

Mork Borg Armed Warriors Movies 80's

Criado por srbigodin@yahoo.com.br

Era pra ser uma adaptação para Mork Borg do Mulheres machonas armadas até os dentes planeta dos macacos, mas no decorrer da semana, foram feitas tantas modificações, que fiz outro rpg, outro problema é o rpg estar datado, inclusive com o nome oficial do livro.

Este suplemento está cheio de erros, e só foi testado uma vez, use-o por conta e risco.

História

"Guerreiros do anos 80" é um RPG de mesa baseado nos icônicos filmes de ação dos anos 80. Nele, os jogadores são transportados para uma era de aventura, adrenalina e heróis destemidos. Inspirado por clássicos como "Duro de Matar", "Rambo", "Exterminador do Futuro" e muitos outros, o jogo permite que os participantes vivenciem as emoções intensas e os desafios enfrentados pelos protagonistas dessas produções cinematográficas.

O RPG se passa em uma cidade Metal City, permeada por ruas movimentadas, becos escuros, arranha-céus brilhantes e um submundo de corrupção. Os jogadores podem explorar diversos cenários, como prédios abandonados, boates, delegacias, fábricas e até mesmo selvas exóticas. A atmosfera é repleta de neon, música sintetizada e estética retro-futurista.

Focado na ação e nas habilidades excepcionais dos personagens. Os jogadores criam seus heróis personalizados, que podem ser desde policiais durões, soldados de elite, detetives astutos até mercenários implacáveis.

História e Missões: O RPG oferece uma variedade de histórias e missões, repletas de reviravoltas e desafios emocionantes. Os jogadores podem ser contratados para resgatar reféns, dismantelar uma rede de tráfico de drogas, impedir um plano de destruição em massa ou até mesmo enfrentar uma organização criminosa global. Cada missão oferece diferentes caminhos, permitindo que os jogadores escolham sua abordagem, desde a ação direta até a furtividade estratégica.

É uma homenagem aos filmes de ação dos anos 80, capturando a energia eletrizante, o estilo extravagante e a sensação de heroísmo daquela época. É um RPG perfeito para aqueles que desejam

reviver os momentos clássicos do cinema de ação, onde os protagonistas enfrentavam todos os obstáculos com coragem, habilidade e uma trilha sonora inesquecível. Prepare-se para uma experiência intensa e cheia de nostalgia!

Ambientado em um futuro "próximo" ou "alternativo" onde a sociedade entrou em colapso devido aos atos da administração de Algum presidente Americano/Russo/ comunista/Talebã bilionário dono de uma mega corporação (escolha um de sua escolha). Aproveitando o caos, Invasores alienígenas, infernais e até outras dimensões, que lutam entre si acabaram por causar deformações dimensionais que abriram portais para outras realidades, como ficções-científicas, fantasias, pós-apocalípticos, vitorianos e etc.

Graças a este complexo ambiente, podemos encontrar caminhoneiros, motoqueiros, ex policiais, veteranos do Vietnã, Hackers, cientistas, agentes secretos, lutadores marciais lutando lado a lado, e. Combatendo ameaças diversas, e até criaturas cthulunianas.

Pense em um mundo Mad Max repleto de perigos, onde tudo, TUDO, pode ocorrer.

Criação de Personagens

Habilidades

AGILIDADE Defende, equilibra, nada, foge

PRESENÇA Perceber, mirar, encantar, conjura poderes

FORÇA Esmagar, levantar, golpear, agarrar

RESISTÊNCIA Resistir a veneno/frio/calor, sobreviver à queda

Role 3d6 e use a tabela à direita para gerar cada valor de habilidade de -3 a +3. A soma não é utilizada no jogo assim que o personagem é criado, apenas o valor da tabela.

Os personagens jogador não criados com as classes opcionais podem rolar 4d6 e descartar o dado mais baixo para duas de suas habilidades. Quando o personagem é aprimorado posteriormente, uma habilidade nunca pode exceder +6 ou -3.

1-4	-3
5-6	-2
7-8	-1
9-12	±0

13–14 +1
15–16 +2
17–20 +3

Pontos de Vida: Comece com resistência + d8. No pior caso 1hp, mas nunca menos.

