

Praga Vermelha

Praga Vermelha RPG é um RPG de fantasia sombria focado no sobrenatural. Um conceito incompreensível que molda a sociedade humana, suas relações, história, política e os adocece, gerando Maldições em seus corpos. Elementos negativos que devem, com inteligência, ser transformados em positivos.

Sumário:

Como criar personagem: → p. 1–20

Atributos: → p. 2

PV, Sanidade e Aura: → p. 5–8

Habilidades: → p. 9–18

Profissões: → p. 18–50

Talentos: → p. 53–69

Regras de combate: → p. 70–101

Ficha: → p. 101–104

Ascensão: → p. 105–107

Maldições: → p. 108 em diante

Hexomancia: → p. 108–118

Técnicas de Maldição: → p. 119–328

Fisiomancia: → p. 369–415

Armas: → p. 418–430

Equipamentos: → p. 430–436

Modificações: → p. 437–452

Objetos Amaldiçoados: → p. 465–481

AMA: → p. 482–500

Questões/exercícios: → p. 501–505

Kuros: → p. 506–533

Adições futuras:

Mecânica de Conjectura de formas.

Regras auxiliares (Regras para altos deslocamentos)

Descrições de cada Daemon

Textos auxiliares (A implicidade do sobrenatural, leis para amaldiçoados)

Mais propriedades Fisiomanticas

Maior suporte para Fisiomancia

Mais questões sobre Hexomancia e Fisiomancia

Site de manuseio de conteúdo e fichas

Introdução ao sistema

O sistema

Praga Vermelha é um sistema de D100. Mas também são usados D2,D3,D4,D6,D8,D10,D12,D16,D20, Entretanto podem ser facilmente substituídos ou usados virtualmente

Sistema de teste e acerto

O sistema de testes para o jogo é utilizado da seguinte forma

Para habilidades:

Cada Habilidade do sistema (Valores que determinam as habilidades e conhecimentos do personagem), Possui um valor que é subtraído do D100, Fazendo isso, Quanto maior for o seu valor na habilidade em questão, Mais reduzido será o D100 e maior sua chance de sucesso, Sua chance de sucesso é determinada pela Dificuldade (D) do teste, Uma vez que o melhor resultado é o menor resultado, Uma dificuldade alta seria um valor baixo, como (D0). Outros testes possuem Opositores, oponentes que testam opostamente a você a fim de te contrariar. Por exemplo, ao testar Luta para atacar um alvo, ele testa desviar. Se ele tirar um valor mais baixo, ele se esquia do seu ataque.

Crítico: A margem de crítico natural do sistema é o 1 natural. Porém, esta margem pode e deve ser aumentada por meio de talentos, técnicas de maldição e etc... Sua margem de crítico máxima é de 1-60. E ao ter um resultado crítico, você possui sucesso automático no seu teste e multiplica por 2 os dados de dano dele. Multiplicando apenas os dados originais da arma ou técnica usada, descontando valores extras de aprimoramentos e quaisquer outras fontes.

Exemplo de regra: Jorge Mateus possui 20 em arte, Ao fazer um teste de arte de D20 ele rola 1d100 e diminui 20 do resultado, Tirando um 40 e diminuindo por 20 ele consegue passar no teste.

Introdução aos atributos básicos

Atributos medem a capacidade física, mental, social ou astral de um personagem. Eles vão de 1-100, sendo o maior valor, melhor.

Limites de atributo: Você não pode ter menos do que 10, ou mais do que 75 (inicialmente) em um atributo.

Força

Este atributo mede a força ativa de um personagem, Carregar um parceiro caído, Levantar uma mochila pesada são atividades exemplo para o atributo, Este atributo influencia diretamente o Peso máximo do personagem

Constituição

Mede a resistência física do corpo do personagem, Resistir a uma doença, Veneno ou se manter vivo a beira da morte são exemplos de constituição, Esse atributo influencia diretamente nos pontos de vida do personagem

Destreza

Se esquivar, Correr, Pular, Resumidamente a velocidade do personagem, Esse atributo influencia diretamente no deslocamento do personagem e quantidade de ações de reflexo

Carisma

A habilidade social do personagem, Sua capacidade com palavras, Meios de comunicação e arte, Ou até a sagacidade social do personagem

Conhecimento

Uma soma dos conhecimentos gerais do personagem e sua capacidade de raciocínio, Esse atributo influencia diretamente no Bônus de experiência (BE) do personagem

Percepção

A soma da visão, Olfato e audição do personagem

Sorte

A sorte geral do personagem, Usado para testes que não são influenciados por capacidades dos personagens, E sim por probabilidades aleatórias

Alma

A capacidade da alma do personagem, Sua capacidade de manipular ou resistir diretamente ao sobrenatural

Nível mundano:

Nível mundano descreve a experiência de vida do personagem nos mais diversos âmbitos, O quão experiente e “Vivido” é o personagem

Experiência:

A experiência mundana é o medidor de experiências de vida, memórias e habilidades específicas acumuladas por experienciar certos eventos, melhorando as capacidades e conhecimentos de um personagem.

A experiência mundana de um personagem começa em 0/20 e evolui em +30 a +80 (critério do mestre) total a cada nível mundano que receber, Ao aumentar seu nível mundano, A

experiência mundana do alvo fica travada no 0 até outra sessão começar e ele receber mais experiência, Impedindo que um alvo receba dois níveis em uma só sessão por exemplo.

Um personagem recebe experiência mundana ao matar seres, Recebendo pontos de acordo com o nível de ameaça de acordo com Regras rápidas para Nível de ameaça, Mas também, Outras atividades fornecem experiência como citado a seguir:

Medicina:

Tirar um alvo de Morrendo concede 1d4 em experiência mundana para cada 5 pontos de vida negativos os quais você curou do alvo para que perdesse a condição.

Descoberta de locais:

Descobrir um local, Bioma ou cidade a qual nunca esteve concede 1d10 +5 em experiência mundana.

Negociação:

Sucesso em uma negociação (comprar por mais barato ou vender o produto por mais caro) concede 2d6 +6 em experiência mundana.

Descoberta de Técnica:

Cada técnica descoberta dá um em experiência mundana por nível de requisito dela.

Experiência de morte:

Se ferir gravemente agrega experiências úteis na vida do personagem, Entrar em morrendo concede 1d10 +5 em experiência mundana .

Adquirir conhecimentos:

Ler com sucesso livros de Talento Ou Habilidade concede 1d6 pontos por BE.

Poupar:

Poupar a vida de um personagem Inconsciente ou em Morrendo em combate ao qual você tinha plena capacidade de matar caso quisesse concede a mesma experiência de matá-lo.

Concluir objetivo:

Concluir o Objetivo pessoal descrito na ficha do seu personagem aumenta um nível mundano instantaneamente Concluir missão: Concluir uma tarefa ou missão genuinamente dada por outra pessoa concede 2d10 +5 em experiência mundana.

Nível de ascensionista (Nível de ascensão):

Seu nível de ascensionista ou nível de ascensão mede quantas vezes você já foi exposto diretamente ao sobrenatural, Acontecimento conhecido como Ascender.

Perda de Pontos de atributo

Perder pontos de atributo é comum em sequelas permanentes obtidas após graves feridas ou efeito de Hexomancia poderosa. Leva tempo para recuperar seus pontos de atributo, descanso e medicina intensa são necessários.

Para quaisquer dos atributos não citados, perder um ponto em um atributo impõe desvantagem em todas as habilidades relacionadas a ele em valor igual ao que foi perdido. E chegar a 0 pontos garante falha automática em qualquer teste de habilidades relacionadas.

Constituição:

Um personagem com 0 pontos de constituição pode ser representado por uma imunidade quase inexistente, Sequelas de acidentes ou extremamente debilitado, Diversos efeitos podem vir a ocorrer, Rolando 1d4:

- 1: O personagem morre instantaneamente assim que chega aos 0 pontos de constituição.
- 2: O personagem entra em coma durante 1d20 +5 dias.
- 3: O personagem entra em Morrendo com 0 PVs, E não pode ser retirado da condição até que recupere 10 pontos de constituição, Devendo ser mantido vivo com testes de primeiros socorros (D20) para mantê-lo estabilizado a cada hora, Ele também tem sua recuperação de constituição por descanso reduzida a 1 ponto por dia.
- 4: O personagem sofre de 5 sequelas permanentes roladas aleatoriamente.

Conhecimento:

Um personagem com 0 pontos de conhecimento é incapaz de qualquer raciocínio lógico, Seguindo puro instinto básico de sua raça e agindo unicamente pela emoção, Incapaz de raciocinar, Memorizar e outras funções básicas, O personagem perde seu controle e o mestre deve controlá-lo até que de alguma forma recupere 10 pontos de conhecimento ao menos.

Introdução aos Atributos vitais

Atributos vitais são medidores das 3 principais saúdes em Praga Vermelha: Os pontos de vida, que determinam a saúde física do personagem. A sanidade que determina sua energia e estado mental. E a aura que é a energia astral de sua alma e que abastece seu corpo e mente.

Pontos de vida

Os pontos de vida determinam a energia corporal do personagem, e sua resistência à dor física. São escassos e fáceis de perder por conta da colossal fraqueza e insignificância humana.

Perdendo pontos de vida:

Ameaças como tiros, facadas, socos e as abominações inimagináveis que podem aparecer podem acabar retirando pontos de vida. O que podem resultar em inúmeras condições especiais a depender do dano, Mas a principal dela é “Morrendo”, Um personagem entra em morrendo caso seus pontos de vida cheguem a 0 ou menos. Um personagem em morrendo não pode agir ativamente e nem sequer se mover estando acordado ou não, Geralmente inconsciente ou se contorcendo de dor. Todo início de turno ele deve realizar um teste de Resiliência (D50). Caso atinja 3 falhas, ele morrerá. Caso chegue a 3 sucessos, Reinicia o contador, Caso o personagem chegue a 1 ou mais pontos de vida ele não estará mais morrendo, Porém a critério do mestre pode continuar inconsciente ou indefeso.

Morte instantânea:

Caso um personagem chegue a pontos de vida negativos iguais ao seu valor de pontos de vida, Ele estará morto. Exemplo: Carlos está em morrendo com -6 de vida. Carlos tem 9 de vida e recebe um soco, Ficando com -9 e morrendo instantaneamente.

Sanidade:

Sanidade é o medidor da energia e qualidade mental do personagem. A perda de sanidade, a depender da quantidade, pode gerar desde dores de cabeça, mal estar, até loucura.

Por muito, Resistir, Ocultar, Estudar e aniquilar as mazelas do sobrenatural pode ser mentalmente desgastante na melhor das hipóteses. Lembrar dos grunhidos infames das bestas Beliatas, Ou dos corpos asquerosos das monstruosidades Pernicarias pode vir a perturbar a mente de um ser pensante. Ou até mesmo um evento mundano traumático pode prejudicar a energia e resistência da mente de um personagem, Levando-o a insanidade que pode ser representada das mais diversas formas.

Insanidade:

Insano é todo personagem com 0 ou menos pontos de sanidade. Sendo que alcançar os 100 pontos negativos custa o controle do personagem para as mãos do mestre.

Além do mais, Ao atingir o 0 de sanidade, O personagem só é permitido a recuperar 1 ponto de sanidade por cena, Além do mais, Recebe uma das doenças mentais a seguir que aumenta conforme a sanidade negativa do personagem piora.

A doença do personagem pode ser decidida pelo mestre ou rodada aleatoriamente.

1: Mente perturbada: Seu personagem ouve vozes dentro de sua cabeça, além da sua própria consciência, E por vezes essas vozes conseguem forçá-lo ou chantageá-lo a fazer coisas que você não quer.

Todo início de cena você tem uma chance igual a sua sanidade negativa +10 de receber uma ordem das vozes, Como "mate X pessoas" ou "roube tal objeto", Se você não cumprir a ordem até o fim da cena, Você perde 1d10 em experiência mundana pra cada 10 pontos de sanidade negativa que você possuir.

2: Gula absurda: Você possui uma ânsia incontrolável por comer, Tendo a necessidade de comer mesmo quando não possui fome alguma, Como se isso fosse resolver algum de seus problemas.

Ao ver Comida, Há uma chance igual a sua sanidade negativa +10 de você ter que gastar todas as ações necessárias para comer até que seja interrompido com dano ou condições negativas (comida de tamanho minúsculo exige ação bônus, Pequeno exige principal, Médio exige completa, Grande exige completa por 2 rodadas e Colossal exige completa por 3 rodadas).

3: Megalomania: Você é viciado por poder, Seja monetário, Poder físico ou influência, Além de ter um ego absurdo e não admitir uma derrota ou rebaixamento em hipótese alguma.

Se você entrar em morrendo ou inconsciente em uma batalha você perde 1d6 em experiência mundana para cada 10 pontos de sanidade negativa suas. Além do mais, Ao sofrer uma ação de Intimidar ou alguma outra tentativa de rebaixamento você deve tomar atitudes hostis com o "rebaixador" em questão até o fim da cena, estando provocado.

4: Depressão profunda: Você se acometeu a um vazio indescritível, Não consegue mais ter motivação para nada e não tem mais ânsia por viver ou lutar pela própria vida.

Toda vez que for recuperar pontos de sanidade há uma chance igual a sua sanidade negativa +25 de que você não receba a sanidade em questão. Além do mais, Você tem desvantagem em testes de resiliência para lutar contra a condição Morrendo, Você também recebe desvantagem igual a sua sanidade negativa em testes de reação.

5: Múltipla personalidade: Você possui um distúrbio mental que força a criação de uma ou mais personalidades e memórias adicionais que competem pelo controle do seu corpo.

Ao início de uma cena, Há uma chance igual a sua sanidade negativa +30 de que você subitamente troquei de personalidade e memórias para alguém totalmente novo criado por você ou pelo mestre, Ao trocar, Você recebe a condição desprevenido e indefeso durante 3 rodadas.

6: Vício incontrolável: Você sente uma fome, Uma necessidade além do racional de consumir ou praticar alguma atividade maléfica.

Selecione uma atividade entre: Fumar, Consumir bebida alcoólica, Se drogar ou alguma outra a critério do mestre. Se você não fizer essa atividade um número de vezes iguais a sua sanidade negativa dividida por 10 +2 em um dia, Você perde 1d6 pontos de sanidade e experiência mundana para cada 10 pontos de sanidade negativa que você tiver.

7: Violência: Você sente uma ânsia desesperada por violência, Como se fosse uma fome, Algo que seu corpo precisa para sobreviver.

Toda cena, Você deve causar dano igual a sua sanidade negativa para algum ser racional, Caso não o faça, Perde 1d6 pontos de sanidade e experiência mundana para cada 10 pontos de sanidade negativa seus.

8: Cleptomaniaco: Você é viciado em roubar, Mesmo que não tenha necessidade ou não ganhe nada com isso, Como se seu corpo só lhe deixasse em paz após cometer um roubo.

Toda cena, Você deve conseguir roubar algum item de valor de um personagem, Caso não o faça, Perde 1d6 pontos de sanidade e experiência mundana para cada 10 pontos de sanidade negativa seus, Você não pode devolver o item ou permitir que o descubram, Se o fizer, Sofre as penalidades mesmo assim.

9: Culpa constante: Seu personagem se sente constantemente culpado e responsável por coisas e pessoas que não necessariamente é, Torturando-se com pensamentos perturbadores quanto a seu peso diante desses elementos.

Se algum aliado tomar dano pela primeira vez em uma cena, Você perde 1d6 (+1d6 pra cada 10 pontos de sanidade negativa) em pontos de experiência e fica provocado por seja lá o que tenha causado o dano. Se um aliado entrar em morrendo, Você não pode tomar decisões que não sejam Estabilizar ele até que ele perca a condição, Você também é incapaz de tomar decisões e ações que prejudiquem aliados mesmo que de forma indireta, Se o fizer Sofre as mesmas consequências.

10: Invencível: Você se convenceu de que é completamente invencível e perfeito em todos os sentidos.

Você não pode negar desafios, Ou seja, Nunca pode fugir de uma batalha, Situação de risco ou qualquer outra proposta desafiante que o façam, Visto que você tem plena convicção de que pode superar QUALQUER obstáculo, Se descumprir essa regra, Perderá 1d6 (+1d6 por 10 de sanidade negativa) em pontos de experiência mundana.

Fobias e medos:

Todo mundo tem medo de algo, Seja você o ser mais poderoso e honorável do planeta, Você teme algo, Alguém ou algum evento. Algo que lhe atormenta durante o sono ou que lhe provoca um surto de adrenalina ao presenciar, Todo personagem possui ao menos um medo/Fobia, E seguem as regras para cada uma.

Fobias materiais: Fobias materiais representam medos de objetos, Como facas, Armas, Armaduras, Etc, Esse tipo de fobia faz com que o personagem seja incapaz de portar, Guardar e usufruir de bônus vindos destes itens, E caso sejam armas, Provocam desvantagem em testes de reação para reagir a ataques destes itens.

Fobias vivas: Fobias vivas são fobias de animais, Pessoas e Kuros, Esse tipo de fobia provoca desvantagem em reações contra seres adequados na fobia e sempre provocam 1d6 em dano de sanidade por nível de ameaça do ser (uma vez por cena).

Fobias adicionais: Fobias que não se encaixam nos outros quadros como Medo de altura, Medo do mar, Etc, Provocam perde 3d6 pontos de Sanidade (uma vez por cena) sempre que estiverem nessa situação, a critério do mestre.

Aura:

A aura é a energia contida na alma, Usada para alimentar o corpo e a mente.

Todo ser vivo possui quantidades grandes ou baixas em aura, Que é a principal energia que move o mundo como conhecemos. A aura não é um aspecto da natureza conhecido e estudado pela raça humana, Embora seja uma energia tão real quanto energia elétrica. Baixas ou até quantidades negativas de aura podem trazer traumas físicos e mentais permanentes

Aura negativa: Todo início de turno em que estiver com aura negativa, há uma chance igual a sua aura negativa vezes 10 de que adquira alguma sequela permanente rolada de forma aleatória. Além disso, todo início de turno, você perde PVs atuais em valor igual a metade de sua aura negativa.

Habilidades

As habilidades são atributos mais específicos, capacidades únicas de cada personagem e suas medidas. Algumas ações de certas habilidades citam “Requisitos”, que são valores mínimos que a habilidade requisita para fazer determinada ação. Elas são usadas para fazer os testes principais em uma sessão de Praga Vermelha RPG.

Como distribuir pontos entre as habilidades?

Todo personagem tem habilidades únicas e específicas, portanto, primeiro é necessário entender o conceito de (BE), ou bônus de experiência.

Bônus de experiência: É um bônus de valor igual ao mod de conhecimento do personagem, Utilizado para medir quantos pontos ele ganha para distribuir a cada nível.

Inicialmente, Todo personagem começa com 15 pontos para distribuir em todas as habilidades, Respeitando seu limite de habilidade, Ele pode e deve deixar algumas habilidades sem pontos caso não ache adequado para seu conceito, A cada nível mundano, Um personagem recebe seu BE para distribuir nas habilidades que quiser.

Limite de habilidades

Essa lista informa o limite de pontos que cada habilidade pode ter em determinado nível mundano. Este limite consta apenas para os 15 pontos iniciais, pontos dados por Profissão e Pontos dados por BE. Quaisquer outras fontes de pontos podem ultrapassar estes limites.

1: 5 pontos

2: 7 pontos

3: 8 pontos
4: 9 pontos
5: 10 pontos
6: 12 pontos
7: 14 pontos
8: 16 pontos
9: 18 pontos
10-15: 20 pontos
16: 22 pontos
17: 24 pontos
18: 26 pontos
19: 28 pontos
20: 30 pontos

Lista de habilidades

Habilidades Físicas

Habilidades que envolvem aspectos físicos da raça do personagem

Luta

Envolve a capacidade de machucar outros seres vivos, utilizando punhos ou outros métodos, luta rústica e sem técnica no geral. A dificuldade de um teste de luta é igual ao valor da reação do defensor da agressão, logo quanto melhor for o seu adversário, Mais complicado será agredi-lo.

Manobras:

Manobras são ações principais usadas com luta para causar alguma condição especial.

Derrubar: Causar caído em um alvo que falhe na reação diante do seu teste.

Ofuscar: Causar Ofuscado em um alvo que falhe na reação diante de você (ações como enfiar um dedo no olho de alguém, jogar areia nos olhos de alguém).

Imobilizar: Causar imobilizado em um alvo que falhe na reação diante de você (usa agarrar ao invés de luta).

Desarmar: Apanhar um armamento segurado pelo adversário ou ao seu alcance e ficar para si próprio ou arremessar em uma distância adjacente.

Resiliência

A capacidade que seu corpo possui de resistir a dano e dor, usado universalmente para resistir a efeitos, doenças, venenos e mazelas do sobrenatural.

Acrobacia

A capacidade de fazer acrobacias como saltos complicados ou longos sem nenhum treinamento prévio

Salto longo (D50): Saltar por uma longa distância, Usa uma ação de movimento, Caso suceda, Você avança metros iguais a seu valor de acrobacia (Limite igual ao dobro do seu deslocamento), Mas se falhar com resultado 80 ou mais, Você se acidenta e se machuca, Sofrendo até 1d4 em dano de impacto a critério do mestre, Requisito: 5 acrobacia.

Amortecer queda (D45): Fazer uma manobra e diminuir o impacto de uma longa queda usando uma ação de reflexo, Caso suceda no teste você pode diminuir pela metade o dano sofrido por uma queda, Requisito: 5 Acrobacia.

Atletismo

Sua capacidade de utilizar o seu corpo para realizar movimentos simples

Nadar (D60): Nadar exige uma ação de movimento que permite que você se mova metade do seu deslocamento. Realizar essa ação com qualquer condição negativa aumenta a dificuldade em -20 por condição.

Disparar (D50): Disparar usa uma ação bônus, Caso suceda no teste você avança metros iguais a seu valor de atletismo (Limite igual ao dobro do seu deslocamento), Requisito: 5 em atletismo

Agarrar

Segurar e prender um alvo que não quer permitir que você o faça, Usado para a manobra Imobilizar.

Arremesso

A capacidade de jogar objetos a longas distâncias com força, Você pode arremessar objetos livremente por metros iguais a metade do seu valor de Arremesso +2 usando uma ação bônus, Ou a ação especificada para o objeto em questão, O que for maior

Desviar

Essa é uma habilidade usada para reações, Usando uma ação de reflexo você pode se esquivar para evitar um ataque alheio, A dificuldade do teste é igual ao valor que o atacante tirou no seu ataque

Contra ataque

Uma habilidade categorizada como Reação. Mesmo que você suceda em um contra ataque, você recebe o ataque em questão. Porém, você pode atacar o alvo caso seja capaz (caso tenha sucedido no contra ataque).

Bloquear

A capacidade de bloquear um ataque ou afronta usando o próprio corpo ou objetos a seu alcance, Com uma ação de reflexo ao receber um ataque você testa Bloquear, D igual a teste agressor, Caso você suceda, Você pode forçar que o ataque agressor o atinja em alguma proteção sua ou diminuir o dano em um valor igual a seu valor de luta ou bloquear, A sua escolha. Então, depois disso, você recebe vantagem igual a seu valor de bloquear no próximo ataque contra o alvo.

Iniciativa

A capacidade de se preparar para enfrentar o perigo, Todo início de combate, Aqueles envolvidos testam iniciativa, A ordem de ações do combate é determinada do menor número para o maior

Furtividade

A capacidade de se esconder, Se esgueirar, Fazer algo sem ser notado ou passar despercebido

Esconder-se: A dificuldade do teste é igual ao valor tirado no teste de enxergar/audição daqueles que poderiam percebê-lo. Usando uma ação principal você testa furtividade e se suceder, aqueles que não o perceberam estão Desprevenidos até que te vejam e não sabem onde você está. O teste tem desvantagem de +30 caso você tenha feito alguma ação chamativa no turno anterior ou durante o teste.

Furtar: Pegar algo rapidamente e sem ser notado, A dificuldade do teste é igual ao valor rolado no teste de enxergar/audição de quem você está tentando furtar, Caso consiga, Você pega o objeto alvo e não é notado. A desvantagem por ação chamativa de Esconder-se também se aplica aqui.

Enxergar

A sua capacidade de enxergar coisas ocultas, ou difíceis de ver. Você rola esse teste para procurar algo em uma paisagem ou encontrar algum elemento unicamente visual.

Olfato

A medida do faro do personagem e sua capacidade de percepção apenas com o olfato

Detectar ambiente (D0): Você cheira o ambiente e descobre algumas informações sobre ele, Como se tinham outros seres no local, A espécie dos seres, Ou para onde foram, Requisito: 5 Olfato

Procura (D15): Você procura o cheiro de outro personagem ou objeto que estava com você a até uma cena atrás, ganhando uma aproximação de sua localização caso esteja num raio de metros iguais a $\frac{1}{2}$ do seu Olfato.

Audição

A capacidade de escutar sons discretos no ambiente.

Habilidades de conhecimento

Habilidades do personagem que envolvem o conhecimento geral ou estudo do personagem

Maldição

A habilidade relacionada a controlar, guiar e manipular sua aura com intenção de manipular os acontecimentos provenientes de sua própria maldição. Essa habilidade também é usada por Fisiomancia.

Precisão

A precisão geral de um personagem, usada principalmente para a mecânica de tiros e disparos. Um personagem pode disparar com a mesma arma quantas vezes quiser (enquanto ela tiver munição), e para cada tiro além do primeiro, acumula 1 desvantagem em todos os tiros.

Investigação

A capacidade de investigar e deduzir informações sobre uma situação.

Caçar pistas (D60): Você investiga a região e procura por pistas sobre o que você procura, Uma informação solta no ar ou algo no ambiente que entregue informação relevante. O mestre lhe dá uma dica sobre uma situação investigativa. Apenas uma vez por cena.

Sobrevivência

A capacidade de utilizar a natureza a seu favor

Arranjo (D65): Armar uma fogueira, Criar uma ferramenta rústica ou até criar uma fonte de água potável.

Tratar (D40): Tratar um alimento para consumo, Retirando impurezas, Ossos indesejados e outras dificuldades, Consumir um alimento não tratado pode causar a condição de exaustão a critério do mestre, Requisito: 15 Sobrevivência.

Auto ajuda (D50): Usar elementos da natureza como ervas, Plantas e couro para tratar feridas ou doenças, Uma vez por cena com uma ação completa durante 5 minutos, Caso passe no teste você pode recuperar 1d3 PVs, Caso falhe no teste com 80 ou mais, Ao invés de se ajudar você acaba se machucando e sofre 1d3 pontos de dano.

Construção

A habilidade de construir objetos, Ferramentas, Armas e construções, Toda ação de Construção utiliza ao menos uma carga de matéria prima adequada (Informações em Itens)

Construir (D50): Você usa uma hora e um material de construção adequado para construir algum item mundano a sua escolha. Requisito: 15 em construção.

Aprimorar (D30): Você usa uma carga de materiais para aprimorar a categoria de um item que você já possui, De básico para aprimorado ou de aprimorado para Elite, Requisito: 15 Construção (Básico para aprimorado), 45 Construção (Aprimorado para Elite)

Modificar (D30): Você usa uma carga de materiais e uma hora para aplicar uma modificação mundana adequada ao item em questão, Requisito: 10 Construção

Consertar (D60): Você usa uma carga de materiais para consertar um item que tem, Negando penalidades por ele estar danificado ou inútil.

Procurar

A capacidade de procurar objetos, Pessoas e rastros sem base de informação ou percepção, Apenas atenção e foco

Procurar objeto (D40): A capacidade de rastrear objetos, abrir um baú e identificar o que pode encontrar nele. Ou saquear um corpo e achar o que ele tem a oferecer.

Intuição

A capacidade de descobrir informações e dados através não de lógica, mas sim de achismo.

Dedução irracional (D30): A capacidade de deduzir coisas com base em achismo, fornece uma dica diversa do mestre. Uma vez por cena.

Tecnologia

Capacidade de manusear e manipular a tecnologia a seu favor

Buscar informações (D70): Você busca o banco de dados do dispositivo em busca de certas informações.

Hackear (D30): Você usa códigos complexos para quebrar o sistema do dispositivo, Em troca de informações ou outros recursos, Usar essa ação sem um outro dispositivo eletrônico impõe desvantagem de +30 no teste, Requisito: 15 Tecnologia.

Religião

A capacidade de conhecer e usar a religião a seu favor.

Conhecer o sagrado (D60): Você vasculha sua mente em busca de conhecimentos sagrados que a critério do mestre podem te garantir até -10 de vantagem em um teste de carisma com personagens que seriam influenciados por isso.

Raciocínio

A capacidade de analisar informações e responder a elas com base no que sabe sobre o assunto

Dedução (D30): ao passar na dificuldade, O mestre pode lhe dizer informações condizentes e lógicas sobre alguma situação específica. Uma vez por cena.

Medicina

Seus conhecimentos e raciocínio medicinal quando se trata de doenças, Músculos, Ossos e etc.

Diagnóstico (D60): Você analisa sintomas do alvo em busca de determinar uma causa para eles, Requisito: 15 Medicina.

Autópsia (D40): Você analisa as feridas e marcas do alvo para determinar a causa e ou causador da sua morte, Requisito 25 Medicina.

Primeiros socorros

Capacidade de socorrer um personagem ou outro ser vivo com seus conhecimentos e habilidades médicas.

Tratamento (D50): Você cura 1d3 PVs do alvo usando uma ação principal. Só pode ser feito uma vez por cena sem um kit de primeiros socorros. Requisito: 10 em Primeiros socorros.

Culinária

Capacidade de preparar receitas gastronômicas.

Cozinhar prato (D80): Você usa uma carga de material adequado e cozinha uma refeição a seu critério, ela alimenta até uma pessoa.

Dirigir

Sua capacidade de dirigir automóveis ou outros meios de transporte, Somente uma falha crítica pode gerar um acidente fatal. Um acidente fatal geralmente envolve fortes impactos, portanto geralmente causa 3d12 em dano de impacto nos envolvidos.

Conduzir (D70): Dirigir e manobrar um carro por 1 hora de viagem, Requisito: 10 em dirigir

Explosivos

Sua capacidade de construir explosivos potentes, Para cada 15 pontos de explosivos, Os explosivos causam 1d10 de dano explosivo adicional, Adicionado do dano normal do explosivo criado quando você os construir. Construir um explosivo com sucesso custa um teste de Explosivos (D50), Falhar nesse teste pode fazer com que uma bomba cause metade dos dados de dano, Ou falhe ao ser lançada, A critério do mestre.

Habilidades introspectivas

Habilidades sociais, Ou envolvendo fala ou as palavras, A habilidade do personagem com as palavras, Ou então, Habilidade com arte e comunicação

Fotografia

A capacidade de tirar fotos de boa qualidade ou em condições prejudicada, Somente uma falha crítica poderia gerar uma foto incompreensível.

Lábia

A capacidade de convencer, Pacificar, Se tornar amigo ou lançar charme em outras pessoas.

Convencer: A dificuldade do teste é igual a um teste de intuição ou detectar mentiras do alvo, Um sucesso dele pode fazê-lo pensar duas vezes antes de tomar uma decisão ou até passar a concordar com você.

Pacificar (D50): Você pacifica um ou mais personagens, Retirando condições como Provocado, Confuso ou amedrontado deles, Pra cada personagem acima de um que você tenta pacificar, A D do teste sobe em +10.

Barganhar

Você tenta convencer comercialmente um personagem de que o preço de seu produto é inadequado, A dificuldade é igual ao teste de barganha do outro personagem, Se você suceder pode diminuir até 1/4 (ou aumentar, se você for o vendedor) do preço do produto.

Manipulação

A capacidade de induzir emoções com seu carisma.

Manipular (D30): Você causa alguma condição positiva adequada ao alvo até o fim da cena (uma vez por alvo a cada cena). Ou uma condição negativa dentre Amedrontado, Confuso ou Provocado caso ele falhe em intuição contra seu Manipular.

Intimidar

A capacidade de intimidar outros personagens ou formas de vida.

Amedrontar: A dificuldade do teste é igual a intuição do alvo da ação, Usando uma ação bônus você tenta intimidar o alvo, Que se falhar está amedrontado de você até o fim do próximo turno dele.

Arte

A capacidade de desenhar, Gerar conteúdo e criar matéria de arte geral.

Disfarce

Sua capacidade de se passar por outra pessoa.

Disfarçar-se: A D do teste é igual ao valor do teste de detectar mentiras do alvo, Não estar visível para o alvo do disfarce concede vantagem de -10, Trajes ou material de apoio para o disfarce impõe vantagem de -10 no seu teste, Mas não possuí-lo impõe desvantagem de +10 caso o alvo da mentira conheça por quem você está se passando, Se o alvo da mentira conhecer a pessoa que você se passa você tem desvantagem de +30 no teste, Requisito: 5 Disfarce

Performance

A capacidade de entreter terceiros com dança, Música, Comédia ou outros meios.

Entreter (D50): Passar nesse teste significa que todos que lhe perceberam ficaram entretidos, Empolgados ou felizes com sua performance, Isso lhe garante vantagem em testes baseados em carisma com esses seres até o fim da cena.

Detectar mentira

A capacidade detectar uma informação colocada propositalmente errônea por alguém na intenção de mentir, Ou de detectar omissão de fatos

Intuição: A D do teste é igual ao teste de lábia do suposto mentiroso, Passar nesse teste o faz notar que há algo equivocado, ou omitido, mas não te faz perceber obrigatoriamente o que exatamente está errado.

Introdução às profissões

Elas determinam suas capacidades como profissional e garantem talentos únicos em sua ficha a depender da profissão, Talentos esses que você pode optar por adquirir ao invés dos talentos mundanos gerais, Independentemente de sua profissão.

Seu personagem pode ser focado em talentos e quesitos que não envolvem exatamente a sua profissão, Uma vez que seu cargo social não serve para limitar sua criação de ficha, E sim, Oferecer mais opções. Cada profissão garante bônus a depender do seu nível mundano de personagem, Que representa também sua posição na hierarquia dessa profissão, Mesmo que seu personagem seja representado como tal profissão, Ele pode ser por exemplo um policial aposentado que ainda possui os recursos da polícia, Ou um médico que não exerce mais sua profissão.

Ramo: Ao atingir determinado nível, Sua profissão permite que escolha um Ramo, Uma subdivisão da sua profissão que foca em diferentes âmbitos da mesma, Cada uma oferece diferentes bônus em diferentes níveis mundanos, Vários talentos únicos da profissão exigem determinado ramo para serem Adquiridos

Multi funções: É muito comum que um personagem possua vasta experiência em uma profissão, ou até duas!

Em Praga vermelha isso é retratado como o sistema de multi funções, Quando seu personagem avançar seu nível mundano, Você pode optar por receber um nível em uma outra profissão que não seja a sua.

É aconselhado que a mudança seja diretamente relacionada com a história e faça sentido com o contexto atual de seu personagem, Por exemplo, Carlos, Um personagem de décimo nível total, Possui 8 níveis de militar e dois níveis de construtor. Ao conseguir o seu primeiro nível em uma segunda profissão, Você é considerado Nível 1 naquela profissão, Portanto

you não pode selecionar talentos mundanos para adquirir voluntariamente esse nível, Mas recebe qualquer talento de primeiro nível dessa profissão.

Talentos adquiridos automaticamente em determinado nível só são adquiridos quando seu personagem atinge tal nível naquela profissão, Ou seja, Um talento Adquirido no nível 7 só é Adquirido se você possui 7 níveis naquela profissão específica.

Talentos que você recebe automaticamente no primeiro nível daquela profissão não podem aumentar o limite de habilidade dela, A menos que ela seja sua profissão principal. Ou seja, Se adquirir um nível em militar além de sua profissão original, Não aumente seu limite de habilidade em habilidades de militar.

O máximo de profissões para um personagem é ilimitado, Entretanto, Após o décimo nível mundano é permitido que seu personagem troque uma de suas profissões por outra caso o mestre permita, Perdendo qualquer talento da profissão antiga e trocando tais talentos por talentos da nova profissão.

Sem funções: É extremamente comum na sociedade atual o fator do desemprego, Personagens que ainda não encontraram suas funções e não possuem uma profissão recebem BE adicional de +5 até que encontrem uma profissão para representar seu potencial ainda não aproveitado.

Criminoso

Não é uma profissão propriamente dita, Mas você é sagaz, Veloz e esperto, E sabe trair a lei para sua própria vantagem. Você é um especialista quando se trata de burlar, trair, se esconder e pegar desprevenido. Um verdadeiro pirata moderno.

Pontos extras:

Criminosos ganham 15 pontos para distribuir entre as seguintes habilidades: Furtividade, Precisão, Luta, Lábia, Detectar mentira, Acrobacia, Atletismo, Dirigir, Atletismo, Acrobacia

Talentos únicos da profissão:

Crime preferido: Você seleciona um dos crimes da lista para definir como crime preferido, Você pode mudar essa escolha todo nível mundano, Quando está no processo de cometer seu crime preferido, Pode gastar quanta aura quiser para adquirir -7 em vantagem pra cada 10 de aura gasta.

Lista de crimes:

Assassinato

Furto Assalto

Vandalismo

Invasão

Infiltração

Fraude

Adicionalmente Seu limite de habilidade para habilidades em que criminosos ganham pontos extras aumentam em +5

(Talentos Adquiridos automaticamente no nível 1)

Escolher Ramo:

Assassino "Você é um especialista em ferir e matar de forma rápida, Sem confrontos longos sem necessidade e sem demais complicações"

Infiltrado "Você é especialista em cometer crimes que não devem ser descobertos, Furtar, Invadir e escapar de forma sigilosa"

Charlatão "Você é um mentiroso nato, Sabe como enganar e mentir para conseguir o que quer, Consegue misturar mentira até no combate"

(Talentos Adquiridos automaticamente no nível 3)

Fora da lei: Você criou uma reputação no crime e agora é reconhecido como um perigo oficial. Você possui uma recompensa, Que aumenta em +1 toda vez que realiza seu Crime preferido a partir do momento que adquiriu este talento. Para cada ponto de recompensa, Aumente sua aura total em +5. Caso você seja capturado pelas autoridades, Sua recompensa cai para 0.

(Talentos Adquiridos automaticamente no nível 8)

Foragido: Você se acostumou a fugir e se esconder das autoridades. Caso esteja fugindo de uma autoridade responsável, Você recebe a aura ganha por Fora da lei em vantagem para testes contra ele.

(Talentos Adquiridos automaticamente no nível 10)

Rei do crime: Considere todos os crimes da lista do talento Crime preferido como seu crime preferido, Sempre que usa o efeito ativo de Crime preferido, Ao usar o efeito de crime preferido para gastar aura e receber vantagem em testes, Considere sempre vantagem adicional de -100.

(Talentos Adquiridos automaticamente no nível 20)

Mentiroso: Você é especialista em mentir, Caso seu crime preferido seja fraude, Você recebe +10 (+3 por nível mundano) em lábia, Manipulação e intimidar, Requisito: Charlatão, 4º nível de personagem.

