



Introdução:

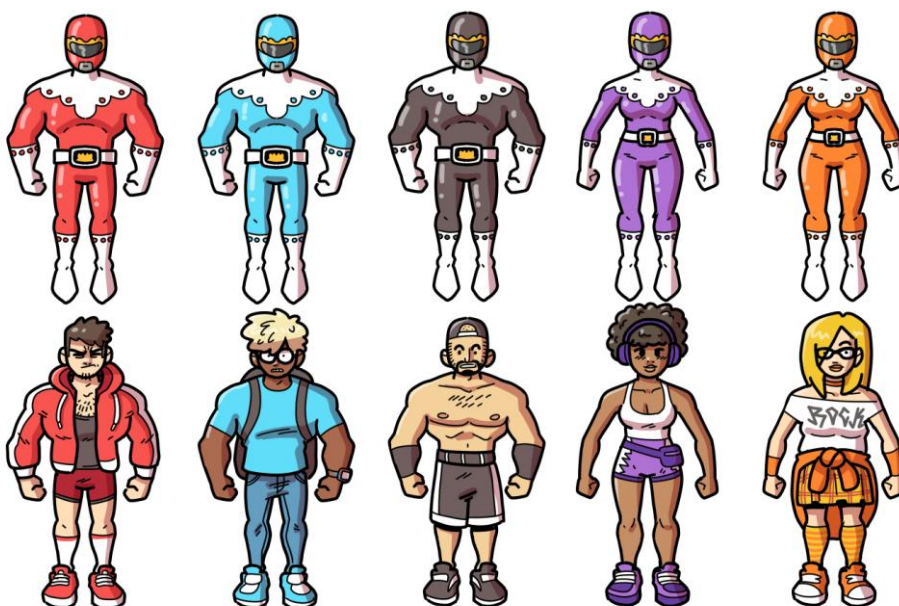
Este é um RPG paródia da temporada clássica de Power Rangers. Nela, cinco “jovens” heróis se vestem de capacetes e colants coloridos para lutar contra monstros que atacam sempre a mesma cidade. Os heróis representam, cada um, um petisco de festa infantil. Seu robô gigante e principal arma, o Bolozord, fala por si só. Neste RPG, todos os heróis devem fazer parte da aventura, mesmo que alguns precisem ser controlados pelo mestre.

Sistema:

É baseado no “Advanced Defensores de Tóquio”. Cada jogador tem cinco características: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Os heróis têm quinze pontos para distribuir entre essas características, sendo cinco o valor máximo. Os pontos de vida são iguais a cinco vezes a Resistência. Neste sistema, são utilizados apenas dados de seis lados (d6). Os testes de ação, em geral, são realizados usando os pontos de Habilidade, mas também podem ser utilizados os pontos de Força ou Resistência, dependendo da orientação do mestre. Um seis em um teste é sempre uma falha crítica.

Combate:

Antes de iniciar um combate, é feito um teste de iniciativa por grupo. Quem conseguir o menor número começa atacando. Para acertar um golpe ou realizar uma ação, o jogador faz um teste de habilidade e deve tirar no dado um número igual ou menor aos seus pontos de Habilidade. O dano do ataque é calculado jogando um número de dados igual à sua Força, se corpo a corpo, ou seu Poder de Fogo, se à distância. Então quem sofreu o ataque se defende jogando um número de dados igual à sua Armadura. A diferença entre ataque e defesa é subtraída dos Pontos de Vida de quem sofreu o ataque. Ao final do combate, seja com vitória ou fuga, os Pontos de Vida sempre se recuperam.



Os heróis:

Eles deveriam ser adolescentes, mas provavelmente são atores de 30 anos fingindo serem adolescentes descolados que curiosamente já se vestem nas cores de seu uniforme de transformação antes mesmo de se tornarem heróis. O jogador deve escolher um nome igualmente descolado para seu herói.

Todas as armas dos heróis possuem +1d6 de dano. A espada longa e o bastão causam apenas dano corpo a corpo. O arco causa apenas dano a distância. O machado-pistola e as adagas podem ser utilizados para atacar das duas formas.

- **Ranger Escarlate - Risoletos:** espada longa.
- **Ranger Ciano – Bolinha de Queijo:** bastão.
- **Ranger Grafite - Brigadeiro:** machado-pistola.
- **Ranger Púrpura - Beijinho:** arco.
- **Ranger Laranja - Coxinha:** duas adagas.

Transformação:

Para o herói poder lutar contra monstros, ele precisa se transformar. A transformação acontece com o jogador falando o nome do petisco que representa.

Faíscas:

Durante o combate, se os heróis falham em um teste de habilidade, eles ganham uma faísca. As faíscas também são recompensas dadas pelo mestre conforme os heróis cumprem as missões. A cada cinco faíscas, o herói pode gastá-las em uma das seguintes opções:

- **Impossível:** o herói realiza uma ação muito complicada e absurda que não pode ser um ataque sem fazer teste de habilidade.
- **Acrobacia radical:** o herói acerta um golpe corpo a corpo, mas antes deve descrever uma acrobacia, como pular muito alto, girar estrelinha, chute giratório, abrir um espacate, etc.
- **Super bazuca:** os heróis acertam um golpe à distância, mas antes todos os heróis devem se juntar, encaixar suas armas e realizar um ataque de tiro a laser, onde o Poder de Fogo será o resultado da soma do valor de todos os heróis. Deve ser sempre a primeira e única ação do turno dos heróis.
- **Explosão de fogos:** o herói acerta um golpe corpo a corpo com dano dobrado, mas precisa terminar o turno em uma pose estilosa de costas para o inimigo explodindo em fogos que durará até o final do próximo turno. O herói não pode ser acertado pelos inimigos durante a pose.
- **Espada deus ex machina:** apenas para robô gigante. O robô acerta um golpe corpo a corpo com dano dobrado. A espada surge e desaparece misteriosamente.

Robô gigante Bolozord:

Se o inimigo fica gigante, a única forma de lutar contra ele é chamando seu robô gigante. O ataque do robô é realizado um teste de habilidade para todos os heróis. O golpe é bem sucedido se mais da metade dos heróis vencerem o teste.