GRAUS DE ARMADURA

1. leve -d2
2. média* -d4
3. pesada** -d6
*+2 CD em testes de Agilidade

** +4 CD em testes de Agilidade (Defesa +2 CD)

Armas Brancas

1 Soqueira 1d4+for
2 Taco de Baseball 1d4+For
Serra elétrica 1d10
Faca de arremesso 1d4
Espada 1d6
Gás lacrimogêneo*
Chicote 1d4
Rocha grande (com duas mãos) 1d8
Granada, pedaço de TNT 1d10 área

Armas de Fogo

1 Revolver 1d6
2 Metralhadora 1d8
3 Escopeta 1d12
4 Rifle 1d10
5 Sniper 1d10
6 Granada 1d12 (dano em área)

Desarmado d2 de dano

Arco d6, com Presença +10 flechas

Mangual d8

Besta d8, com Presença + 10 setas

Armadura

1 Roupas comuns (ou sem) (tier 0)

2 Roupas de tecido acolchoado, couro etc, -d2 de dano, nível 1) 20 c

3 armadura média (Colete a prova de balas, -d4 de dano, nível 2) 100c

4 Armadura pesada (Traje de Kevlar completo com capacete, placa etc, -d6 de dano, nível 3) 200c

Obs: Depois de um tiroteio (10 pontos de dano ou mais) as armaduras terão de ser trocadas.

Clichê

1 Colegial

2 Modelo ou Artista

3 Cientista

4 Hacker

5 Detetive

6 Empregado assalariado

7 Repórter

8 Forças de Segurança (Exército, Aeronáutica, Polícia)

9 Criminos(o) a procurad(o) a

10 Vendedora da Avon, Hinode, etc

11 Fugitiva(o) de um hospício

12 Esportista ou Artista Marcial

Pecado (jogue o d8)

1 Orgulho

2 Cobiça

3 inveja

4 ira

5 luxúria

6 gula

7 preguiça

8 Jogue duas vezes sua pecadora(o)

Classes

Tanque: Brucutu clássico dos filmes de ação com armas na mão, um verdadeiro o exército de um homem só. Exemplos: Rambo, Bradock

PV: Resistência + d10

Habilidades

1 sobrevivente: Uma vez por aventura quando estiver o 0 pontos de vida você levanta com 4 pontos de vida.

2 Difícil de matar: Você só faz testes de morte quando estiver com -5 pontos de vida ao invés de 0

3 Perito em arma: Escolha um tipo de arma, você ganha um bônus de +1 no dano e na chance de acertar. (Fazem parte dessa escolha: armas brancas, armas de fogo, ataque desarmado)

4 Perito em explosivos: Você pode tanto desarmar explosivos quanto armar bombas

5 Intimidação: Uma vez por dia você pode escolher fazer um inimigo que tenha metade dos seus pontos de vida fugir de medo com sua presença.

6 Bom de briga: Em combate desarmado você causa 1d4+força de dano, diferente do tradicional 1d2 de dano.

Perito: Nem só de atirar e destruir coisas vive um herói de ação dos anos 80, Especialista em habilidades técnicas e conhecimentos específicos. Exemplo: Macgyver

PV: Resistência + d6

Habilidades

1 Conhecimento aprofundado em uma área específica (como ciência, engenharia, medicina, Direito, investigação criminal escolha uma)

2 Quebra-cabeças habilidades técnicas avançadas, capacidade de resolver problemas complexos.

3 "Mestre da Tecnologia" - Permite ao personagem hackear sistemas de segurança e controlar dispositivos eletrônicos.

4 As do volante: Você consegue dirigir perigosamente em condições que seriam impossíveis como em qualquer filme de velozes e furiosos.

5 Social: Usando sua lábia e cara de pau para sair de situações perigosas (CD12 Presença).

6 Gambiarra: Uma vez por aventura, você pode construir um equipamento para salvar o grupo de acordo com o mestre (CD 14 Presença para construir), construído com resto de eletrodomésticos comuns, esses equipamentos são destruídos depois que a emergência acaba.

Furtivo: Um mestre das sombras e especialista em movimento discreto. Como um ladrão, espião ou um ninja. Exemplo: 007

PV: Resistência + d8

Habilidades:

1 furtividade: mover silenciosamente,

2 habilidades de camuflagem

3 sabotagem

4 "Sombra Veloz" - Permite ao personagem se mover rapidamente sem ser detectado por inimigos ou armadilhas.

5 Ataque pelas costas

6 Ladino: habilidade de furtar bolsos, abrir portas

Atrapalhado: Desajeitado, mas com habilidades únicas para se safar de situações complicadas. Inspetor Crusor, Mister Magoo, Frankin Deblin

PV: Resistência + d4

Habilidades

1 Sorte de principiante: capacidade de se adaptar rapidamente, resiliência, criar situações inusitadas.

2 "Sorte Absurda" - O personagem tem uma probabilidade muito maior de ativar eventos aleatórios benéficos e se safar de situações perigosas por pura sorte.