Mestre dos disfarces: Você é o mestre em se passar por quem você não é. Ignore a desvantagem da habilidade disfarce caso o personagem conheça por quem você se passa, Sempre considere que você possui trajes e materiais de disfarce, Garantindo -20 (+nível mundano) em vantagem em todos os testes de disfarce caso o personagem alvo veja você, Requisito: Charlatão, Disfarce 10 ou mais.

Blefe de batalha: Você sabe enganar seus oponentes durante batalha para fazê-los se preparar para um ataque que nem sequer vai acontecer. Gastando 5 em aura você pode fazer um teste de lábia ou manipulação Vs o detectar mentiras do alvo, Se você suceder, O alvo acredita que você iria atacá-lo e gasta uma ação de reflexo para reagir a um ataque que não iria acontecer, Requisito: Charlatão.

Atingir o vital: Você sabe se aproveitar da falta de noção inimiga para preparar um ataque perfeito que destrua o seus interiores. Ao usar o talento Ataque furtivo em um ataque crítico, Você pode gastar 25 em aura para multiplicar os dados extras de dano do ataque furtivo com o multiplicador de crítico do ataque, Requisito: Assassino, Ataque Furtivo, 9º nível de personagem.

Por baixo dos panos: Você sabe como agir sem ninguém perceber, Caso esteja considerado como escondido, Você recebe bônus de -15 (-4 para cada nível mundano) em vantagem em qualquer teste que faça, Requisito: Infiltrado.

Golpe secreto: Você sabe como agir mediante a situações em que é impossível detectar sua presença. Caso acerte um ataque, E mesmo após a execução do ataque não seja detectado pelo alvo, Você pode gastar 10 em aura para aplicar alguma condição negativa citada no alvo até o fim do próximo turno dele, Você pode aplicar: Atordoados, Caídos, Desequilibrados, Sangrando, Exaustos, Requisito: Infiltrado, Por baixo dos panos.

Saqueador: Além de excelente em saquear e roubar, Você sabe usar itens roubados como se fossem seus. Ao usar um item que pertencia a outra pessoa a pelo menos 48 horas (não conta como vendas e em casos em que a pessoa lhe deu o item), Você pode gastar 20 em aura para ganhar uma ação principal e bônus extra unicamente para fazer uma ação com o item, Requisito: Infiltrado.

Facada nas costas: Você apunhala o seu inimigo pelas costas atingindo pontos vitais mais facilmente. Se você estiver atrás do seu inimigo e desferir um ataque contra ele, Você pode gastar 15 em aura pra causar 1d6 a mais de dano do mesmo tipo do ataque (+1d6 para cada 5 pontos de Furtividade seus), Requisito: Assassino.

Adiantar situação: Você usa o gás da adrenalina para adiantar suas ações. Contanto que seu turno seja o primeiro turno da iniciativa, Você pode gastar 20 em aura para realizar uma ação principal extra, Requisitos: Iniciativa 10 ou mais.

Mafioso: Você é um criminoso famoso no ramo do contrabando, Ou serviços dos mais sujos possíveis, E isso lhe garante inúmeras vantagens. Uma vez por cena, Caso seja

possível a critério do mestre, Você pode contactar algum parceiro do ramo, Ou considerar que já o contactou antes para que chegue em seu próximo turno, O parceiro lhe auxilia em algum serviço criminoso a seu critério, Sua ficha respeita as seguintes informações:

PVs: Seu nível mundano +8

Armadura natural: +5 para cada 5 níveis teus (mínimo 5)

Deslocamento: Metade do seu nível mundano

Habilidades: Metade das suas, +Metade do seu nível

Ações:

Tiro de arma de fogo: 1d6 +1 Perfurante pra cada 3 níveis mundanos seus (mínimo 1d6 +1), Ação principal

Golpe físico: 1d4 (aumente o passo de dano em +1 pra cada 4 níveis mundanos), Ação bônus

Nível de ameaça: Humano

Requisito: Charlatão.

Máfia sobrenatural: Você participa de um grupo criminoso que manipula o sobrenatural, Ou é vítima dele. Ao usar Mafioso, seu parceiro possui alguma maldição rolada a critério do mestre e nível de maldição igual a seu nível de criminoso, Requisito: Mafioso, nível de maldição 5.

Especialista criminal: Você sempre comete mais um tipo específico de crime, E se tornou perito nele. Aumente o bônus de seu Crime preferido de -7 em vantagem para -9 pra cada 10 de aura gasta.

Criminoso versátil: Você não se prende só a um tipo de crime específico. Escolha um crime adicional para ser seu Crime preferido, Requisito: Especialista criminal.

Oportunista: Você aproveita as chances que lhe são dadas no combate. Uma vez por cena, Ao desferir um ataque contra um inimigo, Você pode gastar 10 em aura para fazer com que ele sofra +6 de dano de mesmo tipo para cada vez que ele foi atacado com sucesso na cena.

Pés leves: Você é ágil e não permite ser desacelerado por nada. Você se torna imune a terreno difícil e efeitos que reduzam seu deslocamento de qualquer maneira, Inclusive, Não pode ter seu deslocamento reduzido por penalidades de destreza como por uma armadura por exemplo, Requisito: Destreza 60% ou mais.

Inalcançável: Você sabe como correr rápido sem se cansar, E usa isso de formas legais, Ou nem tanto. A cada nível par, Adicione +4 em deslocamento, Requisito: Pés leves, Destreza 70% ou mais.

Educação de rua: Você foi doutrinado desde pequeno a certas habilidades relacionadas a malandragem. Você recebe 15 (+5 por nível mundano) pontos para distribuir entre as seguintes habilidades: Dirigir, Precisão, Atletismo, Luta, Agarrar, Acrobacia, Furtividade.

Você consegue! Ou não: Você inspira um aliado seu a fazer algum delito que você suponha que ele consiga. Uma vez por cena em cada aliado, Você pode gastar uma ação principal e 25 em aura para fazer com que o aliado que possa lhe ouvir tenha uma ação principal extra no próximo turno dele, Este talento só pode ser usado em um personagem que está lhe auxiliando a realizar seu Crime preferido, Requisito: Charlatão, Manipulação 15 ou mais, 8° nível de personagem.

Posição defensiva: Você não é robusto ou resistente, Mas sabe como usar táticas sujas de combate para se defender. Ao receber dano (exceto dano de sanidade), Você pode gastar X em aura, e para cada 10 em aura gasta, você reduz o dano em um valor igual a seu mod de furtividade +2, Requisito: Assassino.

Cara de pau: Você sabe disfarçar ao seu pego em flagrante. Ao ser pego em flagrante cometendo um crime, Você pode fazer um teste de manipulação ou lábia Vs detectar mentiras do personagem alvo, Se passar o personagem alvo age como se não fosse nada demais a critério do mestre e você recebe +5 em aura total permanentemente, Requisito: Charlatão.

Arrombamento facilitado: Você não tem fronteiras para explorar, Nem mesmo portas ou cadeados são um problema. Você sucede automaticamente em qualquer teste feito para arrombar ou destrancar uma fechadura mundana, Requisito: Infiltrado.

Assassino da penumbra: É na penumbra que a sua magia acontece. Se você e seu alvo estiverem em um local considerado escuro e você declarar um ataque nele, Você pode gastar 15 em aura para aumentar sua margem de crítico em +7 (+3 para cada nível mundano), Se o alvo estiver desprevenido, Aumente a margem de crítico em +10 (+4 para cada nível mundano), Requisito: Assassino, Furtividade 10 ou mais.

Mestre das sombras: Na penumbra você é simplesmente intocável. Se você estiver em um local considerado escuro ou embaçado (coberto de névoa, Fumaça etc), Você pode gastar 15 em aura para fazer com que um inimigo que esteja desferindo um ataque em você tenha três desvantagens no teste, Requisito: Assassino da penumbra.

Reputação de vagabundo: Você é conhecido e temido por sua reputação de criminoso. Você recebe +25 em intimidar. Personagens que sofram de Amedrontado por você, Além da desvantagem padrão, Sofrem +15 (+5 pra cada nível mundano) em desvantagem em testes relacionados a você, Requisitos: 7° nível de personagem.

Difícil de acertar: Sua furtividade, Agilidade e manhas de locomoção ajudam para que você evite ataques. Melhore sua defesa base em valor igual a metade de seu valor de furtividade.

Mentiroso sortudo: Você sempre tem uma calúnia reserva para se proteger. Você pode gastar 15 em aura para re-rolar algum teste de carisma.

Pura maldade: Você ama maltratar os mais fracos ou debilitados. Ao acertar um ataque contra um personagem com porte físico infantil ou idoso, Ou contra um personagem caído, Inconsciente ou imobilizado, Você pode gastar 15 em aura para aumentar seu multiplicador de crítico em +3, Requisito: 8º nível de personagem.

Distração mentirosa: Você começa a contar mentiras bem convincentes para distrair o inimigo. Faça um teste de lábia usando uma ação bônus e gastando 10 em aura (D50) (D30 se você não conhecer o alvo), Se você passar, O inimigo que deve ser capaz de ouvi-lo possui +10 (+3 para cada nível mundano) em desvantagem acumulativa em testes de luta, Desviar e bloquear pelo resto da cena, Se o alvo gastar uma ação completa para se acalmar ele reduz a desvantagem em valor igual a própria intuição, Requisito: Charlatão, Manipulação 5 ou mais.

Gosto pelo mal feito: Você ama seu trabalho, Por mais problemático que isso soe. Ao concluir o seu Crime preferido, Você recebe 1d20 +15 em experiência mundana e recupera 1d4 +1 pontos de sanidade.

Planejamento criminal: Você é um especialista em criar planos para cometer crimes extremamente planejados. Ao cometer um crime que você sabia que ia cometer a pelo menos uma semana, Você recebe -25 (-4 para cada nível mundano) em vantagem em todos os testes feitos durante a execução do crime.

Capanga: Você possui um capanga fiel que lhe auxilia em todo crime. Seu capanga usa a ficha de um civil comum, Seus valores de habilidade são exatamente metade dos seus, Ele age no seu turno e tem uma ação principal e de movimento, Você pode usar uma ação livre para ordená-lo a usar a ação dele para fazer alguma ação da sua preferência, Se seu capanga morrer, Você pode tentar conseguir um novo a cada 24 horas fazendo um teste de lábia ou tecnologia (D50) para tentar contactar alguém nas redes sociais.

Venha para o meu lado: Sua presença impõe respeito e quase veneração, Seja por merecer ou não. Caso seu crime preferido seja fraude, Você pode selecionar um alvo que possa ouvi-lo e fazer um teste de lábia (D10), Se passar, O personagem hostil se torna neutro ou o personagem neutro se torna aliado, Requisito: Charlatão, 14º nível de personagem, Manipulação 20 ou mais.

Esgueirar: Você pode ocupar espaços ocupados por outros personagens e passar por eles sem possibilidade de interferência ou ataque de oportunidade, Requisito: Infiltrado, Destreza 60% ou mais.

Esgueirar e surrupiar: Ao passar por um espaço ocupado por outro personagem usando o talento Esgueirar, Pode usar uma ação livre para fazer um teste de Furtividade (D igual ao teste de visão do personagem alvo), Se passar, instantaneamente rouba um item acessível do personagem sem que ele perceba, Requisito: Esgueirar.

Esgueirar e matar: Ao usar o talento Esgueirar para passar por um espaço ocupado por outro personagem, Você pode usar uma ação livre e 25 em aura para desferir um ataque contra o personagem no qual você ocupou o espaço, Requisitos: Esgueirar e surrupiar, 9º nível de personagem.

Preparar Ataque: Você gasta um pequeno tempo para analisar o alvo e preparar uma tática de ataque perfeita. Você pode usar uma ação de movimento e 15 em aura para selecionar um alvo, Seu próximo ataque contra esse alvo tem margem de crítico aumentada em +10 (+3 para cada nível mundano), Requisito: Assassino, 5º nível de personagem.

Sem sujar as mãos: Você é hábil em usar táticas que não exigem aproximação. Todo ataque feito com uma arma de longo alcance possui seu nível mundano +5 em dano extra de mesmo tipo Irredutível, Você não pode ter este talento e o talento Sujando as mãos ao mesmo tempo, Requisito: Precisão 10 ou mais.

Sujando as mãos: Você é especialista em ferir e cometer crimes de perto. Seus ataques corpo a corpo e desarmados tem +7 (+2 por nível mundano) na margem de crítico, Requisito: Luta 10 ou mais.

Forçar amizade: Você sabe forçar amizade com alguém ou até mesmo fingir ser um amigo de alguém para se favorecer. Você pode gastar 20 em aura para fazer um teste de lábia (D30), Se passar, Convince uma pessoa aleatória a fazer um favor pra você, Dentre:

- 1: Comprar algo ou algum serviço pra você
- 2: Assumir a culpa de algum problema por você
- 3: Fazer algum serviço pra você em nome dele Requisito: Charlatão

Lutador

Você ganha a vida nos ringues de luta, Competições organizadas ou campeonatos. Você pode ser desde um lutador que utiliza nada mais do que seus punhos como armas, Ou até mesmo um hábil esgrimista, Ou quem sabe um tipo diferente de atleta, Que participe ativamente de olimpíadas das mais diversas. Você não precisa de muito para se destacar em combate ou em competição, Suas habilidades físicas são sempre o destaque onde quer que esteja.

Pontos extras:

Lutadores recebem 15 pontos para distribuir entre: Luta, Precisão, Desviar, Contra ataque, Bloquear, Acrobacias, Atletismo, Resiliência, Agarrar, Arremesso

Talentos únicos da profissão:

Golpe assinatura: Você tem um movimento só seu, Algo que apenas você sabe utilizar e que lhe garante privilégios em combate.

Ao adquirir o talento você escolhe um dos efeitos a seguir (que você pode alternar toda vez que aumenta seu nível), Ao desferir um ataque corpo a corpo em um inimigo, Você pode

gastar quanta aura quiser para aplicar seu efeito de escolha (você deve anunciar que vai utilizar o talento antes de qualquer rolagem):

Não letal (Gasto mínimo: 15 de aura): O seu golpe foi treinado para ser incapaz de matar, Contudo, É essencial para retirar o inimigo de combate sem maiores danos, Um inimigo atingido pelo seu golpe assinatura fica atordoado (gasto de 15 de aura), Ou paralisado (gasto de 30 de aura) ou imóvel (gasto de 50 de aura) ou inconsciente (gasto de 100 de aura, Requisito: Luta 30 ou mais) até o fim do próximo turno dele. Além do mais, seu ataque é incapaz de matar o inimigo em questão.

Descuidado (gasto mínimo: 20 de aura): Seu ataque é um caos, O que o torna difícil de esquivar e acerta tudo envolta de você. Todos os alvos adjacentes são atingidos, Você pode gastar 10 em aura adicional para não ser tão descuidado e atingir só os alvos adjacentes que você preferir.

Avassalador (gasto mínimo: 10 de aura): O seu ataque possui impacto massivo nos inimigos. Para cada 10 em aura gasta, O ataque causa +6 (em nível mundano 7, O bônus se torna +9, Em nível mundano 15 se torna +15, E em nível mundano 20 se torna +25) de dano do mesmo tipo de dano do ataque.

Certeiro (gasto mínimo 10 de aura): O seu ataque quase nunca erra, Pra cada 10 de aura gasto no ataque, Você ganha vantagem de -7 no teste de ataque.

Desconcertante (gasto mínimo: 20 de aura): Seu ataque atrapalha o inimigo de alguma forma a sua escolha, Caso seu ataque acerte, Escolha alguma condição negativa para causar no inimigo até o fim de seu próximo turno, Dentre: Atordoado, Sangrando, Caído, Desequilibrado, Ofuscado, Exausto, Amedrontado.

Cruel (gasto mínimo: 10 de aura): Para cada 10 de aura gastos, Seu ataque retira 1d6 +seu mod de luta pontos de sanidade do inimigo, Caso o inimigo seja reduzido a 20 ou menos de sanidade dessa forma, Ele fica Amedrontado até o fim da cena diante de você, Caso seja reduzido a sanidade 15 ou menos, Está Amedrontado e enjoado até o fim da cena, Caso seja reduzido a 5 ou menos está Amedrontado, Enjoado e exausto até que faça um descanso longo.

Penetrante (gasto mínimo: 10 de aura): Você sabe como evitar ao máximo as resistências e pontos fortes dos adversários, Para cada 10 de aura gasta, Ignore 5 pontos da armadura natural ou proteção do alvo, Você pode gastar 15 em aura adicional para mudar o bônus de redução de 5 para 8

Aniquilador (gasto mínimo: 15 de aura): Seu ataque sabe atingir perfeitamente os pontos vitais do inimigo, Para cada 10 pontos de aura gastos, Você aumenta a margem de crítico do ataque em +6

Adicionalmente o seu limite de habilidade para habilidades em que lutadores ganham pontos extras aumentam em +5

(Talento Adquirido automaticamente no nível 1)

Escolher Ramo:

Brutamonte "Você não é tão fã de bater no inimigo com os punhos ou armas, Você geralmente espera ele se cansar de tentar de ferir sem sucesso e finaliza ele logo após"

Armeiro "Você prefere utilizar suas armas para acabar com o oponente o mais rápido possível ao invés de sujar suas mãos"

Pugilista "Você não precisa de armas, Proteções ou nenhum outro item sofisticado, Você resolve seus problemas com punhos e pés, Nada mais"

(Talento Adquirido automaticamente no nível 3)

Aprendeu a apanhar: Você se acostumou a receber dano em treinamento ou combate, E agora seu corpo lida melhor com afronta, Você precisa ficar com PVs negativos equivalentes ao seu nível mundano +4 para entrar em morrendo, Caso chegue no seu limite de PVs negativos, Morre da mesma forma

(Talento Adquirido automaticamente no nível 8)

Ataques rápidos: Você é perito em causar dano de forma rápida e igualmente eficaz, Você pode gastar 30 em aura para fazer um ataque sem gastar a ação de uso necessária (contanto que ela não seja de Ação completa) (Talento Adquirido automaticamente no nível 14)

Técnica impecável: Sua técnica é perfeita, Todos os movimentos são perfeitamente otimizados e você conhece todas as técnicas necessárias para a luta da melhor forma, A sua margem de crítico pra qualquer ataque corpo a corpo é sempre 1-60 inicialmente, E seu multiplicador de crítico começa inicialmente como 4x e depois é adicionado de outros bônus, Além disso, Você possui +2 ações principais apenas para realizar ataques corpo a corpo

(Talento Adquirido automaticamente no nível 20)

Espancador: Seus golpes desarmados são destrutivos e tão letais quanto armas, Seus ataques desarmados tem seu passo de dano aumentado em +2, Ao declarar um golpe desarmado contra um inimigo, Você pode gastar 5 em aura quantas vezes quiser para adicionar +3 (+5 em nível mundano 9, +8 em nível mundano 14) em dano de impacto no cálculo de dano, Requisito: Pugilista, 5° nível mundano

Troca rápida: Você consegue trocar sua arma ativa por outra arma em seu inventário usando uma ação livre, Requisito: Armeiro

Aparar: Ao ser alvo de um ataque, Pode usar sua ação de reflexo para rolar o dano de alguma arma corpo a corpo ou ataque desarmado pela metade e reduzir o dano no dano que você receberia, Você não pode reduzir danos já irredutíveis dessa forma

Atacar e recuar: Você ataca e recua instantaneamente para evitar dano, Ao acertar um ataque em um alvo, Você pode gastar 10 em aura para se deslocar em alguma direção em metros iguais a seu deslocamento sem usar uma ação de movimento

A melhor defesa é o ataque: Você sabe táticas e estratégias para se defender com base em seus conhecimentos de luta, Ao invés de constituição ou destreza para bônus de defesa base, Utilize seu valor de luta

Tanque de guerra: Você é extremamente resistente e duro de abalar, Ataques que te acertem tendem a simplesmente não surtir efeito, Melhore sua defesa base adicionalmente com base em 1/3 de sua armadura natural, Requisito: Atletismo 20 ou mais, Brutamontes

Aparar e atacar: Ao usar o talento Aparar, Você pode usar outra ação de reflexo e 25 em aura para desferir um ataque corpo a corpo usando a arma que você usou para aparar, O ataque deve ser no mesmo alvo que você aparou, Requisito: Aparar, Luta 15 ou mais

Aparar e afastar: Ao usar o talento Aparar, Você pode usar outra ação de reflexo e 10 em aura para afastar você ou o atacante em 1 metro, Requisito: Aparar

Segurar as pontas: Você segura seu corpo de pé, Mesmo que biologicamente ele não seja mais capaz, No início de toda cena de combate, Você possui um contador de resiliência que é contado até o fim da cena, A cada 3 pontos de dano que você receber, Aumente esse contador em 1, Uma vez por cena, Você pode gastar uma ação principal para reduzir o contador a 0 e recuperar em PVs o número acumulado, Requisito: Brutamonte, 4º nível de personagem

Golpes rápidos: Seu corpo é rápido para debulhar os inimigos e você não perde a potência mesmo espancando de forma veloz, Ao acertar um golpe desarmado em um inimigo, Você pode gastar 15 em aura para desferir mais um golpe desarmado contra qualquer inimigo adjacente, Requisito: Pugilista, Destreza 70% ou mais

Teimoso: Você não aceita errar um golpe e ficar por isso mesmo, Ao errar um golpe desarmado contra um inimigo, Você pode gastar 20 em aura para desferir um novo ataque contra o mesmo inimigo, Caso erre esse novo ataque, Pode gastar a aura novamente até acertar, Requisito: Pugilista, 4º nível de personagem

Armadura biológica: Uma camada de músculos grossos ou muita gordura protegem seu corpo melhor do que algumas proteções, Some metade do seu nível mundano arredondando pra cima +5 em armadura natural contra qualquer dano exceto dano tóxico, Amaldiçoado e flamejante, Requisito: Brutamonte, Constituição 60% ou mais

Debochar: Você sabe se aproveitar da brecha que os inimigos dão ao errar um ataque contra você para recuperar o fôlego, Sempre que um inimigo errar um ataque contra você, Você regenera 10 (+5 pra cada 2 níveis mundanos) pontos de aura, Requisito: Constituição 60% ou mais

Armas enormes: Você é praticamente o único que consegue usar suas armas, E não por serem difíceis de aperfeiçoar a técnica de uso, Mas sim porque são gigantes e pesadas, Se você utilizar uma arma de tamanho grande, Aumente seu passo de dano em +2, Requisito: Brutamontes ou armeiro, Força 65% ou mais

Armas devastadoras: Além de gigantes, Suas armas são uma verdadeira máquina de chacina, Se você usa uma arma de tamanho grande, Você pode gastar 15 em aura ao

acertar um ataque para causar alguma condição de ferida grave no alvo, Requisito: Armas enormes, 7° nível de personagem

Reflexos de guerreiro: Você recebe +15 (+seu nível mundano) em desviar ou bloquear, Quando sucede em um teste de uma dessas habilidades, Você acumula -6 de vantagem nas mesmas habilidades até o fim da cena, Caso você passe uma rodada inteira sem ser atacado, O bônus de vantagem volta pra 0, Requisitos: Desviar ou bloquear 10 ou mais

Esgrimista: Sua precisão e rapidez com lâminas é seu destaque, Ao atacar com uma arma de dano cortante, Você pode gastar 15 em aura para adquirir +8 (+seu nível mundano) na margem de crítico do ataque, Requisito: Armeiro

Duro de derrubar: Você é resiliente e não deixa dificuldades de combate te abalarem, Qualquer manobra de derrubar feita contra você tem desvantagem de +20, Adicionalmente, Você pode gastar 10 em aura para negar alguma condição de Atordado, Caído, Ofuscado, Enjoado ou exausto, Requisito: Brutamonte, Constituição 60% ou mais

Corte grosseiro: Você não depende de só de precisão para ferir seus inimigos, Ao declarar um ataque com uma arma de dano cortante, Você pode sacrificar quanta margem de crítico da arma quanto quiser, Para cada ponto de margem de crítico adicione +6 no dano do ataque caso ele acerte, Requisito: Esgrimista

Corte brutal: Seu corte é cruel e estraçalha o corpo do inimigo deixando marcas permanentes, Ao usar o talento corte grosseiro para retirar no mínimo 5 pontos de margem de ameaça, Caso o seu ataque seja um crítico mesmo assim, Aumente o multiplicador de crítico do ataque em +2, Requisito, Corte grosseiro, 9° nível de personagem

Golpe súbito: Você desfere um golpe rápido e inesperado em um oponente, Mas por conta disso seu ataque não é tão certo quanto deveria, Você pode gastar 30 em aura e uma ação bônus para desferir um ataque contra um inimigo sem gastar demais ações, O inimigo está desprevenido, Requisito: Destreza 60% ou mais, Luta 10 ou mais, Golpes rápidos

Arremessador: Você não se importa em arremessar suas armas para se livrar de inimigos fujões, Você pode gastar 10 em aura ao arremessar uma arma de no máximo 5 Kg, Ao fazê-lo, O dano da arma aumenta em +7 para cada 2 metros que foi arremessada, Requisito: Armeiro, Força 60% ou mais, Arremesso 10 ou mais

Espadachim de duas lâminas: Você sabe manter a precisão e rapidez mesmo usando múltiplas armas, Se você usa uma arma qualquer em uma mão e uma arma de peso menor em outra mão, Ao acertar um ataque com a arma qualquer em um inimigo, Pode gastar 25 em aura para desferir um ataque em um inimigo adjacente usando a arma de peso menor, Requisito: Armeiro, 4° nível de personagem

Masoquista: Você tem certo apreço em receber dano, Ao receber dano, Caso não sofra nenhuma condição especial, Você recupera 1d4 +1 pontos de sanidade, Requisito: Brutamonte

Amassar: Suas armas causam impacto massivo nos inimigos, Ao acertar um inimigo com uma arma de dano de impacto, Você pode gastar 10 em aura para forçar um teste de

resiliência do inimigo vs seu teste de ataque, Se o inimigo passar ele está atordoado, Se falhar está com alguma condição de ferida grave a sua escolha, Requisito: Armeiro, 10° nível de personagem

Massacre: Você gasta suas últimas forças em uma série de ataques, Você gasta toda a sua aura restante (mínimo 50) e todas as suas ações restantes do turno (mínimo principal e movimento), Então você desfere uma quantidade de ataques iguais e metade do seu nível mundano em um inimigo no alcance, Após a execução do talento, Você está exausto até o fim da cena, Requisito: 8° nível de personagem, Luta 20 ou mais

Manobrista: Você sabe executar movimentos rápidos em combate, Quando acerta a manobra de agarrar em um inimigo, Você pode gastar 10 em aura para fazer outra manobra com sucesso garantido, Requisito: Agarrar 10 ou mais

Armadura de confiança: Receber um ataque e permanecer de pé, Intacto lhe enche de determinação, Quando você receber um ataque e reduzir o dano dele a 0 com alguma proteção ou armadura natural, Você recebe +7 em armadura natural acumulativa até o fim da cena, Requisito: Brutamente

Golpe penetrante: Você sabe acertar seus golpes nos lugares mais vulneráveis do inimigo, Ao declarar um ataque desarmado, Você pode gastar 20 em aura para ignorar a resistência a dano de impacto caso o inimigo a possua e metade da armadura natural dele durante o cálculo de dano, Requisito: Pugilista, Conhecimento 45% ou mais, Luta 15 ou mais

Ameaça fugaz: Você diz um número de 1 a 6, Então, Faz um número de ataques desarmados iguais ao número dito, Se você acertar todos os ataques antes do último, O último terá seu dano aumentado em +10 para cada ataque anterior a ele, Por exemplo, Se disser 3 golpes, E acertar 2, O dano do terceiro será aumentado em +10, Requisito: Pugilista, 9° nível de personagem, Golpe súbito

Alta posição: Você sabe como destruir inimigos caídos quando você está acima, Quando ataca um inimigo caído, Você pode gastar 15 em aura para aumentar sua margem de crítico em +10 (+2 para cada nível mundano), Requisito: Armeiro

Finalizar: Quando o inimigo já está debilitado, É fácil para você acabar com a raça dele, Se um inimigo estiver caído, Atordoado e sangrando, E você acertar um ataque contra ele, Você pode gastar 35 em aura para forçar um teste de resiliência do inimigo (D igual ao resultado do seu ataque), Se ele falhar ele entra em morrendo, Requisito: Alta posição, 9° nível de personagem

Motor de sangue: Ter inimigos te ferindo só te motiva mais a destruí-los, Toda vez que receber dano em um combate, Recebe um bônus Cumulativo de +5 de dano em qualquer ataque desarmado ou corpo a corpo até o fim da cena, Requisito: Brutamente ou Pugilista

Arma favorita: Você sempre tem a sua preferida em combate, Seja por alto desempenho ou estética, Selecione uma arma corpo a corpo (caso perca a arma selecionada pode escolher outra após 24 horas), A arma sofre os efeitos de alguma modificação mundana, Tal modificação não consta no limite de modificações da arma, Requisito: Armeiro

Fúria da perda: Você fica furioso quando danificam sua querida arma, Se sua arma favorita for danificada, Você pode gastar 5 em aura por turno para ignorar as penalidades pelo dano a ela e ainda por cima ela recebe bônus de +4 dados no dano (+1 dado pra cada 2 níveis mundanos) enquanto você gastar a aura, Requisito: Arma favorita

Colosso: Você é gigante, E sabe usar seu tamanho a seu favor em combate, Some seu modificador de constituição +8 no seu dano físico desarmado, Requisito: Pugilista, Constituição 60% ou mais

Feio e bizarro: Você tem dotes de combate peculiares, A sua feiúra é um fator positivo pra você em combate, Seja por cicatrizes ou marcas do tempo, Seus inimigos tem desvantagem de +8 em ataques contra você para cada 10 pontos de carisma abaixo de 50

Voadora de dois pés: Você se aproxima de distâncias impossíveis para atingir o inimigo com uma investida brutal, Para cada 3 metros deslocados antes de desferir um ataque desarmado em um inimigo, Você recebe +5 no dano de impacto, Requisito: Pugilista, Destreza 50% ou mais

Estalar dedos e aquecer punhos: Você sabe se preparar para um combate difícil, Você pode usar uma ação bônus no seu primeiro turno de combate apenas, Para receber seu nível mundano +10 em dano extra em golpes desarmados e metade deste valor em margem de crítico nos mesmos, até o fim da cena, Requisito: Pugilista

Ataque devastador: Adicione uma nova opção de golpe assinatura, Ataque devastador: Aumente o multiplicador de crítico do ataque em +1 (+1 pra cada 4 níveis mundanos), Requisito: 10º nível de personagem, Luta 25 ou mais

Comunicador

Você não depende de força bruta ou nem mesmo de conhecimentos sofisticados, Basta a capacidade de falar ou se comunicar de outras formas para que possa se destacar em situações de combate ou não, Um apresentador, Um músico, Advogado, Independente da sua profissão, Você tem uma língua de ouro

Pontos extras:

Comunicadores tem 15 pontos para distribuir entre: Lábia, Manipulação, Intimidar, Fotografia, Detectar mentiras, Performance, Arte, Uma habilidade de conhecimento a escolha do jogador (exceto precisão, Maldição)

Talentos únicos da profissão:

Língua de ouro: Você nasceu com os dotes da fala e da comunicação, E usa isso a seu favor, Ao fazer um teste de alguma habilidade introspectiva ou de conhecimento, Você pode gastar quanta aura quiser, Para cada 10 em aura gasta, Adquira uma vantagem de -5 no

teste, Além do mais, Seu limite de habilidade para habilidades em que comunicadores ganham pontos extras aumentam em +5

(Talento Adquirido automaticamente no nível 1)

Escolher Ramo:

Inspirador "Você utiliza seus dotes de comunicação em prol de auxiliar o psicológico dos seus aliados e o seu próprio, Pode ser um treinador, Técnico ou general"

Músico "Você é um especialista na criação de obras musicais, Suas obras afetam o psicológico dos ouvintes de formas surpreendentes"

Ator "Você sabe como manipular a sua e a mente alheia para acreditar em coisas não tão verdadeiras, Por uma boa causa, Ou não"

(Talento Adquirido automaticamente no nível 3)

Venerado: Sua reputação como comunicador o torna tão amado quanto uma figura divina, Você recebe +50 em todas as habilidades introspectivas, Ao usar Língua de ouro, Dobre quaisquer bônus do talento, Seus testes de lábia possuem margem de crítico 1-60 garantidamente

(Talento Adquirido automaticamente no nível 20)

Língua versátil: Você sabe como se favorecer em qualquer situação usando puro papo, A habilidade língua de ouro passa a poder ser utilizada em qualquer habilidade, Requisito: 7º nível de personagem

Costume de comunicação: Você se acostumou a certos tipos de comunicação verbal ou não, Escolha uma habilidade, Ao usar Língua de ouro nessa habilidade, Aumente o bônus de vantagem de -5 para -7, Você pode escolher este talento várias vezes em habilidades diferentes

Impressionar: Você sabe usar dotes musicais em prol de garantir uma melhor reputação, Você pode gastar uma ação completa e fazer um teste de performance vs Intuição, E selecionar um alvo que possa ouvi-lo, Se você passar no teste você ganha um bônus de vantagem igual a metade do seu valor de carisma de forma permanente em testes de qualquer habilidade introspectiva envolvendo ele, O bônus acaba permanentemente caso você tome alguma ação considerada hostil a ele, Requisitos: Músico

Distração musical: Você toca uma melodia de relance durante todo combate a fim de distrair os inimigos, Você gasta uma ação bônus todo turno que desejar manter o talento ativado e 5 em aura, Até o fim da rodada da ativação, Todo inimigo possui desvantagem em testes feitos contanto que consiga te ouvir, A desvantagem é de valor a metade de sua performance, Requisito: Músico

Arma musical: Você sabe utilizar seus instrumentos como se fossem armas letais, Escolha um instrumento que possua, Você faz um teste de construção (D50) por uma hora gastando os materiais de construção adequados, Ao terminar o teste, O instrumento modificado

passa ser considerado uma arma corpo a corpo que utiliza testes de luta ou performance como teste de ataque, Ela passa a causar 1d6 (+1d6 pra cada 15 pontos de performance seus) em dano de impacto, Cortante, Perfurante ou tóxico a sua escolha, Sua margem de crítico é 1/2x e um Ataque dele causa atordoado (para dano de impacto), Enjoado (para dano Tóxico) ou sangrando (para dano cortante e Perfurante) ao retirar 1/4 dos PVs do alvo em um ataque, Requisitos: Músico, Inventor

Músico experiente: Você recebe +10 em performance e arte e pode re-rolar um teste de performance ou arte uma vez por rolagem gastando 10 em aura, Requisito: Músico

Melodia revigorante: Uma melodia calma e leve é tocada por você, Auxiliando o relaxamento de seus aliados e o seu próprio, Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de performance (D70), Se passar todos os personagens que estejam descansando na cena e que possam ouvir a música recuperam +1 (+1 para cada 5 em performance) PV extra, +2 pontos de sanidade extra e +15 (+performance) em aura extra tudo pra cada 10 pontos de performance seus, Requisito: Músico, Performance 10 ou mais

Melodia capacitadora: Você entoia uma canção que torna seus aliados mais produtivos e capazes, Uma vez por cena, Gastando 15 em aura e uma ação principal todos os aliados que possam te ouvir ganham -5 (-2 pra cada 5 pontos de performance) em vantagem em testes de alguma habilidade a escolha deles até o fim da cena, Requisito: Músico

Inspirar resiliência: Você inspira seus aliados para que permaneçam firmes e fortes, Uma vez por cena, Usando uma ação bônus e 10 em aura, Todo aliado que possa lhe ouvir ganha 1d4 +1 para cada 5 pontos de lábia ou manipulação em PVs temporários que duram até o fim da cena, Existe um limite de PVs temporários que um aliado pode receber por este talento, Tal limite é determinado pelo seu nível mundano dobrado +10, Requisito: Inspirador

Inspirar durabilidade: Você é especialista em manter seus aliados de pé e firmes, O talento Inspirar resiliência pode ser usado quantas vezes por cena quiser, Mas gastando uma ação principal A partir da segunda vez em diante, O dado de PVs temporários aumenta de 1d4 +1 para 1d6 +2, O limite de PVs temporários por este talento aumenta em +10, Requisito: Inspirar resiliência, Manipulação 15 ou mais

Grito de guerra: Você berra um grito, Cântico ou palavras de apoio para que seus aliados se tornem imparáveis, Usando uma ação bônus e 15 em aura, Todos os aliados que possam lhe ouvir ganham +3 em armadura natural pra cada 5 pontos de lábia ou manipulação (Limite igual a seu nível mundano dobrado +10) seus, Essa armadura protege contra qualquer dano exceto flamejante, Amaldiçoado e tóxico, Requisito: Inspirador

Inspirar violência: Você inspira seus aliados a destruírem seus inimigos, Uma vez por cena, Você pode gastar sua ação bônus e 20 em aura para cada aliado que deseje afetar, Em seu próximo turno, O(s) aliado(s) tem uma ação principal extra somente caso ela seja usada numa tentativa de causar dano, Requisito: Inspirador, 6° nível de personagem, Grito de guerra

Armadura social: Você sabe mentir, Convencer ou intimidar seus oponentes a relutarem ao te atacar, Substitua o atributo base para aprimoramento de sua defesa base para Carisma, Requisito: Lábia 15 ou mais

Diplomata: Sua presença gera paz e ordem, Você possui +10 (+2 pra cada 5 pontos de performance) em lábia ou manipulação

Motivar confiança: Sua presença motiva seus aliados a darem 100% de si em suas tarefas, Você pode gastar 15 em aura para fazer um aliado re-rolar um teste que acabou de fazer novamente, Utilize o novo resultado mesmo que seja pior do que o anterior, Você não pode usar este talento caso o aliado tenha tirado uma falha crítica, Requisito: Inspirador

Charme: Ao usar uma ação de Lábia em negociação com alguém do sexo oposto, Você pode usar seu charme irresistível para aumentar/diminuir o preço do item/serviço em +10% adicionais, Requisito: Empresário

Jogo de cintura: Você consegue usar palavras e técnicas de comunicação diversas para tornar preços maiores/menores em preços mais plausíveis, Ao fazer uma ação de Lábia, Você pode aumentar/diminuir o preço em +10% adicionais, Você pode escolher este talento várias vezes a cada 2 níveis mundanos, Requisito: Empresário

Coagir: Você consegue se desdobrar bem numa negociação, Não por ser bom com palavras, Mas sim intimidando seu cliente, Você pode usar Intimidar ao invés de lábia para testes em negociações, Requisito: Empresário

Reputação acumulada: Você sempre deixa uma boa impressão que se espalha após uma venda, Após pessoal e genuinamente vender um item ou serviço com sucesso pra um personagem que não lhe conhecia diretamente antes, Você recebe -1 em vantagem para lábia permanentemente, Requisito: Empresário

