira ou porcelana.

**3. Exoesqueleto:** o esqueleto do seu personagem cresceu para fora, dando a ele uma armadura natural.

**4. Yeti:** seu personagem é coberto de pelos.

**5. Virado ao Avesso:** a pele do seu personagem é fina e transparente, dando a impressão – e apenas a impressão – que ele foi esfolado vivo. Anatomistas e escolas de medicina iam adorar te contratar.

**6. Sortudo:** role na lista de mutações extremas.

:: **7. Mutações Extremas:**

**1. Metamorfo:** o personagem muda de aparência a cada lua cheia, precisando de apetrechos ou magia para ser reconhecido. Ao contrario de Doppelganger,

eles não podem controlar a nova aparência.

**2. Vivo-morto:** o personagem tem uma aparência que lembra um morto-vivo, quer seja um vampiro pálido ou um zumbi apodrecido.

**3. Esqueleto:** a carne do personagem fica transparente como um vidro verde fluorescente deixando apenas um esqueleto negro visível. Estranhamente, os ossos do crânio ganham alguma maleabilidade, permitindo que ele tenha expressões faciais.

**4. Diabólico:** seu personagem fica com chifres, pele vermelha uma cauda e uma barbicha – independente do gênero.

**5. Estelar:** seu personagem não parece ter vindo desse mundo. Decida com o mestre os detalhes. **6. Mutação Máxima: ignore todas as outras mutações.** Seu personagem vira um elfo, com direito a todos os benefícios e penalidades mecânicas. Tire as conclusões que quiser dessa mutação.



## Monstros & Mutantes

### Mutações



João V. Fernandes

**6. Cabeça para baixo:** O rosto do seu personagem é invertido, com a boca encima dos olhos.

:: **2. Cabeça:**

**1. Irregular:** Sua cabeça não é simétrica.

**2. Chifres:** Prepare-se para ouvir algumas piadas de cornos...

**3. Cabeça é um crânio.** Saiba os deuses como, você ainda é capaz de ter expressões faciais.

**4. Deslocada:** Sua cabeça fica em qualquer lugar, menos sobre seus ombros.

**5. Homem Esquilo:** Seu personagem não tem rosto. Órgãos sensoriais estão em outra parte ou são desnecessários.

**6. Cérebro exposto:** Sua maca encefálica fica exposta, mas em compensação ela é dura como osso.

:: **3. Tórax:**

**1. Igor:** seu personagem tem uma corcunda.

**2. Anjo caído:** Seu personagem tem duas asas atrofadas saindo das costas.

**3. Peito aberto:** seu personagem tem o tórax aberto, deixando os órgãos à mostra.

**4. Oco:** Seu personagem é extremamente magro, quase como se não tivesse um sistema digestório.

personagem. Em seguida, ele deve jogar um número de dados igual ao resultado da primeira rolagem para precisar em que parte do corpo elas ocorrem. Por fim, ele deverá jogar um dado para cada uma das mutações, determinado seu fenótipo. Por mais maléficas ou benéficas que algumas dessas mutações pareçam, elas são meramente estéticas, sem nenhum impacto mecânico.

:: **1. Rosto:**

**1. Olhos aberrantes:** olhos de lagarto, 2d6 olhos, olhos fora da cabeça... Nem se preocupe, todos vão SEMPRE te olhar nos olhos.

**2. Boca:** não importe se são dentes de tubarão ou língua de cobra: seu personagem tem um sorriso de gelar o sangue.

**3. Nariz:** talvez você tenha uma tromba, talvez focê tenha um focinho, mas de qualquer modo se prepare para piadas de narizão. A não ser que você não tenha nariz.

**4. Nariz:** porque para alguns a expressão "orelhas de abano" não é uma metáfora.

**5. Pelos faciais:** Cores diferentes, cabelo espeta-do... Seu personagem é o sonho de qualquer babeto.

sem maiores problemas. Todavia, caso sua jogada de personagem seja bem sucedida o corpo do personagem absorverá com sucesso as energias cósmicas do plano, e será "abençoado" com mutações que serão descritas em mais detalhes na próxima seção.

Na maior parte do mundo, os mutantes não são temidos ou caçados pela sociedade. No máximo, eles sofrem alguma discriminação pela aparência, alguns olhares estranhos. A exceção triste a essa regra é Del-Din-Dor, que caça todos os mutantes em seus territórios.

Vale ressaltar que além dessas mutações primárias, há diversas outras formas de modificação biológica disponíveis aos personagens, indo desde armas mágicas que desejam se fundir com seus mestres até artistas que usam a própria vida como tela.

Os mutantes e natureza das mutações são determinados com o uso de dados de seis lados para descobrir a quantidade de mutações no seu

### As Mutações

### Mutações

**Introdução:** esse é um suplemento para Pocket Dragon que visa oferecer regras para mutações no cenário de Mutantes & Monstros.

### As Benções do Caos

Venus é um cenário rico em energia vital. Isso tem resultados maravilhosos, mas... Também há efeitos colaterais. Todos os seres sofrem o risco de sofrer mutações ao crescer ou ao serem transportados para lá. Essas mutações não são naturais: elas são o resultado dos organismos tentando processar a energia ambiente. Elas não provêm de alterações no código genético e não são passadas para descendentes. Por mais maléficas ou benéficas que algumas dessas mutações pareçam, elas não possuem efeitos negativos.

### Os Mutantes

No momento de entrada na dimensão do caos ou no momento de criação de personagens nativos, todo jogador precisa fazer uma jogada de personagem. Em caso de falha, ele chega ao seu novo lar