3 Iniciativa atrapalhada:

4 Provocar acidentes: Fogo, incêndio, curto-circuito, inundações a escolha do mestre, qualquer lugar em que o Atrapalhado estiver e que servir de covil para o vilão pode sofrer um acidente inexplicável.

5 Sorte em combate: Uma vez por dia pode transformar uma falha crítica em situação de luta causando dano em seu oponente (isso não impede do personagem ainda sofrer as consequências de uma falha crítica.

6 Arma improvisada: Qualquer objeto não letal e que faça parte do cenário pode se transformar em armas contra os inimigos (e contra os outros Jogadores), escadas, baldes, bolas de gude, peixes frescos, lagostas, panelas, pia de banheiro...

PODERES

são conhecidos, em geral encontrados escritos em O Mestre decide o efeito de um Crítico ou Vexame, há uma tabela opcional de Alguns poucos Poderes pergaminhos Role Presença + d4 todas as manhãs para determinar quantas vezes você pode usar Poderes naquele dia; escolha entre seus pergaminhos disponíveis. Ao ler um pergaminho, teste Presença CD12. Se você tiver sucesso, o poder é ativado e você subtrai um uso diário do total. Se você falhar, o Poder não funciona, você perde d2 PV e você fica zonzo pela próxima hora. Durante este tempo, os poderes sempre falharão da pior maneira possível.

Magias: Tecnicamente não existe magia em filmes de ação, e se ela existe, os Jogadores não tem acesso, no máximo estão a procura de um livro que contém um ritual e precisa ser lido em uma noite de lua cheia no alinhamento dos planetas, e lidos sem gaguejar, caso seja preciso, use as regras do Mork Borg para magias.

Presságios

Claramente, os olhos de outros poderes estão sobre você, observadores Eldritch ou os Destinos emaranhados de mundos alternativos. Chame de sorte, se quiser. Cada classe ganha um número de Omens. Se você jogar sem classes, todos os personagens começam com d2 Presságios. Quando esgotado, role o dado designado para a classe (d2 se estiver jogando sem classes) e recupere essa quantidade de Presságios depois de descansar pelo menos seis horas.

Efeitos:

causar dano máximo com um ataque

re-rolar uma rolagem de dados (seu ou de outra pessoa)

menor dano causado a você por d6

neutralizar um Crit ou Fumble

reduza o dr de um teste em -4

Poderes /pergaminhos

USOS POR DIA

Um PJ pode usar seus Poderes num total de Presença + d4 vezes por dia. Role os usos totais todos os dias.

CONJURAR UM PODER

Faça um teste de Presença CD12. Falhar significa que o poder não funcionou e o conjurador perde d2 PV pelo dano, fica zonzo por uma hora e não pode usar Poderes nesse tempo. ver Vexames

REGRAS

CLASSIFICAÇÃO DE DIFICULDADE (CD)

6 absurdamente simples

8 rotineiro

10 bem simples

12 normal

14 difícil

16 bem difícil

18 não deveria ser possível

caído ZERO PV

1 Cai inconsciente por d4 turnos, desperta com d4 PV.

2 Role um d6: 1-5 = Membro quebrado ou decepado . 6 = Perde um olho.

Não pode agir por d4 turnos, daí retorna com d4 PV.

3 Hemorragia: morte em d2 horas a não ser seja tratada. Todos os testes são CD16 na primeira hora.

CD 18 na última hora.

4 Morte. A CD para ataques e defesas são modificadas como em qualquer teste Caído (d4)

Combate

Iniciativa

1-3 inimigos vão primeiro

4-6 PJs vão primeiro

Agilidade + d6 para iniciativa individual ou para determinar quem vai primeiro dentro do grupo.

Role d20 ± habilidade se for igual ou maior que a CD

CORPO A CORPO CD12 FORÇA

À DISTÂNCIA CD12 PRESENÇA

DEFESA CD12 AGILIDADE

Criaturas não somam habilidades, apenas rolam um d20 sem alterações contra a CD.

Se você fracassar o inimigo te atinge. Inimigos atacam uma vez por turno a não ser que seja determinado de outra forma.

Jogadores rolam tanto seus ataques quanto suas defesas. Criaturas e inimigos não rolam dados no combate.

Defesa: Testar Agilidade X 12, Se você falhar, o inimigo o atinge. Os inimigos atacam uma vez por rodada, a menos que indicado de outra forma.

CRÍTICO (20 NATURAL)

Ataque: dano ×2, armadura/

proteção reduzida em um grau.

Defesa: PJ acerta um ataque extra.

VEXAME (1 NATURAL)

Ataque: A arma é quebrada ou perdida.