Investimento monetário: Você pode investir dinheiro em um vendedor ou loja para receber 1% de seus lucros a cada 500 unidades monetárias aplicadas a ele (limite de porcentagem por vendedor igual a seu nível mundano vezes 5) durante meses iguais a 1/3 da sua lábia Exemplo: Tendo nível mundano 5, Você pode ter até 25% do lucro de um vendedor caso aplique o dinheiro necessário, E tendo 30 em lábia, Esses ganhos podem durar mensalmente durante 10 meses Requisito: Empresário

Jogo rápido: Você consegue convencer clientes de forma mais veloz do que o normal, Ao ganhar uma rodada de negócio, Você recebe duas vitórias ao invés de uma, Requisito: Empresário

Pressão psicológica: Ao fazer uma ação de negócio, Você pode aumentar ou reduzir o preço do produto em +/- 4% para cada vitória sua na negociação, Requisito: Empresário

Investimento discreto: Você consegue fazer aplicações menores, Mas ainda com a mesma rentabilidade, Ao usar Investimento monetário, Você passa a receber 1% dos lucros do vendedor a cada 300 unidades monetárias aplicadas, Requisito: Investimento monetário, Nível de comunicador 7

Investimento rápido: Ao usar Investimento monetário, Você pode diminuir os ganhos monetários para 1/10 do valor original ganhou por mês, Mas ao invés de receber por mês, Você recebe por dias, Requisito: Investimento monetário

Empréstimo: Você pode começar uma Negociação com um personagem, Sendo que seu serviço é seu empréstimo monetário, Caso você vença a negociação, O alvo aceita seu empréstimo, Então, Você empresta a ele uma quantia a sua escolha com juros diários iguais a 0,5% pra cada 20 pontos de lábia sua, Então, O alvo determina um dia para devolver a quantia emprestada com os Juros que se passarem, Requisito: Empresário

Juros abusivos: Ao usar empréstimo, Seus juros são de 1% pra cada 20 pontos de lábia seus, Requisito: Empréstimo, Nível de comunicador 8 ou mais

Tapar fama: Você conversa e distrai seu cliente para que ele se esqueça de sua má reputação, Ao estar em meio a uma negociação, Você consegue usar um teste de Disfarce (D20) para negar penalidades por honra, Requisito: Empresário

Oferta arriscada: Você dá uma cartada arriscada, Que ou vai fazer o seu dia, Ou estragar a negociação, Ao fazer uma ação de Lábia, Você pode fazer uma oferta com D aumentada em -50, Se você passar, Você pode aumentar/diminuir o preço em valor igual a sua lábia adicionalmente, Mas se você falhar, Sua Honra cai em -5 e a negociação automaticamente falha, Requisito: Empresário

Relaxar bolsos: Você consegue usar algumas manhas para fazer o cliente aumentar um pouco mais seu orçamento, Você pode fazer uma ação de lábia vs intuição ou lábia do alvo durante uma negociação, E se passar, Aumente seu Orçamento em +1/5 do valor original, Requisito: Empresário

Relaxar bolsos superior: Ao usar Relaxar bolsos com sucesso, Ao invés do comum Aumente o orçamento do alvo em +1/2 do valor original, Requisito: Relaxar bolsos, Nível de comunicador 7 ou mais

Produto de ouro: Uma vez por dia, Você tem sucesso automático em uma negociação caso o produto/serviço se encaixe no orçamento do alvo, Você automaticamente o vende, Requisito: Empresário, Nível de comunicador 15 ou mais

Barganha absurda: Uma vez por dia, Você pode comprar um item por 0 unidades monetárias, Contanto que seu preço seja igual ou menor a sua lábia vezes 5, Requisito: Empresário, Nível de comunicador 8 ou mais

Barganhador renomado: Todos te conhecem por suas habilidades na mesa, Negociantes já abaixam seus preços assim que te vêem chegar, Você compra qualquer produto ou serviço com valor reduzido em 1/5, Requisito: Empresário, Honra 60 ou mais

Barganhador famoso: As pessoas já te conhecem e se convencem antes mesmo de você começar a falar de que seus serviços não são tão valiosos assim, Ao usar Barganhador renomado, Ao invés do comum, Você compra produtos ou serviços com valor reduzido em 1/3, Requisito: Barganhador renomado, Nível de comunicador 7 ou mais

Capturar interesse: Ao usar uma ação de lábia com um cliente, Uma vez por cena, Você pode aumentar a escala de interesse do cliente em +1 (não interessado fica neutro, Neutro fica interessado), Requisito: Empresário, Nível de comunicador 8 ou mais

Contatos do comércio: Uma vez por dia, Você pode por sorte encontrar alguém do seu meio de comércio ou chama-lo você mesmo por meios de comunicação que tiver, Ele pode negociar com você e comprar seus produtos e serviços com orçamento igual a sua lábia vezes 20, E ele pode vender itens mundanos do livro pelos preços normais e você possui vantagem de -20 em lábia com ele, Requisito: Empresário

Contatos amaldiçoados: Ao usar Contatos do comércio, Seu comerciante amigo pode possuir 1/10 da sua lábia em itens amaldiçoados consumíveis, Leves, Elixires ou Remédios amaldiçoados (limite de 10 itens diferentes e 5 unidades de cada) a critério do mestre para lhe vender com preço negociável, Requisito: Contatos de comércio, Conhecimento mágico 1% ou mais

Devedor aleatório: Uma vez por cena, Você pode chamar o contato de um NPC aleatório que estava te devendo dinheiro, Sendo assim, Ele aparece na sua localização dentro de 20 minutos e compra algum produto ou serviço para você em troca da dívida quitada, O valor do produto ou serviço é igual a sua lábia vezes 5, Requisito: Empresário

Vista grossa: Usando sua boa reputação e jogo de cintura, Você passa por cima de alguma adversidade social, Uma vez por cena, Caso tenha Honra 51 ou mais, Você pode entrar em um local que normalmente tem requisitos para entrada, Mesmo que não os cumpra, Passar despercebido após um pequeno delito, Ou negar alguma regra social diversa a critério do mestre, Requisito: Empresário, Honra 50 ou mais

Apertar funcionários: Você consegue colocar mais funcionários em um local que não deveria cabê-los, Em um negócio próprio, Aumente seu limite de funcionários em +1 (+1 pra cada 4 níveis de comunicador), Requisito: Empresário

Contestar vetação: Seus negócios próprios não podem ser vetados, Requisito: Empresário, Nível de comunicador 7

Inspirar funcionários: Você inspira seus funcionários, Os motivando e dando dicas de como vender melhor, Uma vez por dia, Você faz um teste de Lábia (D30), Se passar, Você realiza uma Ação de negociação como Aumentar preço, E então, O lucro final do dia de seu negócio próprio será aumentado em valor equivalente, Requisito: Empresário

Inspiração eficaz: Você consegue inspirar seus funcionários ainda mais, Ao usar Inspirar funcionários, Aumente o bônus de aumento em +10%, Você pode escolher este talento várias vezes, Requisito: Inspirar funcionários, Nível de comunicador 3

Mitigar despesas: Você mexe alguns pauzinhos para reduzir os gastos do seu negócio próprio, Uma vez por dia, Você pode reduzir suas despesas totais em -10%, Você pode escolher este talento várias vezes a cada 2 níveis de comunicador, Nunca podendo negar suas despesas a menos do que 50%, Requisito: Empresário

Apertar salários: Você consegue pagar menos aos seus funcionários sem desmotiva-los ou piorar seus desempenhos, Reduza em 1/4 o salário de todos os seus funcionários, Requisito: Empresário

Compactar salários: Você consegue pagar o mínimo do mínimo aos seus funcionários sem que eles achem isso ruim, Saíam da empresa e etc, Ao invés do efeito de Apertar salários, Você paga apenas 1/2 do salário diário de todos os seus funcionários, Requisito: Apertar salários, Nível de comunicador 10

Galpão patrocinado: Empresas externas patrocinaram seu galpão, Negue os custos diários de seus galpões, E ao comprar um novo, Reduza seu preço a 1/2, Requisito: Empresário, Nível de comunicador 5

Começo turbinado: Você já tem experiência em manusear os seus empreendimentos, E por isso, Eles já começam superiores, Ao abrir um negócio próprio, Ele começa com níveis de negócio adicionais iguais a 1/2 dos seus níveis de comunicador, Requisito: Empresário

Mafioso: Ao manusear negócios com tipo Criminoso, Você tem mais experiência e maestria e consegue fazer operações mais seguras, Enquanto seu negócio próprio for Criminoso, Reduza a penalidade de Segurança por tal a metade, Requisito: Empresário

Fachada: Você consegue criar um pseudo negócio de desempenho irrelevante para ocultar seus esquemas criminosos, Seus negócios de tipo Criminoso não tem penalidade de segurança por isso, Requisito: Mafioso

Experiente no crime: Ao mexer com ações criminosas e com dinheiro, Você sabe o que faz, Caso seu negócio seja de tipo Criminoso, Aumente seus lucros em +10%, Você pode escolher este talento várias vezes, Requisito: Mafioso

Especializado: Você se especializou em um tipo específico de negociação, Escolha um tipo de negócio (educação, Segurança etc), Esse tipo de negócio é sempre 20% mais lucrativo pra você, Requisito: Empresário

Organizador solo: Você consegue organizar seus negócios de forma rápida e igualmente eficaz, Você leva -1 hora por dia para organizar seus negócios, Você pode escolher este talento várias vezes a cada 3 níveis de comunicador, Requisito: Empresário

Habilidade aplicada: Você consegue usar suas próprias habilidades para auxiliar no desempenho do seu negócio, Selecione alguma habilidade sua, Seu negócio recebe bônus de 1% de lucro final pra cada 15 pontos nela, Requisito: Empresário

Magnata supremo: Você aperfeiçoou perfeitamente a arte dos negócios e entendeu seus princípios como se fossem parte de você, Todos os seus negócios próprios tem lucro final dobrado, Requisito: empresário, Nível de comunicador 20

Intimidar ofensa: Você intimida seu oponente momentos antes de ser atingido, Caso esteja sendo atacado por um ser de conhecimento 10 ou mais, Pode gastar 10 em aura e uma ação de reflexo para fazer um teste de intimidar ou lábia (D igual a sanidade do atacante), Se suceder o personagem cancela seu ataque, Mas perde a ação que usaria mesmo assim, Requisito: Inspirador, 7º nível de personagem

Auto motivação: Ao usar um talento que aplique um bônus positivo a um aliado, Aplique o bônus em você mesmo também

Fingir de morto: Você finge que já está derrotado para evitar ser atacado, Faça um teste de lábia ou manipulação Vs detectar mentiras do alvo, Se você estiver Morrendo e passar no teste o alvo pensa que você está morto e não pode lhe atacar diretamente até que você faça alguma ação voluntária, Requisito: Ator

Implicar: Você desfere ofensas e provocações que distraem e atrapalham o inimigo, Você pode gastar quanta aura quiser e uma ação bônus, Então faça um teste de lábia ou intimidar Vs intuição do alvo, Se você passar o alvo tem desvantagem em ataques e reações contra você igual a +8 pra cada 10 em aura gastos por você, Requisito: Ator

Aborrecer: Você sabe como ofender e irritar qualquer um a seu favor, Aumente o bônus de desvantagem do talento Implicar de +8 para +12, Um personagem que sofra de 20 ou mais em desvantagem pelo talento Implicar está provocado por você, Requisito: Implicar, 5° nível de personagem

Título de fama: Você possui um título por uma fama pela qual é conhecido, Esse título lhe concede +25 (+3 por nível mundano) em lábia, Manipulação e intimidar com indivíduos que conheçam sua fama a critério do mestre, Além do mais, Pode conseguir hospedagem e outros serviços de graça caso alguém do estabelecimento conheça sua fama, Requisito: 10° nível de personagem

Regalia musical: Você oferece um show particular para um personagem em troca de um serviço, Faça um teste de lábia (D20) para oferecer e ser aceito, Caso suceda você deve gastar pelo menos uma hora de seu tempo cantando ou tocando para o personagem alvo que não deve ser controlado por um jogador, Que ao terminar o show lhe concede algum item ou serviço a critério do mestre, Requisito: Título de fama, Músico

Guarda costas: Você possui um guarda costas para sua proteção pessoal, Ele utiliza a ficha de um civil comum e lhe protege com a própria vida se necessário, Ele possui uma arma branca ou arma de fogo que o mestre permita e seus valores de habilidade são metade dos seus, Caso perca seu guarda costas, Pode contratar um novo dentro de 24 horas, Pra cada 5 níveis mundanos seus, Adicione um guarda costas extra para lhe proteger

Reforçar ânimo: Você motiva um aliado caído a recuperar o fôlego e se erguer, Uma vez por cena, Gastando uma ação completa e 35 pontos de aura, Você faz um teste de lábia (D15), Se você passar, Um aliado que esteja em morrendo e que possa ouvi-lo recupera PVs o suficiente para ficar com 1 PV e se torna imune a condição de sangrando ou hemorragia até o fim da cena. Após o fim da cena, O personagem afetado cai morrendo com os mesmos PVs que estava antes de ser afetado pelo talento, Requisito: Inspirador, 12° nível de personagem

Auto defesa: Você aprendeu a se livrar de fãs problemáticos você mesmo, Você recebe +5 em luta pra cada 3 níveis mundanos seus, Requisito: 5° nível mundano

Construtor

Você é um exímio praticante de alguma engenharia, Inteligente e perspicaz, Você é especialista em fabricar todo tipo de coisa para auxiliar a você e seus aliados

Pontos extras:

Construtores tem 15 pontos extras para distribuir entre as seguintes habilidades: Construção, Explosivos, Culinária, Precisão, Sobrevivência, Tecnologia, Dirigir

Talentos únicos da profissão:

Kit de utilidades: Todo construtor de valor não vaga despreparado, Você possui uma mala, Mochila ou até cinto de utilidades com itens essenciais para suas criações,

Esse kit conta como um kit de construção comum, Caso perca ele, Pode produzir outro trabalhando por 1d3 horas, O bônus de habilidade do Kit começa em -1 no nível 1 e aumenta conforme seu nível aumenta, Escolha algum item mundano de no máximo tamanho médio, Seu kit de utilidades sempre tem os recursos para construí-lo, Portanto você não gasta material de construção para fazer o dito item contanto que tenha seu kit de utilidades com você, Adicionalmente, Seu limite de habilidade para habilidades em que construtores ganham pontos extras aumentam em +5

(Talentado Adquirido automaticamente no nível 1)

Escolher Ramo

Produtor explosivo "Você focou suas habilidades na construção de dispositivos de destruição, Granadas e até mesmo armas de fogo"

Ferreiro "Você é perito na criação dos mais diversos apetrechos metalúrgicos, Armas brancas, Armaduras e ferramentas"

Cozinheiro "Sim, Você é um construtor, Mas ao invés de armas, Proteções ou explosivos você constrói divinas receitas para seu proveito e de sua equipe"

(Talentado Adquirido automaticamente no nível 3)

Criador experiente: Você já se acostumou a criar itens dos mais diversos, E raramente falha em uma construção, Diminui a dificuldade de qualquer teste de construção que faça em +5 (+Seu nível mundano dobrado)

(Talentado Adquirido automaticamente no nível 8)

Sem tempo: Para você, É fácil mentalizar o item criado da forma que quer, Ao construir um item qualquer, Aplique duas modificações de sua escolha a ele, Essa modificação não consta em seu limite de modificações

(Talento Adquirido automaticamente no nível 14)

O criador perfeito: O bônus do talento varia de acordo com o ramo do personagem

Produtor explosivo: Ao construir um explosivo ou arma de fogo, Você pode gastar quanta aura preferir, Para cada 15 pontos de aura gastos, Você pode adicionar +1 dado de dano de tipo igual ao da arma/explosivo ou aumentar a margem de crítico do item em +5, Ambos efeitos permanentes

Ferreiro: Toda vez que construir uma arma, Proteção ou item diverso, Caso seja uma arma ela ganha +5 dados de dano de mesmo tipo, Caso seja uma proteção, Ela recebe bônus de +25 no incremento de defesa, Um item diverso recebe bônus de +40 em seja qual for sua função (exemplo, Um kit de primeiros socorros ganha vantagem extra de -10 nos testes)

Cozinheiro: Todo e qualquer bônus de PVs e sanidade que uma refeição sua garanta é aumentado em valor equivalente a metade de seu valor de construção, Qualquer outro bônus que não seja em PVs é aumentado em valor equivalente a seu valor de construção inteiro

(Talento Adquirido automaticamente no nível 20)

Cozinheiro chefe: Você pode substituir qualquer teste de culinária por um teste de construção, E pode realizar qualquer ação de um teste de culinária com um teste de construção

Pitada de destruição: Seus explosivos e munições sempre tem um pouquinho a mais de pólvora do que o necessário, Em um número de vezes limitada pelo seu nível, Você pode gastar 5 em aura para rolar novamente algum teste de dano de um explosivo ou arma de fogo que você produziu, Requisito: Produtor explosivo, Explosivos 10 ou mais

Utilitário: Seu kit de utilidades é uma máquina de surpresas e possui os mais diversos recursos, No início de cada dia, Escolha um novo item para seu kit lhe permitir a construção sem gasto de materiais

Ajustes: Você pode usar uma ação bônus e quanta aura quiser para aprimorar uma arma de fogo ou explosivo que possa tocar, Pra cada 15 pontos de aura que gastou, O explosivo ou arma de fogo em questão causa +8 (+Nível mundano dobrado) em dano de tipo igual ao dano original até o fim da cena, Requisito: Produtor explosivo, 4º nível de personagem

Improvisar: Ao construir um item, Você pode gastar 10 em aura para negar o custo de materiais de construção, Utilizando materiais improvisados do ambiente para construí-lo, Contudo, Aumente a D do teste de construção para 35, Requisito: Sobrevivência 5 ou mais

Tapas e xingamentos: Você tem as suas manhas pra concertar uma criação quebrada, Você pode usar 10 em aura e uma ação bônus para fazer um teste de construção (D65) e consertar um aparelho eletrônico ou mecânico que esteja adjacente negando qualquer penalidade por ele estar quebrado

Confiante: Ao utilizar um item feito por você, Você pode gastar 10 em aura para adquirir -10 (-2 por nível mundano) em vantagem em qualquer teste que o item requisite para funcionar, Incluindo testes de ataque

Kit perfeito: Seu cinto de utilidades tem os mais perfeitos materiais para a construção dos seus itens preferidos, Quando constrói o item escolhido no seu kit de utilidades, Pode escolher um dos efeitos a seguir a depender de qual seja o item.

Arma qualquer: O item aumenta seu passo de dano em +1 (+1 pra cada 3 níveis mundanos)

Proteção: Aumente o incremento de defesa do item em +5 (+2 pra cada 3 níveis mundanos)

Outros: O item recebe bônus de vantagem de -5 em qualquer que seja sua função

Requisito: Utilitário, Construção 15 ou mais

Construtor de combate: Você prefere utilizar seus conhecimentos sobre seus equipamentos do que suas técnicas de luta em batalha, Ao usar uma arma construída por você, Você pode substituir um teste de ataque por um teste de construção, Requisito: Conhecimento 60 ou mais

Receita revigorante: Suas refeições tem alto valor nutricional de vitaminas e outros nutrientes úteis para regeneração do corpo, Todo ser que consuma uma refeição feita por você regenera +1/5 dos PVs extras em seu próximo descanso, Requisito: Cozinheiro

Receita satisfatória: Suas refeições revigoram a mente do consumidor com seu sabor inédito, Qualquer ser que consuma uma refeição feita por você regenera 1 ponto de sanidade pra cada 3 níveis mundanos seus (mínimo 1 ponto), Requisito: Cozinheiro

Armas letais: Você sabe produzir armas cuja intenção é assassinar de forma rápida e eficaz, Toda arma produzida por você possui +5 (+2 pra cada nível mundano) na margem de crítico, Requisito: Ferreiro

Comerciante: Você conhece seus itens como ninguém, Portanto sabe como vendê-los com seu preço, Você possui Vantagem em qualquer teste de lábia que use a ação Barganhar para vender um item produzido por você, Requisito: Lábia 10 ou mais

Refeição capacitadora: Suas refeições tornam as pessoas que as consomem mais produtivas, Todo ser que consuma uma refeição feita por você adquire -15 (-3 por nível mundano) em vantagem em algum teste que faça, Esse efeito acaba quando a pessoa fizer um descanso qualquer, Requisito: Cozinheiro, 6° nível de personagem

Modificador espaçoso: Ao usar a ação Modificar em um item, Você pode gastar 35 em aura, Uma ação completa durante 1 hora para fazer um teste de construção (D10), Se suceder, Modifica o item com alguma modificação adequada a sua escolha ignorando seu limite de modificações, Requisito: 10° nível de personagem, Construção 25 ou mais

Criador cuidadoso: Você sempre se preocupa com a segurança de quem vai utilizar as proteções feitas por você, Ou com o dinheiro que alguém pode pagar por ela, Ao criar uma proteção, Aumente seu incremento de defesa em +5 (+2 pra cada nível mundano), Requisito: Ferreiro

Refeição pré confronto: Você cria suas refeições balanceadas perfeitamente para preparo pré combate, Na quantia perfeita para manter o consumidor energizado mas não deixá-lo enjoado, O consumidor da sua refeição ganha uma ação de movimento, Bônus ou reflexo a sua escolha até que faça um descanso qualquer, Requisito: Cozinheiro, Luta 10 ou mais

Refeição pré guerra: Você cria suas refeições balanceadas perfeitamente para preparo pré combate, Na quantia perfeita para manter o consumidor energizado mas não deixá-lo enjoado, O consumidor da sua refeição recebe uma ação principal adicional até que faça um descanso qualquer, Requisitos: Cozinheiro, Refeição pré confronto, Luta 20 ou mais

Refeição perfeita: Seus alimentos são meticulosamente preparados para nutrir cada âmbito do corpo do consumidor, Todo ser que consumir um alimento feito por você, Regenera 1 PV, 2 Ponto de sanidade e 10 pontos de aura extra, Para cada 3 níveis mundanos seus, em seu próximo descanso, Requisito: Cozinheiro, 10° nível de personagem, Construção 20 ou mais

Alimentação satisfatória: Você sabe balancear sua alimentação de modo que lhe auxilie nas mais diversas tarefas, A depender do tipo de alimento que você consumir pela primeira vez no dia, Você ganha o efeito listado até que faça um descanso qualquer

Açúcares: Você fica mais energético e produtivo, Ganhando uma ação de movimento extra

Proteínas: Você se sente mais forte e vigoroso, Recebendo +10 (+3 por nível mundano) em Luta, Agarrar, Resiliência, Atletismo e +1/10 em PVs totais extras

Vegetais/frutas: Você se sente mais saudável, Recebendo armadura natural +5 (+2 por nível mundano) Requisito: Cozinheiro, 8° nível de personagem

Explosão inevitável: É praticamente impossível evitar o impacto de uma explosão sua, Avise previamente seus inimigos para poupar esforços, Qualquer personagem que deva fazer um teste para evitar dano de um explosivo seu tem seu nível mundano +20 (+4 por nível mundano) em desvantagem no teste, Requisito: Produtor explosivo, 8° nível de personagem

Composição leve: Você sabe usar seus materiais de forma que suas criações sejam leves e portáteis, Negue a penalidade de destreza de qualquer item que produza, Requisito: Ferreiro, 10° nível de personagem

Olho de chefe: Você conhece alimentos e consumíveis bem demais, Até pra você, Você sempre sabe a composição exata de qualquer consumível mundano que veja, Portanto sempre sabe quando algo está envenenado ou sabotado, Requisito: Cozinheiro

Composição exótica: Seus itens são construídos de forma peculiar, O que torna difícil evita-los em combate, Ao construir um item, Pode gastar 15 em aura para aplicar um dos efeitos a seguir a ele:

1: Aumente sua margem de crítico em +5 (+2 por nível mundano)

2: Inimigos tem +10 (+3 por nível mundano) em desvantagem para testes que envolvem evitar ou reagir a dano do seu item

3: Perder 1/3 ou mais dos PVs por dano vindo do item causa alguma condição listada a sua escolha (pegando fogo, Atordoado, Sangrando, Ofuscado, Desequilibrado, Enjoado)

Composição maldosa: Seus itens foram feitos para serem cruéis e causarem dor e agonia nos merecedores, Ao construir um item, Você pode gastar 15 em aura para aplicar um dos efeitos a seguir a ele:

1: Receber dano do item causa 1d6 em dano de sanidade, Que caso chegue a 6, Causa Amedrontado no alvo até o fim da cena

2: Ao causar algum efeito de ferida grave ou sequela permanente no alvo, Você tem direito de escolher o efeito

3: O item é intimidante de se ver, Por isso inimigos relutam em se aproximar, Você recebe -10 (-3 por nível mundano) em vantagem em testes de reação e Intimidação contra inimigos que vejam seu item Requisito: Composição exótica

Ossos da cozinha: Comer comida de verdade lhe fez mais forte, Você recebe +10 em Resiliência e +15 em constituição, Você recebe armadura natural de 5 para resistir a toxinas, Venenos, E qualquer efeito que exija um teste de resiliência para evitar dano, Requisito: Cozinheiro

Hipocentro: Suas explosões causam dano quase ilegal no centro do impacto, Quando arremessa um explosivo, Pode gastar 15 em aura, Todos adjacentes ao local onde o explosivo se encontra recebem metade do seu valor de explosivos em dano extra, Requisito: Produtor explosivo, Explosivos 20 ou mais, Explosão inevitável

Trabalhador oculto: Seu maior hobby é criar, E você sempre faz isso, Embora ninguém veja, Uma vez a cada 2 sessões você pode adquirir algum item mundano de no máximo tamanho médio, O mestre tem a palavra final quanto ao quão válido é aquele item, Com a justificativa de que você estava trabalhando nele nos últimos tempos

Intelectual

Ao invés de músculos, Técnica ou lábia, Você usa somente sua mente para resolver problemas, Seja um médico, Especialista em alguma área do conhecimento, Arquiteto e diversas outras profissões que dependem unicamente de seu intelecto e conhecimento

Pontos extras: 15 pontos extras para distribuir entre qualquer habilidade de conhecimento exceto Precisão, Conhecimento mágico e mágica

Talentos únicos da profissão:

Conhecimento focado: Seus conhecimentos se destacam em uma área em específico, Ao adquirir o talento, Selecione uma habilidade de conhecimento exceto Mágica, Conhecimento mágico e precisão (essa escolha pode ser mudada a cada nível mundano),

Ao fazer um teste dessa habilidade você pode gastar 10 em aura para somar seu BE em vantagem no teste, Você não pode utilizar esse talento se estiver confuso, Amedrontado ou provocado, Suas habilidades de intelectual aumentam seu limite de habilidade em +5

(Talento Adquirido automaticamente no nível 1)

Escolher Ramo

Médico "Seus conhecimentos se alastram pelo ramo da medicina, Facilitando seu auxílio para aliados e até em si mesmo dentro e fora de combate"

Tecnólogo "Um especialista em tecnologia, Você aprendeu como utilizar a tecnologia terráquea a seu favor nas mais diversas situações"

Estrategista "Você utiliza seus conhecimentos e intelecto apurado ao seu favor para montar planos e estratégias para as mais diversas situações, Envolvam elas combate ou não"

(Talento Adquirido automaticamente no nível 3)

Preparado: Você está sempre preparado para as mais diversas situações, Uma vez por cena, Você pode sacar algum item mundano de sua preferência de até tamanho médio, O item é apenas representado como a forma base do item, Sem modificações e aprimoramentos, Ele quebra ou você o perde no fim da cena, O item não pode ser uma arma de qualquer tipo

(Talento Adquirido automaticamente no nível 7)

Gênio natural: Você é extremamente inteligente, Com raciocínio eficaz e rápido, Além de possuir uma gama de Conhecimentos equivalente a uma biblioteca inteira, Dobre seu BE, Você pode utilizar Conhecimento focado em todas as habilidades, Como se tivesse escolhido todas, Incluindo conhecimento mágico, Mágica e precisão. Aumente o valor de todas as suas habilidades em +10 ignorando seu limite de habilidade em qualquer uma delas

(Talento Adquirido automaticamente no nível 20)

Experiente: Você sabe como absorver experiências para agregar nos seus conhecimentos, Aumente seu BE em +3, Você pode escolher esse talento até 3 vezes

Abate tático: Você utiliza experiências de combates passados para o combate atual, Ao acertar um ataque em um alvo, Você pode gastar 15 em aura para somar seu BE dobrado +10 no dano, Requisito: Estrategista

Socorro eficaz: Você presta socorro para um personagem em estado crítico e está acostumado com isso, Você pode gastar quanta aura quiser ao fazer uma ação de cura nele para que pra cada 10 pontos em aura gastos você cure Mod de primeiros socorros PVs extras do alvo, Requisito: Médico, Primeiros socorros 10 ou mais

Perspicácia da experiência: Toda vez que você receber experiência (até 3 vezes por sessão), Some seu BE +5 na experiência recebida

Robonoide assistente: Você gasta 1 dia de trabalho e faz um teste de tecnologia (D40) gastando uma carga de material de construção adequado, Se suceder, Constrói um pequeno robô com uma inteligência artificial que te auxilia, O robô quebra se sofrer 5 pontos de dano ou mais, Mas caso possua ele em seu inventário você pode utilizar os bônus a seguir como quiser uma vez por turno:

Sacar: O robô saca algum item para você em seu inventário, Fazendo com que você não gaste ações para tal, O item deve ser de no máximo tamanho médio

Taser rápido: Ao acertar um ataque e caso seu alvo esteja em até 2 metros, O robonoide acerta ele com um taser que o força a testar Resiliência (D65), Se falhar está atordoado

Auto destruição: Você pressiona um botão que faz com que seu robonoide se exploda, Causando 2d6 +2 em dano explosivo em alvos num alcance de 2 por 2 Apanhar: O robonoide se separa de você e apanha um item para você num alcance de até 10 metros, Em seu próximo início de turno o robô te entrega o item

Auxílio: Ao fazer um teste de alguma habilidade de conhecimento exceto conhecimento mágico, Mágica ou precisão, O robonoide pode te auxiliar lhe concedendo -2 em vantagem
Requisito: Tecnólogo, Construção 10 ou mais

Taser aprimorado: Os tasers de seu robonóide passam a causar sérios danos ao sistema nervoso do alvo, Ao construir um robonóide, Você aprimora seu taser gastando uma carga de material de construção adicional fazendo-o causar 2d6 (+mod de tecnologia dobrado) +2 de dano eletrizante além do normal, Requisito: robonóide assistente

Auxílio inteligente: Seus robonoides tem uma pseudo inteligência com um vasto banco de dados sobre assuntos diversos, O bônus de auxílio do robonóide aumenta para -5 de vantagem, Adicionalmente, Ele pode lhe contar informações sobre lugares, Objetos e outras coisas a critério do mestre, Requisito: robonóide

Autodestruição Aprimorada: Seus robonoides possuem uma bomba extremamente poderosa, A ação Autodestruição do robonóide aumenta seu dano para 4d6 +4 (+mod de tecnologia dobrado) explosivo e o alcance aumenta para 3 por 3, Para construir um robonóide com esse bônus, Gaste mais uma carga de material de construção, Requisito: robonóide

Estabilizar: Você sabe como lidar com situações críticas com seus pacientes, Você pode gastar 35 em aura ao fazer uma ação de cura em um personagem em morrendo, Se você suceder no teste requisitado, Transforme os PVs do alvo em 1 e retire Morrendo caso o alvo possua, O alvo ainda permanece com qualquer outra condição como Inconsciente, Sangrando, Etc, Requisito: Socorro eficaz, 6° nível de personagem

Comandante inteligente: Você consegue usar sua sagacidade para instruir ordens racionais aos seus homens, Ao comandar um exército, Você pode Somar seu BE dobrado como vantagem em testes para seu exército ao usar uma ação principal até o fim da sua próxima vez, Requisito: Estrategista

Comandante carismático: Você consegue usar sua lábia e habilidade com as palavras para manusear seu exército, Receba nível de Comandante +1 pra cada nível de Comunicador, Requisito: Nível de comunicador 1 ou mais

Aprimorar comando: Você recebe +1 nível de comandante, Você pode escolher este talento várias vezes

Inspirar resistência: Você consegue inspirar seus soldados a continuarem de pé apesar da dor e do cansaço, Ao comandar um exército, Você pode gastar uma ação principal para adicionar seu BE quintuplicado na dificuldade do seu exército até o fim da sua próxima vez, Requisito: Estrategista

Soldados imortais: Você consegue inspirar seus soldados a resistirem a feridas letais e lutarem para sempre, Metade dos soldados comandados por você morrem ao serem atacados, Inspirar resistência, Nível de estrategista 9

Instruir médicos: Você consegue dar dicas aos médicos do seu exército, Melhorando suas habilidades nas horas tensas, Ao comandar um exército, Some seu BE em dados de salvação para sua unidade médica, Requisito: Estrategista, Medicina 30 ou mais

Induzir sede de sangue: Ao comandar, Você aplica um instinto sanguinário e violento no seu exército, Usando uma ação principal, Aumente o número de soldados mortos por ação pelo seu exército em valor igual ao seu BE até o fim da cena, Requisito: Estrategista

Comandante sanguinário: Quando um exército comandado por você desferir um ataque, Faz com que o cálculo de soldados mortos seja de: Teste do exército atacante - dificuldade do defensor, Dividido por 5, Requisito: Induzir sede de sangue, Nível de estrategista 10

Lutar ao lado: Ao usar uma ação principal para atacar um exército inimigo enquanto estiver comandando o seu, Você recebe quaisquer bônus aplicados pelo seu próprio comando pela duração deles, Requisito: Estrategista

Comandante múltiplo: Ao comandar um exército, Você pode aplicar os seus bônus de comandante a outro exército do batalhão, Contanto que ele já não tenha um comandante, Negando penalidades por não ter comandante no exército adicional, Requisito: Nível de estrategista 7

Comandante triplo: Ao comandar um exército, Você pode aplicar os seus bônus de comandante em no máximo 3 exércitos do batalhão, Contanto que ele já não tenha um comandante, Negando penalidades por não ter comandante no exército adicional, Requisito: Nível de estrategista 13

Comandante de batalhão: Ao comandar um exército, Você consegue comandar todos os exércitos do batalhão ao mesmo tempo e aplicar todos os seus efeitos e talentos de comandantes a ele, Requisito: Comandante triplo, Nível de estrategista 14

Comandar rapidamente: Você consegue comandar seus exércitos enquanto faz diversas outras coisas, Você pode usar qualquer talento de Estrategista que seja aplicado em Exércitos com ação livre, Requisito: Nível de estrategista 8

Revezamento: Você consegue instruir seus médicos a coletar feridos e pseudo mortos, E substituí-los com soldados descansados, Você possui um estoque de soldados feridos iguais ao número de soldados que morreram durante uma guerra, Então, Você pode gastar uma ação principal para "reviver" 1d6 (+1d6 por nível de estrategista) deles, Requisito: Estrategista

Guerra relâmpago: Você comanda seus soldados a ações rápidas e difíceis de acompanhar, Usando uma ação principal Reduza a escala da ação de uso das ações de alguma de suas Tropas em -1 escala até o fim do próximo turno, Requisito: Nível de Estrategista 6

Focar fogos: Você comanda seu exército para ficarem seus ataques em tropas específicas, Usando uma ação principal e 10 em aura para fazer com que todas as tropas inimigas mortas até o fim do próximo turno sejam de uma tropa específica a sua escolha, Requisito: Estrategista

Arma inteligente: Você pode gastar 5 horas de trabalho, Uma carga de material de construção e fazer um teste de tecnologia (D40), Se suceder, Você constrói uma inteligência artificial em um painel que fica alojado em alguma arma de fogo, Tal inteligência o garante visão de calor enquanto segura a arma negando camuflagem e Furtividade, Ela também possui um sensor de movimento que alerta quando algo ou alguém está se aproximando enquanto você segura ela, O tornando imune a desprevenido. Você recebe vantagem em testes com a arma. Requisito: Tecnólogo, 4° nível de personagem

Barreira do conhecimento: Você sabe usar o cérebro para evitar certos perigos, Substitua o atributo base para aprimoramento de sua defesa base para conhecimento, Requisito: Raciocínio 15 ou mais

Detector de padrões: Você já sabe os padrões de ataques mais comuns deferidos em você, Adicione seu BE triplicado em melhoria para sua defesa base, Requisito: Estrategista

Suporte intelectual: Por ser um estudioso dos mais diversos âmbitos, Alguma organização condizente lhe fornece certas regalias, A cada 5 níveis mundanos que possuir/adquirir, Você escolhe um item mundano qualquer de no máximo tamanho médio, O item é aprimorado e já vem com duas modificações gratuitas a sua escolha, Requisito: 5° nível mundano

Rolamento estratégico: Você se arremessa no chão em busca de amenizar o impacto de uma ação, Ao receber dano, Você pode gastar uma ação de reflexo e quanta aura quiser para reduzir o dano em -7 pra cada 10 pontos de aura gastos, Você não pode usar esse talento para reduzir dano que não seja: Cortante, Perfurante, Impacto, Requisito: Estrategista, 4° nível de personagem

Acesso a informação: Se você possuir um aparelho eletrônico com acesso a internet, Pode substituir um teste de qualquer habilidade de conhecimento exceto precisão, Mágica e conhecimento mágico por um teste de tecnologia, Requisito: Tecnólogo

Costurar membros: Você consegue costurar membros de personagens que os perderam, Você pode usar uma ação completa e 35 em aura para testar primeiros socorros (D20) em um alvo que tenha perdido um membro como braços, Dedos ou pernas, Caso você tenha

acesso ao membro, Você costura ele de volta no corpo do alvo e quando o mesmo completar um descanso longo, Ele pode utilizar o membro novamente, Se o membro foi arrancado a mais de uma cena, Você não pode usar esse talento, Requisito: Médico, 9º nível de personagem

Drone de ataque: Você sabe construir um drone que porta alguma arma de longo alcance e ataca por você, Você pode gastar 3 horas de trabalho e fazer um teste de tecnologia (D50) gastando uma carga de material de construção adequado, Se suceder, Constrói um drone que tem movimentação de vôo igual ao seu BE, Você deve gastar suas próprias ações para controlar o drone como se suas ações fossem as dele, Você pode acoplar uma arma de longo alcance no drone e usar seu valor de tecnologia para atacar com ela, Se o drone se afastar mais de 100 metros de você, Seu sinal acaba e ele não pode ser usado até você se aproximar, Requisito: Tecnólogo

Guarda robótico: Você pode gastar 24 horas de trabalho e fazer um teste de tecnologia (D30) gastando um material de construção inteiro, Se suceder, Constrói um guarda robótico, Ele age no seu turno, Essa é a ficha dele:

