

Manual dos Monstros

Automatic translation placeholder for pt

1. Introdução

- Usamos os mesmos conceitos que nas regras básicas e no livro MG.
- **Apenas os jogadores rolam.** Os oponentes exercem pressão através da **TN** e movimentos; os danos geralmente resultam de "retaliação" ou testes forçados aos jogadores.

1. Introdução

Nome — Classe, **TN**, Ferimentos, Papel, Movimento, Especial

- **Classe:** Peão | Elite | Chefe
- **TN:** número 4/6/8/12 que determina a dificuldade de atingir/desviar do oponente.
- **Ferimentos:** apenas para Elite e Chefe (Elite: 2, Chefe: 3 por padrão). Peão não tem Ferimentos (cai após ser atingido).
- **Papel:** Bruto (luta), Atirador (móvel), Artilharia (distância), Controlador (controle de campo), Suporte (apoio).
- **Movimento:** padrão de 5 quadrados. Altere se a mobilidade for única (por exemplo, 6 Rápido, Voo, Salto 3).
- **Especial:** 1–2 habilidades descritivas curtas (veja as seções “Características” e “Movimentos”).

Exemplo de anotação: “Guardião Elite — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Bruto, Movimento 5, Especial: Escudo Pesado; Investida”.

Pacholek (minion):

- **Minion (pacholek):** **TN** 6, cai após 1 acerto. Em quantidade, cria pressão. Retaliação ao errar: –1 Coração.
- **Elite:** **TN** 8, 2 Feridas. Geralmente tem 1 característica defensiva ou mobilidade. Retaliação ao errar: –1 Coração; às vezes um efeito situacional adicional.
- **Chefe:** **TN** 12, 3 Feridas. Tem 2–3 movimentos especiais e influencia o terreno/ritmo. Pode provocar testes nos jogadores (por exemplo, esquiva, estabilização).

Bruto (luta corpo a corpo):

- **Brutamontes (combate corpo a corpo):** pressiona no corpo a corpo, empurra para fora da cobertura.
- **Skirmisher (móvel):** entra/sai do contato, pune a solidão.
- **Artilharia (distância):** atira de trás da cobertura, força o movimento.
- **Controlador (controle):** cria zonas de perigo, fumaças, campos de empurrão.
- **Suporte (apoio):** fortalece aliados, reduz a **TN** dos aliados ou aumenta a **TN** dos heróis em 1 grau situacionalmente.

1. Introdução

Adicione 1–2 ao statblock. Sempre funcionam descritivamente; mudam a **TN** em 1 grau apenas quando faz sentido.

- **Escudo Natural:** a uma distância do oponente, ele geralmente tem cobertura parcial (ataque contra ele → **TN** +1 grau).
- **Armadura Leve:** a primeira perda de 1 Coração em retaliação contra esta unidade na cena é ignorada.
- **Duro:** o primeiro sucesso contra esta unidade não causa Ferida (apenas empurra/posição) — bom para chefes.
- **Rápido (Movimento 6):** ignora 1 quadrado de terreno difícil por turno.
- **Escalador/Saltador:** move-se verticalmente/sobre obstáculos como se estivesse em terreno plano, salto de 3 quadrados.
- **Voo:** ignora obstáculos de terreno (o MJ cuida de coberturas razoáveis).
- **Explorador:** é mais difícil de surpreender; a primeira tentativa de furtividade contra ele tem **TN** +1.
- **Resistência [tipo]:** o primeiro efeito de um determinado tipo na cena é reduzido (o MJ explica: alcance mais fraco, tempo mais curto).
- **Vulnerabilidade [tipo]:** contra este tipo de ataques, a **TN** é 1 grau mais baixa.
- **Enxames:** quando está ao lado do alvo, a retaliação em um erro pode atingir dois heróis em alcance 1.

1. Introdução

Escolha 1–2 características. Os movimentos descrevem o efeito; se ameaçarem os heróis, o MJ pode pedir que eles façam o teste apropriado (Z ou M) contra a **TN** do oponente.