Defesa: PJ leva o dobro de dano e a armadura reduz um grau.

Quando a armadura é danificada penalidades em testes de Força ou Agilidade se mantêm.

–d6 (3 grau)

–d4 (2 grau)

–d2 (1 grau)

Armadura reduzida abaixo do 1 grau está arruinada e não pode ser reparada. Os custos de reparo da armadura está descrito abaixo

Quanto dura um turno?

Um turno dura tempo suficiente para realizar um ataque (ou conjurar um poder)

e atravessar um quarto de tamanho normal Há geralmente 10 turnos em um minuto.

REAÇÃO (2D6)

Quando encontrar um criatura cuja reação é indefinida.

2–3 MATAR!

4–6 IRRITADO

7–8 INDIFERENTE

9–10 QUASE AMIGÁVEL

11–12 PRESTATIVO

ROLE MORAL SE

- O líder for morto
- Metade do grupo for eliminada
- Um único inimigo possui apenas 1/3 de seus PV

Se você rolar mais alto que o valor de moral da criatura com 2d6, ela está desmoralizada. role o d6 para ver se ela (1-3) foge ou (4-6) se rende.

MORAL (2D6)

Se você rolar acima da Moral da criatura, d6:

1–3 Foge

4–6 Se rende

DESCANSO

Retomar o fôlego cura d4 PV

Uma noite de sono cura d6 PV

Infeccionado: Não se cura quando descansa. Perde d6 PV diariamente

CAÍDO (0 PV) D4:

1 Cai inconsciente por d4 turnos, desperta com d4 PV.

2 Role um d6: 1-5 = Membro quebrado ou decepado. 6 = Perde um olho.

Não pode agir por d4 turnos, daí retorna com d4 PV.

3 Hemorragia: morte em d2 horas a não ser que seja tratada. Todos os testes são CD16 na primeira hora. CD 18 na última hora.

4 Morte.

Capacidade de carga

Você pode carregar força +8 itens de tamanho normal (por exemplo, pés-de- cabra, banha, pergaminhos, tochas, mas não bigornas, baús, escadas, cadáveres) sem problemas. Depois disso, ao testar Força e Agilidade, o dr aumenta em 2 (de 12 para 14, etc.). É impossível carregar mais do que o dobro de Força+8.

Evolução dos personagens:

Conforme os jogadores avançam no jogo, eles ganham experiência e recursos para melhorar suas habilidades e adquirir equipamentos mais avançados. A progressão é estruturada para recompensar a criatividade e o trabalho em equipe, incentivando os jogadores a explorar diferentes estratégias.

Mais PV: Role 6d10. Se o resultado for igual ou maior que o seu máximo de PV atuais, aumente eles em d6.

Habilidade: Role um d6 contra cada habilidade. Resultados iguais ou maiores que a habilidade aumentam ela em 1, no máximo indo a +6. Resultados menores que a habilidade diminuem ela em 1. A habilidade é então reduzida em 1, mas nunca abaixo de -3.

Durante a aventura você encontra:

0-3 nada

4 3d10 Créditos

5 um Equipamento tecnológico com os mesmos poderes de um pergaminho sujo

6 um Equipamento tecnológico com os mesmos poderes de pergaminho sagrado

CRIATURAS

1 Trapaceiro, Cafetão PV 4 Moral 7 Armadura 0 Canivete/revolver d4 Especial: Lábia (CD 12 x Presença)

2 Fanático (Religioso, político, por Time de futebol e afins) PV 6 Moral 9 Armadura -d2 Canivete/Taco de Baseball, corrente d4 Especial: Convocar outro fanático (CD 12)

3 Mutante PV 4 Moral 7 Armadura -d2 Canivete/revólver d4 Especial: Escolha algum poder aleatório que cause de 1d4 a 1d6 de dano (raio, fogo, dano físico agravado, etc), humanoide que teve seus genes modificados pela radiação, casamento consanguíneo, engenharia genética, lixo tóxico, mutagênico, ou raio mortal.

4 Membro de gangue, bandido e afins PV 4 Moral 7 Armadura -d2 Canivete/revolver d4 Especial: Lábia (CD 12 x Presença)

5 Bêbado, noiado, mendigo e afins PV 4 Moral 7 Armadura -d2 Canivete/revolver d4 Especial: Lábia (CD 12 x Presença)

6 Kamikase PV 4 Moral 7 Armadura -d2 Canivete/revolver d4 Especial: Explodir (CD 12 x Presença), fanático com explosivos capazes de colocar bombas e seu próprio corpo e se explodir para cumprir a sua missão, causando 1d4 de dano em uma área de 10 metros.