PVs: (seu valor de tecnologia ou construção)

Armadura natural: (Metade da sua tecnologia)

Deslocamento: (Seu BE)

Dano físico: 2d6 impacto, +Seu BE

Habilidades: Valores iguais a metade das suas, Exceto habilidades introspectivas, Que são sempre 0 Se seu protetor receber dano, Você pode gastar quanto tempo de trabalho quiser, Para cada 10 minutos de trabalho, Recupere 1d4 PVs do protetor Requisito: Tecnólogo, 6º nível de personagem

Psicólogo: Você sabe lidar com o psicológico de pessoas e curar suas emoções, Uma vez por cena com cada personagem, Você pode gastar uma ação completa e fazer um teste de lábia ou manipulação e deve tirar menos do que um teste de sanidade do alvo, Se você suceder, O alvo regenera 1d4 pontos de sanidade para cada 10 a menos no seu resultado em comparação com o resultado do alvo, Requisito: Médico

Torreta táctica: Você pode gastar 1 hora de trabalho, Uma carga de material de construção e fazer um teste de tecnologia (D60), Se suceder, Constrói uma torreta que pode ser plantada com uma ação bônus, Você possui um controle e pode gastar uma ação bônus para programar as torretas e selecionar um alvo para que todas as torretas plantadas ataquem contanto que ele esteja a até 10 metros de alcance, Fazendo um ataque a longo alcance usando seu valor de tecnologia, Que caso acerte causa 2d6 (+1 dado para cada 15 em tecnologia) +2 em dano Perfurante, Cada torreta possui 3 pontos de vida e não pode ser consertada, Devendo ser construída novamente se quebrada, Requisito: Tecnólogo

Torreta turbinada: Suas torretas causam danos massivos e destroem tudo que atacam, Aumente o passo de dano de Torreta táctica para D8, Requisito: Torreta táctica, Tecnologia 20 ou mais

Corpo experiente: As experiências da vida o tornaram mais resiliente fisicamente, Você soma seu BE em armadura natural que protege contra todo dano exceto tóxico, Amaldiçoado, Flamejante e danos contínuos, Requisito: 60% ou mais em constituição, 7º nível de personagem

Brutamontes tático: Você é experiente em combate e por isso é duro de matar, No início de cada cena de combate, Você soma seu BE em PVs temporários que acabam no fim da cena

Plano de movimentação: Você cria uma tática em busca de movimentar-se de forma otimizada no campo, Uma vez por cena, Você pode gastar uma ação de movimento para planejar uma rota, Caso se mova exatamente da forma que a rota prevê, Você não sofre penalidades por terreno difícil e recebe seu BE em deslocamento e vantagem em testes enquanto seguir a rota, Requisito: Estrategista

Guiar: Você guia a ação de seus aliados para que os façam da melhor forma possível, Uma vez por turno, Você pode gastar 20 em aura e fazer com que um aliado role novamente um dado de dano ou teste qualquer caso o mesmo seja voluntário, Falhas críticas não podem ser afetadas, Requisito: Estrategista

Liderança perspicaz: Você guia seus aliados melhor do que eles mesmos se guiam, Ao usar o talento Guiar, O novo teste do aliado guiado tem seu BE triplicado em vantagem, Requisito: Guiar

Luta experiente: Você sabe somar as experiências da sua vida em suas técnicas de combate, Some seu nível mundano dobrado em dano irreduzível para qualquer ataque seu, O tipo do dano é igual ao tipo principal do dano, Requisito: Luta 15 ou mais

Evitar proteções: Você planeja perfeitamente seu ataque para que atinja as partes mais vulneráveis do alvo, Ao acertar um ataque, Você pode gastar quanta aura quiser, Para cada 15 pontos de aura gastos você pode reduzir a armadura natural do alvo em -5, Requisito: Estrategista, Luta 10 ou mais

Preparado para o combate: Você está sempre preparado para tomar ações violentas, Ao usar o talento Preparado, Você pode adquirir armas de até tamanho médio com no máximo uma modificação, Requisito: Preparado

Sempre pronto para matar: Você sempre está preparado, Não só para tomar ações violentas, E sim para matar, Ao usar o talento Preparado para o combate, Você pode adquirir armas de categoria Aprimorada e com até 4 modificações, Requisito: Preparado para o combate, 10º nível de personagem

Preparado para salvar: Você está sempre pronto para salvar aqueles que precisam, Toda ação usando primeiros socorros ou medicina que você faça considera que você está utilizando um kit de primeiros socorros, Considerando todos os bônus de um kit mesmo que você não o tenha, Caso tenha um kit, Não Acumule seus bônus, Requisito: Médico

Preparado e cuidadoso: Ao usar o talento Preparado, Você não perde ou quebra os itens no fim da cena, requisito: Preparado

Focar fogo: Você guia seus aliados para que ataquem um único alvo, Usando uma ação de movimento e quanta aura preferir, Você seleciona um inimigo, E para cada 10 pontos de aura gastos, Toda vez que um aliado atacar esse inimigo (até o fim da cena) o mesmo recebe +3 (+Seu BE dobrado) em dano extra para cada 10 em aura gastos por você, Um aliado que ataque outro inimigo após a ativação do talento não usufrui dos bônus mesmo que ataque o inimigo focado depois, Requisito: Estrategista

Perspícaz: Você é sempre mais habilidoso do que a média, Selecione habilidades equivalentes ao seu mod de conhecimento, Aumente o limite de habilidade delas em valor igual a seu BE

Cobertura tática: Você sabe se posicionar e atacar em cobertura, Se estiver em cobertura, Você pode gastar uma ação bônus e 20 em aura para desferir um ataque com uma arma de longo alcance em algum alvo no alcance, Requisito: 4° nível de personagem

Introdução a Investigação

Embora Praga Vermelha Rpg se trate de sobreviver e oprimir as bizarrices provenientes do sobrenatural e aqueles que o utilizam de forma discrepante, Muitas organizações buscam conhecer e aprender sobre aquilo que rege as criaturas sem lógica, Eventos anti naturais e compreender mais sobre essa gama de energias e forças que rege algo muito além da compreensão, Alguns grupos e organizações durante missões podem acabar buscando informação e conhecimento valiosíssimo para qualquer outro âmbito da missão incluindo o mais importante, Sobreviver. Além do mais, A investigação é algo comum e útil fora do aspecto sobrenatural. Investigar documentos, Analisar digitais ou até procurar informações em uma cena de crime podem se encaixar em atos investigativos. Durante uma cena de investigação o grupo une suas mentes para pensar em algo lógico que responda a situação e os conceda informações valiosas, Em termos de jogo, uma cena de investigação funciona da seguinte maneira.

Durante o início de uma cena de investigação cada personagem pode realizar um teste de investigação mediante a um documento, Enigma, Cena de crime ou outro fator enigmático que deve ser investigado. Mediante ao resultado o mestre pode revelar detalhes escondidos, pistas ou curiosidades que auxiliem mas não entreguem a resposta da investigação. Recompensas por investigação: Inúmeras recompensas mecânicas e narrativas podem ser concedidas pelo mestre, Exemplos são concedidos pelo livro mas podem ser maleados livremente pelo mestre dependendo da dificuldade da investigação:

1: Dados de praga

2: Bônus de 5% de experiência mundana ao fim da sessão

3: +5 em algum atributo ou +3 em uma habilidade (Respeitando o limite de atributo/habilidade do personagem)

4: 1-5 pontos de sanidade recuperados

5: Algum outro presente que o mestre decida

Introdução aos Dados de Praga e a intervenção narrativa

Dados de Praga são regras opcionais no sistema, Porém o tornam mais divertido a depender da campanha, O dado de Praga é uma premiação concedida pelo mestre para um jogador que ele julgue merecedor, Seja por interpretação, Inteligência ou boa criação de ficha, O mestre decide quantos dados de Praga podem haver simultaneamente no jogo, Jogadores podem conceder seus dados de Praga a outros jogadores quando quiserem ou quando julgar merecedores, Dados de Praga podem ser usados para diversas funções:

1: Transformar o resultado de um teste em crítico e acerto automático

2: Negar a condição “Morrendo”

(Transforma os PVs do personagem em 1 automaticamente, Não pode ser usado para negar morte instantânea)

3: Se tornar o novo alvo de algum ataque ou efeito que gere dano no lugar de um aliado

4: Gerar uma intervenção narrativa

Intervenção narrativa:

Uma sugestão plausível do jogador para a história pode ser gerada através de um dado de Praga, Por exemplo;

“Um grande e aparentemente sem fim deserto é visto no horizonte, Os personagens viajam horas e horas para chegar ao templo e investigar suas ruínas, Porém a desidratação se torna um problema, Um dos jogadores usa seu dado de Praga para gerar uma intervenção narrativa e fazer surgir um pote de água em suas mãos, Porém o mestre afirma que essa intervenção é absurda e sem lógica, Então o jogador faz com que apareça um vendedor de água em um camelo nas redondezas”

Níveis mundanos e a evolução na realidade, Regras para níveis de ascensão

Os níveis mundanos são um atributo especial que determina a evolução do personagem em determinado aspecto, Neste caso, O nível mundano determina a evolução do personagem mediante a realidade, E sua experiência de vida mediante a sua existência.

Os níveis mundanos aumentam de acordo com o sofrimento, Dor e aprendizado, E podem conceder enormes evoluções físicas, Mentais e astrais ao personagem. Todas as habilidades podem ser justificadas na narrativa de forma interpretativa.

Talentos custam aura, Uma vez que o esforço físico ou mental de alguns talentos pode afetar o fluxo de aura do corpo, Mente e alma, Sendo que uma vez que a aura de um ser vivo chegue a 0 por conta de um talento, Ele não pode mais usar talentos até que recupere aura suficiente.

A cada nível você pode selecionar um novo talento que você possa pegar prestando atenção aos seus requisitos, No nível 1 você precisa de 20 de "xp" (Experiência mundana) para aumentar seu nível sendo que a cada nível que se passa você precisa de mais 30-80 (dependendo da campanha) pontos de xp para aumentar de novo, Não é possível aumentar seu nível mundano duas ou mais vezes em uma sessão só, A menos que o mestre permita por alguma razão.

Por nível, o personagem pode escolher um talento, sendo que ele deve cumprir os requisitos do talento, Como atributos necessários ou outros talentos, Até mesmo um porte físico ou equipamento pode ser um requisito para talento.

Tabela de ganho de pontos de vida por nível e modificador de constituição:

O recomendado é conceder pontos de vida a cada nível par ou então a cada 3-5 níveis dependendo da dificuldade que o mestre planeje para a sua campanha (lembrete: Humanos não podem passar de 20 pontos de vida totais em casos normais)

1: +0

2-3: +1

4-5: 1d2

6: 1d3

7: 1d4

8: 1d4 +1

9: 1d4 +2

(Para cada modificador subsequente ao 9, Aumente o passo do dado em +1 e o valor numérico em +1)

Tabela de ganho de aura por nível e modificador de alma:

+1: +1d4

+2: +1d8

+3: +1d10

+4: +1d12

+5: 1d16

+6: 1d20

+7: 1d20 +10

+8: 1d20 +15

+9: 2d20 +15

(Para cada 2 modificadores subsequentes ao 9 adicione +1 dado, E pra cada modificador subsequente adicione +5 no valor numérico)

Tabela de ganho de sanidade por nível:

1d4, independente do nível.

Talentos mundanos:

Golpe sujo

Você sabe se aproveitar dos momentos de fraqueza do seu inimigo em combate, Usando 10 em aura você pode causar 1/4 da sua furtividade em dano irreduzível a mais em dano (Dano do tipo primário do seu ataque) Caso o alvo do ataque esteja: Desprevenido, Caído ou imobilizado, Requisito: 10 ou mais em furtividade.

Invisível

Você sabe exatamente o que fazer pra não chamar atenção e não ser visto, Perca 10 em aura para Ignorar penalidades em testes de Furtividade causadas por estar sozinho com o alvo, Ter falado algo ou até mesmo ter atacado, Requisito: 8° nível de personagem, 20 ou mais em furtividade.

Empunhadura superior

Você sabe manusear grandes armas com facilidade. Por isso, Você pode usar armas de categoria Duas mãos com uma única mão sem penalidade. Requisito: 9° nível de personagem, 60% ou mais em força

Astro de combate

Você sabe como entreter até mesmo em combate. Ilimitadas vezes por turno, você pode substituir um teste de luta, Acrobacia, Agarrar ou arremesso por um teste de performance, Com uso de piruetas, Cambalhotas e manobras, Requisito: Carisma 50% ou mais

Esquiva cômica

Ao invés de simplesmente se Esquivar, Você dá um show, Dançando, Fazendo piruetas e manobras. ilimitadas vezes por turno, Você perde 5 em aura para transformar um teste de desviar em um teste de performance, Requisito: Astro de combate.

Distração cômica

Você distrai seus oponentes fazendo graças e palhaçadas para adquirir brechas em combate, Fora de combate você tem -15 (-2 por nível mundano) naturalmente em testes de performance. Dentro de combate você pode gastar sua ação bônus e 10 em aura para testar performance contra a intuição do alvo que deve lhe ver ou ouvir, Que caso falhe diante de você, Fica rindo descontroladamente até o início de seu próximo turno tendo desvantagem em testes de destreza e habilidades envolvidas, Esse talento não funciona com Kuros irracionais, Animais irracionais e com seres que perderam 10 ou mais em sanidade no mesmo dia por conta de traumas e perdas. Requisito: Astro de combate, 5° nível de personagem.

Sortudo

A sorte está ao seu favor não importa a situação. Uma vez por cena, Perdendo 15 em aura você pode re-rolar um dado qualquer que você tenha rolado, Você não pode re-rolar uma falha crítica, A partir do 10° nível de personagem você pode re-rolar dados de outros personagens, Requisito: 50% ou mais em sorte.

Revidar rapidamente

Você prevê os movimentos do adversário conseguindo revidar seus ataques antes mesmo de sofrê-los. Você perde 15 em aura para contra atacar um ataque sem ter que recebê-lo antes, Requisito: 25 ou mais em luta, 10 nível de personagem.

Socorrista

Você é um exímio usuário de técnicas medicinais e usa isso dentro e fora de batalha. Usando 10 em aura, Você pode somar seu mod de primeiros socorros ou Medicina triplicado na quantidade de cura a um aliado ao usar a ação de primeiros socorros, Requisito: 10 ou mais em primeiros socorros ou Medicina

Guarda alta

Você sabe a hora perfeita de atacar e se posicionar para a defesa, Depois de um ataque corpo a corpo bem sucedido (Causou dano ao adversário) você pode gastar 10 em aura e ganhar -10 (-Seu nível mundano triplicado) em vantagem no seu próximo teste de esquiva, Contra ataque ou bloqueio, Você não pode usar esse talento se estiver: Atordado, Ofuscado, Provocado ou caído no turno da ativação.

Golpe farto

Ao acertar um ataque crítico, Você pode gastar metade da sua aura atual +20 para multiplicar dados extras por conta do crítico, E não só dados naturais (Por exemplo, Dados provenientes de talentos, Talentos amaldiçoados ou feitiços), Requisito: 15º nível de personagem, Aniquilador, Impacto Aniquilador, 20 ou mais em luta.

Inventor

Você sabe manusear seus conhecimentos mecânicos e eletrônicos para tomar conta do valioso equipamento da sua equipe e do seu próprio. Você pode gastar 20-30 minutos a critério do mestre, Ao fazer isso você pode testar construção (D40) efeitos variam dependendo do tipo do equipamento, Adicione metade de seu valor de construção em dano extra até o fim do dia (Armas), Ou 1/2 do seu valor de construção em incremento de defesa extra pelo resto do dia, Se você não tiver um kit de ferramentas você terá +10 em desvantagem no teste, Não ter materiais necessários adiciona +10 na desvantagem também, Fazer este teste em combate ou enquanto estiver com alguma condição especial qualquer também adiciona +10 em desvantagem, Requisito: 10 ou mais em construção.

Criador orgulhoso

Você sabe usar cada uma das suas criações melhor do que ninguém e se orgulha delas, Ao usar uma arma feita por você, Você pode gastar 10 em aura para aumentar seu passo de dano em +1 pra cada 2 níveis mundanos seus, Até seu próximo ataque, Requisito: Inventor.

Inventor superior

Suas técnicas de criação ultrapassam a qualidade real do seu material, Gastando 30 em aura e 1 hora do seu tempo você pode fazer um teste de construção (D30), Caso passe no teste você pode aplicar alguma modificação adequada para o equipamento ignorando seu limite de modificações, Essa modificação é um improviso temporário, E quebra após 24 horas se tornando inútil, Não ter um kit de ferramentas apropriado, Materiais necessários ou fazer o teste em combate ou enquanto sofra de uma condição negativa qualquer adiciona +10 em desvantagem no teste (acumulativo), Requisito: Inventor, 8 nível de personagem, 15 ou mais em construção

Improviso lendário

Seus improvisos e gambiarras são tão bons (ou até melhores) do que quando você trabalha com calma e materiais. Ignore penalidades por não ter kits adequados, Materiais ou até mesmo por fazer o teste sob alguma condição especial ou durante combate para usar a habilidade "inventor" e inventor superior. Além do mais, Modificações feitas pela habilidade "Inventor superior" duram eternamente caso respeitem o limite de modificações do item

aprimorado, Requisito: Inventor superior, 15 ou mais em construção, 12 nível de personagem.

Golpe rápido

Você sabe se movimentar da forma perfeita para desferir um golpe certo e rápido. Você pode gastar 20 em aura para diminuir a ação de uso de um ataque corpo a corpo ou desarmado em uma categoria, Ação principal vira ação bônus e ação bônus vira ação livre, Requisito: 60% ou mais em destreza

Técnica de imobilização

Você sabe desestabilizar o equilíbrio do seu alvo com a sua movimentação. Perdendo 15 em aura você pode ganhar vantagem em um teste de luta ou agarrar para fazer manobras e caso você suceda por 15 ou mais diante do seu alvo, Você causa metade da sua Luta ou Agarrar (o que tenha sido usado) a mais em dano de impacto irreduzível a ele, Requisito: 25 em agarrar ou mais.

Fujão

Você sabe a hora de fugir quando está ferido ou em desvantagem, Caso você esteja com 1/2 ou menos dos seus pontos de vida ou caso tenha mais inimigos do que aliados em batalha, Você perde 10 em aura e soma seu mod de destreza dobrado +2 no seu deslocamento até o fim da cena, Além do mais tem -5 (-seu nível mundano triplicado) em vantagem no seu próximo teste de esquiva ou bloqueio.

Projétil Perfurante

Seus tiros atravessam seus alvos atingindo alvos que estão atrás dele, Perdendo 10 em aura, Caso você cause 1/2 ou mais de dano nos pontos de vida de um alvo com um único ataque longo alcance, Um único alvo que esteja a no máximo 5 metros deverá reagir ao ataque com desvantagem, Se falhar sofrerá metade do dano do tiro, Continue atingindo alvos até que não retire mais 1/2 ou mais de sua vida ou até que a bala passe de 15 metros, Requisito: Tiro de precisão, 7 ou mais em precisão.

Corpo atlético

Seu corpo se recupera rápido de lesões e feridas por conta do seu costume e resiliência. Dobre a quantidade de pontos de vida e aura recebidos por descansos longos, Requisito: Porte físico musculoso, 15 em atletismo, 3° nível de personagem.

Médico de guerra

Você está acostumado a realizar procedimentos médicos em situações difíceis, Você não recebe penalidades por realizar testes de primeiros socorros sem um kit, Ou em você mesmo ou durante batalha, Requisito: Socorrista.

Pratos deliciosos

Você é um excelente cozinheiro, E suas comidas beneficiam você dentro ou fora de combate. Você pode gastar 1 hora e ingredientes válidos para criar um prato delicioso fazendo um teste de culinária (D55), Dependendo do resultado do teste o consumidor recebe as seguintes vantagens:

Falha no teste: O consumidor está enjoado até fazer um descanso curto

Sucesso no teste: O consumidor está capacitado para algum atributo a sua escolha

Sucesso no teste (40 ou menos no resultado): O consumidor está descansado além dos efeitos de sucesso comum

Sucesso no teste (20 ou menos no resultado): Além das vantagens dos outros sucessos, O consumidor escolhe alguma habilidade, Até fazer um descanso longo ele tem +5 (+nível mundano triplicado) como vantagem nessa habilidade

Sucesso crítico: O consumidor, Além das vantagens dos outros sucessos, O consumidor recebe +1 ação principal até fazer um descanso longo

Requisito: 15 ou mais em culinária

Aumento de modificador

Você melhora uma de suas capacidades gerais amplamente, Aumente um de seus modificadores de atributo em +1, Você pode selecionar este talento várias vezes, Com limite de até 5 vezes.

Modificador multiplicado

Selecione um atributo, E Aumente seu multiplicador que concede pontos de habilidade em +2, Por exemplo: Carlos tem mod de carisma 3 e possui décimo nível mundano, Logo, Soma 6 em todas as suas habilidades de Carisma, Com este talento, Somaria 12 ao invés disso, Requisito: 10º nível mundano.

Aniquilador

Você dá tudo de si a cada Ataque que desfere, Ao acertar um ataque qualquer (Exceto Truques, Feitiços e Rituais), Perca 15 em aura para aumentar sua taxa de crítico em +7 (+Nível mundano dobrado).

Equipamento privilegiado

Você tem contatos no mundo bélico, Isso te concede muitas vantagens, Dentre elas, Equipamentos de melhor qualidade. Você pode ter um único equipamento com seu limite de modificações aumentado em +3, Caso você perca posse sobre este equipamento, Você pode aumentar o limite de um novo equipamento que comprar ou que já possua em +3 após

24 horas. Em nível de personagem 10, todos os seus equipamentos sofrem o efeito (somente quando você os usa), Requisito: Playboy ou Respeitado.

Ataque oportuno

Você sabe aproveitar das oportunidades que surgem nas batalhas, Quando alguém sair do seu alcance corpo a corpo voluntariamente, Você pode gastar 15 em aura e sua ação de reflexo para lançar um ataque com alguma arma que você esteja segurando nesse mesmo alvo, O alvo pode tentar reagir, Requisito: 65% ou mais em destreza.

Impacto Aniquilador

Seus ataques não só são extremamente calculados e precisos como também destruidores e impactantes, Quando você atacar um alvo usando o talento “Aniquilador” e seu resultado for crítico, Você pode gastar 10 em aura para aumentar seu multiplicador de crítico em +2, Requisitos: Aniquilador, Golpe calculado, 9º nível de personagem, 15 ou mais em luta

Ataque furtivo

Você sabe se aproveitar do campo de percepção do seu alvo e usar isso para ganhar tempo para atingir seus pontos vitais, Caso o alvo do seu ataque esteja desprevenido ou ofuscado você pode gastar 20 em aura e sua ação bônus para conseguir margem de crítico adicional igual a 1/3 da sua furtividade e multiplicador de crítico +1.

Estrategista de combate

Você sabe usar seus conhecimentos e experiências para favorecê-lo em combate. Você pode usar raciocínio para testes de luta, precisão ou reação Requisito: 65% ou mais em conhecimento.

Protetor

Você não se preocuparia de se jogar na frente de um tiro por um aliado, E sabe fazê-lo muito bem, Você pode usar sua ação de reflexo ou bônus (Do próximo turno) Para receber o dano de um ataque por um aliado que esteja no seu alcance de deslocamento, O dano é reduzido pelo seu valor de luta pela metade.

Ladrão Sujo

Você é um ladino nato e sabe se aproveitar dos recursos adversários ao seu favor, Você pode gastar sua ação bônus, 15 em aura e realizar um teste de luta contra a reação do alvo que deve estar em alcance corpo a corpo, Caso o alvo suceda diante de você, Nada acontece, Caso você suceda diante dele, Você pode furtar algum item acessível com uma ação bônus, Como sua arma ativa, Algo em seus bolsos ou visível nele, Podendo usar a mesma ação bônus para arremessar o objeto para longe impossibilitando seu oponente de usá-lo (Teste de arremesso), Requisito: Ataque furtivo

Tática furiosa

Você sabe se aproveitar da própria raiva em combate, Você pode gastar 15 em aura e sua ação bônus para desferir um ataque extra caso já tenha causado dano ao alvo neste turno, Requisito: "Fúria" ativa

Furto adaptador

Você é especialmente habilidoso com artefatos alheios, Justificando roubos e furtos dentro e fora de combate, Você pode gastar 15 em aura e escolher entre receber seu nível mundano quadruplicado em vantagem no ataque ou metade da sua luta em dano extra (Arredondando para baixo) caso a arma do ataque não seja sua originalmente (Critério do mestre), Requisito: Ladrão sujo ou copiador.

Adrenalina da fúria

Durante momentos de raiva, Você não se importa com a dor, Caso esteja com o talento "Fúria" Ativado, Some 1/2 da sua luta em pontos de vida temporários que somem no fim da cena, Requisito: Fúria, Tática furiosa, 10º nível de personagem.

Copiador

Você sabe analisar o comportamento do inimigo e usar suas táticas ao seu favor, Usando a ação bônus, Você pode gastar 20 em aura (adicionado do custo do talento inimigo) e então selecionar um inimigo em combate, Durante esse turno você pode usar algum talento que ele tenha usado na sua última vez, Caso o alvo seja um personagem do mestre questione ele para saber o talento que o personagem usou (Caso ele tenha usado), Você só pode usar esse talento uma vez por cena, Requisito: Estrategista de combate

Em níveis mais altos: A partir do 8º nível você pode usar qualquer talento que o alvo tenha usado nessa batalha

Golpe descontrolado

Você ataca usando não só suas armas ou punhos, Mas também seu ódio incontrolável. Ao acertar um ataque crítico aumente seu multiplicador de crítico em +2 gastando 20 em aura, Você só pode ativar este talento caso tenha "Fúria" ativado, Requisito: Fúria, Aniquilador, Adrenalina da fúria, 15 em luta.

Grandalhão

Você é grande, Forte e resistente, Você possui 1/5 do seu valor de luta (Arredondando para baixo) em uma armadura natural por ser resiliente ou saber receber dano amenizado, Porém você perde 10 pontos em destreza (Mínimo 10) podendo perder pontos de deslocamento caso seu modificador desça dessa forma, Requisitos: 60% ou mais em constituição.

Persistir

Sua força de vontade supera qualquer ferida, Ao entrar em morrendo você pode perder 50 em aura para poder continuar agindo livremente apesar das consequências da condição Morrendo, Você ainda faz os testes necessários para continuar vivo todo turno, Você cai

morrendo ao término da cena, E após o fim da mesma você está atordoado até que cumpra um descanso longo e uma refeição completa, Requisito: Constituição 60% ou mais, 10° nível de personagem

Conhecido nos becos

Você é conhecido ou famoso em alguma região, E sabe usar da sua fama ao seu favor, Você pode usar sua ação bônus, E fazendo isso (Caso o mestre ache plausível) algum aliado ou colega pode chegar para lhe ajudar caso seja possível.

Criador original

Você é sagaz ao criar suas próprias táticas, É um perito improvisador e um combatente original, E sabe se aproveitar disto, Ao escolher este talento para seu personagem, Converse com o mestre para que vocês dois criem um talento único para o seu personagem, Balanceado pelo mestre, A cada nível você pode escolher manter ou alterar este talento criado ainda conversando com o mestre, Requisito: 65% ou mais em conhecimento

Duelista

Você é um profissional no combate mano a mano e sabe ler o seu oponente como um livro, Porém é prejudicado se os seus aliados tentarem o mesmo, Você pode gastar 15 em aura para fazer com que algum ataque seu cause 1/2 da sua luta em dano extra, Ou pode causar caído, Atordoado ou sangrando no alvo, Você só pode usar esse talento se estiver contra um inimigo só ou se tiverem mais inimigos que ainda não lhe causaram dano sendo que no momento que lhe causarem dano você não pode usar o talento até o fim da cena, Caso esteja acompanhado de aliados que estejam engajando em combate com esse inimigo, Requisito: "Duelo"

Duelo

Você é um exímio profissional da arte do duelo ou um brigão que sabe provocar alguém até ele querer brigar, Você pode usar sua ação bônus para selecionar um alvo que possa lhe ver ou ouvir, E então fazer um teste de intimidação ou lábia contra a intuição do alvo, caso você suceda diante dele o alvo estará provocado até o fim da cena e tem 1/2 da sua intimidação em desvantagem para reagir a ataques de outros seres que não sejam você

Brigão

Você está acostumado a brigar contra muitos inimigos e estar em menor número, Portanto usando 15 em aura você pode escolher entre ganhar uma ação de reflexo pelo resto da cena ou fazer com que a cada 2 ataques bem sucedidos, Os mesmos causem alguma condição especial a sua escolha, Dentre elas "Atordoado" ou "Caído" ou "Desequilibrado" ou "Sangrando", Você só pode usar esse talento se estiver contra mais de 3 inimigos, Sendo que você deve estar em menor número

Armadura carrascuda

Você sabe aproveitar a resiliência que as armaduras mais pesadas lhe concedem e usar até mesmo a diminuição de movimento delas em combate ao seu favor. Usando 15 em aura e uma ação de movimento você pode adicionar metade do incremento de defesa de uma armadura no seu dano de ataques corpo a corpo ou desarmados (Dano igual ao do seu ataque) ou então causar “Atordoador” ou “Sangramento” ou “Desequilibrado” ou “Vulnerável” por turnos equivalentes a metade do seu nível mundano. Requisito: Grandalhão.

Tiro de precisão

Você é um atirador nato e não precisa de muito tempo ou concentração para atirar. Sempre que você usar uma ação principal para mirar você pode usar 15 em aura para trocar essa ação principal para ação bônus, E ter 1/3 da sua precisão em dano extra. Requisito: 20 ou mais em precisão.

Tiro fugaz

Você é rápido com as mãos quando se trata de mexer com armas. Uma vez por turno você não gasta a ação necessária para recarregar uma arma longo alcance, Além do mais uma vez por turno e usando 15 em aura você pode mirar sem gastar sua ação principal ou qualquer outra ação. Requisito: Tiro de precisão e 10 ou mais em precisão.

Golpe bem dado

Você sabe dar um soco ou chute, O que é muito mais importante do que ter força física de fato. Ao pegar esse talento você pode aumentar o seu dano físico em um passo (+1 pra cada 3 níveis), Além do mais você pode usar 15 em aura para desferir 2 ataques desarmados com uma ação principal só.

Engajar

Você sabe correr muito gastando pouca energia, E não só isso, Sabe usar disso em combate. Ao pegar este talento você ganha +1 em deslocamento para cada 5 de destreza que tiver. Além do mais, Caso você se mova até metade (Arredondando para baixo) do seu deslocamento uma ação antes de atacar um inimigo você terá vantagem no ataque. Requisito: 60% ou mais em destreza

Organizado

Você sabe organizar o seu repertório de equipamentos. Você pode gastar 10 minutos e 10 em aura, Além de um teste de raciocínio (D50), Caso você suceda, Dobre o limite de ocupação de algum compartimento que você tenha acesso até as próximas 24 horas, Mesmo que falhe, Você só pode fazer esse teste uma vez por cena, Requisito: 50% ou mais em conhecimento.

Parrudo

Você é fisicamente forte e tem a técnica para levantar peso. Dobre seu limite de peso máximo. Além disso, você recebe 1/3 do seu limite de peso máximo em armadura natural. Requisito: 60% ou mais em força.

Combatente evasivo

Você tem reflexos ótimos e sabe usar dessa vantagem em combate. Caso você não use nenhum tipo de armadura de combate (Exceto roupas comuns que concedam até 5 em incremento de defesa), Você possui +10 (+nível mundano triplicado) em alguma habilidade a sua escolha dentre esquiva e bloqueio, Além do mais você pode usar 10 em aura após evitar um ataque com a ação de reflexo, Fazendo isso o atacante estará desprevenido e atordoado até o próximo turno, Requisito: 70% ou mais em destreza.

Aula de combate

Você é um estrategista nato e sabe guiar seus aliados para intensificar suas capacidades. Você pode usar sua ação bônus e 10 em aura e selecionar um aliado que possa te ouvir para aconselhar, Fazendo isso, O próximo ataque do alvo somará 1/2 do seu valor de manipulação ou raciocínio na vantagem ou no dano, A escolha dele, Requisito: Estrategista de combate.

Irritar

Você sabe entrar na mente dos seus inimigos dentro e fora de combate, Você pode gastar 5 em aura para adquirir duas vantagens em ataques e respostas a ataques caso o atacante/defensor esteja provocado por você.

Golpe final

Você sabe finalizar o seu adversário muito bem. Você pode gastar 15 em aura, caso o inimigo esteja com menos de 1/4 dos pontos de vida, Ele entra em morrendo instantaneamente.

Em níveis mais altos: A partir do 8° nível o alvo só precisa estar com 1/3 dos pontos de vida, A partir do 20° nível, O alvo só precisa estar com 1/2 dos pontos de vida.

Truque sujo

Você é um malandro, E sabe usar seus truques sujos dentro e fora de combate. Você pode gastar 15 em aura para adquirir duas vantagens em um teste caso a intenção dele seja ofuscar, Imobilizar, Causar caído, Entorpecido ou exausto, além de reduzir a ação de uso dele em -1 escala. Caso o alvo esteja desprevenido ou caso você use algum tipo de veneno ou toxina, Por exemplo jogar areia nos seus olhos, Ou tentar dar uma rasteira nele se enquadrar no talento, Requisito: Ataque furtivo ou golpe sujo.

Combatente tenaz

Você se aproveita dos danos causados pelo inimigo para aumentar seu espírito e se tornar mais forte. Gaste 10 em aura para negar alguma condição negativa exceto morrendo e ferida grave.

Golpe carregado

Você centraliza suas forças e energias em um único golpe. Você pode gastar 20 em aura e todas as suas ações restantes (Mínimo: Ação principal, Ação bônus) exceto a ação de reflexo, Ao fazer isso o ataque vai causar seu valor de luta pela metade em dano extra irreduzível (Dano do tipo da sua arma/Ataque), Requisito: Estilo de duas mãos.

Manobrista

Você é excelente em acrobacias e muito flexível, E sabe usar isso dentro e fora de combate. Você não pode usar esse talento caso esteja: Desequilibrado, Caído, Imobilizado ou atordoado, Você pode usar sua ação bônus para fazer uma manobra a seguir:

1: Manobras confusas: Fazer manobras e movimentos que dificultam a compreensão do inimigo sobre seu próximo passo. Deixando-o desprevenido caso falhe em um teste de enxergar vs acrobacia

2: Pegar impulso: Você faz manobras com intuito de pegar impulso pela sua movimentação, Aumentando o dano do seu próximo ataque corpo a corpo ou desarmado em valor igual a 1/2 da sua acrobacia

Bloqueio armado

Você sabe usar suas armas ofensivas para defesa. Caso esteja sendo atacado, Durante a rolagem de dano, Você pode gastar 15 em aura para reduzir o dano do ataque em um valor igual a metade do dano máximo da sua arma ativa (Sem contar bônus de dano amaldiçoado, Tóxico ou outros danos adicionais, Contando apenas o dano base da arma).

Caçador fugaz

Você é um caçador experiente e inteligente, E conhece suas presas, Facilitando o abate das suas vítimas. Ao pegar esse talento você escolhe qualquer raça (Exceto a sua própria), Ao atacar um ser da raça escolhida, Você pode gastar 10 em aura e sua ação bônus para conseguir -20 (-Nível mundano quadruplicado) em vantagem em ataques contra essa raça e 1/2 de sua sobrevivência em dano (Do mesmo dano do seu ataque) contra ela, Requisito: 60% ou mais em conhecimento.

Ambidestro

Você é um usuário excelente de suas duas mãos. Você não sofre desvantagem e penalidade por usar duas armas ao mesmo tempo, Requisito: 75% ou mais em destreza.

Estilo de uma mão

Você é um exímio combatente quando se trata de usar uma única arma e mão. Caso você esteja usando uma única arma de uma mão, Durante um ataque você pode gastar 10 em aura para aumentar a taxa de crítico em valor igual ao seu nível mundano quadruplicado e os dados de dano em +3 (+1 pra cada 2 níveis mundanos).

Fúria

Você não sabe controlar a própria raiva, Mas por vezes isso pode ser uma vantagem. Você pode usar sua ação principal e 15 em aura e entrar em um estado de fúria e irracionalidade total, Quando o estado de fúria acabar você perde 1 ponto de sanidade, Durante a fúria você recebe vantagem em testes de força e constituição e habilidades relacionadas, Além de 1/3 dos seus PVs a mais em dano de ataques corpo a corpo ou desarmados e +1/2 da sua resiliência em pontos de vida temporários que duram até o efeito acabar, Porém desvantagem em testes de carisma, Percepção e Conhecimento.

Estilo de duas mãos

Você sabe usar armas pesadas que necessitam de muita força, E aproveita isso para causar estragos a mais. Caso você use uma arma de duas mãos você pode gastar 15 em aura para escolher entre -15 (-Nível mundano triplicado) em vantagem ou +10 (+Nível mundano dobrado) na margem de crítico. Requisito: 70% ou mais em força ou destreza, 20 ou mais em luta

Saque rápido

Você é ágil com as mãos e sabe usar disso ao seu favor em combate para sacar equipamentos mais rapidamente. Você pode usar 5 em aura para não gastar a ação necessária para sacar um equipamento ou munição que usaria qualquer ação individual para ser pego.

Aumento de valor

Você seleciona um atributo ou habilidade, Caso escolha um atributo, Você pode somar +20 no seu valor podendo aumentar seu modificador (Mas respeitando seu limite de atributo), Caso escolha uma habilidade, Some +15 (+5 pra cada 3 níveis mundanos) ao seu valor (Ignorando seu limite de habilidades), Você pode escolher esse talento até 3 vezes.

Versátil

Você sabe se adaptar a situações diversas. Uma vez por cena, Você pode perder 15 em aura para escolher um dos efeitos a seguir:

- 1: Você nega penalidades por terreno difícil até o fim da cena
- 2: Você nega as penalidades de "desprevenido" ou "imobilizado" que receber.
- 3: Você ganha uma vantagem de -15 (-seu nível mundano triplicado) em alguma habilidade a sua escolha até o fim da cena.

Pré requisito: Conhecimento acima de 50%

Destreza armadurada

Você sabe usar Armaduras e já não se incomoda pelo seu uso. Você nega a penalidade de destreza concedida por armaduras mundanas e recebe 1/2 do incremento de uma peça de armadura sua em pontos de vida temporários no início de cada cena que usar uma armadura pesada, Os pontos de vida temporários acabam todo fim de cena, Pré requisito: 65% ou mais em constituição.