- **Empurrão (Brute):** após atingir o herói, mova-o adicionalmente de 1 a 2 quadrados.
- **Quebra de Escudo:** quando esta unidade atinge, o escudo do alvo deixa de funcionar até o final do próximo turno.
- **Arrancada (Skirmisher):** entrar/sair do combate corpo a corpo não provoca retaliação.
- **Salva (Artillery):** área 3×3; todos na área fazem teste Z contra **TN**; falha: –1 Coração e empurrão de 1 quadrado.
- **Âncora (Controller):** área 3×3 se torna "terreno pegajoso" (entrar custa toda a Ação) até o final do próximo turno.
- **Reforço (Support):** um aliado tem um bônus de 1 grau até o final da rodada (aqueles que o atacam têm **TN** +1).
- **Invocação (Boss):** uma vez no início, invoca 2 lacaios em quadrados livres.
- **Barreira (Boss):** até o final da rodada do lado divino, os heróis realizam ataques à distância com **TN** +1.
- **Impacto (Boss):** todos dentro de 2 quadrados fazem teste S vs **TN**; falha: –1 Coração ou queda (você perde Movimento neste turno).

1. Introdução

1. **Escolha a classe:** Cone / Elite (2 Ferimentos) / Chefe (3 Ferimentos).
2. **Defina o **TN**:** 6 / 8 / 12 (excepcionalmente 4 para muito fracos ou 10 para elites duras).
3. **Atribua um papel:** Bruto, Atirador, Artilharia, Controlador, Suporte.
4. **Adicione 1–2 características e 1 movimento especial** (Chefe: 2–3 movimentos).
5. **Movimento:** normalmente 5; mude apenas se for crucial.

Pronto. Este esqueleto funciona em todas as realidades.

1. Introdução

Poniższe wpisy podmień nazwami/kolorami świata.

7.1 Pachoquinhos

- **Guarda Pachoquinho** — Pachoquinho, **TN** 6, —, Bruto, Movimento 5, Especial: Escudo Natural.
- **Explorador Pachoquinho** — Pachoquinho, **TN** 6, —, Patrulheiro, Movimento 6, Especial: Explorador.
- **Atirador Pachoquinho** — Pachoquinho, **TN** 6, —, Artilharia, Movimento 5, Especial: Salva (pequena área 2×2, apenas avisa: em falha –1 Coração).
- **Controlador Pachoquinho** — Pachoquinho, **TN** 6, —, Controlador, Movimento 5, Especial: Âncora (por 1 turno, uma vez).
- **Apoio Pachoquinho** — Pachoquinho, **TN** 6, —, Suporte, Movimento 5, Especial: Reforço (uma vez por cena).

7.2 Elites

- **Guarda Elite** — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Bruto, Movimento 5, Especial: Armadura Leve; Apressar.
- **Assassino Elite** — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Skirmisher, Movimento 6, Especial: Arrancada; Vulnerabilidade [observação] (mais fácil de detectar).
- **Atirador Elite** — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Artilharia, Movimento 5, Especial: Cobertura Natural; Salva (3×3 após preparação).
- **Controlador Elite** — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Controlador, Movimento 5, Especial: Âncora; Empurrão de 1 quadrado em caso de sucesso excepcional.
- **Médico Elite** — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Suporte, Movimento 5, Especial: Reforço; ao acertar, remove 1 complicação de um aliado (descritivamente).

7.3 Chefes

- **Líder** — Chefe, **TN** 12, Ferimentos 3, Suporte, Movimento 5, Especial: Invocação; Fortalecimento; Barreira.
- **Colosso** — Chefe, **TN** 12, Ferimentos 3, Bruto, Movimento 5, Especial: Investida (até 2 quadrados); Resistente; Impacto.
- **Caçador** — Chefe, **TN** 12, Ferimentos 3, Atacante, Movimento 6, Especial: Arrancada; Explorador; Salva (saltatória — após o movimento).
- **Tático** — Chefe, **TN** 12, Ferimentos 3, Controlador, Movimento 5, Especial: Âncora (manutenção por 1 Mana/recurso por turno); Barreira; Invocação (1 peão/ turno até um máximo de 3).