7 Zumbi PV 7 Moral – Restos de couro -d2 Garra/mordida d2 + especial

Especial: Quem for mordido testa Resistência CD8 ou morre em dois dias, logo depois se erguendo como um zumbi. Dizem que é possível encontrar a cura.

8 Escória PV 7 Moral 8 Sem armadura Faca envenenada d4 + especial

Especial Faca envenenada. Teste Resistência CD10 ou fique infeccionado

O PJ com a Presença mais alta faz um teste no início da batalha. Falhar significa CD14 que um membro aleatório do grupo é automaticamente golpeado com uma facada covarde pelas costas - dano normal +3.

9 Zukuma Brutamontes PV 13 Moral 9 Pele endurecida -d2

Especial Ataca duas vezes por turno mas não tem tempo para defesa (CD10 para acertá-lo).

Empunha (d4)

1. Mangual longo d8
2. Maça pesada d6
3. Espada-corrente d6
4. Martelo de guerra imenso d10

10 Esqueleto Sem armadura PV 7 Moral 8 Espada curta d4

Especial: Esconde-se e espreita.

11 Lich Necromante morto-vivo (fraco) PV 15 Moral – Barreira (necrótica) -d4

Ataque d6 + especial Especial Toque paralisante (Presença CD14 todo turno para se livrar)

Ninguém consegue usar Poderes perto desta anti-mágica ferida na realidade. Todo turno ela pode roubar o conteúdo de um pergaminho próximo e usar esse Poder contra seu dono.

12 Vulto PV 15 Moral – Sem armadura Toque d4 + especial Especial rápido, evasivo difícil de acertar (CD14).

Estes fantasmas sem som algum sempre vencem a iniciativa. O toque deles drena Força, Presença e Agilidade em 1 enquanto a luta durar.

13 TRASGO PV 32 Moral especial Couro duro -d2, Punho 2d6 Especial fácil de acertar;

ataques são CD10. Covardes apesar do tamanho. Geralmente recuam se feridos gravemente.

14 Drone voador com metralhadora PV 11 Moral – Armadura -d2 Lançador de Projétil perfurante d6

15 Gárgula PV 18 Moral – Argila/pedra -d6 Garras d6 Olho-atirador d8 Espreitando em igrejas, de tocaia em cemitérios, rasteja em sua direção quando você não está Olhando. Perturbador e imóvel, é difícil diferenciá-lo de pedra cinzenta ou reconhecê-lo mesmo quando visto. Eles se movem devagar e são fáceis de acertar Seu olhar apavorante é usado em 1-2 no d6 a cada turno.

16 Reptiliano PV 10 Moral 7 Sem armadura Arma Laser d6. Especial: Disfarce. Alienígenas infiltrados na Terra, em geral disfarçado de humanos, caso recebam algum dano voltam a sua forma Reptiliana.

17 Andróide, Robô: PV 12 Moral - armadura d4 Arma Laser d6.

18 Furry, Homem animal mutante: PV 12 Moral 10 armadura 2d Arma Garras, mordidas d4 ou armas (Espadas, revólver, etc). Descrição genérica para qualquer ser meio humano, meio animal como Gatos do Trovão, Tartarugas ninjas, ratos motoqueiros de Marte, Gorilas com armas de fogo, sapos lutadores e etc...

Obs: As estatísticas podem mudar de uma criatura para outra

19 Coelhos assassinos: PV 4 Moral 7 Sem armadura Mordida direto na jugular d6. Esses bichinhos aparentemente inofensivos saltam no pescoço do primeiro que chegar perto dele, sendo preciso vencer a iniciativa (CD 12) para não ser surpreendido por esses demônios peludos.

20 Planta carnívora mutante: PV 15 Moral - armadura d4 Mordida d4. Especial: Tentáculos. Disfarçada a flora local essa planta vai tentar prender os personagens (CD 10 Percepção para não ser surpreendido pelo ataque), caso perca um tentáculo vegetal tentará prende-lo (CD 12 Força) para se libertar.

Criando seu próprio monstro ou inimigo

1 Invente um nome

2 Descreva o que ele pode fazer e quais poderes especiais (se houver)

Escolha a **Armadura**: d2, d4, d6

Escolha o **PV**: Entre 2 até 32 (ou mais se vc for um mestre sádico)

Moral: Não possui ou não se aplica se for uma criatura sem vontade própria (como um androide, robô, golem, etc) ou um "Chefão de fase"

Fora isso entre 7-12

Estáticas se o mestre tiver com preguiça

Fraco: PV 2-6, Moral 0-6, Arm d2 dano d4

Mediano: PV 7-12, Moral 7-10, Arm d2 ou d4 dano d4, d6

Forte: PV 12-20, Moral 10-12, Arm d2 dano d4 dano 2d4, d6, d8

Chefão de fase: PV 12-32 ou mais, Moral (não se aplica), Arm d4, d6, d8... dano d6, d8, d10, d12... e um ou mais poder especial

Notícias dos Tablóides:

Pode não parecer, mas o fim do mundo está chegando se não resolverem esses problemas o mais rápido possível o mundo vai estar no mais perigoso caos e do apocalipse.