Planejamento

Você consegue tirar um tempo para planejar táticas e movimentos de forma eficaz. Uma vez por dia você pode levar 1 hora para planejar táticas, Movimentos ou estratégias. No final dessa 1 hora você seleciona algum talento mundano que você cumpra os requisitos, Você pode usar esse talento até o fim do dia. Requisito: 70% ou mais em conhecimento, Estrategista de combate

Destroçador

Você é um destruidor nato, Excelente para quebrar coisas. Você pode gastar 10 em aura para ganhar três vantagens num teste de força feito para quebrar alguma arma ou objeto no geral, Também serve para arrombar portas ou fechaduras e armas inimigas, Requisito: 75% ou mais em força

Arma preferida

Você tem sua arma preferida. A que você mais sabe usar e geralmente seu equipamento mais destrutivo. Você causa +3 dados (+metade da sua luta) em dano extra em todo primeiro ataque que fizer com ela na cena.

Golpe calculado

Você sabe exatamente onde o seu golpe vai acertar e usa isso ao seu favor. Gastando 15 em aura você pode ignorar 1/3 da armadura ou redução de dano de um alvo que você acertar (ignore metade se você tiver 70% ou mais em destreza), Pré requisito: 60% ou mais em percepção.

Corredor incansável

Você não se cansa fácil e é muito mais rápido do que uma pessoa ordinária. Você pode gastar 10 em aura para ganhar uma ação de movimento extra, Requisito: 60% ou mais em destreza.

Insistente

Você não desiste fácil. Ao errar um ataque contra um alvo você pode perder 15 em aura para que seu próximo ataque contra ele tenha duas vantagens.

Até a falha

Ao acertar um ataque desarmado em um alvo você pode pagar 15 em aura para executar outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, Porém este ataque terá +5 em desvantagem, Você pode continuar usando esse talento no mesmo turno até que sua aura chegue a 0 ou até que você erre um ataque contra o alvo, Requisito: 12 ou mais em luta, Insistente.

Playboy

Você é muito rico, Um herdeiro, Filho de empresário ou então conseguiu alguma riqueza de forma específica, Este talento só pode ser escolhido no início de uma campanha, Você soma metade do seu valor de dinheiro inicial no seu próprio dinheiro inicial, Porém a sua fama de rico pode atrair atenção indesejada a critério do mestre. Sempre que receber dinheiro, você recebe 10% adicional.

Convencido

Uma vez por cena, Você declara ao mestre que conseguirá fazer alguma façanha impressionante (Critério do mestre se a façanha é realmente impressionante), Se você conseguir realizar a façanha até o fim da sessão você escolhe um bônus permanente dentre a lista:

1: 2d20 +seu mod de conhecimento dobrado em experiência mundana

2: Recuperar 1d6 +4 em sanidade

3: Escolher uma habilidade e aumente seu valor em +3, Ou um atributo para aumentar em +5, Você pode escolher o mesmo efeito vezes ilimitadas, Contanto que você cumpra a façanha

Último recurso

Você usa todas as suas energias em um único ataque, Você perde toda a sua aura (mínimo 150) e gasta todas as suas ações restantes além da ação normal do ataque (mínimo: 4 ações quaisquer incluindo reflexo), E então maximiza o dano do ataque, Porém você estará exausto, Vulnerável até o fim da cena ou até que gaste todo um turno para Recuperar o fôlego e no seu próximo ataque, Requisito: 10 nível de personagem, 15 ou mais em luta

Zombar do fracasso

Você consegue desmotivar e tirar a confiança de qualquer um, Quando um inimigo erra um ataque qualquer em você, Você fala ou faz algo para irrita-lo ou zombar dele, O próximo ataque dele contra você ou contra um aliado terá uma desvantagem de 1 + seu valor de lábia, Requisito: Lábia 10 ou maior

Respeitado

Você é uma figura de nome onde quer que vá, Seja por medo ou por respeito, Você tem -15 +Nível mundano triplicado em vantagem com testes de carisma ou habilidades relacionadas envolvendo indivíduos que saibam da sua fama a critério do mestre, Você paga 1/3 a menos do valor em lojas que conheçam a sua fama e valor

Perito

Você é um especialista na sua área e quase nunca erra, Você seleciona uma habilidade de conhecimento (exceto tiro, Mágica ou conhecimento mágico), Toda vez que aumentar seu nível mundano, Essa habilidade tem seu valor aumentado em +7 mesmo que você não coloque pontos nela, E mesmo que isso desrespeite seu limite de habilidade, Todo nível mundano você pode alterar essa habilidade escolhida, Requisito: Décimo nível de personagem, 15 ou mais na habilidade escolhida

Religioso

A sua fé te fortalece, Caso você passe ao menos uma hora por dia rezando, Você pode escolher uma habilidade para ter seu modificador de carisma ou conhecimento quadruplicado em vantagem extra todo início de cena, Você recebe seu nível mundano em escudo de sanidade todo início de cena contanto que tenha rezado na cena

Artista talentoso

Uma vez por cena você pode dobrar a recompensa em dinheiro que receber por uma performance, Caso tenha mais de 75% em carisma, Triplique a recompensa, Requisito: 60% ou mais em carisma

Oração

Você sabe usar os benefícios psicológicos da religião ao seu favor e ao favor dos seus aliados, Gastando 5-15 minutos e materiais religiosos (Incensos, Ervas, Água benta ou outros materiais dependendo da religião), Você pode afetar seres equivalentes ao seu mod de carisma +1/2 do seu nível mundano, Sofrendo uma das condições a seguir até o fim da cena:

1: Confiança: O ouvinte fica mais confiante através da sua palavra, Bônus de XP equivalente ao próprio nível mundano até o fim da cena (Pra cada vez que ganhar XP)

2: Fortitude: O ouvinte passa a acreditar ser mais forte do que realmente é e sua força de vontade o fortalece, Bônus de 1d4 pontos de vida temporários (que duram até o fim da cena)

3: Dedicação: O ouvinte passa a crer mais nas suas habilidades, -5 de vantagem em testes de habilidades físicas até o fim da cena ou +1 dado de dano extra do tipo do seu ataque até o fim da cena (escolha do ouvinte) Um ouvinte provocado, Confuso ou louco perde acesso ao seu bônus até que perca a condição ou até que a cena acabe, O que vier primeiro

Requisito: Religioso, 60% ou mais em carisma, 7 ou mais em religião Em níveis mais altos: A partir do 5º nível do ouvinte seu bônus de XP é dobrado, A cada 5 níveis do ouvinte, Seu bônus de pontos de vida temporários aumentam em +1d3, A cada 4 níveis do ouvinte, Seu bônus de vantagem em "Dedicação" aumenta em -2 (Limite -9) e seu bônus de dano extra em +2

Força da fé

Você sabe usar suas memórias e pensamentos positivos religiosos para se fortalecer, Gastando 15 em aura e uma ação bônus, Você busca força no seu deus, Aplique a você mesmo um bônus a sua escolha da habilidade "oração" até o fim da cena, Sem ter que gastar materiais e nem tempo. Os bônus na habilidade são dobrados. Requisito: Oração

Guerreiro da fé

A sua fé te fortalece dentro e fora de batalha, Caso já tenha usado a habilidade "Religioso" neste dia, Você pode gastar 10 em aura para receber um bônus de dano em um ataque equivalente a 1/2 da sua religião, Você não pode usar essa habilidade se estiver confuso, Provocado ou louco, Requisito: Oração Em níveis superiores: A partir do oitavo nível, Some todo seu valor de religião no bônus

Impiedade

Você é cruel e não tem pena de ninguém, Você pode perder 10 em aura para causar sua margem de crítico adicional em dano extra irreduzível no ataque (do tipo do seu ataque) a um inimigo com 1/3 ou menos dos pontos de vida, Ou com ferida grave, Ou caído, Ou imobilizado

Adestrador nato

Você sabe lidar muito bem com animais e consegue induzi-los ao que você quer que eles façam, Você tem seu mod de carisma ou conhecimento quintuplicado em vantagem em testes de lábia ou intimidação com animais, Você pode gastar 1d4 +2 horas (Não necessariamente seguidas) para adestrar um animal não agressivo a você Usando um teste de lábia ou sobrevivência com a vantagem pré descrita (D50), Você pode gastar sua ação bônus para fazer com que um animal adestrado faça algo que você peça contanto que ele possa te ver ou ouvir, Requisito: 15 ou mais em lábia

Experiente

Você sabe absorver experiências boas e ruins e aprender com elas rapidamente, Você ganha XP bônus equivalente ao número de sessões que este talento já foi aplicado todo final de sessão

1 sessão: 1d3

2 sessões: 1d6

3 sessões: 1d8

4 sessões: 1d12

5 sessões: 1d16

6 sessões: 1d20

7 sessões: 2d20

8 sessões: 2d20 +10

9 sessões: 2d20 +20

10 sessões: 3d20 +25

11 sessões: 3d20 +25

12 sessões ou mais: 3d20 +35

Requisito: Conhecimento 50% ou mais

Pegar de raspão

Você consegue acertar parcialmente seus alvos mesmo em ataques claramente perdidos, Ao falhar em um ataque contra um alvo caso você esteja usando uma arma corpo a corpo que cause dano de corte, Você perde 5 em aura e rola o dano normalmente porém causa apenas metade do dano (diminuído pelo valor da reação do alvo) no atingido arredondando para cima, Requisito: Golpe calculado

Presença intimidadora

Você sabe colocar medo em quem se opõe a você, Usando uma ação principal e 10 em qualquer aura você pode realizar alguma ação interpretativa a sua escolha para gerar medo em quem possa te ver/ouvir, Todos que percebam o que você fez devem realizar um teste de intuição contra a sua intimidação, Um alvo que falhe estará Amedrontado com duas desvantagens adicional por turnos equivalentes a metade do seu nível mundano, Requisito: 7 ou mais em intimidação

Regras rápidas para Categorias de dano e seus efeitos

Os tipos de dano são categorias de ferida que causam diferentes efeitos dependendo da situação.

Dano cortante: Dano causado por facas, espadas e objetos afiados no geral.

Dano de impacto: Dano causado por socos, Chutes e outras pancadas.

Dano Perfurante: Dano causado por balas, Flechas e dardos.

Dano flamejante: Dano causado por queimaduras e chamas no geral, Dano flamejante ignora armaduras mundanas que o alvo esteja usando.

Dano congelante: Dano causado por frio intenso, Ignora armaduras mundanas.

Dano de intoxicação: Dano causado por toxinas no geral, Dano de intoxicação ignora qualquer tipo de armadura mundana.

Dano de eletricidade: Dano causado por choques e trovões, Ignora qualquer tipo de armadura mundana.

Dano de queda: Dano causado por quedas e impactos do gênero, Ignora armaduras mundanas.

Dano amaldiçoado: Dano proveniente de feitiços, Maldições ou truques, Ou qualquer elemento amaldiçoado. Ignora armaduras mundanas.

Regras rápidas para Furtividade

A furtividade é uma medida necessária em muitas ocasiões. Quando existem incontáveis inimigos e é impossível enfrentá-los de cara, Quando você não pode ser visto em determinado lugar ou quando está fazendo algo que não pode ser visto, Escondendo-se e se tornando indetectável

Detecção: Ao entrar numa cena de furtividade, O seu personagem testa furtividade vs Audição/Enxergar dos alvos toda vez que fizer uma ação, ou algo chamativo. Caso passe, Consegue realizar a ação sem ser detectado.

Caso falhe, Diferentes eventos acontecem a depender do mod de percepção dos alvos:

1-3: Os alvos notam alguma coisa estranha, Mas nada que chame atenção ou os alarme de qualquer forma, Mais 2 falhas e eles vão te detectar.

4-5: Os alvos notaram alguma coisa estranha e suspeita, E estão alarmados, Mais 1 falha e eles vão te detectar.

6 pra cima: Os alvos te detectam instantaneamente.

Regras rápidas para penalidades em atributos

É comum que ao usar uma armadura muito pesada, Ou carregar itens difíceis de transportar, Sua destreza seja reduzida por exemplo, Quando esse tipo de coisa ocorre, É comum que o item tenha o descritivo "Penalidade de destreza", Tal penalidade infringe uma desvantagem de valor igual a seus testes de destreza e habilidades relacionadas.

Isso também serve para reduções em força, Constituição, E nos demais atributos.

É comum que certos efeitos, Ou custos de técnicas exercem uma certa perda em atributos, Por exemplo, Ao conjurar uma técnica que gaste 5 pontos de alma, por ter perdido estes pontos, Você terá desvantagem de +5 em todos os testes de habilidades envolvendo alma até que recupere estes pontos.

Regras rápidas para Defesa base

As ações de reflexo servem em casos onde um personagem tem alguma ação acontecendo em relação a ele e pode gastar tal ação para responder a tal ação. Isso acontece principalmente quando um personagem recebe um ataque, Mas também acontece conforme no exemplo a seguir "Carlos entrega seu revólver para José, Que deve gastar uma ação de reflexo para pegá-lo, Visto que é a vez de Carlos" Uma vez que um personagem não deseja reagir a um ataque, Ou simplesmente não tem mais ações de reflexo, O atacante deve testar seu ataque mesmo assim e passar do valor de defesa base do defensor.

Este valor corresponde a 90 diminuído pela metade do valor de Destreza ou constituição do personagem (Se será destreza ou constituição fica a escolha do jogador).

Regras rápidas de correlação entre atributos e habilidades

Diversos elementos no sistema podem vir a citar a frase "X atributo e habilidades relacionadas", Quando essa frase for encontrada, Seu significado é que tal influência afeta o atributo em questão e suas habilidades relacionadas, Se aplicando igualmente a todas.

A lista a seguir cita todas as habilidades de Praga Vermelha e suas relações com atributos associados com as seguintes siglas para atributos ao lado de cada habilidade

For: Força

Const: Constituição

Des: Destreza

Conh: Conhecimento

Car: Carisma

Per: Percepção

Al: Alma

Sempre que alguma habilidade listar dois atributos sequenciados por uma barra, Significa que o jogador tem direito de escolher um dos dois para ser o atributo representante.

Lista de Habilidades

Físicas

Luta: (Des/For)

Acrobacia: (Des)

Atletismo: (Const)

Resiliência: (Const)

Agarrar: (For)

Arremesso: (For)

Desviar: (Des)

Contra ataque: (Des/For)

Bloquear: (Des/For)

Iniciativa: (Des)

Furtividade: (Des/Conh)

Enxergar: (Per)

Olfato: (Per)

Audição: (Per)

Habilidades de conhecimento

Conhecimento mágico: (Conh)

Mágica: (Al)

Precisão: (Des/Per)

Investigação: (Conh/Per)

Sobrevivência: (Conh)

Construção: (Conh)

Tecnologia: (Conh)
Religião: (Conh)
Medicina: (Conh)
Primeiros socorros: (Des)
Raciocínio: (Conh)
Intuição: (Conh)
Procurar: (Per)
Culinária: (Conh)
Dirigir: (Conh)
Habilidades introspectivas
Fotografia: (Car)
Lábia: (Car)
Manipulação: (Car)
Intimidar: (Car)
Arte: (Car)
Disfarce: (Car)
Performance: (Car)
Detectar mentira: (Car/Conh)

Regras rápidas para Artes marciais

Artes marciais são técnicas mundanamente praticáveis e que podem ser conhecidas unicamente por técnica, Aprendizado e disciplina, Podendo ser aprendidas com tempo, Prática e professores.

A cada 1 hora treinando uma arte marcial e a cada BE, Você recebe 1d6 +2 em Experiência de arte, Um atributo vital que mede quanta experiência você acumulou, Ao atingir o máximo de sua experiência, Você a zera e recebe uma nova técnica de sua arte marcial, A experiência inicial de técnica é de 0/30, E aumenta em +80 a cada nível de técnica que atingir.

Treinar sem um professor que possua a técnica que você quer aprender reduz seu ganho de experiência pela metade, E você não pode aprender técnicas que não conheça sem livros ou professores.

Técnicas originais

Ao adquirir todas as técnicas que o sistema oferece de uma arte marcial, Você pode continuar treinando e aumentando seu nível de arte. E a cada nível, Pode criar uma técnica nova, E determinar seus requisitos (sendo que você deve cumpri-los), Quanto maiores os requisitos, Mais forte a técnica é a critério do mestre.

Kuro Stomper.

Localizar ponto fraco: Você usa uma ação bônus e 10 em aura e selecionar um Kuro irracional que possa ver, Então testa sobrevivência ou Enxergar, Ao fazer isso, você descobre um ponto fraco do Kuro. Atacar com mira destinada ao ponto fraco de um Kuro gera dano crítico em acerto.

Destroçar ponto fraco: Ao fazer um ataque contra um Kuro irracional, Você pode gastar 5 em aura e nenhuma ação, Para que mire com ação bônus, Requisito: 2° nível de Arte.

Precisão Kurotica: Ao usar o talento Destroçar ponto fraco, Você pode gastar 5 em aura adicional para mirar sem gastar ação alguma, Requisito: 4° nível de artes, Destroçar ponto fraco.

Pontos de ódio: Você acumulou uma raiva incontrolável quanto aos Kuros, E consegue canalizar ela para esmigalhar todos eles. Você possui o atributo vital Pontos de ódio, Que começa em 0/0 e aumenta em +1 a cada Kuro que matar, Você pode, Sem gastar ação alguma e ao atacar um Kuro, Gastar quantos pontos de ódio quiser, Para adicionar +3 em dano irreduzível por Ponto de ódio gasto. Você recupera todos os Pontos de Ódio ao fazer um descanso longo.

Ódio incontrolável: Ao matar um Kuro, Acumule 2 pontos de ódio ao invés de 1, Requisito: Pontos de ódio.

Ódio brutal: Ao gastar um ponto de ódio para aumentar dano de seus ataques, Você aumenta 6 em dano por ponto ao invés do comum, Requisito: Pontos de ódio, 3° nível de Arte.

Ódio tático: Você pode gastar pontos de Ódio para aumentar o dano de um aliado seu, Requisito: Pontos de ódio.

Ódio minucioso: Você pode gastar pontos de ódio para, Ao invés de dano, Adicionar vantagem em valor igual a -5 por ponto gasto, Requisito: Pontos de ódio.

Ódio letal: Ao usar Ódio minucioso, Some na vantagem e no dano ao mesmo tempo, Requisito: Ódio minucioso, 4° nível de Arte.

Ódio acumulado: Todo início de dia, Você começa com metade do seu nível mundano em pontos de ódio que acabam no fim do dia caso você não os gaste, Requisito: Pontos de ódio.

Ódio conjurado: Ao conjurar uma técnica e o alvo dela ser um Kuro irracional, Você pode gastar pontos de ódio para aumentar o dano, Com bônus de +2 de dano por ponto além do dano comum adicionado por pontos de ódio, Requisito: Pontos de ódio, 2 níveis em hexomancia ou fisiomancia.

Sequência de letalidade: Você pode gastar 5 pontos de ódio para receber uma ação principal adicional apenas para atacar um Kuro irracional neste turno, Requisito: Pontos de ódio, 5º nível de Arte.

Rastreamento perfeito: Você recebe três vantagens em todo teste de percepção e sobrevivência feito para rastrear Kuros.

Resistir aos abomináveis: Ao receber um ataque de um Kuro irracional, Você pode gastar X pontos de ódio para receber +5 em armadura natural ou -5 em redução numérica ao receber ataques de um Kuro irracional apenas durante o cálculo de dano, Requisito: Pontos de ódio, Nível de arte 3 ou mais.

Evitar poder: Você aprendeu a lidar, Conhecer e evitar o poder de Kuros. Todo Kuro que te ataque tem desvantagem de +9 no ataque para cada vez que você escolher este talento, você pode escolher esta técnica várias vezes.

Esgrima

Desde a era antiga, Nas guerras medievais ou nos campos de esportes, Espadas estavam presentes. Independente de qual seja o tipo ou tamanho, Esgrimistas treinam para atacar rápido, Preciso e forte usando suas lâminas.

São consideradas Espadas os itens: Espada européia, Katana, Rapieira, facas, facões.

Saque rápido: Você não gasta ações para sacar ou guardar Espadas.

Espadachim adaptativo: Você consegue aplicar os talentos de Arte marcial de Esgrima para armas de Impacto e perfurantes também, Ou armas de dano cortante que não sejam categorizadas como Espadas (isso não conta para armas de fogo ou disparo), Requisito: Nível de arte 5.

Contra ataque cortante: Ao receber o dano de um ataque adjacente, Você pode gastar 15 em aura para desferir um ataque com espada no atacante automaticamente, Você pode usar este talento ilimitadas vezes por turno, Requisito: 7º nível de arte.

Múltiplos cortes: Ao causar dano em um ataque corpo a corpo com uma Espada, Você pode gastar 25 em aura para desferir um novo ataque com a mesma arma, Requisito: nível de arte 3.

Santoryu: Você consegue usar uma Espada adicional usando a boca, Essa técnica exige um controle de aura muito forte e uma força sobre humana na mandíbula, Você é incapaz de Falar enquanto usa essa técnica sem que deixe a espada cair no chão e tenha que saca-la de novo, Requisito: Nível de arte em fisiomancia 5 ou mais, 6° nível de arte, Força 75 ou mais, Ambidestro.

Shitoriu: Você consegue equilibrar uma Espada adicional usando as bandas de suas nádegas, Ou alguma outra articulação flexível. Requisito: 10° nível de arte, Força 75 ou mais, Ambidestro, Santoryu, Manipulação de aura intermediária completa.

Espadachim preciso: Você consegue calcular a trajetória da espada perfeitamente antes de atacar, Seus ataques com Espadas tem margem de crítico +5 (+nível de arte dobrado)

Acúmulo de talento: Você aprendeu a masterizar a arte da espada, Agora seus ataques são mais fortes, Rápidos, E precisos. Ao atacar com espadas, Aumente o dano em +1 dado e a margem de crítico em +5, Você pode escolher este talento várias vezes.

Decepar: Ao acertar um ataque crítico usando espada em um alvo e retirar 1/5 ou mais dos PVs dele, Você pode arrancar algum membro dele entre: Braço ou Perna, Requisito: Precisão absoluta, Nível de arte 8.

Atingir vitais: Você faz um acerto preciso em algum órgão vital do alvo, Ao acertar um ataque crítico em um alvo e retirar 1/5 ou mais dos PVs dele, Você pode causá-lo a seqüela permanente de Órgão obstruído.

Cortar ao meio: Você desfere um ataque poderosíssimo que corta o corpo do alvo ao meio na horizontal de uma só vez, Ao desferir um ataque crítico em um alvo e o deixar com 1/5 ou menos dos PVs, Você pode cortá-lo ao meio, Fazendo com que caso sofra algum dano ou use qualquer ação, Deva testar resiliência (D-10) para que seu corpo não deslize e se separe, Caso isso aconteça, O alvo instantaneamente entra em morrendo faltando apenas 10 PVs para morrer, E testes de primeiros socorros nele tem dificuldade aumentada em 200, Requisito: Nível de arte 12.

Golpe adaptativo: Ao acertar um ataque com Espada em um alvo, Você pode gastar 35 em aura para reduzir suas escalas de resistência em -1, Requisito: Nível de arte 7.

Espadachim brutal: Ao realizar um ataque com Espada, Você tem multiplicador de crítico +1, Requisito: 3° nível de arte.

Olhos de espadachim: Você sabe analisar a situação perfeitamente mesmo em situações de perigo e adrenalina. Você pode gastar 15 em aura para rolar o teste de ataque de um ataque seu antes de atacar de fato, E podendo agir ou mudar a ação mediante a isso, Requisito: Percepção 60 ou mais.

Espada favorita: Você possui uma Espada em particular que é sua favorita, Essa espada possui margem de crítico +15 e +2 dados de dano, A cada nível mundano que aumente, Você pode mudar a escolha dessa espada.

Corte calculado: Você consegue calcular exatamente onde vai cortar, E fazê-lo com uma velocidade absurda. Gastando 20 em aura e nenhuma ação, Você pode mirar sem gastar ações ao fazer uma ação de ataque com uma Espada, Requisito: 3° nível de arte.

Precisão absoluta: 1 vez por dia, você pode gastar 55 em aura, e pode optar por suceder automaticamente em um teste de luta ao usar uma ação de ataque com Espada, Requisito: 10° nível de arte.

Espadachim supremo: Você masterizou a técnica da espada por completo e ela agora é uma extensão de seu próprio corpo Você é sua espada e sua espada é você. Você consegue usar até 4 espadas por mão e possui luta +30 ao atacar com Espadas, Requisito: 20° nível de arte, Ambidestro

Boxing

O Boxing é uma arte marcial que consiste em desferir ataques usando o próprio corpo em nome da defesa pessoal, Desferindo principalmente socos rápidos e precisos com uma guarda alta

Guarda: A técnica mais básica do boxing é manter uma guarda alta usando seus braços como escudo. Ao receber um ataque, Reduza numericamente o dano em valor igual a seu mod de luta + seu nível mundano.

Guarda superior: Sua guarda é firme, Não deixa brechas e é difícil de quebrar. Além de sua guarda básica, Você tem um atributo vital chamado Medidor de Guarda, Que começa em valor igual a seu nível mundano +10, Ao receber dano, Você pode gastar pontos de guarda para reduzir o dano numericamente em -2 pra cada ponto de guarda gasto, Requisito: Guarda.

Guarda firme: Sua guarda é firme e resistente. A redução do talento Guarda aumenta em valor equivalente a seu mod de constituição +4, Ao usar guarda superior, Pra cada ponto de guarda gasto Reduza o dano em -4 ao invés do comum, Requisito: Guarda

Pêndulo: Você tem uma habilidade de esquiva impressionante, Desviando de forma lisa e rápida, Você recebe +2 ações de reflexo extra e +10 (+nível de arte dobrado) em Desviar.

Acúmulo de talento: Seus ataques desarmados recebem +1 dado de dano e +5 na margem de crítico, Você pode escolher este talento várias vezes.

Prestreza atlética: Você recebe -8 (-3 pra cada nível de arte) em vantagem para testes que faça para ataques desarmados.

Proficiência atlética: Ao receber os bônus de presteza atlética, Mude-os para -10 (-5 pra cada nível de arte), Requisito: Presteza atlética, Nível de arte 8.

Soco absoluto: Uma vez por dia, Você pode garantir acerto automático em um alvo de um ataque desarmado seu gastando 70 em aura, Requisito: Nível de arte 13.

Golpe provocativo: Ao acertar um ataque desarmado, Você pode gastar 15 em aura para desferir outro ataque que causa apenas 1/10 do dano, Porém em dano irreduzível de mesmo tipo.

Acúmulo de pancada: Toda vez que você acertar um ataque desarmado em um alvo, Acumule sua margem de crítico em ataques desarmados contra ele até o fim da cena em +5 (+1 para cada nível de arte).

Acúmulo de pancada maior: Ao usar Acúmulo de pancada, O bônus de margem é de +6 (+2 pra cada nível de arte), Requisito: Acúmulo de pancada, Nível de arte 6.

Pêndulo absoluto: Sua esquiva é perfeita. Economizando toda a energia necessária para evitar ataques. Você recebe +2 ações de reflexo e +15 em desviar adicional, Requisito: Pêndulo, 5º nível de Arte.

Arma viva: Seus punhos e pés são tão perigosas quanto armas brancas. Seu dano físico aumenta em +5 +seu nível mundano dobrado.

Sequência incomparável: Ao desferir um ataque desarmado, Você pode gastar 20 em aura para desferir um ataque desarmado adicional no mesmo alvo, Requisito: 3º nível de arte.

Ataque afastador: Seus golpes tem tanto poder que empurram e desnorteiam o inimigo. Ao acertar um ataque desarmado em um alvo, Empurre ele a metros equivalentes a metade do dano que ele sofreu, Se ele se chocar com algo ou alguém no trajeto, Ele recebe dano de queda adequado a distância percorrida, Assim como aquilo que ele colidiu, Requisito: Força 60, 3º nível de arte.

Colisão de ataques: Você recebe uma nova reação, Colisão. Ao receber um ataque corpo a corpo ou desarmado, Você pode atacar o ataque, E rolar o dano de seu ataque desarmado, Você sofre a diferença entre o seu dano e o do atacante, Mas caso seu dano seja superior ao dele, O mesmo receberá essa diferença, Qualquer um dos dois que receba o dano o recebe em dano de impacto Irreduzível, Requisito: 3º nível de arte.

A melhor defesa: É o ataque. Você pode rolar testes de Desviar e Bloquear usando luta ao invés, Requisito: Nível de arte 4º, Luta 30 ou mais.

Mãos letais: Suas mãos são armas brancas extremamente letais. A cada 3 níveis mundanos, Selecione uma modificação para aplicar as suas mãos, Caso você use Soqueiras, Você não pode aplicar a mesma modificação duas vezes na soqueira e em suas mãos, Requisito: Nível de arte 3.

Golpes brutais: Aumente o multiplicador de crítico de seus ataques desarmados em +1, Requisito: Nível de arte 2, Porte físico musculoso, Força 60 ou mais.

Sequência de botadão: Ao gastar 30 em aura, Você recebe uma ação principal extra que pode ser usada unicamente para desferir ataques desarmados, Requisitos: Nível de arte 5, Luta 40 ou mais.

Wrestling

O Wrestling é uma arte marcial diversa, Que consiste em agarrar, Imobilizar e derrubar o inimigo realizando manobras não letais que o levem a rendição por não conseguir se mover.

Agarrar, Derrubar, Derrotar: Você sabe como render seu inimigo. Recebendo Agarrar em valor igual a seu nível de Arte +5. Você pode escolher esse talento várias vezes, mas, a partir da primeira, o bônus cai pela metade.

Derrubar e golpear: Ao fazer uma manobra de Derrubar em um alvo, Você pode gastar 15 em aura para desferir um ataque no alvo ao qual fez a manobra, Requisito: Nível de arte 3.

Imobilização pertinente: Você sabe como impedir que um inimigo lute. Ao fazer uma manobra de imobilizar, Você pode gastar 15 em aura para receber duas vantagens no teste.

Desarmar instantâneo: Ao fazer uma manobra contra um alvo, Você pode gastar 5 em aura para instantaneamente arremessar alguma arma ou objeto segurado pelo alvo em metros iguais a 1/3 de seu agarrar.

Corpo largo: Você consegue fazer manobras em até dois alvos adjacentes com uma só ação, Requisito: 4º nível de Arte

Corpo absoluto: Você consegue executar manobras em até 4 alvos adjacentes com uma só ação, Requisito: 10º nível de arte

Especialista: Você tem duas vantagens em testes de agarrar e luta para fazer manobras, Requisitos: 5º nível de arte.

Render e avacalhar: Ao acertar uma manobra em um alvo, Você pode gastar 35 em aura para desferir um ataque com dano crítico no mesmo alvo, Requisito: 6º nível de arte.

Braços longos: Você possui dois metros de adjacência para ataques e manobras corpo a corpo.

Rendição agressiva: Você rende o alvo de forma agressiva, Machucando-o no processo. Ao acertar uma manobra no alvo, Você causa seu valor de agarrar pela metade em dano de impacto no alvo.

Tiro tático

A arte marcial praticada em centros de polícia, Em tiro ao alvo, Por atiradores de elite e etc...

A arte marcial que permite atirar de forma rápida, Eficaz e letal, Manusear uma arma com destreza como se fosse uma extensão sua.

Melhorar pontaria: Receba +5 em precisão e +4 na margem de crítico de qualquer tiro, Você pode escolher essa técnica várias vezes.

Tiro múltiplo calibrado: Ao desferir mais de 1 tiro com uma arma de fogo, Você só passa a receber desvantagens depois do segundo tiro.

Tiro múltiplo certo: Ao desferir mais de 1 tiro com uma arma de fogo, Você só passa a receber desvantagens depois do quarto tiro, Requisito: Tiro múltiplo calibrado, Nível de arte 5.

Tiro múltiplo absoluto: Ao desferir mais de 1 tiro com uma arma de fogo, Você só passa a receber desvantagens depois do sexto tiro, Requisito: Tiro múltiplo certo, Nível de arte 12.

Mira aprimorada: Ao usar a ação de Mirar, Você acumula além dos bônus comuns, -25 em vantagem, +10 na margem de crítico por turno mirando.

Ponto futuro: Você pode usar a ação de Mirar em um alvo que ainda não está vendo e que não está em combate, E atirar automaticamente quando ele aparecer em seu campo de visão caso ainda esteja no alcance, Esse tiro terá os bônus da ação Mirar pelos turnos aos quais você mirou.

Atirador letal: Ao usar a ação de Mirar, Você recebe metade do seu nível de arte em dados de dano adicionais.

Tiro brutal: Você sabe onde deve acertar para causar dor e jorrar sangue, Seus tiros tem +1 em multiplicador de crítico.

Tiro não letal: Gastando 10 em aura, Você pode fazer com que o alvo não possa chegar a menos de 1 PV, Requisitos: Nível de arte 4.

Recarga automática: Você não gasta mais ações para recarregar, Requisitos: Nível de arte 5.

Olho do homem morto: Você consegue mirar como se o tempo estivesse mais lento, Mesmo não estando. Gastando 100 em aura, Todo Tiro que você desferir tem +30 em margem de crítico, +2 no multiplicador e -80 na vantagem até o fim da cena, Requisitos: Nível de arte 16.

Olho do homem morto absoluto: Ao usar Olho do homem morto, O primeiro tiro que você desferir contra um alvo tem Acerto garantido, Requisito: Olho do homem morto, Nível de arte 18.

Regras rápidas de modificadores

Modificadores são representações simplificadas dos seus valores de atributo.

Para que serve o modificador? O modificador serve para representar um número de atributo simplificado para representar bônus de dano em armas, além de bônus representativos e auxílio para diversas outras regras.

O seu modificador no atributo é igual ao primeiro número do valor, Exemplo: 80 de força resultaria num modificador de 8, Exceto em casos de números de um a nove, Em que o modificador será sempre 1.

Os modificadores podem ultrapassar a marca de 9 com uso de talentos ou efeitos amaldiçoados, Melhorando os bônus de rolagem e ganho de PVs ou Aura.

Os seus atributos representam as suas capacidades gerais e amplas em determinadas ações, Um personagem forte tem certa predisposição para atividades físicas como levantamento de peso, Mesmo que não possuam treinamento no mesmo (pontos de habilidade). Dessa forma, Veja como os seus modificadores de atributo adicionam pontos em determinadas habilidades, Considerando que as habilidades são afetadas pelos atributos aos quais são relacionadas.

Nível 1-5: Some seu modificador dos atributos nos valores das habilidades relacionadas.

Nível 6-10: Some seu modificador dobrado dos atributos nos valores das habilidades relacionadas.

Nível 10-15: Some seu modificador triplicado dos atributos nos valores das habilidades relacionadas.

Nível 16-20: Some seu modificador quadruplicado dos atributos nos valores das habilidades relacionadas.

Nível 21 em diante: Some seu modificador quintuplicado dos atributos nos valores das habilidades relacionadas. E assim por diante, Sendo que a cada 5 níveis aumentam o multiplicado em +1.

Escalas de dano adicionado por modificador

Os itens em Praga vermelha citam, em sua maioria, um acréscimo no dano ou outros valores numéricos em valor igual a metade do valor do usuário na habilidade citada. Exemplo: + $\frac{1}{2}$ luta para espadas.

Este valor pode mudar a critério do mestre a depender de como seja o nível de poder e vitalidade dos personagens na campanha, podendo alternar entre:

$\frac{1}{2}$ do valor da habilidade.

Valor completo da habilidade.

Mod do valor da habilidade.

Mod do atributo que aquela habilidade usa.

Regras rápidas para Negociação

Negociar é uma prática comum no mundo mundano e pode ser estendido em diversos contextos de uma campanha de Praga vermelha, negociar com um personagem leva vários fatores em conta, Como sua reputação, O dinheiro que você ou ele possuem e o item a ser vendido.

Vitória ou derrota de negócio: Em um negócio, Você quer vender seu produto ou comprar um produto de terceiros por um preço mais agradável, Para isso, Existem turnos de negócio, Onde o ofertador faz testes de lábia vs intuição ou lábia do cliente, E a cada vitória de algum dos lados, O mesmo acumula uma vitória, O primeiro que chegar a vitórias iguais a metade do mod de carisma do adversário ganha a negociação, E o negócio deve ser fechado segundo as medidas finais. Em cada turno de negócio, Além do teste comum para

determinar o vencedor da rodada, Cada um dos lados pode usar uma Ação de negócio para aumentar ou reduzir o preço a sua respectiva vontade

Orçamento: Personagens controlados pelo mestre possuem um teto de dinheiro ao qual possuem disponível para gastar em negociação, esse orçamento é o que você pode usar para negócio, E um personagem NUNCA vai comprar um item ou serviço por um preço maior do que seu orçamento, Afinal isso é impossível.