1. Introdução

Perigo é um "inimigo sem cérebro" ou efeito ambiental. Funciona em turnos ou por gatilho.

Formato: Nome — **TN**, Efeito, Como desativar

- **Torre** — **TN** 8, Efeito: no turno dos oponentes, cada um na linha de tiro faz teste Z vs **TN**, falha: -1 Coração; Desativação: teste M ou Z **TN** 8 no painel.
- **Tranca** — **TN** 6, Efeito: entrar no campo força um teste Z; falha: imobilização ou -1 Coração; Desativação: Z **TN** 6 com ferramentas.
- **Campo Repulsivo** — **TN** 8, Efeito: no início do turno, move 2 quadrados em direção à borda; Desativação: M **TN** 8 (dispersão) ou corte de energia (S **TN** 6).
- **Gás/Fumaça** — **TN** 6, Efeito: na área 3×3 teste M ou Z; falha: ponto cego/-1 Coração; Desativação: ventilação (S) ou vedação (Z).

1. Introdução

Escolha 1 de cada linha (ou role [token: **d6**]):

1. Objetivo da cena: passagem / recuperação / desativação / escolta / roubo / defesa
2. Terreno principal: aberto / corredores estreitos / múltiplos níveis / coberturas modulares / bordas perigosas / névoa-fumaça
3. Oponentes: 6× capanga / 4× capanga + elite / 2× elite / chefe / chefe + 2× capanga / elite + azar
4. Vantagem do oponente: cobertura / altura / mobilidade / contagem regressiva / gargalos / suporte remoto
5. Vantagem dos jogadores: surpresa / nível superior / ferramentas / barreira curta / atalho / aliado neutro

1. Introdução

Em vez de **TN** numéricos, use graus:

- **Peão**: "Normal" (equivalente a **TN** 6)
- **Elite**: "Difícil" (+1 grau)

- **Chefe:** "Heroico" (+2 graus) e 3 Ferimentos As características e movimentos funcionam da mesma forma; quando "**TN** +1" na descrição, aumente o grau.

7.2 Se a luta durar muito pouco

- Se a luta durar muito pouco: adicione lacaios em ondas (2 por turno) ou aumente a **TN** em 1 grau para os oponentes que têm vantagem de posição.
- Se a luta se arrastar: permita um sucesso excepcional com mais frequência criando oportunidades (melhor posição), ou diminua a **TN** para inimigos enfraquecidos.
- Duas elites ≈ pequeno chefe; chefe + 4 lacaios ≈ confronto final em uma sessão de 2 horas.

Straż Obronny — Pacholek, **TN 6, —, Artilharia, Movimento 5, Especial: Proteção Natural.**

- **Guarda de Defesa — Pacholek, **TN** 6, —, Artilharia, Movimento 5, Especial: Proteção Natural.**
- **Patrulha Móvel — Pacholek, **TN** 6, —, Atirador, Movimento 6, Especial: Explorador.**
- **Ataque Pesado — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Bruto, Movimento 5, Especial: Armadura Leve; Impulso.**
- **Tático de Campo — Elite, **TN** 8, Ferimentos 2, Controlador, Movimento 5, Especial: Âncora; Fortalecimento.**
- **Líder de Campo — Chefe, **TN** 12, Ferimentos 3, Suporte, Movimento 5, Especial: Invocação; Barreira; Fortalecimento.**
- **Colosso Terreno — Chefe, **TN** 12, Ferimentos 3, Bruto, Movimento 5, Especial: Resistente; Impacto; Impulso.**

Este é um conjunto de ferramentas para criar rapidamente inimigos. Defina o **TN**, escolha a classe e o papel, adicione 1–2 características e movimento — e você terá um inimigo jogável pronto para o tabuleiro.