

res espetáculos do mundo. Na metade da carreira eles começam a ser assolados por pesadelos elétricos. Também se diz que magos não morrem – eles desaparecem.

:: Ladrões: onde os Homens-de-Armas falharam, os ladrões foram bem sucedidos. Ou quase. Insatisfeitos com o desempenho dos primeiros simbiosites, os líderes de Coral decidiram se a força bruta não era a resposta, talvez a precisão fosse. Os ladrões foram criados para possuir a capacidade de “ver” o fluxo de Xp dentro dos inimigos e acertar eles em cheio, causando danos terríveis. Há relatos de ladrões estraçalhado gigantes tão rápido que eles nem perceberam que tinham morrido. Tanto “poder de fogo” não vem sem custo, todavia. Em primeiro lugar, a destreza e agilidade que suas habilidades exigem os impedem de usar armaduras pesadas ou armas de grande porte. As demais, os simbiosites exerce um grande stress sobre o corpo dos seus hospedeiros, diminuindo seu total de pontos de vida. Ladrões são criaturas raras, e todos eles trabalham ou já trabalharam para algum governo.

tipo possa fazer que dois “ajudantes” do mesmo nível não possam fazer mais rápido e por menos peças de ouro. Mas mesmo estando aquém dos sonhos de Coral, essa classe caiu no gosto da comunidade de aventura. Virar um homem-de-armas é uma forma fácil e segura de garantir que aspirantes ve, todos os aventureiros transportados para Vênus de longe a classe mais comum, a maioria deles não se dedica – ao menos não exclusivamente – à carreira de aventureiro.

:: Homens de armas: por mais formidáveis que os clérigos sejam no campo de batalha, nem todos possuem o foco para conjurar milagres. Tentando sanar esse problema, os líderes de Coral bolaram um plano: criar organizações simbiosites capazes de processarem a energia de Vênus para transformar seus hospedeiros em soldados perfeitos. Os resultados desse programa, infelizmente, deixaram a desejar. Não há nada que um Homem-de-Armas

A Magia

:: Clérigos: a magia divina é extremamente comum, e sua presença se faz sentir em todos os aspectos da vida. Os clérigos são mais que curandeiros – suas habilidades são úteis em desde a agricultura até a indústria. Vale ressaltar que este amplo acesso a milagres faz com que a maioria das fés seja panteísta. Itens mágicos divinos – as chamadas relíquias – são em média 10 vezes mais baratos que o normal.

:: Magos: a despeito de lendas sobre “magia morta”, os simbiosites de magos só começaram a aparecer após a fundação de Del-Din-Dor. De maneira similar aos clérigos, a maioria dos magos usa suas habilidades para fins práticos. Povos nativos são extremamente desconfiados dessa “classe” – o povo lagarto, inclusive, vai caçar qualquer mago tolo o bastante para pisar em suas terras. Itens mágicos arcanos – os chamados artefatos – podem ser achados apenas nos grandes centros urbanos.

:: Itens Caóticos: todos os itens caóticos são de natureza orgânica – Eles estão vivos. Não se compra um item caótico pronto: eles são vendidos na

forma de ovos. Após serem ingeridos, eles chocam e aos poucos crescem até usa forma madura. Praticamente todo cidadão de Coral tem um item caótico cravado na carne. Apesar disso, esses seres não devem ser usados de forma leviana – eles precisam de xp e pvs para crescer e sua remoção requer, no mínimo, uma cirurgia. Itens Caóticos são encontrados em todo o mundo .

:: Itens Ordeiros: esses itens, de modo similar a seus irmãos caóticos, são de natureza simbiótica – mas não são orgânicos. Ao invés de crescer, com o tempo eles modificam seus hospedeiros. Em sua forma inativa, eles lembram mercúrio. Itens Ordeiros não são comumente achados fora de Del-Din-Dor ou do deserto de Amarth-Din.

:: Itens Neutros: a maioria desses equipamentos é oriunda de outras dimensões. Os poucos que foram forjados na própria Vênus estão ligados a lendas e profecias. Itens Neutros não são necessariamente mais poderosos que seus irmãos caóticos e ordeiros, mas valem muito, muito mais no mercado negro.

segundo lugar, em Vênus alguns conceitos que em outros lugares são abstratos são parte do dia-a-dia. São eles: Xp, Nível e Pv.

:: Xp: Vênus é um mundo saturado de energia vital. Todos os seres vivos contêm uma grande quantidade dessa energia engravada em seus tecidos, chamada Xp. Tão logo eles morrem, o xp que eles hospedavam procura corpos próximos para habitar.

:: Nível: quando um ser vivo acumula uma quantidade suficiente de Xp, ele sofre uma metamorfose, se tornando mais resistente e poderoso. “Nível” é o nome que a população dá para contar o número de metamorfoses que um ser vivo passou.

Pv: os Xp que fluem por toda vida são capazes de regenerar seus portadores de todo tipo de dano físico. A esse fenômeno é dado o nome de “Pv”. Quando um ser sofre dano, ele “gasta” os Pvs para poder se recuperar, lutando com plena capacidade até o fim. Em compensação, quando ele perde todos os Pvs, entra em colapso.



Monstros & Mutantes Personagens



João V. Fernandes

Personagens

Introdução: esse é um suplemento que visa detalhar o papel dos jogadores e seus personagens no cenário de Mutantes & Monstros, baseado no sistema Pocket Dragon.

Aventuras

A vida de um aventureiro em Vênus é muito diferente do que ocorre na maioria dos mundos. Em primeiro lugar, os aventureiros não são figuras raras e temidas. Os camponeses não vão cair aos pés deles pedindo ajuda, os guardas sabem como atingi-los onde dói e a maioria das masmorras já foi saqueada há décadas. A melhor oportunidade para eles é se cadastrar na “Aventuras & Cia”. Essa organização foi criada em Coral depois que um grupo de “artuacitores mágicos” causou a grande tempestade de galinhas, e visa manter os aventureiros o mais longe possível da cidade. Para tanto a A&C dará todo o suporte aos seus membros, fornecendo oportunidades de emprego, guias e até equipamentos. Em compensação, ela vai manter uma rede curta sobre seus membros, e por suas cabeças a prêmio ao menor sinal de rebelião. Em

Classes