Reputação: Sua Honra é de extrema importância numa negociação, Ela define sua reputação, Como é conhecido e se é bem visto no geral, Para cada ponto de honra acima de 50, Adicione -2 em vantagem em testes de lábia com o alvo do negócio, E para cada ponto de Honra abaixo de 50, Adicione desvantagem de +2

Ações de negócio: Aumentar/abaixar preço: Ao negociar com seu alvo, Você pode testar Lábia vs Lábia ou intuição dele para tentar aumentar ou diminuir o preço do serviço em 10%

Qualidade/interesse do item: Figurativamente, Personagens compraram coisas que os interessem, A menos que um personagem, Com gostos específicos criados pelo mestre seja abordado, Ao abordar NPCs aleatórios, Você deve testar sorte, E se suceder, O seu serviço é de interesse do NPC, Se falhar, Não é Quando um NPC tem interesse no seu serviço, Você recebe vantagem em testes de lábia com ele, Quando não tem, Você recebe desvantagem

Negócio próprio Um negócio próprio corresponde qualquer tipo de empreendimento, Comércio que venda qualquer tipo de serviço ou produto, Um personagem que tenha um negócio próprio pode adquirir uma boa fonte de renda, Entretanto, Isso demanda jogo de cintura, Tempo de administração e profissionais capacitados para o serviço Ficha de negócio:

(Nome da empresa)

(Descrição)

(Funcionários:)

(Nível de galpão)

(Despesas do galpão:)

(Níveis de funcionários:)

(Renda diária:)

(Despesas diárias:)

(Categoria:)

(Segurança:)

(Legalidade:)

Começando um negócio Começar um negócio exige planejamento, Dinheiro, Mão de obra, E um lugar pra começar Você precisa de um terreno para localizar seu estabelecimento, Sendo a lista de preços a seguinte (multiplicável pela inflação pelo Epicentro) Terrenos: Terreno vazio pequeno: 2500 em influência Terreno vazio médio: 3900 em influência Terreno vazio grande: 5500 em influência Terreno vazio massivo: 9500 em influência Após adquirir o seu terreno, Você precisa da construção que compõe seu estabelecimento, Usando a mecânica padrão de Compra de Galpões Após isso, Você deve gastar 24 horas (não necessariamente seguidas) organizando papéis, Planejando e organizando o seu negócio para que ele possa abrir Após isso, Seu negócio está aberto

Categoria de negócio A categoria de um negócio é o quão popular ou necessário são os produtos ou serviços aos quais ele oferece A categoria de certo ramo de negócio pode mudar a depender da situação do mundo a critério do mestre, Por exemplo, Em tempos de guerra, Negócios próprios de Armamento podem estar em alta, E outros em baixa por exemplo As categorias de negócio que sempre estão em alta são as essenciais, Como: Alimentação, Saúde, Educação Entretanto, Existem outras Categorias como: Armamento, Locomoção, Tecnologia, Segurança E tipos de comércios referentes ao sobrenatural, Caso o cenário da campanha seja adequado para tal, São eles: Elixires, Itens amaldiçoados, Ascensionismo, Contratos amaldiçoados Além disso existem tipos de negócio criminosos, Como: Assassinato por contrato, Sequestro, Roubo mandado, E vandalismo, Estes tipos de negócio possuem segurança -30, Porém, São 30% mais lucrativos

Vetação A critério do mestre, Certas cidades podem vetar empreendimentos oficializados de ramos que já são muitos presentes na localidade A chance de seu negócio ser Vetado na inauguração sendo Em baixa, É de 25% A chance de seu negócio ser Vetado na inauguração sendo Mediano, É de 50% A chance de seu negócio ser Vetado na inauguração sendo Em alta, É de 75% Tendo seu negócio vetado, Você deve esperar 1d6 dias para poder tentar inaugurar denovo

Produtos Um negócio necessita de produtos para funcionar, Uma padaria precisa de farinha, Um bar precisa de bebidas, Um hospital de remédios, E assim por diante O preço dos produtos varia a depender da categoria do negócio, E cada unidade de produto dura por 1 dia, E caso seu negócio não tenha mais produtos, Ele é incapaz de fazer sua Renda diária até que os recupere Produtos em baixa: 30\$ Produtos medianos: 50\$ Produtos em alta: 70\$

Renda diária: A renda diária de um negócio próprio varia a depender de sua categoria e categoriza quanto dinheiro o negócio gera todos os dias, Mas note, Este dinheiro deve ser substituído das despesas diárias do negócio para se tornar o lucro diário Para calcular a renda diária de um negócio, Tenha em mente sua categoria Negócios em baixa vendem 120% do preço do produto Negócios medianos vendem 150% do preço do produto

Negócios em alta vendem 200% do preço do produto Após calcular os preços a seguir, Você os recebe em um número de vezes equivalentes ao nível do comerciante (caso seja algum personagem relevante, Considere o nível de comunicador do personagem, Com um mínimo de uma vez)

Manusear negócios Um negócio precisa de administração, Organização e controle, Por isso, Você precisa gastar pelo menos 1d4 horas por dia gastando horas para organizar cada negócio seu, Caso você não gaste o tempo diário de um negócio, Sua segurança cai pela metade Ao invés de você, Você pode contratar um funcionário com nível de comunicador 5 ou mais apenas para manusear seu negócio como Gerente, Negando a sua necessidade de organização

Despesas diárias Contas, Impostos, Inconvenientes menores e diversos outros gastos menores, Um negócio gasta -30\$ por dia pra cada funcionário dentro do estabelecimento. Além disso, Impostos cortam 20% do lucro final diário do negócio

Funcionários Você pode trabalhar em seu próprio comércio, Porém, As vezes, Isso come muito tempo e energia, Por isso, Você pode contratar funcionários para vender seus produtos por você Funcionários cobram 40\$ por dia pra cada nível de comunicador como despesa Considerando que o nível de comunicador de um funcionário é 1, Porém, Você pode aumentar seus níveis adicionando mais pagamento diário necessário para eles: Nível 2: +30 Nível 3: +60 Nos níveis subsequentes Adicione +30 no pagamento diário necessário acumulando com o valor anterior e os 10\$ iniciais Você tem um limite de funcionários iguais a 2 (+2 por nível de galpão)

Segurança Em um negócio, Coisas podem dar errado, Funcionários faltando, Acidentes acontecendo, Etc, Esses inconvenientes podem reduzir os custos do negócio A segurança de todo negócio vai de 0-100, Começando em 30, +25 pra cada nível de galpão A cada dia, Role 1d100, Caso tire um número superior a segurança, Um acidente acontecerá, Negando os lucros do dia

Nível de negócio Aprimorando a qualidade de seus produtos, Funcionários e ambientes, Para aumentar o nível de seu negócio, Você deve pagar 1/2 do pagamento diário de todos os seus funcionários +300\$, Somando +500 adicional acumulativo pra cada nível de negócio subsequente Um nível de negócio adiciona 10% em ganhos adicionais com base no lucro final

Exemplo de funcionamento: Um estabelecimento criminoso em alta com 1 funcionário nível 5 de comunicação Ganha: 70\$ por conta do produto em alta, 200% deste preço (Por estar em alta) resulta em 140\$, Um funcionário de nível 5 vende este item 5 vezes, Totaliza 700\$,

Por ser criminoso possui 30% a mais de lucro, Totalizando 910\$ Perdeu: -30 pela despesa diária, -70 pelo produto gasto no dia, Gastou -340 pelo salário do funcionário Lucrou: 470\$ no total, Porém, Perdem 20% disso pelos impostos, Totalizando 376\$ diário

Regras rápidas para lesões naturais e condições especiais

Regras rápidas para lesões naturais

Queda: Uma queda livre custa 1d4 em pontos de vida por dano de impacto para cada 3 metros que cair.

Fogo: O dano causado por fogo mundano depende da quantidade e da intensidade.

Labareda ou chama na intensidade de um isqueiro: Custa 1 ponto de vida para cada 5 turnos tocando na chama

Fogo cobrindo um membro inteiro: 1d3 em dano por turno e +1 em dano nos próximos 1d4 turnos depois de sair do fogo, A não ser que interferido e apagado de algum jeito.

Fogo cobrindo todo o corpo: 1d6 por turno com o fogo em seu corpo, +1d3 +1 nos próximos 1d6 +2 turnos depois de sair do fogo.

Desmembramento

É comum que em situações cotidianas, Acidentes ou ao lidar com os males do sobrenatural, Os personagens acabam por se machucar. Tais feridas podem atribuir consequências desagradáveis de conviver e eliminar, Como: Ossos quebrados, Perda de membros, Perda de órgãos e etc...

Perder braço: Perder um braço reduz suas habilidades de força e destreza a metade -15. Se não for substituído por um conduíte, também reduz sua maldição equivalentemente. Você perde $\frac{1}{4}$ do deslocamento.

Perder todos os braços: Perder todos os braços reduz suas habilidades de força e destreza a $\frac{1}{4}$ -30. Além de sua maldição caso não substitua os braços perdidos por um conduíte. Você está sempre hexo-limitado sem um conduíte. Você perde $\frac{1}{2}$ do deslocamento.

Perder dedos: Perder um dedo reduz suas habilidades de destreza, força e maldição (a menos que tenha um conduíte) em 1/10. Ao perder todos os dedos de uma mão, considere que perdeu um braço.

Perder pernas: Perder uma perna faz com que suas habilidades de destreza e força sejam reduzidas a metade -15. Você perde $\frac{1}{2}$ -2 do seu deslocamento e está sempre vulnerável e caído a menos que suceda em acrobacia (D20).

Perder todas as pernas: Perder todas as pernas reduz o deslocamento do personagem a 0, podendo usar uma ação de movimento e testar Atletismo (D30) para tentar rastejar e se deslocar 1 metro para cada categoria de tamanho dele.

Perder olho: Perder um olho reduz suas habilidades de percepção e destreza em $\frac{1}{4}$ -10.

Perder todos os olhos: Perder todos os olhos impõe cego, indefeso e reduz as habilidades de percepção e destreza do alvo em metade -25.

Perda de órgãos: Para cada órgão a menos, você possui -1/10 PVs totais, e recebe exausto com uma desvantagem a mais por órgão. Sua aura total cai em 1/10. Perder seu coração ou outros órgãos vitais o mata instantaneamente.

Ossos quebrados: Ter o osso de um membro (pernas, dedos, braços) quebrados causa a você os efeitos de ter perdido aquele membro durante 3d12 +15 dias em que mantiver um tratamento médico constante com primeiros socorros (D30). Se você quebrar uma costela, seus testes de constituição são reduzidos a metade -15 até que as recupere.

Regras rápidas para condições especiais

Condições especiais são efeitos negativos ou interpretativos que ocorrem em situações diversas para dar um fator único no combate

Ferida grave

Danos massivos e lesões drásticas podem oferecer penalidades e riscos extras em um combate e fora dele. Um indivíduo que tenha seus PV atuais reduzidos a metade mediante a seus PVs totais está com uma ferida grave.

Um indivíduo em ferida grave tem desvantagem em todo teste físico e de alma, e deslocamento reduzido à metade. Além disso, está Hexo-limitado.

Sequela permanente

Feridas graves e letais podem vir por criar consequências que não podem ser curadas por métodos Mundanos e acabam se tornando uma parte permanente do indivíduo. Ao entrar em morrendo, o indivíduo deve realizar um teste bem sucedido de resiliência (D60), E se falhar no teste sofrerá uma sequela permanente roletada por 1d20 ou escolhida pelo mestre a depender da situação.

1-3: A ferida infecciona e causa a perda permanente de 1/10 de seus PV totais (mínimo 1 PV).

4: Você adquiriu trauma e estresse pós traumático da dor, Ou as feridas o perturbaram e incomodaram, Você sofre 3d6 +12 em dano de sanidade.

5: Você fica em coma por 2d6 +3 dias.

6-7: Perda permanente de 1d10 +5 pontos de algum atributo a escolha do mestre.

8-9: Seu corpo se tornou sequelado e perdeu energia, Cansando-se mais fácil, Perca 1/10 de sua aura.

10: Algum de seus órgãos vitais se prejudicou fortemente além do reparo comum, Recebendo os efeitos de Órgão perdido.

11-12: Perda permanente de um olho.

13: Você quebra um membro entre Braços, Dedos ou pernas, Rolando 1d3 sendo: 1 braço, 2: Pernas, 3 dedos, Recebendo os efeitos de fratura do membro específico, Caso o resultado seja 3, O número de dedos quebrados é de 1d4.

14: O personagem perde permanente o movimento de ambas as pernas, O personagem está constantemente com a condição alejado e sofre os efeitos de ter perdido todas as pernas.

15: O personagem perde 1/8 no valor de alguma habilidade a escolha do mestre.

16: Você perde 1d3 dedos da mão.

17: Surdez parcial, Você recebe os efeitos de perder um olho, mas substituindo visão por audição no efeito padrão.

18: Danos cerebrais causados por fortes feridas podem causar uma perda de 3d6 pontos de conhecimento. Um indivíduo que perca 12 ou mais pontos dessa maneira desmaia por 2d6 horas, Mas pode ser acordado por um teste de primeiros socorros (D-10). Um indivíduo que perca 16 ou mais pontos dessa maneira além das perdas anteriores perde a capacidade de usar talentos a critério do mestre por 1d4 horas. E fica Hexo-limitado durante 1d4 dias.

19: Perda permanente de um dos braços ou mão.

20: Perda permanente de uma das pernas ou pés.

Atordoamento:

Um estado de inabilidade física resultante de um grande impacto ou dor recente, Grandes machucados, Choques físicos ou sobrenaturais podem resultar em atordoamento. Você perde sua próxima ação principal.

Paralisado:

Um estado de parcial paralisia corporal. Pode ser adquirido através de grandes danos de sanidade ou baques físicos. Aplicar Atordoado a um alvo já atordoado aplica essa condição a ele, Além da ação principal ele também perde sua ação de movimento.

Imóvel:

Um estado de completa paralisia corporal, Proveniente por altos danos de sanidade ou fortíssimos danos físicos. Um alvo imóvel não age no seu próximo turno, Essa condição é adquirida ao aplicar atordoadado a um alvo Paralisado.

Entorpecimento:

Entorpecimento é uma condição de lerdeza física ou mental resultante de alguma contribuição externa como: Sonífero, Bebida que contém álcool ou outras toxinas do gênero ou demais efeitos. Um personagem entorpecido fica Hexo-Limitado e tem desvantagem em todos os testes que fizer (exceto sorte).

Sangrando:

Condição causada por sangramentos fortes, Um indivíduo sangrando deve suceder num teste de resiliência (D50) todo início de turno, Caso não seja capaz perde 1d3 PVs, Um teste bem sucedido de primeiros socorros (D50) usando um ação completa pode estancar o sangramento e negar a condição.

Hemorragia:

Condição causada quando um personagem já sangrando, Recebe a condição novamente. Um personagem em Hemorragia deve suceder num teste de resiliência (D30) todo turno, Caso não seja capaz perde 1d4 +1 PVs, Caso seja capaz sofre metade disso, Um teste de primeiros socorros (D30) pode estancar parcialmente a ferida, Retornando-a pra condição de sangramento.

Desprevenido:

Estado de surpresa ou confusão mediante da falta de visão sobre um inimigo. Um personagem desprevenido geralmente possui desvantagem na resposta ao que não consegue ver, Por exemplo um ataque que não viu resulta numa desvantagem no contra ataque ou na esquiva por exemplo. Receber desprevenido enquanto já está desprevenido faz com que você seja incapaz de reagir ao evento que lhe causou a condição.

Afogando-se:

Para cada 10 pontos de constituição, você possui um turno embaixo d'água, quando chegar ao último turno, você entra em morrendo.

Hexo-Limitado:

Você não pode usar aprimoramentos em técnicas de maldição.

Hexo-Fraco:

Você recebe Hexo-fraco ao receber Hexo-Limitado já tendo a condição. Você não pode conjurar Técnicas de Maldição ou usar/usufruir de Círculos de Hexomante. Perca a condição ao fazer um descanso longo.

Traumatizado:

Ao receber 10 ou mais em dano de sanidade em uma única cena, você está Traumatizado. Sua ameaça de maldição sobe em +2 (+1 para cada 5 em dano acima de 10) durante 1d3 (+1d3 para cada 5 de dano acima de 10) dias, você recebe +1 aprimoramento grátis em técnicas para cada dia que vai ficar Traumatizado.

Satisfeito:

Ao cumprir um objetivo pessoal, você está Satisfeito durante 1d4 +3 dias. A ameaça da sua maldição cai em -3.

Ferida duradoura:

Você não pode se curar do dano que causou esta condição até o fim da cena.

Ferida Persistente:

Você não pode se curar do dano que causou esta condição até que faça um descanso longo. Receba ao receber Ferida duradoura duas vezes na mesma cena.

Ferida Eterna:

Você nunca pode se curar do dano que causou esta ferida. Receba ao receber Ferida Persistente enquanto já tem Ferida Persistente.

Bêbado:

Para pessoas mundanas, estar embriagado funciona como estar Enjoado e Confuso. Para Amaldiçoados, também, porém existem adicionais.

Um Hexomante bêbado rola 1d4 +1 para cada vez que recebeu a condição. E então, ativa Amplificação ou Mitigação ou Reversão de Maldição (Rolado por 1d3), onde o número do D4 rolado anteriormente é o número de aprimoramentos grátis. O mestre decide quais os aprimoramentos, e o amaldiçoado não pode desativar a técnica escolhida até que não esteja mais bêbado.

Imobilizado:

Enquanto imobilizado, você não pode atacar ou se mover e seres que façam ações contra você tem vantagem.

Exausto:

Exausto é uma condição de cansaço proveniente de falta de sono, Comida ou água. Que resulta em uma penalidade de 1/2 em deslocamento e desvantagem em testes de destreza, Força, E constituição. Além de causar Hexo-limitado.

Amedrontado:

Uma condição proveniente de medo forte. Um ser amedrontado tem desvantagem em qualquer teste que faça em relação ao que está com medo. Aplicar amedrontado a um alvo já amedrontado o obriga a gastar todas as suas ações

Enjoado:

Condição passada por doenças ou infecções. Resulta em desvantagem em qualquer teste de atributo ou habilidade, Exceto alma e Maldição. Um alvo enjoado e que recebe enjoado de novo só pode usar uma ação por turno (exceto ações de reflexo).

Caído:

Condição dada quando o personagem cair no chão. Nessa condição o personagem tem desvantagem em testes de destreza e habilidades do gênero (incluindo desviar, Contra ataque e bloqueio), Além de seu deslocamento cair para 1/3 do que é, Ele deve usar sua ação bônus ou de movimento para se levantar.

Pegando fogo:

Uma condição causada por um corpo inteiro envolto em chamas. Nessa condição, o personagem tem desvantagem em qualquer teste que realizar e sofre 1d4 +1 em dano flamejante todo turno, Só perdendo a condição caso algum personagem ou ele próprio gaste sua ação principal para apagar o fogo ou caso algo aconteça para apagar, Por exemplo uma queda na água.

Congelando:

Uma condição causada por frio intenso e excessivo. Essa condição retira 1/3 do deslocamento do personagem e causa desvantagem em testes de constituição e destreza (E habilidades relacionadas) enquanto estiver congelando. Um personagem congelando perde 1d6 em constituição a cada 5 turnos congelando (Ou a cada 15 minutos fora de combate) e entra em morrendo caso chegue a 0 ou menos de constituição por isso, Ele pode recuperar esses pontos ao descansar depois de perder a condição.

Fedido:

Condição causada por mal odor ou fedor geral. Até que o personagem se limpe ele terá desvantagem em testes de: Furtividade, Olfato, Lábia, Carisma, Performance

Confuso:

O personagem está totalmente desorientado mentalmente e age de modo aleatório até que a condição acabe. Um ser confuso age de forma aleatória todo turno, O mestre pode escolher a ação do personagem ou decidi-la aleatoriamente por uma rolagem de 1d4:

1: Se mover em uma direção decidida pelo mestre e não fazer mais nada

2: Atacar um personagem aleatório, Rolando 1d2 (Inimigo, Aliado) Para decidir quem atacará, Após isso o mestre decide quem será atacado, Caso não tenha alcance para atingi-lo deve correr em sua direção e atacá-lo assim que possível.

3: Tenta realizar alguma manobra em um personagem que esteja no alcance corpo a corpo ou de seu deslocamento decidido pelo mestre.

4: Ataca a si mesmo com seus punhos ou unhas causando seu dano físico a si mesmo, Ignorando armaduras no geral.

Ofuscado:

Efeito trazido através de uma claridade imensa como uma granada de luz ou algo do gênero. Sempre falha em testes de enxergar e tem desvantagem em testes de Reação.

Vulnerável:

Condição de fraqueza e corpo mole que faz com que o personagem sofra 1/10 do dano total como dano adicional.

Indefeso:

Condição de completa incapacidade de se defender e fraqueza completa. Adquirido quando o alvo sofre vulnerável mesmo já estando com a condição, o alvo sofre 1/4 do dano total em dano adicional.

Provocado:

Uma condição de raiva e irracionalidade que faz com que a vítima só possa atacar e agir sobre aquele que o provocou.

Desequilibrado:

Efeito causado por uma corda bamba ou algo que tire o equilíbrio do personagem. Quando essa condição for aplicada, O personagem tem desvantagem em testes de ataque, Respostas de ataque, Destreza e habilidades relacionadas, Além do mais não pode se mover mais de metade do seu deslocamento caso contrário deve testar acrobacia (D50) com desvantagem, E caso falhe ele estará caído até se levantar.

Cego:

Efeito causado por cegueira total. Causa os efeitos de perder ambos os olhos.

Surdo:

Efeito causado por surdez total ou parcial. Em caso de surdez, considere o personagem com os efeitos de perder ambos os olhos, mas substitua enxergar por audição.

Aleijado:

Condição causada por imobilização total de membros inferiores. Sofra os efeitos de perder ambas as pernas.

Regras rápidas para Condições positivas

Assim como as condições especiais, Que são fatores negativos causados por eventos Mundanos ou sobrenaturais, As condições positivas são bônus físicos, Mentais ou astrais adquiridos temporariamente através de bens causados por motivos Mundanos ou sobrenaturais.

Cada condição é aplicada em algum momento em que o mestre julgue justo e, caso não seja listado, duram até o fim do próximo turno do personagem ou até que o mestre decida que ela acabe. Existem guias para mestres novatos que dizem quando e como uma condição positiva deve ser aplicada a um personagem. Aqui está a lista das condições positivas:

Motivado: Condição de entusiasmo psicológico causado por estímulo externo ou motivações próprias. O Personagem recebe vantagem em seu próximo teste, Seja lá qual for ele. Um Alvo motivado que sofra da condição outra vez está inspirado.

Inspirado: Condição de confiança e entusiasmo forte causado por fortes inspirações externas. O Personagem recebe duas vantagens em seu próximo teste, Seja lá qual for ele. Um alvo inspirado que sofra "inspirado" novamente ou "motivado" ficará entusiasmado

Entusiasmado: Condição de extrema confiança, Alegria e entusiasmo, O Personagem recebe três vantagens e -30 em seu próximo teste, Seja lá qual for ele.

Descansado: Condição que exhibe descansos de boa qualidade e longa duração. Adiciona 1/2 de sua resiliência PV temporários ao Personagem pelas próximas 3 cenas, Geralmente adquirida ao conseguir recuperar 3 ou mais pontos de vida em um único descanso longo.

Capacitado: Condição que exhibe alto valor físico em âmbitos como força, Resistência ou rapidez. Escolha um atributo físico e receba uma vantagem em testes relacionados a ele e -15 em acréscimo.

Atento: Condição de muita atenção e foco. Recebe vantagem em testes de conhecimento e percepção. Um personagem que use sua ação principal para prestar atenção total a algo pode ficar Atento.

Alerta: Condição de forte atenção e fogo perceptivo. Dobre as vantagens de Atento.

Charmoso (a): Condição que exhibe certo charme e beleza. Um personagem que gaste tempo se arrumando pode receber ou acumular essa condição. Para cada 30 minutos se arrumando, receba uma vantagem para testes de carisma.

Preparado: Condição proveniente de forte preparo para alguma situação. Seja com uma estratégia eficaz ou equipamentos específicos. Garante -10 em vantagem para todos os testes feitos durante uma missão para cada hora de planejamento.

Imponente: Condição que impõe medo e ou respeito. Garante vantagem em intimidação ao personagem, Tal condição é adquirida por motivos a critério do mestre.

Corajoso: Condição que aparece em personagens que foram encorajados ou se sentem confiantes. Um personagem corajoso não pode sofrer de Amedrontado e sofre metade de dano de sanidade pela duração.

Em maior número: Condição que representa estar em maior número mediante a um inimigo em comum. Caso dois indivíduos estejam adjacentes a um alvo, eles tem vantagem em ações contra ele para cada aliado adjacente ao alvo.

Ordenado: Condição proveniente de receber ordens e conselhos de alguém inteligente. Um personagem pode gastar uma ação principal para ordenar aliados que possam ouvi-lo, Caso o ordenador possua mais em conhecimento do que os ordenados, Eles tem vantagem em seu próximo teste, Seja lá qual for.

Regras rápidas para nível de ameaça

Nível de ameaça é um medidor figurativo para medir a ameaça e a experiência que cada ser proporciona ao ser morto. É medido por:

Nível humano: 1d8 em experiência

Animal selvagem mundano: 1d4 (+1 passo e dado por categoria de tamanho acima de pequeno) em experiência

Kuro tipo 1: 1d16

Kuro tipo 2: 1d20 +8

Kuro tipo 3: 2d20 +15

Kuro tipo 4: 5d20 +35

Kuro tipo 5: 10d20 +65

Regras externas rápidas

Regras que auxiliam o jogo, E aumentam a capacidade de interpretação e lógica durante o jogo. Embora sejam opcionais, são essenciais para a melhora durante o jogo em questões de diversão e interpretação.

Vantagem

Vantagem é um atributo dado pelo mestre para um teste ou ataque, Quando o personagem está favorecido ou tem uma facilidade a mais na atividade. Então, O personagem vai ter que rolar 2 dados ao invés de um, E escolhe o dado que preferir. Falhas críticas negam Vantagem.

Desvantagem

Um atributo dado pelo mestre para um ataque ou teste, Quando o personagem está desfavorecido na ação. Ele rola dois dados ao invés de um, E fica com o pior resultado entre eles.

Mira

Quando um jogador mira em um alvo especificamente, Ele passa o seu turno mirando neste alvo. Ele pode passar até 3 turnos mirando, Para cada turno mirando, Se ganha uma vantagem no teste de precisão ou luta com armas brancas em questão em questão.

Regras rápidas de descanso

Descansando ou dormindo, Os personagens se recuperam física e mentalmente, Aumentam seu nível mundano e outras atividades.

Em um descanso longo de aproximadamente 6-8 horas se recupera o que está abaixo:

Pontos de vida:1d3

Sanidade:1d4

Aura: 4d20

Pontos de atributo perdidos (sem ser por sequela permanente): 10.

Em um descanso curto, De aproximadamente 1-2 horas se recupera o que está abaixo:

Pontos de vida:1

Sanidade:1d2

Aura: 1d20

Pontos de atributo perdidos (sem ser por sequela permanente): 10.

Regras rápidas de combate

Ações no combate

Todo turno tem em média 5-15 segundos, A não ser que o mestre decida o contrário. Para isso existem ações que limitam a capacidade do personagem em combate.

Ação principal: A ação curinga em um turno, Usada para maioria dos ataques, Ações complexas e duradouras, Cada personagem tem apenas uma ação principal por turno.

Ação bônus: Uma ação extra que só pode ser usada para coisas mais simples, Rápidas ou que o mestre permita, Cada personagem possui uma ação bônus por turno apenas.

Ação de deslocamento: Uma ação paralela a todas as outras, que só pode ser usada para mover seu personagem de acordo com seu deslocamento, Cada personagem pode usar apenas uma ação de deslocamento por turno.

Ação de reflexo: Ação usada para reagir a situações como ataques, Usando Desvios bloqueios ou contra ataques. Cada indivíduo possui ações de reflexo iguais a metade do seu mod de destreza Arredondando para cima.

Regras de colisão de acerto:

Dentro de combate, Caso ambos os atacante e defensor tirem um número de resultado igual no ataque e reação, O que é raro, O atacante é considerado o teste vencedor.

Regras para crítico:

Ao aumentar a margem de crítico de um equipamento, É comum que ao alcançar categorias de itens maiores, O poder bruto do item venha a aumentar. Entretanto, Em casos exóticos, Um item pode chegar a passar dos 60% de margem de crítico, Para esse caso, Siga as regras a seguir:

Quando um item supera a margem de crítico de 60%, Adicione a ele, +2 no dano de mesmo tipo pra cada ponto de margem de crítico que supere o limite básico de 60%.

Regras para portes físicos

Portes físicos são a definição da estrutura física do personagem, Que aumenta ou diminui seus atributos, Deslocamento e dano desarmado além de definir seu comportamento durante a interpretação dos personagens.

Em caso de portes físicos bônus como infantil ou velho, Informações como dano físico e deslocamento prevalecem delas, E não do porte físico comum (Ex: Gordo, Comum etc).

Portes físicos

Comum

Uma divisão mediana entre a massa corporal e a altura, Não gerando nenhum efeito em particular.

Dano físico: 1d4 +1/2 luta.

Bônus de atributos: Nenhum.

Bônus de habilidades Nenhum.

Deslocamento: 1 +mod de destreza.

Magro

Uma divisão entre peso e altura que faz com que seu personagem tenha pouco peso pra sua altura, Sendo mais fino e fraco, Porém, Mais ágil e flexível.

Dano físico: 1d3 +1/2 luta

Bônus de atributos:

Força -10

Constituição -10

Destreza +20

Bônus de habilidades (+5): Acrobacia, desviar, luta, precisão.

Deslocamento: 3 +mod de destreza dobrado.

Gordo

Uma divisão de altura e peso, Ou dieta que faz com que seu personagem tenha muita gordura acumulada, O que o torna mais parrudo e resistente, Porém menos ágil e flexível.

Dano físico: 1d6 +1/2 luta

Bônus de atributos: Força +10

Constituição +10

Destreza -20

Bônus de habilidades (+5): Resiliência, agarrar, luta, intimidar.

Deslocamento: 0 +1/2 mod destreza

Atlético

Seu corpo possui uma boa divisão entre músculos e gordura, Favorecendo sua força física e resistência, Porém o tornando menos flexível.

Bônus de atributos: Força e constituição +10

Destreza -10

Bônus de habilidades (+5): Luta, Agarrar, Atletismo, Acrobacia.

Deslocamento: 1 +mod de destreza

Infantil

Esse porte físico não corresponde necessariamente a altura e peso do personagem, E sim a sua idade. Personagens entre 7-16 anos sofrem dos efeitos desse porte físico obrigatoriamente. Além do porte físico de escolha delas, Entretanto, Perdem quaisquer bônus dados pelo porte físico após sair da faixa etária que o compõe.

Bônus de atributos:

Destreza +20

Força e constituição: -10

Bônus de habilidades (+5): Acrobacia, Iniciativa.

Penalidade de habilidades (-10): Resiliência, Intimidar, Luta, Agarrar.

Dano físico: 1d3 +1/2 luta.

Deslocamento: 2 +mod destreza.

Bônus único: Crianças aprendem mais rápido, E por isso, dos 7-16 anos, crianças tem BE dobrado.

Idoso

Esse porte físico não corresponde necessariamente ao peso e altura do personagem, Mas sim a sua idade, Personagens mais velhos e gastos tendem a ser mais fracos fisicamente,

Menos resistentes e flexíveis, Porém mais sábios e experientes, Personagens com 60 anos em diante possuem esse porte físico obrigatoriamente Além do seu porte original

Bônus de atributos: Força, Destreza e constituição -10

Conhecimento +30

Bônus de habilidades (-15): Atletismo, Resiliência, Luta, Agarrar, acrobacia.

Dano físico: 1d3 +1/3 luta

Deslocamento: 1 +1/2 mod destreza

Bônus único: Idosos possuem mais experiência de vida e sabedoria, Por isso, Começar com um personagem idoso, Ou atingir essa faixa etária ao longo da campanha adiciona +1 nível mundano ao personagem.

Penalidade única: Atributos físicos de idosos são limitados a 50 pontos (-2 por ano acima de 50).

Regra de tiros e ataques múltiplos

Regra de tiros e ataques múltiplos.

Para armas de fogo, Em situações da vida real é comum o rápido e contínuo disparo de suas balas, Que ao ser trazido para o contexto de Praga Vermelha, No sistema de combate, podem ser adaptados da seguinte forma: Uma arma pode dar tiros com uma única ação principal em um valor igual ao valor de precisão do personagem, Porém, Para cada tiro superior a 1, Uma desvantagem em cada tiro será adicionada, Além do mais um dado de tiro deve ser rolado para cada tiro separadamente, Embora usem uma ação só.

Regras para múltiplas armas em combate

Usando duas ou mais armas, É comum uma maior dificuldade no ataque e em sua precisão e força, Levando isso em conta qualquer personagem pode atacar com duas armas ou mais, Usando uma ação só, Aplicando o dano de ambas de uma vez, Porém ele terá que rolar um ataque para todas as armas e cada uma tem uma desvantagem para cada arma acima de uma, Talentos como ambidestro podem ajudar a anular tal penalidade.

Regras para mira em partes corporais específicas.

Com foco em aumentar o uso de estratégia em combate, Mirar agora sempre custa uma ação livre e 5 em aura com qualquer arma. Porém, Usar a ação livre lhe impede de receber a vantagem garantida pela mecânica, Embora lhe permita dizer onde o ataque acertará.

A parte do corpo atingida influencia diretamente nas consequências que o ataque vai ter no alvo. Já existem mecânicas para ferida grave, Como ter um braço ou perna inutilizados, Mas em humanos normais, Qualquer dano em qualquer parte corporal pode oferecer riscos.

Cabeça: Mirar um ataque na cabeça é difícil, Embora recompensador. Ao atacar a cabeça, Você automaticamente iguala seu número de vantagens de dados -1 e números ao da reação do alvo (se o seu valor for maior, Se não você apenas tem desvantagem obrigatória), Penalizando-o. Mas acertar a cabeça de um alvo oferece dano crítico sempre +2 no multiplicador. Se o dano for de impacto, O alvo deve testar resiliência (D20) para não cair inconsciente.

Um alvo com alguma condição negativa não causa desvantagem quando tentarem acertá-lo na cabeça.

Olhos: Acertar os olhos é extremamente difícil, Você sofre as mesmas penalidades de tentar acertar a cabeça do alvo. Ao acertar um olho com dano que ultrapasse 1/4 dos PVs do alvo, Você destrói o olho e ele fica cego. Se não ultrapassar, O alvo fica ofuscado até que faça um descanso curto.

Braços: Ao ser atingido no braço, O alvo deve testar resiliência (D35) para não soltar seja lá o que estiver segurando no braço em questão. Além disso, Ataques feitos com o braço em questão ganham desvantagem até que ele faça um descanso curto.

Você não pode matar ou causar Morrendo instantaneamente um alvo com um ataque nos braços.

Pernas: Ao ser atingido na perna, O alvo deve testar resiliência (D30) Para não receber a condição Caído. Além disso, Ele perde 1/4 do deslocamento até que faça um descanso curto.

Você não pode matar ou causar Morrendo instantaneamente um alvo com um ataque nas pernas.

Genitália: Você sofre as mesmas penalidades de tentar acertar a cabeça do alvo, Porém, Travando suas rolagens com 15 pontos de desvantagem obrigatórios. Porém, Se acertar, Causa dano crítico com +2 em multiplicador. Você não pode matar instantaneamente ou causar Morrendo um alvo com um ataque genital.

Como montar seu personagem?

Tente fazer seu personagem focado em uma profissão ou um atributo, Crie uma história para o seu personagem, Que renda conflitos e o deixe interessante de se jogar Mesmo que difícil.

Tente criar seus personagens distintos de você, Mas mesmo que eles tenham elementos da sua personalidade, Tente deixar eles interessantes mesmo assim, Um personagem que nem todo mundo consegue jogar, E que divirta você, O mestre e os outros jogadores

Perfil do personagem

Nome do jogador:

Nome do personagem:

Profissão do personagem:

Atributos vitais

Pontos de Vida (PV):

Sanidade:

Aura:

Bônus de Experiência (BE):

Defesa base:

Informações técnicas

Dinheiro:

Deslocamento:

Porte físico:

Dano físico:

Ações de Reflexo:

Nível mundano:

Experiência mundana:

Informações pessoais:

Raça:

Altura:

Idade do personagem:

Características físicas:

Personalidade:

Medo ou fobia:

Mania ou hábito:

Atividade diária:

Objetivo principal:

Data de nascimento:

Sexo:

Peso:

Divindade:

Sexualidade:

Cor temática:

Amigos:

Família:

Origem:

Atributos

Força:

Mod:

Constituição:

Mod:

Destreza:

Mod:

Conhecimento:

Mod:

Carisma:

Mod:

Percepção:

Mod:

Alma:

Mod:

Sorte:

Mod:

Habilidades

Físicas

Luta:

Acrobacia:

Atletismo:

Resiliência:

Agarrar:

Arremesso:

Desviar:

Contra ataque:

Bloquear:

Iniciativa:

Furtividade:

Enxergar:

Olfato:

Audição:

Habilidades de conhecimento

Maldição:

Precisão:

Investigação:

Sobrevivência:

Construção:

Tecnologia:

Raciocínio:

Intuição:

Procurar:

Religião:

Medicina:

Primeiros socorros:

Culinária:

Dirigir:

Habilidades introspectivas

Fotografia:

Lábia:

Manipulação:

Intimidar:

Arte:

Disfarce:

Performance:

Detectar mentira:

Manipulações

Maldições:

Ameaça:

técnicas:

Restante

Talentos mundanos:

Inventário:

Espaços máximos:

Peso máximo:

Dados de praga (DP):

Nível de ameaça:

O Universo Compreensível e Incompreensível.

Existem dois tipos de elemento no universo: Os naturais, e os Sobrenaturais.

Humanos, plantas, planetas, astros, animais. Todos seguem regras, biologia, ciência e agem e se comportam conforme regras e leis estáveis e lógicas.

Porém, Forças de existência, conceitos chamados de Daemons são o suprasumo de conceitos de elementos naturais, porém levados ao caminho incompreensível e descabido a ciência.

O Mundo Incompreensível: O Sobrenatural.

Os Daemons englobam conceitos como: Sangue, Tempo, Conhecimento, e outros elementos da natureza. Porém, a aura destas forças de existência, chamada de: Aura Daemonica, é avassaladora ao ponto de tornar sua compreensão totalmente impossível a seres naturais.

Essa aura é espalhada pelo universo, infectando e tomando elementos naturais, na chamada Interação sobrenatural.

Manifestações sobrenaturais.

O sobrenatural infecta e se manifesta no mundo compreensível de incontáveis formas, as quais são impossíveis de estudar. O ser natural que se envolve com o sobrenatural está fadado a loucura, infecção ou aniquilação. Pois aquilo que é lógico, não pode analisar o que não é.

O sobrenatural se manifesta em Kuros, quando infecta elementos naturais e origina formas de vida sobrenaturais, que desafiam as leis da biologia e lógica.

Se manifesta em feitiços, que são manipulados pelos fenômenos sobrenaturais.

Em dimensões, Mini universos originados da aura Daemonica e que seguem leis da física e lógica totalmente distorcidas. Dentro delas, o sobrenatural se manifesta de forma pura.

E em fenômenos sobrenaturais, que surgem da aura Daemonica e quebram a lógica do mundo compreensível.

Interações de Bolha.

Um ser humano não pode interagir com o puro sobrenatural. Não pode conjurar feitiços, falar a língua dos Kuros, compreender fenômenos. Assim como o sobrenatural não pode se manifestar de forma pura no mundo real, tendo que infectar elementos naturais para instintivamente existir.

Um ser humano, por exemplo, só pode interagir com o sobrenatural quando é infectado por ele, numa relação de doença e hospedeiro. Quando é amaldiçoado por ele, ou quando usa objetos infectados por ele. Mas não pode controlar o sobrenatural sem querer ele o cobre, mate e enlouqueça.

O que o atrai.

A Aura Daemonica originada de espíritos que exalam destes conceitos flui pelo universo, e é atraída por dogmas mentais, conflitos e acontecimentos extremos. Quando um humano conflita com os próprios pensamentos, ou quando eventos incomuns ocorrem, aura de certo tipo é atraída e infecta o nosso mundo. Guerras podem amaldiçoar pessoas, loucura pode amaldiçoar, morte pode originar Kuros.

Maldições

Maldições são conceitos negativos que afetam um humano, Animal, Objeto ou conceito.

Adoecendo, Prejudicando, Colocando em risco e ou matando-o. É somente com inteligência, sacrifício e sofrimento que ela pode ser convertida em algo positivo.

Suas aparições são raras, e dependem de conceitos e contextos específicos que variam de pessoa, Situação e intensidade. E podem interagir de formas diferentes.

Como Adquirir uma Maldição.