1.1 Testemunhas de Jeová batem em todas as portas de todas as pessoas do mundo ao mesmo tempo, como parte de um plano de dominação do mundo

1.2 Invasão alienígena

1.3 Invasão Demoníaca

1.4 Invasão Zumbi

1.5 Invasão Robôs

1.6 Invasão Mutantes

2.1 Invasão Nazistas

2.2 Invasão Vampírica

2.3 Portal para outra época

2.4 Apenas mais um cartel de drogas

2.5 Mais um candidato a ditador quer dominar o mundo

2.6 Presidente dos EUA foi substituído por ...

3.1 Portal para outra dimensão

3.2 Portal para o inferno, arranje um jeito de fechar ele, antes que dê merda

3.3 Aparelhos domésticos e computadores ganham vida e atacam pessoas

3.4 Inteligência artificial começa a Revolta das Máquinas

3.5 Algum cientista achou uma boa ideia clonar dinossauros e agora eles invadiram Nova York (ou qualquer outro lugar onde os Jogadores estão)

3.6 Um assassino em série sai do hospício e começa a matar compulsivamente (eu já mencionei que ele é imune a balas ?)

4.1 Algum maluco vindo do futuro (e com armas do futuro) resolve alterar as linhas temporais, cometendo assassinatos, investir em ações na bolsa de valores, tocar no baile da escola dos pais deles para eles se conhecerem...

4.2 Um novo aplicativo criado para substituir o tic tok transforma as pessoas em idiotas sem mente controlados por algum bilionário excêntrico, fora isso o dia está normal

4.4 Nada de anormal acontece o dia todo, o que é prenúncio que algo terrível vai acontecer em breve...

4.5 aquele vilão que vc acreditava estar morto voltou mais forte, mesmo que vcs tenham explodido ele, empurrado de um abismo e o torrado até virar cinzas com um lança chamas.

4.6 Robôs de outro planeta que se transformam em carros, torradeiras, televisores, micro-ondas e etc, resolvem dominar o mundo e lutar entre si.

5.1 Algum Hacker perigoso tem acesso ao arsenal mundial de bombas atômicas e promete explodir todas elas em 24h se não receber um bilhão de dólares

5.2 Algum Hacker perigoso tem acesso aos satélites com armas laser destruidoras de monumentos históricos e a cada hora irá destruir um monumento histórico ao redor do mundo começando pela Torre Eiffel, Cristo Redentor e a Estátua da Liberdade

5.3 A energia elétrica do mundo deixa de funcionar e o caos se instala, se não resolverem isso o mundo vai voltar a idade da pedra.

5.4 As reservas de petróleo do mundo somem sem deixar vestígios e o mundo pode se transformar num pesadelo no Estilo Madmax. (não é preciso lembrar que estamos nos anos 80 e carros elétricos não saíram do papel)

5.5 O perigoso agente secreto russo Putin começa um plano nefasto de dominação global e se não for detido será o próximo presidente da Rússia.

5.6 O perigoso Bilionário Donald Trump começa um plano nefasto de dominação global e se não for detido será o próximo presidente dos EUA.

6.1 Alguém achou inteligente colocar os criminosos mais perigosos do mundo em uma ilha em cidade fantasma destruída por um terremoto e transformar-la em uma gigantesca penitenciária sem guardas e cercada por muros altos, lógico que o avião presidencial com os código de detonação nuclear cai na ilha e cabe a vocês salvar o mundo. Guarde o mapa dessa ilha porque será necessário voltar a ilha para resgatar um perigoso Hacker capaz de descobrir o paradeiro do vilão da semana.

6.2 Um cientista louco criou um perigoso mutagênico capaz de transformar pessoas em lagartos, macacos, doninhas, etc... mutantes

6.3 Arqueólogos abrem um sarcófago de um poderoso mago morto a milênios, ele vai usar sua magia para trazer seus fieis soldados (Zumbis, guerreiros de Terracota, Múmias, Samurais fantasmas, vampiros, etc) para dominar o mundo e abrir um portal para algum lugar sombrio e assustador.