Você adquire uma maldição quando conceitos filosóficos e dogmas internos da sua mente tornam-se grandes o suficiente para atrair aura Daemonica a se fundir ao seu corpo, Mente e alma de forma a permanentemente imbuí-lo com propriedades amaldiçoadas.

Um homem raivoso, Impulsivo, E com raiva e estresse crescente no coração pode adquirir a maldição que cria chamas dentro do seu corpo. Mas caso se livre dessa característica mental, sua maldição pode mudar ou até desaparecer.

Ameaça de maldição.

A ameaça de sua maldição se refere a intensidade a qual ela se manifesta em você. Por exemplo: A maldição Atração elétrica atrai eletricidade ao seu corpo. Em ameaças altas um raio pode cair na sua cabeça com muito maior facilidade.

Alteração, perda e recebimento de novas maldições.

Quando um personagem perder $\frac{1}{3}$ ou mais de sua sanidade atual, ou, caso esteja em sanidade negativa, quando receber 10 ou mais em dano de sanidade, role 1d100.

1-80: A ameaça das maldições do personagem aumentam em +1..

81-100: O personagem recebe +1 maldição rolada aleatoriamente. Ou troca uma maldição sua por outra rolada aleatoriamente. A escolha dele.

Caso um personagem cumpra um Objetivo principal, ou recupere 20 ou mais pontos de sanidade por um acontecimento feliz, role 1d100.

1-90: Diminua a ameaça das maldições dele em -1.

91-100: O personagem perde uma de suas maldições. Ou troca uma maldição sua por outra rolada aleatoriamente. A escolha dele.

Nível de maldição.

O Nível de Maldição é o medidor de sua proficiência com a manipulação de sua maldição. Mede, portanto, quão bom você é com ela.

Mesmo aumentando seu nível de maldição, o usuário deve descobrir a lógica de uma técnica para adquiri-la.

Caso já saiba, por motivos externos ao jogo, da lógica de uma maldição, o mestre pode cobrar charadas, perguntas diversas, propor uma das questões do banco de questões sobre Praga Vermelha ou requisitar os níveis necessários como requisito da técnica originalmente.

Lógica de Obtenção.

A fórmula para descobrir técnicas, mesmo que ainda não tenha o nível desejado, é a lógica de obtenção. Toda técnica possui uma. Ao tentar descobrir uma nova técnica, o jogador deve anunciar uma lógica, algo como "mitigar e imbuir" ou "Amplificar e Reverter". Sendo assim, o mestre deve dá-lo acesso a técnica que se adequa exatamente (ou próximo, dependendo do mestre) a descrição dada de acordo com a aba de Lógica de obtenção da técnica.

O jogador não precisa ter tudo o que ele anuncia usar ativo, exemplo, ao anunciar a lógica "amplificar e reverter", o jogador não precisa de nenhuma das duas técnicas ativas, a menos que a mesma diga o contrário.

Técnicas não objetivas.

Algumas técnicas podem ser descobertas não por uma combinação lógica de técnicas hexomantes, mas sim, por uma associação conceitual daquela maldição.

Por exemplo, na maldição visão astral, a técnica interação astral é adquirida somente ao tocar uma alma enquanto amplifica. É dever do mestre que o jogador possua as descrições narrativas (ao ver uma alma) necessárias para que tenha as informações necessárias para que adquirir essa técnica seja sequer possível. Assim como na técnica Armazenar alma, desta mesma maldição.

Nível de raridade.

Maldições tem níveis que determinam o quão raras e exóticas são. A raridade de uma maldição não define o quão poderosa ou versátil ela é. Somente define quão complexo é o conceito que ela aborda.

Comum 100-60

Incomum 59-35

Rara 34-20

Exótica 19-5

Impossível 4-1

Ao lado delas, Há a margem onde o D100 determina a raridade da sua maldição.

A Habilidade Maldição.

A Habilidade Maldição é a habilidade que mede seu nível de aptidão com sua maldição. Funcionando como qualquer outra habilidade.

Técnicas não descobertas.

Ao descobrir a lógica por trás de uma técnica de uma maldição, Mesmo que você não a tenha, Você pode utilizá-la. Porém, Para cada nível de requisito que você não cumpre, A técnica tem custo de aura aumentado em +5 ou dificuldade aumentada em +5 ou habilidade de teste com desvantagem de +5, Ou causa os malefícios negativos de ameaça instantânea e garantidamente, a critério do mestre.

Caso a técnica possua requisito de outras técnicas que você não cumpre, o custo aumenta também em +5 em aura por requisito não cumprido.

Tipos de maldição.

Maldições são divididas em diversas formas a depender de como afetam o PCA (pessoa com maldição) ou o seu entorno.

Maldição sensitiva: Maldições sensitivas alteram a forma como o PCA vê, ouve, sente e toca o mundo. Exemplos: Visão astral, Visão amaldiçoada...

Maldição racial: Maldições raciais alteram o DNA e funcionamento do corpo do alvo, alterando sua raça e tornando-o em algo distoante do humano. Exemplos: Maquinismo, Vampirismo, Licantropia...

Maldição pessoal: Maldições pessoais são efeitos que prejudicam única e exclusivamente o PCA. Exemplos: Ladrão de dor, Assimilação empática...

Maldição impessoal: Maldições impessoais são maldições que prejudicam seres vivos e o ambiente ao redor do PCA. Exemplos: Maldição do pesar, Maldição do homem velho, 5 Chamas...

Maldição benéfica: Maldições benéficas são maldições que beneficiam seres vivos e o ambiente ao redor do PCA, mas prejudicam o próprio PCA. Ladrão de dor é uma maldição Pessoal e Benéfica, pois além de prejudicar somente o PCA, beneficia seres vivos ao redor dele aos seus custos. Exemplos: Ladrão de dor, Assimilação empática...

Maldição mundial: Maldições mundiais são maldições que alteram o ambiente e mundo ao redor do alvo, prejudicando-o com uso dele. Exemplos: Atração elétrica, Atração terrosa, paradoxo...

Aprimoramentos secretos.

Algumas técnicas possuem aprimoramentos cuja lógica deve ser descoberta. E que por isso, a depender da dinâmica de descoberta que você está usando em sua mesa, não podem ser revelados aos jogadores.

Como termo geral, todo aprimoramento que tiver como requisito aplicar alguma outra forma ou técnica na declaração de lógica da técnica atual, é dado como secreto.

Insanidade e maldições.

Maldições são atraídas por sentimentos negativos, traumas, dogmas e conflitos. Doentes mentais ou pessoas que perderam as faculdades mentais possuem muitas delas.

Seres com sanidade igual a 0 recebem +2 aprimoramentos grátis e +20 em aura temporária que reinicia todo início de cena apenas para conjuração sobrenatural quando atingirem a sanidade 0 e para cada 15 pontos de sanidade negativos.

Seres com sanidade -100 triplicam os bônus recebidos anteriormente.

Hexo-Fisiomancia.

É possível, para algumas maldições, acessar propriedades Fisiomânticas (propriedades da natureza) com uso de hexomancia. Por exemplo, quando um usuário de 5 chamas imbuir sua maldição, ele pode, ao invés dos efeitos comuns de técnica, acessar a propriedade Fisiomântica Quente.

Diferente da Intomancia (prática de manipular Fisiomancia e Hexomancia), a Fisio-Hexomancia é um domínio limitado de propriedades naturais acessadas por Hexomantes. Eles conseguem acessar certas propriedades, mas não tem a mesma dobradiça lógica dos Fisiomantes, acesso a reversão, outras técnicas e possuem custos maiores para acessá-las.

Para manipular essa propriedade, o usuário pode imbuí-la, amplificá-la e mitigá-la com custos, ações e processos de suas técnicas de Hexomancia. Mas nunca pode reverter. Como termo geral, a ameaça de qualquer propriedade fisiomântica diminui ou aumenta em +1 para cada +9 em aura gasta na conjuração do imbuir.

Exemplo: Pedro tem 5 chamas e acessa a propriedade quente ao imbuir o calor de seu corpo em um alvo. Ele gasta +18 em aura e aumenta a ameaça do Quente em +2.

Consulte a lista de Propriedades de Hexo-Fisiomancia para saber quais propriedades são acessíveis para Hexomantes.

Núcleo Amaldiçoado.

Toda maldição é atrelada a um órgão do portador, referenciado como Núcleo amaldiçoado. Ele é citado e usado em certas regras de Interações sobrenaturais.

Dados sobre maldições em jogo

Ficha de maldição:

(Nome)

(Descrição)

(Nível de raridade:)

Conceitos primitivos:

Lista de técnicas:

Lista de técnicas:

(Nome)

(Descrição)

(Custo:)

(Lógica de Obtenção:)

(Nível de maldição requisitado:)

(Materiais:)

(Processo:)

(Efeitos:)

Aprimoramentos:

Aprimoramentos gerais.

Toda técnica possui uma gama de aprimoramentos curinga que servem para maioria delas.

+9, Acumulativo: Aumente a vantagem de testes (-5) ou os dados de dano ou cura em +1 dado.

+Custo original da técnica, Acumulativo: Diminua a ação de uso em -1.

+Custo original da técnica, Acumulativo: Aumente o número de alvos em +1.

+9, Acumulativo: Aumente o alcance em +3 metros.

A arte marcial da Hexomancia

Manipulação de Maldição "Hexomancia".

A Manipulação de maldição, ou Hexomancia é um conjunto de técnicas possíveis de se aprender a fim de manipular suas capacidades amaldiçoadas, ou fenômenos que acontecem a depender de interações indiretas do mundo possível e impossível.

A Manipulação de Maldição é uma arte marcial como qualquer outra.

Lista de técnicas.

Hexomancia inteligente: Você soma metade de seu BE em margem de crítico para técnicas hexomantes. Requisito: 3 níveis em Intelectual.

Sagacidade Hexomante: Ao errar uma declaração lógica de técnica, você pode gastar 10 em aura para tentar de novo sem a necessidade de gastar os recursos novamente. Requisito: 3 níveis em intelectual.

Grimorização Hexomante: Você escreve lógicas de técnicas, práticas mentais que facilitam sua manutenção emocional, e macetes de aura. E, consultando-os, usa da memória visual para auxiliar sua Hexomancia. Você pode gastar uma hora para anotar uma técnica sua em um livro equipado. Sempre que você tiver este livro equipado consigo, e conjurar aquela técnica, você recebe +2 aprimoramentos grátis. Requisito: 5 níveis de intelectual.

Estudo Hexomante: Você pode ler um tipo diferente de livro e de forma ilimitada. Livros comuns podem ser comprados por 50 reais em lojas hexomantes. Você pode ler livros iguais a seu nível de maldição. Cada livro custa 1d3 horas para ser lido e lhe fornece seu nível de maldição em Maldição. Requisito: 4 nível de intelectual

Criminoso Hexomante: Sempre que estiver realizando seu Crime favorito e utilizar uma técnica com intuito de auxiliar nisso, você recebe +2 aprimoramentos grátis. Requisito: 3 níveis em Criminoso.

Hexocida: Ao atacar um alvo que você tenha conjurado alguma técnica neste turno, você pode aplicá-lo Desprevenido sem gastar ações ou aura. Se a técnica conjurada no alvo tiver Amplificação de Maldição em sua lógica de obtenção, aplique Desprevenido duas vezes. Requisito: 5 níveis de Criminoso.

Hexocida unificado: Selecione uma habilidade dentre: Luta, acrobacia, desviar, furtividade, em rolagens dela, você pode usar Maldição. Requisito: 4 níveis de criminoso.

Hexo-Infiltrado: Você utiliza de técnicas de mitigação e amplificação em ritmo perfeito para que esteja sempre em mitigação necessária para conjurar. Seres que conheçam menos formas de Hexomancia ou Fisiomancia do que você não podem negar a condição de Desprevenido causada por você de forma alguma. Se um alvo possuir apenas Fisiomancia, conte a melhor quantidade de formas dele contra a sua melhor. Requisito: 6 Níveis de criminoso.

Hexo-Diplomata: Você consegue usar técnicas gerais de sua maldição e de hexomancia para dialogar. Some sua maldição em uma habilidade de carisma sua. Você pode escolher este talento várias vezes, mas não para as mesmas habilidades. Requisito: Comunicador nível 2.

Hexo-Provocação: Hexomancia é gerida por sentimentos, manipulando-os, você consegue bagunçar a hexomancia do seu oponente. Sempre que você conjurar uma técnica em um alvo com sucesso, você pode retirar, cumulativamente, 1 aprimoramento grátis que ele tiver ao provocar e xingar ele. Impossível para alvos que não te escutam, ou para Kuros e animais. Requisito: Comunicador nível 3.

Nome de Hexomante: Você possui nome e benefícios na AMA por sua boa desenvoltura. Sempre que sua patente aumentar, aumente-a em +1. Você recebe sempre +10% por missão (+3% por nível de Comunicador). Requisito: Comunicador nível 6.

Reputação inquestionável: Todas as suas missões tem +1 nota adicional garantida a cada 4 níveis de comunicador (Mínimo 1). Além disso, você soma metade de seu carisma em vantagem para testes de maldição contanto que tenha feito algum teste de lábia nessa cena. Requisito: Comunicador nível 3.

Construção Hexomante: Você sabe mesclar práticas hexomantes em seus objetos. Todo item que você construir, contanto que você gaste um material de construção para Hexomancia, recebe uma modificação amaldiçoada para alguma maldição que você conheça. Requisito: Construtor nível 3.

Auxiliar de Hexomantes: Seres que usem itens feitos por você recebem +1 aprimoramento grátis por item. Limite de +2 aprimoramentos. Requisito: Construtor nível 4.

Conforto Hexomante; Se todos os itens que você tiver equipado foram feitos por você, reduza a escala de suas técnicas em -1. Requisito: Construtor nível 6.

Hexo-Aparar: Você pode usar o talento Aparar para técnicas. Para técnicas de Fisiomancia, somente se você possuir visão de aura. Requisito: Lutador nível 3.

Anti Hexomante: Sempre que você atingir um alvo com um ataque que não tenha vindo de uma técnica, aquele alvo perde 1 aprimoramento grátis até o fim da cena. Requisito: Lutador nível 4.

Treinamento de eficiência: Você treina a eficiência com a qual você gasta sua energia. Cada técnica sua gasta -2 em aura. Você pode receber este talento várias vezes.

Treinamento de maldição: Você treina a sua capacidade de conjurar e conduzir sua maldição. Você recebe +4 na habilidade Maldição. Para cada 15 pontos que receber por este talento, recebe +1 vantagem na habilidade Maldição (Limite +3 vantagens). Você pode escolher este talento várias vezes.

Lógica de reação: Toda técnica amaldiçoada possui uma lógica oculta por trás. Para utilizá-la é preciso conhecer essa lógica e declará-la enquanto tem os requisitos. Porém, saber a lógica que o oponente está usando facilita no evitar de uma técnica.

Ao reagir a uma técnica amaldiçoada, você pode obter +2 vantagem para cada um dos fatores seguintes que conseguir adivinhar: Lógica da técnica reagida, Fator de ameaça da maldição conjurada.

Intensificação por ameaça: Você recebe sua ameaça natural em aprimoramentos gratuitos por conjuração de técnica.

Treino de sofrimento: Ao realizar treino de níveis de maldição, você pode sacrificar quantos pontos de sanidade quiser. Fazendo isso, você recebe +6 em aura total para cada 2 pontos de sanidade totais sacrificados dessa forma.

Intensificar por sofrimento: Maldições infectam seres por sofrimento, dogmas, complexos e conflitos mentais. Para cada 3 pontos de dano de sanidade sofridos na cena, técnicas suas recebem +1 aprimoramento gratuito. Você pode gastar uma ação principal para causar dor ou se concentrar em emoções ruins, perdendo sanidade voluntariamente em até 6 pontos de sanidade por ação.

Técnica de Mitigação constante: Você aprendeu a mitigar sua maldição com maior constância e facilidade, acostumando-se a reprimir suas propriedades. Mitigar maldição e qualquer técnica que a use como requisito custa metade da aura para você. Requisito: Nível de maldição 8

Técnica de Amplificação constante: Você aprendeu a amplificar sua maldição com maior constância e facilidade, acostumando-se a aumentar suas propriedades. Amplificar maldição e qualquer técnica que a use como requisito custa metade da aura para você. Requisito: Nível de maldição 8

Amplificação de alcance: Você aprendeu a amplificar apenas a área de atuação da sua maldição. Aumentando o custo de aura em +15, Aumente o alcance de toque para mod de alma, e caso já seja mod de alma, Aumente em valor igual a seu nível de maldição dobrado.

Auto Hexomancia: Maldições geralmente requisitam gestos e movimentos corporais físicos e visíveis para acontecerem. Você consegue manipular sua maldição nas quatro formas básicas apenas com a mente. Reduza a categoria de ação de conjurações de técnicas amaldiçoadas em -2 aumentando os custos delas em +40 em aura. Requisito: Nível de maldição 16

Corrente amaldiçoada: Ao manter um fluxo de conjurações seguidas, você fragiliza as barreiras de controle da sua aura, permitindo superior controle de maldição. Para cada turno seguido em que você manter a conjuração de uma técnica ativa, no próximo turno, você acumula +1 aprimoramento gratuito em qualquer técnica conjurada na cena.

Corrente Condicional: Ao usar Corrente Amaldiçoada, determine uma técnica. Usá-la não quebra o seu acúmulo de aprimoramentos grátis na cena. Requisito: Condicional de Maldição.

Corrente amaldiçoada complexa: Se você manter conjurações seguidas de acordo com Corrente amaldiçoada, porém de técnicas diferentes das anteriores conjurada em cena, você acumula +2 aprimoramentos por técnica ao invés de 1. Requisito: Corrente amaldiçoada, nível de maldição 6.

Ressonância amaldiçoada: Ao conjurar uma técnica, você pode aumentar seu custo em +25 e a ação de uso em +1 escala de ação, se fizer isso, no próximo turno ela se repetirá, afetando os mesmos alvos. Se ela tiver métricas de dano, cura ou acréscimos numéricos, eles são reduzidos a metade na segunda conjuração. Aumentos ou decrementos de habilidades não se acumulam. Testes feitos para o acerto em questão ainda são necessários.

Ressoar mais: Ao usar Ressonância amaldiçoada, você pode gastar +35 em aura para reconjurar a técnica uma vez adicional no mesmo turno e mesmos alvos. Pode seguir gastando aura, porém, aumentando em +10 o custo a cada reconjuração. Requisito: Ressonância amaldiçoada, nível de maldição 8.

Ressonância amaldiçoada intensa: Não reduza mais os valores numéricos de ressonância amaldiçoada a metade como normalmente. Requisito: Ressonância amaldiçoada, nível de maldição 7.

Ressonância amaldiçoada intransponível: A conjuração extra de Ressonância amaldiçoada tem valores numéricos aumentados em +1/2. Requisito: Ressonância amaldiçoada intensa, nível de maldição 15.

Ressonância amaldiçoada complexa: Ao usar Ressonância amaldiçoada, você pode mudar a técnica e alvos para outras técnicas (com custo e ação de uso igual ou menor) e alvos adequados (no alcance). Requisito: Ressonância amaldiçoada, nível de maldição 10.

Imbuir divergente: Você imbui sua maldição em um elemento e força a essa aura uma condição, se essa condição for cumprida, uma técnica se ativa. Você pode aumentar o custo de Imbuir maldição em +15, se fizer isso, decide uma condição adequada a quem ou o que imbuiu. Por exemplo, se imbuiu a um ser vivo "quando ele se mover a mais do que dez de deslocamento", ou se for um objeto "quando ele for equipado por um ser racional". Se fizer isso, aplica uma técnica sua a um alvo adequado no alcance com +3 aprimoramentos grátis.

Predação amaldiçoada: Maldições são atraídas e fortificadas por complexos mentais, traumas, dogmas e emoções. Para cada ponto de dano de sanidade que seres sofrerem no alcance, você recupera +2 em aura.

Autofagia amaldiçoada: Você consegue limitar seu potencial amaldiçoado comum para aumentar seu estoque de aura. Você pode impor um limite que reduza seus aprimoramentos grátis por conjuração, se fizer isso, para cada aprimoramento perdido, você aumenta sua aura total e atual em +20.

Maldição espontânea prática: Amaldiçoados conseguem mesclar um item com seu próprio sangue, criando itens e Elixires amaldiçoados com as próprias propriedades. Entretanto, fazê-lo custa constituição e não pode ter muitos itens amaldiçoados dessa forma.

Com este talento, o limite de itens amaldiçoados espontaneamente aumenta em +2. Você pode pegar este talento várias vezes, mas nas escolhas seguintes, o bônus é de apenas +1.

Marca Daemonica: A marca de um amaldiçoado é uma manifestação de aura Daemonica que surge mediante a um total equilíbrio e ausência emocional. Um amaldiçoado se torna capaz de portá-la somente em um estado de total apatia consigo e com tudo o que existir. Se sua mente for afetada, se suas emoções guiarem suas ações, se sua mente for perturbada por algo irracional, se torna incapaz.

Você ativa sua marca usando uma ação completa e testando Maldição (D0). Você não pode estar sob efeito de nenhuma condição especial. Sua sanidade deve ser superior a 60.

A cada turno com sua marca ativa, você envelhece 1 ano.

Com a marca ativa, a cada fim de ação você recupera toda a sua aura atual instantaneamente. Além disso, recebe +10 (+1/2 Nível de maldição) aprimoramentos grátis em conjurações e técnicas. E finalmente, seus testes físicos sempre são rolados com valores +10 superiores aos do ser opositor.

Conduzir intensidade: Toda técnica sua recebe, para cada ponto de ameaça: -7 em vantagem para testes, +1 dado de dano ou cura.

Círculo de Hexomante: Uma técnica coringa conhecida por incontáveis Hexomantes. Um kit de utilidades de Hexomancia para trabalhadores em missão realizarem diversas atividades.

Um círculo Hexomante deve ser construído com um teste de arte (D10) e um instrumento de desenho adequado. Além do mais, deve ser feito com sangue que custa 10 pontos de constituição do alvo doador.

Qualquer Hexomante com esta técnica pode gastar uma hora ao redor de um círculo para testar Maldição (D30). Se suceder, faz um dos efeitos a seguir para cada ameaça dele. Cada hora ao redor de um círculo custa 5 pontos de sanidade. Três pessoas podem usar um círculo ao mesmo tempo.

- 1: Gerar fogo suficiente, eterno e sem fumaça para uma fogueira
- 2: Consertar itens não eletrônicos quebrados
- 3: Curar 1/2 dos PVs atuais, ou 1/2 da aura
- 4: Acessar alguma Entrelinha contanto que já tenha ido nas últimas vinte e quatro horas. Não funciona em locais com tensão espiritual maior do que média.
- 5: Treinar Hexomancia ou outra arte marcial como se tivesse um professor (máximo até o décimo nível de arte)
- 6: Recuperar 30 em qualquer atributo perdido (menos por sequelas permanentes)
- 7: Receber 1/2 da sua aura total em aura temporária que só acaba ao ser gasta.
- 8: Efeito acima, porém com PVs
- 9: Aumentar um número de habilidades igual a sua ameaça em valor igual a sua ameaça vezes seu nível de Hexomancia
- 10: Ter mitigação de maldição ativa gratuitamente durante 8 horas, com um número de aprimoramentos grátis igual a sua ameaça.
- 11: Criar uma redoma de metros iguais a sua ameaça vezes 10. Você sabe e é alertado sobre tudo e todos que entrem, saíam ou existam nesta redoma. Impedindo furtividade ou invisibilidade. Nada pode ser teletransportado de fora para dentro desta redoma.
- 12: Criar uma redoma de metros iguais a sua ameaça vezes 10. Nesta redoma, seres que queiram entrar ou sair precisam da sua permissão ou suceder em resiliência vs maldição gastando uma ação principal. É impossível ver algo dentro desta redoma se você está de fora.
- 13: Receba até o fim do dia +1 aprimoramento grátis em qualquer técnica para cada ameaça sua
- 14: Transfira uma modificação amaldiçoada de um item para outro. A maldição volta juntamente com qualquer efeito acumulado após vinte e quatro horas.

15: Você pode se comunicar com alguém deixando uma mensagem no círculo de Hexomante desta pessoa, que aparece quando ela conjurar e usar um círculo de Hexomante.

16: Você pode contactar um demônio de pacto que você saiba o nome sem conjurar seu ritual de invocação.

17: Você pode fabricar Elixires sem ferramentas necessárias. Você ainda precisa de componentes e materiais.

18: Você pode aumentar ou diminuir a tensão espiritual de um raio de metros iguais a sua ameaça vezes 100 em +1 ou -1. Você só pode aumentar ou diminuir em valor igual a sua ameaça pela metade arredondando para cima.

19: Seu círculo colhe as emoções negativas locais e intensifica os efeitos de si mesmo. Você recebe um número de usos adicionais de círculo Hexomantico igual a tensão espiritual local sem gastar sanidade adicional.

Tatuagem Hexocircular: Você rasga ou tatua sua pele com um círculo Hexomante na sua pele, aplicando seus efeitos a ele, mas atraindo negatividade para sua vida. Todos os dias, você pode gastar 1 hora para determinar técnicas iguais a sua ameaça para receberem sua ameaça +1 em aprimoramentos grátis. Você não precisa desenhar círculos Hexomantes para usar seus efeitos. Você recebe 4 em dano de sanidade todo início de cena. Requisito: Círculo Hexomante.

Manuseio amaldiçoado: Você sabe conduzir sua aura e alimentar ou suprimir a aura das maldições de objetos que manuseia. Você pode gastar 15 em aura para negar o custo amaldiçoado de um item que você usa.

Usuário de Hexoitens: Você tem vantagem em testes que usem itens amaldiçoados. Requisito: Manuseio amaldiçoado.

Sigilos corporais: Você faz sinais de mão que o lembrem de emoções negativas e amplifiquem a intensidade de suas maldições. Você pode gastar qualquer quantidade de mãos livres que tiver ao conjurar uma técnica, para cada mão livre, Aumente o número de aprimoramentos da técnica em valor igual a 1/2 dos aprimoramentos já Conjurados a ela. Cada mão utilizada custa 4 pontos de sanidade. Requisito: Nível de maldição 7.

Sigilos diversos: Pernas livres e língua contam para utilizar Sigilos corporais. Requisito: Sigilos corporais, nível de maldição 10.

Usuário de Metais: Você tem maestria em utilizar os quatro metais Hexomantes que auxiliam nas quatro formas básicas de Hexomancia. Ao usar o efeito de consumo de algum metal dentre: Amôfle, Miássio, Niquião e Aficro, Aumente aprimoramentos bônus em +1 por carga.

Âncora de maldição: Você consegue imbuir sua maldição de forma grudenta e eterna a alvos e materiais. Ao usar Imbuir maldição, ou técnicas que a tenham como requisito, você aumenta a duração de técnicas que tenham "cena" como duração original para "eternamente". Você só pode ter um alvo com Âncora de maldição por vez. Se você morrer, sua Âncora de maldição acaba em todos os alvos afetados. Requisito: Nível de maldição 15.

Múltiplas Ancoragens: Aumente o limite de Âncora de maldição simultâneo em +1. Você pode escolher este talento várias vezes, mas somente a cada 4 níveis de maldição. Requisito: Âncora de maldição.

Recursão de Maldição: Ao utilizar uma técnica de alguma maldição sua, você pode gastar +20 em aura se a maldição for de alvo único. Então, se o alvo falhar no teste de oposição contra você, ou se você suceder no teste necessário (caso não haja opositor), você pode repetir a conjuração da técnica no mesmo alvo ou em outro diferente adequado e no alcance. Caso o mesmo se repita no próximo alvo, você pode gastar 1/2 do custo inicial de Recursão de Maldição para repetir o efeito de Recursão de novo, e assim por diante até que falhe na condição imposta. Requisito: Nível de maldição 9.

Salva-Guarda Amaldiçoada: Defina uma técnica de uma maldição sua. Você só pode usar ela uma vez na sua vida. Quando usá-la, ela não tem custo de aura, sanidade ou pontos de atributo. Ela é um acerto garantido e ignora esquivas garantidas dos alvos. O multiplicador para dano, cura, bônus, penalidades, vantagens, desvantagens é multiplicado por sua ameaça vezes 2. Todos os alvos que você quiser (em um alcance igual a sua ameaça vezes 20) são afetados pela técnica. Requisito: Nível de maldição 12.

Automação de Maldição: Defina uma condição, como "se determinada pessoa aparecer no meu alcance", ou "se um ser de determinada raça ou espécie aparecer no alcance". Qualquer condição imposta deve seguir suas capacidades de percepção e alcance do seu mod de alma. Você não pode dizer "se um alvo com a maldição Intensificação emocional aparecer" porque você não sabe quando um alvo tem essa maldição, mas se você tiver Visão amaldiçoada, e por isso conseguir saber, você pode.

Para cada cena com Automação ativada, você gasta 20 em aura.

Quando a condição cumprida for aplicada, você determina uma técnica resposta e um alvo para ela, contanto que esteja no alcance. Você conjura a técnica resposta instantaneamente sem gastar ações mesmo que não tenha percebido que a condição foi cumprida. Você paga os custos contanto que seja capaz de pagar, e após cumprir a condição de automação, pode determinar que não quer mais ativá-la até o fim da cena com o mesmo alvo.

Ligação de Maldição: Você tem um espaço de ligação para cada vez que escolher Ligação de maldição, você pode escolher essa técnica várias vezes.

Gaste um espaço de ligação e determine duas técnicas, uma primeira e uma segunda. Ao conjurar a primeira técnica, conjure a segunda sem gastar ações. Você pode determinar outros alvos para a segunda técnica. Requisito: Nível de maldição 9.

Sacrifício de Maldição: Você tem espaços de sacrifício iguais a seu nível de maldição pela metade. Você pode gastar um espaço de sacrifício para perder acesso de uso de uma técnica de alguma maldição sua e de qualquer outra técnica que a tenha como requisito. Porém, escolha uma outra técnica para receber aprimoramentos extras iguais a 1/2 dos níveis de maldição requisitados pela técnica sacrificada. Você não pode fazer isso com técnicas usadas por Transformação de Maldição ou entre duas maldições diferentes. Você pode mudar suas técnicas sacrificadas e técnicas que recebem bônus de sacrifício sempre que aumentar seu nível de maldição. Requisito: Nível de maldição 7.

Fisiomancia, e a Manipulação de propriedades naturais

A Hexomancia é a arte de manipular sua maldição. Maldições são propriedades sobrenaturais que são atraídas por eventos, sentimentos, dogmas e características negativas.

Amplificação, mitigação, infecção e reversão. Todas estas formas manipulam a intensidade e condução destas propriedades. Se é possível executá-las com propriedades sobrenaturais que infectam humanos, como maldições e itens amaldiçoados, é possível executá-las com propriedades naturais, vindas do próprio ser humano.

Claro, a aura é uma energia não visível e indescoberta pela humanidade. Logo, só é possível manipular estas propriedades ao entender o que o sobrenatural ensina. Fisiomancia é a manipulação de propriedades naturais do indivíduo e de sua própria aura.

A depender de sua história, personalidade e crenças, suas propriedades pessoais mudam. Você pode amplificá-las, mitigá-las, revertê-las, e infectá-las em outros elementos.

Irrelacionabilidade.

A Fisiomancia usa os conceitos de manipulação da Hexomancia. Como amplificar, mitigar, etc... Por isso, relacionar ambas habilidades se mostra complicado.

Cada nível de Hexomancia aumenta a barra de experiência necessária para aumentar seu nível de Fisiomancia em +15, e vise versa.

Como aprender Fisiomancia.

Fisiomancia é uma arte marcial como qualquer outra, logo, também usa barras de experiência como normalmente.

Propriedades Pessoais Naturais PPN.

São as características pessoais da personalidade, crenças e ideais de um ser. Seja ele racional ou não, todo ser tem características, todo o jeito tem características.

Você pode amplificar suas características, mitigar, e tudo que é possível com Hexomancia. Assim como pode manipular características de outros seres, e até mesmo objetos.

Quais as características mais marcantes do metal? Duro, rígido, imaleável. Você pode imbuí-las a você, Amplificá-las. Seja o que for.

Você tem um medidor de Ameaça para toda característica, este medidor começa em 0 para todas elas, e tendo ameaça 0, a característica não tem efeito. Você tem um número de pontos iguais ao seu nível mundano +1 para distribuir entre ameaça de características, seja para conseguir novas ou para aumentar a ameaça de características já possuídas.

Você pode receber a forma Inversa de uma propriedade, fazendo isso, você recebe +1 ponto para distribuir em propriedades (exceto a escolhida). Limite de 5 vezes.

A forma Inversa de uma propriedade é listada nas técnicas de Fisiomancia. Mas, como termo geral, inverte para negativo qualquer valor numérico ou efeito descrito.

Lista de propriedades.

Extrovertido.

Você tem facilidade com comunicação. Para cada ameaça, você recebe -5 em vantagem para testes de carisma.

Forte.

Você tem um corpo forte e resistente. Para cada ameaça, você recebe -5 em vantagem para testes de força e constituição.

Tenaz.

Você é resiliente fisicamente. Para cada ameaça, você recebe +2 PVs. Estes PVs só podem ultrapassar o limite da raça humana (20 PVs) caso você esteja amplificando essa propriedade.

Rápido.

Você é fisicamente rápido e consegue se mover com velocidade. Você tem vantagem de -5 em testes de destreza, ou deslocamento +2.

Inteligente.

Você é inteligente e tem conhecimentos abrangentes e largos. Você tem vantagem de -5 em testes de conhecimento, ou BE +1.

Saudável.

Seu corpo é resistente contra condições negativas naturais e inaturais. Doenças mundanas ou amaldiçoadas em você aumentam somente uma vez a cada Ameaça dias.

Atraente.

Você é atraente romântica ou sexualmente. Seres de sexualidade cabível de atração por você lhe oferecem vantagem de -10 por ameaça.

Corajoso.

Você consegue agir racionalmente apesar do medo. Você recebe Ameaça em armadura natural contra dano de sanidade e vantagem para resistir contra Provocado, Amedrontado ou Confuso.

Determinado.

Você tem sua ameaça em pontos de vida negativos que você pode ficar até que entre em morrendo. Exemplo: Ameaça 3, você nega a condição morrendo se estiver com -3 ou mais PVs.

Criativo.

Você é habilidoso com áreas imaginativas. Você tem -8 por ameaça em vantagem para habilidades como: Arte, Performance, Tecnologia.

Analítico.

Você é habilidoso com raciocínio lógico e objetivo. Você tem -10 por ameaça em vantagem para testes de Raciocínio e Intuição.

Disciplinado.

Você consegue realizar atividades repetitivas e difíceis por longos períodos e de forma eficiente. Diminua em valor igual a sua ameaça (não podendo diminuir a menos do que 1) o tempo de duração necessário para ler livros e realizar qualquer treino.

Confiante.

Você inspira pessoas a agirem de forma confiante e decisiva. Aliados ou neutros em cena recebem sua ameaça quadruplicada em testes quaisquer.

Autoritário.

Sua presença impõe respeito, as pessoas não gostam de te desobedecer. Ao fazer testes a fim de convencer alguém a cumprir uma ordem, você tem -12 em vantagem por ameaça.

Flexível.

Você tem um corpo maleável e fácil de controlar. Você tem vantagem de -8 por ameaça em testes de desviar e acrobacias.

Preciso.

Você tem uma coordenação motora excelente. Seus testes de precisão tem -10 em vantagem por ameaça.

Duro.

Seu corpo é rígido e duro de danificar. Você possui armadura natural igual a sua ameaça dobrada.

Pesado.

Você tem um peso corporal avantajado. Aumente seus kg corporais em +1/5 do valor original, e seu mod de constituição em +1, tudo por ameaça. Seres com Pesado Inverso e ameaça 10 ou maior recebem resistência a dano de queda. Em ameaça 20 ou maior, imunidade.

Honesto.

Você tem facilidade e é mais eficiente ao lidar com a verdade e justiça. Ao fazer algo que o mestre considere uma boa ação, testes envolvidos tem vantagem de -12 por ameaça.

Obediente.

Você é ótimo em seguir ordens e eficiente ao executá-las. A critério do mestre, se você estiver fazendo algo a mando ou influência de outra pessoa, você tem vantagem de -12 por ameaça.

Orgulhoso.

Você tem um ego inflado, e melhora sua confiança ao suceder. Sempre que suceder em um teste, acumula até o fim da cena sua ameaça em vantagem para testes quaisquer.

Sagaz.

Você age rápido e eficientemente. Você tem +1 ação principal ou +2 ações de reflexo a cada 3 ameaças.

Bom Fisiomante.

Você é habilidoso em manipular propriedades fisiomânticas. Você tem -10 em maldição por ameaça.

Habilidoso específico.

Você tem alguma habilidade específica e avantajada. Para cada ameaça, você recebe -15 em uma habilidade a sua escolha. (Limite de ameaça igual a metade do seu nível mundano)

Curioso.

Você é curioso e eficaz em desvendar enigmas. Você tem -12 em investigação por ameaça.

Inefável.

Quando estiver em menor número, em ferida grave ou com sanidade inferior a 30, você recebe -8 por ameaça em testes quaisquer.

Grande.

Você possui uma categoria de tamanho adicional para cada 4 em ameaça. Se for humano, você não pode ultrapassar Grande.

Fisiomancia em jogo.

Aprimoramentos gerais e aprimoramentos secretos para Fisiomantes.

A Fisiomancia usa todos os aprimoramentos gerais e secretos de hexomancia contanto que possua a forma usada no aprimoramento em questão. Sempre com metade do custo de aura.

Por exemplo, é possível usar os aprimoramentos gerais de hexomancia (em técnicas fisiomantes) se eles usarem Intoxicação (contanto que a mesma exista para fisiomantes).

Lista de técnicas-talento de Fisiomancia.

Toda vez que aumentar seu nível de Fisiomancia, você pode escolher uma dentre as seguintes técnicas.

Aumento de alcance: Aumente o alcance de alguma de suas técnicas básicas de Fisiomancia em +4 metros. Você pode escolher esta técnica várias vezes.

Treinamento de aura: Você treina a sua eficiência de aura, aprendendo a usá-la de forma cada vez mais sintetizada. Diminua o custo de suas técnicas de Fisiomancia em -1. Você pode escolher este talento várias vezes, mas somente a cada 3 níveis de Fisiomancia. Narrativamente, a cor do seu fogo Fisiomante muda a depender de quantas vezes você tem esta técnica.

0 vezes: Laranja.

2 vezes: Vermelho

3 vezes: Azul

5 vezes: Preto

7 vezes: Branco

Queima lenta: Sempre que você retira as propriedades de um material, ele é consumido e desaparece para que você possa usá-lo. Você consegue retirar parcialmente as

propriedades e amplificá-las para simular suas capacidades originais. Você pode gastar 10 em aura adicional para não consumir um material quando usar Imbuir propriedades recebendo propriedades dele. Requisito: Nível de Fisiomancia 6.