6.4 Um vírus mortal cai nas mãos de um grupo terrorista e promete espalhar ele em 24h se não receber um bilhão de dólares.

6.5 Encontrada a entrada de um mundo perdido dentro da Antártida com florestas tropicais, dinossauros, homens da caverna, vikings, piratas do Caribe, base nazistas e qualquer outra bizarrice digna de qualquer parque de Disney.

6.6 Reptilianos com a tecnologia de clonagem se infiltram em toda sociedade e lentamente trocam os líderes mundiais por clones

7.7 Pegue a maior arma que puder carregar, o apocalipse chegou...

OBS: Ficou faltando um grupo de jovens encontram um livro com capa feita de pele e obviamente lêem o que está escrito e acordam Cuthullu, ou um fantasma está afugentando os jovens de um parque de diversão, mas que na verdade é só o próprio dono do parque querendo o dinheiro do seguro. Ou o apocalipse cristão básico.

Bônus Traking:

Mulheres (Mork Borg) Armadas até os dentes

História

Ambientado em um futuro "próximo" ou "alternativo" onde a sociedade entrou em colapso devido aos atos da administração de Algum presidente Americano/Russo/ comunista/Talebã (escolha um de sua escolha). Aproveitando o caos, o Capiroto enviou suas servas - Panteras Infernais com Asas de Morcego para reconstruir a sociedade a sua vontade. O Vaticano então responde aos planos do Capiroto, enviando seu grupo de elite de freiras guerreiras, as Irmãs de Nossa Senhora da Harley-Davidson, para combater as Panteras. O constante conflito deste dois grupos de mulheres, que lutam entre si e contra o perigoso Machismo, acabaram por causar deformações dimensionais que abriram portais para outras realidades, como ficções-científicas, fantasias, pós-apocalípticos, vitorianos e etc, constituindo assim o "Machoverso".

Graças a este complexo ambiente, podemos encontrar astronautas, freiras motoqueiras, guerreiras tipo Sonja e Xena, lado a lado lutando, e metralhando, sempre com corpos esculturais vestidas com trajes mega sensuais. Combatendo ameaças diversas como coelhos assassinos, gatinhos do inferno, estudantes de república tarados, CPI do congresso, televangelistas, aliens, porcos chauvinistas e até criaturas cthulurianas.

Pense em um mundo Mad Max repleto de mulheres gostosas, onde tudo, TUDO, pode ocorrer.

Mulher Armada até os dentes

Você é uma mulher Empoderada e muito, muito perigosa. Destruindo homens chauvinistas, ninjas, vilões cinematográficos e monstros do espaço sem nunca perder o charme ou desmanchar o penteado.

Começa com 2d6 × 100 Créditos e d2 Presságios.

PV: Resistência + d10

Clichê

- 1 Colegial
- 2 Modelo ou Artista
- 3 Cientista
- 4 Hacker
- 5 Detetive
- 6 Dona de casa a beira de um ataque de nervos
- 7 Reporter
- 8 Forças de Segurança (Exército, Aeronáutica, Polícia)
- 9 Criminosa procurada
- 10 Vendedora da Avon, Hinode, etc
- 11 Fugitiva de um hospício
- 12 Esportista ou Artista Marcial

HABILIDADES

1 Seduzir Criatura (baseada em Presença) - Um sucesso na utilização desta Habilidade conseguirá um favor de uma criatura suscetível. O tamanho do favor depende da margem com que se conseguiu o sucesso.

2 Manjar de Tecnologia (Baseado em Presença) - Esta perícia permite que a personagem opere equipamentos de tecnologia complexa como Sistemas de vigilância, Microondas, supercomputadores e reatores atômicos.

3 Voar em Coisas (baseado em Dest.) - Esta Habilidade permite à personagem pilotar qualquer veículo ou criatura voadora.

4 Acertar Coisas (baseada em Dest.) - Esta é a habilidade de usar seus punhos e pés para causar ferimentos sérios (1d4+Força no lugar de 1d2 em ataques desarmados) em qualquer coisa que apareça na sua frente.

5 Às do Volante (baseado em Dest) - Esta Habilidade permite à personagem dirigir qualquer veículo ou animal que se mova no chão ou sobre a água.

6 Tiro Certo (Baseado em Presença) Uma vez por aventura você tem um acerto normal automático com uma arma de fogo.

Freiras Renegadas: freiras de Nossa Senhora da Harley-Davidson, comandadas pelo Papa com o objetivo de " trazer Paz e Harmonia" para o mundo arruinado, e "quebrar algumas cabeças infiéis no processo".

Começa com 1d6 × 100 Créditos e d2 Presságios e uma Harley-Davidson turbinada.

PV: Resistência + d8

Clichê (jogue 1d6)

1 Madre Superiora

2 Noviça rebelde

3 Penitente

4 Exorcista

5 Falsa Freira

6 Pecadora enrustida

HABILIDADES

1 **Punhos da Fé:** Esta vantagem significa que sua alma é completamente pura, e seus punhos (1d4+Força) ou armas Brancas são considerados armas sagradas contra qualquer coisa que seja afetada somente por armas sagradas.

2 **Linha quente com o Todo Poderoso:** esta Habilidade permite que você fale com Deus de um celular sagrado, uma vez por aventura quando a coisa complica. Jogue 1d6:

1 - você falará com o Todo Poderoso em pessoa. Fogo cai do céu, enviando um inimigo para o descanso eterno (não funciona contra chefes de aventura), ou curar qualquer dano.

2 você falará com a secretária Dele, que causará 1d6 pontos de dano em um inimigo, ou recuperará 1D6 pontos de vida seus ou de um aliado.

3 ou 4, Deus estará no banho, e você falará com a secretária eletrônica. Nenhum efeito

5 ou 6, sua ligação será transferida para o líder religioso de plantão que você escolher, que lhe enviará um item de equipamento qualquer (à sua escolha) que poderá ser utilizado em 1d10 turnos.

3 Escolha um pergaminho Sagrado do Mork borg.

4 Escolha uma Habilidade da Tabela Mulheres Armadas até os dentes

5 **Exorcismo:** Uma vez por aventura faça um teste de Presença 14 para uma criatura demoníaca, fantasma, vampiro, zumbi ou afim, caso acerte o inimigo 1 fugirá, 2 Voltará para o plano onde veio 3 Perde metade dos pontos de vida 4 fica atordoado por um turno.

6 **Cura completa:** Uma vez por aventura você pode recuperar todos os pontos de vida de alguém que está a beira da morte (0 pontos de vida).

Pecado (jogue o d8)

1 Orgulho

2 Cobiça

3 inveja

4 ira

5 luxúria

6 gula

7 preguiça

8 Jogue duas vezes sua pecadora

Gatinha Infernais com Asas de Morcego

Você é uma das escolhidas pelo Inferno (escolhidas para quê, nós nem queremos saber), enviada de volta à Terra para restaurar

a lei e a ordem, e com isso revitalizar o negócio do pecado organizado. Equipadas com asas de morcego, armas e decotes, vocês

estão aqui para triunfar, numa repugnante diversão, sobre aqueles pão-duros amadores que pensam saber como conduzir os negócios do pecado.

Começa com 1d6 × 100 Créditos e d2 Presságios.

PV: Resistência + d8

Clichê

1 Succubus

2 Renascida do inferno

3 Manipuladora

4 Porradeira

5 Bruxa infernal

6 Inocente

HABILIDADES

1 **Asas de morcego** (Baseada em Destreza) - Esta perícia indica

o quanto você é boa em bater suas asas para manobrar em voo.

2 **Toque de chamas:** (Baseada em Presença) Permite que você dispare rajadas de chamas das pontas dos dedos , como um lança-chamas causando 2d4 de dano, Uma falha significa que você perde 1d4 ponto de vida.

3 **Linha Quente com o Capiroto:** O Diabo em pessoa lhe deve um favor, que pode ser pago uma vez por jogo. Jogue 1D6.

1 - você falará com o Gramunhão em pessoa. Fogo cai do céu, enviando um inimigo para o fogo eterno (não funciona contra chefes de aventura), Recupere todos seus pontos de vida.

2 você falará com o secretário, que causará 1d6 pontos de dano em um inimigo, ou recuperará 1D6 pontos de vida seus.

3 ou 4, O Demo deve estar fazendo hora extra, e você falará com a secretária eletrônica. Nenhum efeito

5 ou 6, sua ligação será transferida para o Diabrete de plantão, que lhe enviará um item de equipamento qualquer (à sua escolha) que poderá ser utilizado em 1d10 turnos.

3 Escolha um pergaminho Sujo do Mork borg.

4 Escolha uma Habilidade da Tabela Mulheres Armadas até os dentes

5 **Resistência ao fogo**, Séculos no Inferno lhe deram imunidade cOntra o dano causado por fogo ou chamas de qualquer tipo. Para este caso, o dano provocado por chamas causado por NPCs que usem ataques de chamas combinados com outros tipos de ataque valem a metade (arredondado para cima).

6 **Garras**: Estas são elegantes garras retráteis que causam 1d6+Força.