Rápida Fisiomancia: Selecione uma técnica de Fisiomancia, diminua a escala de ação de uso dela em -1. Você pode escolher esta técnica várias vezes, mas não mais de uma vez para a mesma técnica.

Queima rápida: Ao queimar materiais para uso Fisiomantico, você pode queimar materiais em maior quantidade e velocidade para acumular suas propriedades. Gaste +X em aura adicional, para cada 6 em aura gasta, você pode consumir uma carga material adicional. E se fizer isso, aumente o número das propriedades em +1/2. Se você está usando Queima lenta enquanto usa essa técnica, X só acumula uma carga adicional a cada 10 em aura gasta. Requisito: Nível de Fisiomancia 8.

Alcance Fisiomante, Metal: Você consegue sacar as propriedades das partículas de ferro em seu sangue. Você pode gastar X pontos de constituição, se fizer isso, seu próximo Imbuir de Propriedades pode utilizar propriedades do Metal. O número das propriedades é igual a 1 (+1 para cada 2 pontos de constituição gastos). Requisito: Nível de Fisiomancia 9, Medicina 50.

Alcance Fisiomante, Eletricidade: Você consegue sacar as propriedades das ondas elétricas que seu corpo e cérebro produzem. Você pode gastar X pontos de constituição, se fizer isso, seu próximo Imbuir de Propriedades pode utilizar propriedades de Eletricidade. O número das propriedades é igual a 1 (+1 para cada 2 pontos de constituição gastos). Requisito: Nível de Fisiomancia 10, Medicina 80.

Alcance Fisiomante, Sangue: Você consegue sacar as propriedades fluidas da água através do sangue e da água dentro do seu corpo. Você pode gastar X pontos de constituição, se fizer isso, seu próximo Imbuir de Propriedades pode utilizar propriedades de Água. O

número das propriedades é igual a 1 (+1 para cada 2 pontos de constituição gastos).
Requisito: Nível de Fisiomancia 5, Medicina 30.

Fisiomancia monetária eficiente: Consumir dinheiro permite transmitir a propriedade capital para comprar outras propriedades. Compre metal e saque suas propriedades, por exemplo. Ao utilizar propriedades de Dinheiro, sempre considere o dinheiro obtido como 1/5 superior ao valor originalmente gasto. Você pode escolher este talento várias vezes.

Fisiomancia monetária metafórica: Você pode consumir materiais, e com o dinheiro que conseguiria deles, comprar outros materiais. Você pode, ao invés de consumir as propriedades de um alvo válido, consumir itens equipados ou armazenados por você como quiser. Então, com o preço acumulado dos itens, você pode consumir as propriedades de algum item a sua escolha, cujo preço seja igual ou menor ao valor acumulado. Requisito: Fisiomancia monetária eficiente.

Fisiomancia literária: Consumir livros permite consumir e manipular o conhecimento deles. Ao manipular qualquer propriedade provinha de um livro, você acumula -2 permanentemente em alguma habilidade de conhecimento a sua escolha (limite de ganho igual ao seu nível de Fisiomancia vezes 5).

Fisiomancia Semântica: Manipular conhecimento e as propriedades dele é a habilidade dos Fisiomantes literários. Imbuir propriedades do significado a uma palavra escrita é uma capacidade extremamente difícil. Escrever metal, e sacar suas propriedades, exige aura, treinamento e habilidade. Você pode gastar +35 em aura adicional para manipular as propriedades de algum material ou animal cujo nome comum esteja escrito em um lugar que você pode tocar. Requisito: Fisiomancia literária, nível de maldição 13.

Armazenamento Fisiomantico: Você consegue consumir propriedades e gastá-las minutos, horas ou até dias depois. Você pode conjurar Imbuir propriedades, mas somente consumir as propriedades e materiais alvo. Então, você acumula um contador de propriedade igual a propriedade consumida. Você tem 24 horas até que as propriedades não sejam mais

acessíveis para você, dobre as horas para cada 3 níveis de Fisiomancia que você possui.
Requisito: Nível de Fisiomancia 10.

Distribuição fisiomantica: Ao usar Imbuir propriedades, você pode imbuir algumas propriedades em um alvo, e outras em outro. Distribuindo também a ameaça e as propriedades em si da forma e distribuição que preferir entre alvos apropriados no alcance. Só funciona se você aplicar certas propriedades em si mesmo, ou se usar aprimoramentos para mais alvos.

Fisiomancia vegetal eficiente: Você é capaz de utilizar Fisiomancia vegetal de forma mais eficiente do que o comum. Ao utilizar Amplificar ou Mitigar propriedades, você sempre amplifica ou Mitiga +/-X adicional, onde X é a quantidade de vezes que você selecionou a técnica Fisiomancia vegetal eficiente.

Ressonância Fisiomante: Ao conjurar uma técnica, você pode aumentar seu custo em +10 e a ação de uso em +1 escala de ação, se fizer isso, no próximo turno ela se repetirá, afetando os mesmos alvos. Se ela tiver métricas de dano, cura ou acréscimos numéricos, eles são reduzidos a metade na segunda conjuração. Aumentos ou decrementos de habilidades não se acumulam. Testes feitos para o acerto em questão ainda são necessários.

Corrente Fisiomante: Ao manter um fluxo de conjurações seguidas, você fragiliza as barreiras de controle da sua aura, permitindo superior controle de propriedades que use. Para cada turno seguido em que você manter a conjuração de uma propriedade ativa, no próximo turno, você acumula +1 aprimoramento gratuito em qualquer técnica conjurada na cena.

Imbuir divergente: Você imbuir uma propriedade em um elemento e força a essa propriedade uma condição, se essa condição for cumprida, uma técnica se ativa. Aumente o custo de Imbuir propriedades em +15, se fizer isso, decide uma condição adequada a quem ou o que imbuir. Por exemplo, se imbuir a um ser vivo "quando ele se mover a mais do que dez de

deslocamento", ou se for um objeto "quando ele for equipado por um ser racional". Se fizer isso, aplica uma propriedade que consiga acessar a um alvo adequado no alcance com +3 aprimoramentos grátis.

Âncora Fisiomante: Você consegue imbuir propriedades de forma grudenta e eterna a alvos e materiais. Ao usar Imbuir propriedades, ou técnicas que a tenham como requisito, você aumenta a duração de técnicas que tenham "cena" como duração original para "eternamente". Você só pode ter um alvo com Âncora Fisiomante por vez. Se você morrer, sua Âncora de maldição acaba em todos os alvos afetados. Requisito: Nível de Fisiomante 15.

Ligação de propriedades: Ao usar imbuir de propriedades, você pode imbuir +1 propriedade adicional para cada ameaça sua. Ao amplificar, mitigar ou reverter, você pode afetar todas as propriedades imbuídas.

Sacrifício de propriedades: Você pode sacrificar permanentemente seu acesso a interagir com X propriedades que já imbuiu ao menos 3 vezes. Para cada 3 propriedades, receba +1 aprimoramento grátis em técnicas de fisiomancia.

Condução de propriedades: Você torna alguma parte de seu corpo ou item equipado em um conduíte de propriedades. Caso tenha o conduíte livre (equipado ou desocupado caso seja uma parte corporal), e você declarar que vai usá-lo como conjurador, aplique ressonância de propriedades a conjuração em questão.

Prolongamento de propriedade: Ao usar imbuir propriedades em um alvo, podendo ser você, aumente a duração que a propriedade perdura em +24 horas para cada 15 em aura que gastar.

Itens, Objetos Mundanos e amaldiçoados

Um Item é qualquer objeto no geral que possa ser utilizado por um personagem. Como espadas, facas, escudos, kits, livros...

Categorias de Tamanho de item

Há vários tamanhos de itens como:

Minúsculo: Itens como balas e outros tipos de munição

Pequeno: Menor do que uma mão e fácil de carregar, Como uma cápsula, Remédio etc

Médio: Menor do que um antebraço e ligeiramente difícil de guardar, Como uma espada ou espingarda

Grande: Itens maiores do que um corpo humano comum, Como um armário ou geladeira, Impossíveis de guardar em mochilas normais por exemplo.

Colossal: Itens do tamanho de casas, âncoras, etc...

As categorias de tamanho, assim como para Kuros, aumentam para Colossal II, III e assim por diante para prédios, e etc...

Sistema de armazenamento

O equipamento é a crucial ferramenta de ação de qualquer personagem, Tal equipamento ocupa espaço e possui peso, Que caso sejam levados de forma exacerbada podem prejudicar o desempenho de um personagem.

O peso de cada peça de equipamento fica a critério do mestre caso não descrito nele. Um personagem sem nenhum compartimento como mochilas, Bolsas ou coisas do gênero pode levar somente 5 adicionado de seu modificador de força em kilos, Uma vez que só pode carregar um número de itens (em ocupação) igual ao seu número de mãos acessíveis adicionado do bônus de ocupação de seu compartimento caso você possua.

Um personagem que use de mochilas, Bolsas e compartimentos para facilitar o carregamento de peso pode levar 5 kg, + Seu mod de força + o Bônus de carregamento da mochila, Bolsos comuns podem ser usados como Compartimentos para no máximo 1 item pequeno cada bolso

Penalidades por sobre peso: Um personagem possui desvantagem de +2 em testes de força e destreza para cada kg que estiver sobrepondo de seu máximo.

Tabela de ocupação por tamanho de item:

Minúsculo: 0,5 espaços.

Pequeno: 1 espaço.

Médio: 2 espaços.

Grande: 4 espaços.

Colossal: 12 espaços (+6 por colossal superior)

Informações gerais sobre Itens

Condição especial: Cada item pode ou não citar uma condição especial. Para ela, considere que ele causa ela quando cumprir os requisitos que cita. Exemplo: Sangrando ao tirar $\frac{1}{3}$ dos PVs do alvo.

Ação de uso: A ação de uso é a ação que o item utiliza durante combate, Por exemplo uma espada custa a sua ação principal, Porém uma adaga que é mais leve pode ser usada na sua ação bônus caso você seja mais rápido.

Penalidade de destreza: A penalidade de destreza é o valor retirado de destreza e habilidades do gênero (Pulo, Acrobacia, Corrida etc) durante o uso do equipamento.

Detalhes:

Na descrição de Crítico da arma, Caso nenhuma informação seja listada, Considere sua margem 1 e seu multiplicador 2x.

Ficha dos itens

Usado para criar seus próprios itens da campanha, Mas também pode ser usados os itens do próprio sistema. Retire os dados inapropriados para o item que está fazendo, como incremento de defesa caso faça uma lâmina.

(Nome do item)

(Descrição)

(Categoria:)

Dano:

Crítico:

Tipo de dano:

Condição especial:

Tamanho:

Ação de uso:

Alcance da Armadura:

Incremento de defesa:

Penalidade de destreza:

Peso:

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Morteiro

Categoria: Duas mãos, Longo alcance.

Dano: 4d10 (+1/2 da precisão).

Espaço: 1 bala por vez.

Alcance: 55 metros.

Área de dano: 3 por 3 metros.

Crítico: 1/3x.

Tipo de dano: Explosivo.

Condição especial: Paralisado caso o alvo sofra 1/3 ou mais dos PVs em dano.

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Completa.

Peso: 15 Kg.

Penalidade: Carregar um morteiro com as mãos reduz metade do deslocamento do carregador. Seres com menos de 60 em força têm que fazer testes de atletismo (D30) para conseguir empunhá-lo.

Pistola comum

Categoria: Longo alcance, Uma mão.

Dano: 2d6 (+1/2 Precisão).

Espaço: 6 balas por vez.

Crítico: 1-5.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangramento caso tire 1/3 ou mais dos pontos de vida do alvo

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Principal.

Peso: 1 kg.

Escopeta

Categoria: Longo alcance, Duas mãos.

Dano:

1-2 metros: 4d6 +6.

3-4 metros: 2d6 +2.

5-10 metros: 2d3 +1.

Acima disso apenas 1d3 +1 máximo de 15 metros.

(+1/2 Precisão).

Espaço: 2 balas por vez.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos pontos de vida do alvo.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 8 Kg.

Efeito mundano:

Grudar cano: Você pode usar uma ação bônus em um alvo adjacente testando luta vs reação dele. Em sucesso, você gruda o cano no alvo e seu próximo ataque contra o alvo causa dano crítico automaticamente.

Fuzil comum

Categoria: Longo alcance, Duas mãos.

Dano: 2d8 +3 (+1/2 Precisão).

Espaços: 10 balas por vez.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangramento caso o alvo perca 1/3 ou mais dos pontos de vida.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal, ou ação bônus caso você possua precisão 20 ou mais.

Peso: 4 Kg.

Efeito mundano:

múltiplos tiros: Você só recebe desvantagem por múltiplos tiros ao usar um fuzil após o terceiro tiro.

Sniper

Categoria: Longo alcance, Duas mãos.

Dano: 2d10 +5 (+1/2 Precisão).

Espaços: 4 balas por vez.

Crítico: 1-5.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangramento caso tire mais da metade dos pontos de vida do alvo e atordoamento caso o alvo entre em ferida grave.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Penalidade de destreza: -5.

Penalidade extra: Atacar um alvo a 3 metros ou menos usando uma sniper concede desvantagem ao atirador.

Efeito Mundano:

Mira aprimorada: Mirar com uma sniper adiciona duas vantagens por turno ao invés de uma.

Peso: 7 Kg.

Bazooka

Categoria: Longo alcance, Duas mãos.

Dano: 2d10 +5 em dano de impacto e 7d10 +10 em dano explosivo.

Raio: 4 por 4.

Espaço: 1 bala por vez.

Condição especial: Pegando fogo, indefeso, caído, sangrando.

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Principal e bônus.

Penalidade de destreza: -15.

Peso: 20 Kg.

Efeito Mundano:

Explosão: Resiliência vs Precisão permite negar as duas primeiras condições negativas e metade do dano.

Arco e flecha

Dano: 1d10 (+½ Precisão).

Espaço: 1 flecha por vez.

Crítico: 1-5.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangrando caso perca mais da metade dos pontos de vida.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 4 Kg.

Efeito mundano:

Mira aprimorada: Mirar com um arco tático é fácil. Para cada turno mirando, aumente a margem de crítico em +5.

Efeito Mundano 2:

Prender flecha: Ao ser atingido por uma flechada, o alvo fica com a flecha presa no corpo. Sendo assim, sofre 1 dano de perda de PVs por turno. Uma ação bônus remove uma flecha causando +1 perda de PV.

Trabuco

Categoria: Longo alcance, Uma mão

Dano: 4d6 +2 (+½ Precisão)

Espaços: 4 balas

Crítico: 3x

Tipo de dano: Perfurante

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo

Tamanho: Pequeno

Ação de uso: Principal

Penalidade extra: Usar um trabuco tendo menos de 60% em força te prejudica por conta do alto recuo da arma, concedendo +10 em desvantagem no teste.

Peso: 1 Kg

Lança-chamas

Categoria: Longo alcance, Duas mãos.

Dano: 3d6 +2 (+1/2 precisão).

Crítico: 1-4.

Tipo de dano: Flamejante.

Condição especial: Pegando fogo.

Tamanho: Grande

Ação de uso: Principal e bônus.

Penalidade de destreza: -15.

Peso: 25 Kg.

Efeito mundano:

Proximidade: Ao estar a 2 metros ou menos do alvo do lança-chamas, cause +2 dados de dano adicionais.

Granada

Categoria: Arremesso, Uma mão.

Dano: 4d10 +10.

Área: 3 por 3.

Crítico: 3x.

Tipo de dano: Explosivo.

Condição especial: Sangrando e atordoado caso tire 1/2 ou mais dos pontos de vida do alvo.

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Principal.

Resistência: Reação contra arremesso do atirador nega metade.

Peso: 500 g.

Granada de luz

Categoria: Arremesso, Uma mão.

Condição especial: Cego, resiliência vs precisão transforma em ofuscado (uma rodada).

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Bônus.

Peso: 500 g.

Granada de imobilização

Categoria: Longo alcance, Uma mão.

Condição especial: Área de 2 por 2, teste de resiliência vs precisão dos alvos. Se falharem ficam paralisados até o fim de seus próximos turnos, se sucederem ficam apenas ofuscados

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Principal.

Peso: 500 g.

Bomba de gás tóxico

Categoria: Longo alcance, Uma mão.

Dano: 1d6 todo início de turno numa área de 5 por 5 durante 1d6 +1 turnos.

Tipo de dano: Tóxico.

Condição especial: Atordoado para um alvo que receba 4 ou mais de dano em um só turno.

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Principal.

Peso: 500 g.

C4

Categoria: Longo alcance, Uma mão.

Dano: 5d10 +10.

Área: 3 por 3 metros.

Crítico: 3x.

Tipo de dano: Explosivo.

Condição especial: Sangrando e atordoado caso tire 1/3 ou mais dos PVs do alvo.

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Acoplar usa ação completa, acionar usa ação bônus e ocupa uma mão

Peso: 500 g.

Efeito mundano:

A C4 pode ser acionada a até 100 metros. Notar uma C4 exige teste de enxergar (D60).

ARMAS CORPO A CORPO

Clava ou Martelo pequeno

Categoria: Corpo a corpo, Uma mão.

Dano: 1d10 (+1/2 luta).

Crítico: 1/3x.

Tipo de dano: Impacto.

Condição especial: Atordoado caso tire 1/4 ou mais dos PVs, inconsciente caso tire 1/2 ou mais.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 3 kg.

Efeito mundano:

Ataque carregado: Você pode aumentar o passo da ação de uso em +1 para causar dano crítico automaticamente.

Clava ou Martelo grande

Categoria: Corpo a corpo, Duas mãos.

Dano: 2d10 (+1/2 luta).

Crítico: 1/3x.

Tipo de dano: Impacto.

Condição especial: Atordoadado ($\geq 1/4$ PV), inconsciente ($\geq 1/2$ PV).

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Principal.

Penalidade de destreza: -10.

Peso: 8 kg.

Efeito mundano:

Ataque carregado: Você pode aumentar o passo da ação de uso em +1 para causar dano crítico automaticamente.

Chicote comum

Categoria: Corpo a corpo (3 metros), Uma mão.

Dano: 1d3 para cada 2 mods de destreza (+1/2 luta/precisão).

Crítico: 1-3/2x.

Tipo de dano: Impacto.

Condição especial: Atordoadado e sangrando ($\geq 1/3$ PV).

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Bônus.

Peso: 2 kg.

Efeito mundano:

Sequência de golpes: Chicotes podem usar a regra de ataque múltiplo de armas de fogo.

Serrote gigante

Categoria: Duas mãos, Corpo a corpo.

Dano: 1d12 pra cada 2 mods de força seus (+1/2 luta) (mínimo 1).

Crítico: 1/3x.

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Hemorragia caso tire 1/4 dos PVs do alvo ou mais.

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Principal.

Penalidade de destreza: -15.

Peso: 18 kg.

Efeito mundano:

Ataque carregado: Você pode aumentar o passo da ação de uso em +1 para causar dano crítico automaticamente.

Picareta

Categoria: Corpo a corpo, Duas mãos.

Dano: 1d6 +1 (+1/2 luta).

Crítico: 1-3/3x.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/4 ou mais dos PVs do alvo.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 4 kg.

Efeito mundano:

Garimpadora: Este item causa o dobro de dano a outros itens ou estruturas.

Lança de batalha

Categoria: Corpo a corpo (2 metros de alcance), Duas mãos.

Dano: 1d12 (+1/2 luta ou precisão).

Crítico: 1-4/2x.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 dos PVs.

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Principal.

Peso: 5 kg.

Efeito mundano:

Ao ser arremessada, essa arma causa +2 dados de dano.

Lança da cavalaria

Categoria: Corpo a corpo (2 metros de alcance), Duas mãos.

Dano: 2d12 (+1/2 luta ou precisão).

Crítico: 1-3/3x.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Caído ao acertar, hemorragia caso tire 1/3 ou mais dos PVs do alvo.

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Principal.

Penalidade de destreza: -10.

Peso: 10 kg.

Efeito mundano:

Ao ser arremessada, ou em investida, essa arma causa +3 dados de dano adicional.

Aríete de batalha

Categoria: Corpo a corpo, Duas mãos.

Dano: 3d12 (+1/2 luta de todos os usuários).

Crítico: 1/3x.

Tipo de dano: Impacto.

Condição especial: Atordoados caso tire 1/3 ou mais dos PVs do alvo.

Tamanho: Grande.

Ação de uso: Principal de todos os usuários.

Penalidade de destreza: -50 (dividida entre os usuários).

Peso: 80 kg.

Penalidade mundana:

O aríete deve ser carregado por indivíduos que somem no mínimo 250 de força, caso contrário não pode ser utilizado.

Efeito mundano:

O aríete adiciona vantagem de -40 em testes de luta para arrombar portas e destruir construções.

Espada europeia

Categoria: Corpo a corpo, Duas mãos.

Dano: 1d12 (+1/2 luta).

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 1 kg.

Efeito mundano: Dano de sangramento causado por essa arma é dobrado.

Rapieira

Categoria: Corpo a corpo, Uma mão.

Dano: 1d8 (+1/2 luta ou precisão).

Crítico: 1-4.

Tipo de dano: Perfurante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal, bônus caso usuário tenha 60% ou mais em destreza.

Peso: 1 kg.

Efeito mundano: Equipar uma rapieira permite que você bloqueie usando luta ao gastar 5 em aura.

Katana

Categoria: Corpo a corpo, Uma ou duas mãos.

Dano: 1d10 / 1d12 (+1/2 luta ou precisão).

Crítico: 1-3.

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 1 kg.

Efeito mundano:

Usar a arma com ambas as mãos causa o segundo valor de dano, e com apenas uma causa o primeiro.

Faca / Facão

Categoria: Corpo a corpo, Uma mão.

Dano: 1d6 (+1/2 luta).

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo.

Tamanho: Pequeno.

Ação de uso: Principal, bônus caso usuário tenha 65% ou mais em destreza.

Peso: 500g.

Efeito mundano: Facas podem usar a regra de tiros múltiplos de armas de fogo. Porém, a cada facada subsequente, divida o dano por 2 em relação a facada anterior.

Foice pequena

Categoria: Corpo a corpo, Uma mão.

Dano: 1d6 (+1/2 luta).

Crítico: 1-3.

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo.

Tamanho: Médio.
Ação de uso: Bônus.
Peso: 700 g.

Efeito mundano:
Ataque carregado: Você pode aumentar o passo da ação de uso em +1 para causar dano crítico automaticamente.

Foice grande

Categoria: Corpo a corpo, Duas mãos.
Dano: 1d10 (+½ luta).
Crítico: 3x.
Tipo de dano: Cortante.
Condição especial: Sangrando caso tire 1/3 ou mais dos PV do alvo, vulnerável caso tire ½.
Tamanho: Grande.
Ação de uso: Principal.
Peso: 2 kg.

Efeito mundano:
Arma longa: pode atingir dois alvos alinhados na horizontal, forçando reação de ambos.

Machadinha

Categoria: Corpo a corpo, Uma mão
Dano: 1d8 (+1/2 luta)
Crítico: 3x
Tipo de dano: Cortante
Condição especial: Sangrando ($\geq 1/3$ PV), atordoado ($\geq 1/2$ PV)
Tamanho: Médio
Ação de uso: Principal ou bônus (destreza $\geq 65\%$)
Penalidade de destreza: -5
Peso: 1 kg

Efeito mundano:
Ataque carregado: Você pode aumentar o passo da ação de uso em +1 para causar dano crítico automaticamente.

Machado

Categoria: Corpo a corpo, Duas mãos.

Dano: 2d12 (+luta).

Crítico: 3x.

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Sangrando ($\geq 1/4$ PV), atordoado ($\geq 1/2$ PV).

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Penalidade de destreza: -15.

Peso: 4.5 kg.

Efeito mundano:

Ataque carregado: Você pode aumentar o passo da ação de uso em +1 para causar dano crítico automaticamente.

Soqueira customizada

Dano: (dano corpo a corpo) +1d4.

Tipo de dano: Impacto.

Condição especial: Atordoado caso tire 1/2 ou mais dos pontos de vida.

Tamanho: Médio.

Peso: *

Efeito mundano:

Ataques feitos com soqueiras ainda são considerados ataques desarmados.

Serra elétrica

Dano: 5d6 (+1/2 resiliência).

Crítico: 3x.

Cargas: 1 carga por cena usando.

Tipo de dano: Cortante.

Condição especial: Sangrando ($\geq 1/4$ PV), vulnerável ($\geq 1/3$), hemorragia ($\geq 1/2$).

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal, bônus.

Penalidade de destreza: -10.

Peso: 11 kg.

Efeito mundano:

Você pode gastar uma ação bônus ao acertar um ataque em um alvo. Se fizer, e por quantos turnos resolver manter o gasto da ação, testa luta vs reação do alvo. Se suceder, repete o dano causado. Essa arma gasta 1 carga de material de construção Combustível por cena em que foi usada mais do que 3 vezes.

Combustível de serra ou lança-chamas

Peso: 1.5 kg.

PROTEÇÕES E COMPARTIMENTOS

Vestimenta de combate

Descrição: Uma vestimenta de estética diversa construída para facilitar combates intensos e movimentos violentos e exercer proteção moderada contra danos comuns.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Alcance da Armadura: 1-50.

Incremento de defesa: +5.

Peso: *

Efeito mundano:

Essa vestimenta pode ser usada juntamente com outras proteções que abrangem a mesma área. Uma vez por turno enquanto usa esse traje, ao declarar um ataque você pode escolher receber seu nível mundano dobrado em dano ou vantagem.

Traje do infiltrado

Descrição: Um traje de estética diversa construído unicamente para infiltrações furtivas, amortecendo barulho de passos, neutralizando cheiro corporal e etc.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Efeito mundano:

Esse traje concede seu nível mundano dobrado em vantagem em qualquer teste de furtividade feito enquanto você a usa. Usando ela, você é imune à condição fedido.

Traje do médico de guerra

Descrição: Um traje construído para facilitar atos medicinais em situações de perigo ou urgência.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Efeito mundano:

Usando esse traje, seus kits médicos sempre possuem uma carga adicional. Além disso, você possui vantagem em qualquer teste de primeiros socorros feito usando um kit médico.

Traje de proteção de combate

Descrição: Um traje completo construído para proteger o corpo do usuário de danos graves, como tiros, explosões e facadas.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Alcance da Armadura: 1-50.

Incremento de defesa: +5.

Penalidade de destreza: -5.

Efeito mundano:

Ao receber um ataque, você pode gastar uma ação de reflexo para puxar uma corda e ativar um air bag interno do traje, que amortece o impacto do ataque, fazendo com que você receba armadura natural de +5 durante o cálculo de dano (que te protege apenas contra dano de impacto e cortante). Após isso o efeito se torna inutilizável, uma vez que o air bag é destruído. Para remendá-lo é necessário um teste bem sucedido de construção (D50) e uma ação completa.

Traje do atirador

Descrição: Um traje completo construído para facilitar a vida dos atiradores de elite, com suporte para evitar recuo de armas, bolsas de munição para facilitar processo e outras curiosidades.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Efeito mundano:

Enquanto usa o traje, você não gasta ações para recarregar armas de fogo ou longo alcance. Além disso, uma vez por ataque pode re-rolar o dano rolado por um tiro seu e ficar com o melhor resultado.

Traje do assassino

Descrição: Um traje construído para garantir precisão e velocidade em ataques furtivos, garante empunhadura firme de armas corpo a corpo e armas velozes.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Efeito mundano:

Uma vez por cena, se atacar um alvo desprevenido, pode aumentar o dano de todos os dados de dano em +1 passo.

Traje diverso

Descrição: Trajes diversos e genéricos que atribuem vantagens simples a habilidades específicas.

Categoria: Proteção.

Tamanho: Médio.

Efeito mundano:

Ao comprar o traje, você decide uma habilidade exceto luta, furtividade, tiro, esquiva, contra ataque, bloqueio ou primeiros socorros. Enquanto usa o traje você recebe vantagem igual a seu nível mundano +3 dobrado na habilidade especificada.

Capacete de armadura

Descrição: Um capacete de aço comum e customizável.

Tamanho: Médio.

Alcance da Armadura: 1-15.

Incremento de defesa: +6.

Incremento contra cortante e impacto: +20.

Penalidade de destreza: -4.

Peso: 3.5 kg.

Peitoral de armadura

Descrição: Peitoral comum de aço customizável.

Tamanho: Médio.

Alcance da Armadura: 16-30.

Incremento de defesa: +8.

Incremento contra cortante e impacto: +25.

Bônus de defesa base: 5.
Penalidade de destreza: -6.
Peso: 5.0 kg.

Calças de armadura

Descrição: Calças de armadura feitas de aço customizável.
Tamanho: Médio.
Alcance da Armadura: 31-45.
Incremento de defesa: +8.
Incremento contra impacto e cortante: +25.
Bônus de defesa base: 5.
Penalidade de destreza: -6.
Peso: 5.5 kg.

Braceiras de armadura

Descrição: Proteções para os braços feitas de aço e customizáveis.
Tamanho: Médio.
Alcance da Armadura: 46-60.
Incremento de defesa: +4.
Incremento contra impacto e cortante: +14.
Bônus de defesa base: 5.
Penalidade de destreza: -5.
Peso: 2.5 kg.

Mochila

Descrição: Uma mochila comum personalizada pelo comprador.
Limite de carga adicional: +10 kg.
Limite de ocupação: 10 + Mod de conhecimento.
Tamanho: Médio.

Mochila de Elite

Descrição: Uma mochila reforçada, ergonômica e ágil.
Limite de carga adicional: +20 kg.

Limite de ocupação: 15 + Mod de conhecimento.
Tamanho: Médio.

OUTROS ITENS

Livro de Habilidade

Descrição: Um livro comum e mundano escrito por alguém com conhecimentos aprofundados em um determinado tema. Lê-lo faz com que você absorva os conhecimentos do escritor e aprenda a fazer coisas novas de uma forma melhor.

Categoria: Outros, Uma mão

Tamanho: Médio

Peso: 1 kg

Efeito mundano:

Leitura:

Gastar 5 horas lendo este livro permite que você adquira seu BE em pontos de habilidade que desrespeitam o limite original. Os pontos de habilidade são unicamente para uma habilidade ao qual o livro pertence e que é a critério do mestre. Você só pode usufruir de até 5 livros de habilidade e eles só podem te dar um máximo de 20 pontos de habilidade por livro.

Livro de Talentos

Descrição: Um livro perfeitamente comum que contém os conhecimentos, táticas e manhas do escritor sobre determinado assunto ou habilidade. Lê-lo faz com que você aprenda determinada característica.

Categoria: Outros, Uma mão.

Tamanho: Médio.

Peso: 1 kg.

Efeito mundano:

Leitura:

Gastar 5 horas lendo este livro concede um talento mundano geral ou de alguma profissão que você possua níveis. Este talento não consta no seu limite padrão de talentos. Entretanto, você ainda precisa cumprir seus requisitos e só pode receber até 5 talentos dessa forma.

Kit de habilidade

Descrição: Kits como caixa de peças, ferramentas culinárias ou materiais eletrônicos

Categoria: Ferramenta

Bônus: $+\frac{1}{3}$ do valor da habilidade como vantagem no teste da habilidade escolhida pelo comprador no momento da compra.

Cargas: Pode ser usado vezes iguais ao valor na habilidade escolhida pela metade.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Igual à da habilidade em questão.

Peso: 1 kg.

Kit médico

Descrição: Maleta ou compartimento com panos, pomadas, ataduras, remédios e etc.

Cura: 1d4 ($+\frac{1}{5}$ primeiros socorros) caso o usuário passe num teste de primeiros socorros (D50).

Cargas: Pode ser usado vezes iguais à metade do seu valor de primeiros socorros.

Condição especial: Retira condições como atordoamento, sangramento, vulnerável caso cure 3 pontos de vida.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 1 kg.

Rede

Descrição: Redes de captura, usadas em pescaria ou caça.

Categoria: Longo alcance, Duas mãos.

Condição especial: Imobilizado e caído, resiliência vs arremessar anula.

Tamanho: Médio.

Ação de uso: Principal.

Peso: 2.5 kg.

Material de construção

Descrição: Um saco ou caixa portando materiais para construir os mais diversos tipos de ferramenta ou item.

Carga: 1 material pode ser usado para construir, consertar ou aprimorar um número de itens igual à metade da sua construção.

Peso: 1-5 kg.

Distração

Descrição: Um dispositivo eletrônico que vem com um pequeno botão, que ao ser apertado gera um balão no formato de um humano, usado para distrair alvos durante uma infiltração

Categoria: Outros, Uma mão

Tamanho: Médio

Ação de uso: Arremessar usando ação bônus

Peso: 1 kg

Efeito mundano:

Cria um balão inflável de um ser humano. Aqueles que o virem a mais de 5 metros devem suceder num teste de detectar mentiras (D40) para perceber que não é um ser humano.

Óculos de calor

Descrição: Um óculos tático com um sistema de visão de calor acoplado.

Categoria: Outros.

Tamanho: Pequeno.

Efeito mundano:

Ao usar esse óculos você ganha vantagem de -15 em testes de percepção envolvendo ver algo. Em testes de visão envolvendo detectar calores, seres se camuflando, se escondendo ou invisíveis se tornam visíveis para você contando que você olhe na direção deles.

Munição tranquilizante

Descrição: Munição que injeta uma substância altamente tranquilizante no alvo, o nocauteando a depender do quão próximo à cabeça foi o tiro.

Categoria: Munição.

Tamanho: Minúsculo.

Efeito mundano:

Essa munição não causa dano algum, independente da arma que a atire. Contudo, um alvo atingido deve testar resiliência vs precisão. Se suceder, está atordoado. Se falhar, está atordoado e fica inconsciente no final do seu próximo turno. Se você acertou o ataque com crítico, o alvo cai instantaneamente inconsciente.

MODIFICAÇÕES

Aprimoramentos e aplicações especiais em equipamentos diversos para amplificar suas capacidades permanentemente.

Categorias de equipamento

Equipamentos no geral são divididos em 3 categorias: Básicos, Aprimorados e Elite.

Equipamentos básicos podem ter no máximo 2 modificações.

Equipamentos aprimorados podem ter no máximo 4 modificações.

Equipamentos elite podem ter no máximo 8 modificações.

Para aprimorar a categoria de um equipamento:

Básico → Aprimorado: pagar 4x o preço do item.

Aprimorado → Elite: pagar 6x o preço do item.

Efeito do aprimoramento:

Armas: aumenta o passo de dano em 1 (limite d20).

Armaduras: aumenta o incremento de defesa em +5.

Preço das modificações

1° modificação: 1/2 preço do item.

2° modificação: preço do item.

3° modificação: preço do item +1/2 do preço.

4° modificação: preço do item dobrado.

5° modificação: preço do item triplicado.

6° modificação em diante: preço do item quadruplicado.

Lista de modificações

Exótica

Sua arma possui elementos e uma construção diferente e estranha, O que dificulta que seus inimigos entendam como ela funciona ou ataca. Inimigos tem desvantagem ao reagir aos ataques da arma (Armas corpo a corpo ou longo alcance).

Pesada

Sua arma tem seu impacto e peso amplificado fortemente. Aumente +1 dado de dano dela e adicione -3 em penalidade de destreza. Você pode escolher essa modificação até 4 vezes na mesma arma. (Armas corpo a corpo)

Arremessável

Sua arma é otimizada para ser ótima para arremessos e brutal ao atingir o alvo. A arma possui +10 na margem de crítico ao ser arremessada, você pode escolher essa modificação várias vezes. (Armas corpo a corpo)

Didática

Sua arma é simples e bem fácil de usar na prática. Some -7 em vantagem em testes ao utilizá-la. Você pode escolher essa modificação várias vezes. (Armas quaisquer)

Correntes e cordas

Sua arma é presa a correntes e ou cordas que permitem que você a arremesse através de longas distâncias. Você possui até 3 metros de alcance adjacente ao usar essa arma. (Armas corpo a corpo)

Carregada

Sua arma é pesada e ótima para ataques carregados. Ao atacar com ela, Você pode utilizar um ataque carregado, Aumentando o passo de ação da arma para causar dano crítico instantaneamente (você não pode causar um acerto crítico naturalmente ao usar este efeito e não pode aplicar essa modificação a armas que já possuam este efeito Imbuído), Aumente a penalidade de destreza da arma em +10 (Armas corpo a corpo)

Dilacerante

Sua arma é perfeita para cortes precisos, Fortes e lacerantes. Ao causar ferida grave a um alvo usando essa arma, Ou ao atacar um alvo já em ferida grave, Há uma chance de 30% (+15% por vez que escolheu essa modificação) de o alvo perder um braço ou uma perna, Sendo rolado por 1d2 (1 para braços e 2 para pernas), Você só pode aplicar essa

modificação a armas de dano cortante. Você pode escolher essa modificação várias vezes. (Armas corpo a corpo).

Baqueadora

Sua arma é perfeita para impactos fortes e para deixar o oponente retardado por alguns meses. Você só pode aplicar essa modificação a armas de dano de impacto. Ao causar ferida grave a um alvo dessa arma, Ou ao acertar um alvo já em ferida grave, Há uma chance de 30% (+10% por escolha de modificação) do alvo ficar inconsciente. Você pode escolher essa modificação várias vezes. (Armas corpo a corpo)

Hemorrágica

Sua arma é adaptada perfeitamente para perfurações precisas e que danificam o sistema sanguíneo do alvo. Dano de sangramento causado por essa arma (o alvo conseguiu a condição por um ataque dela) é multiplicado por 2 (+1 por categoria acima da básica). (Armas corpo a corpo)

Certeira

Sua arma foi projetada para acertos precisos e calculados. Aumente a taxa de crítico dela em +4. Você pode escolher essa modificação várias vezes. (Arma qualquer).

Leve

Sua arma é otimizada e funciona muito bem sendo leve. Negue qualquer penalidade de destreza que a arma conceda, Uma arma não pode ser pesada e leve ao mesmo tempo. (Armas corpo a corpo, Armaduras e Proteções)

Otimizada

Sua arma é feita com somente o necessário. Diminua a ação de uso dela em uma escala (Mínimo: Bônus) (Armas corpo a corpo)

Massacradora

Sua arma foi produzida para matar de forma cruel. Caso ela cause sangrando, Atordoadou ou vulnerável, Aumente sua taxa de aplicação de condição em 1 (Exemplo, Uma arma que cause sangrando com 1/2 dos pontos de vida do alvo retirados, Causará com apenas 1/3).

Ou, ao invés, adicione +1 condição negativa (exceto morrendo, ferida grave e inconsciente) (Arma qualquer)

Reforçada

Sua proteção é reforçada com o mesmo material do equipamento para garantir sua segurança. Aumente o incremento de armadura de alguma proteção sua em +10, Porém aumente sua penalidade de destreza em -5. Você pode escolher essa modificação várias vezes, mas a partir da primeira, o bônus se torna +4. (Armaduras e Proteções)

Cadência maior

Sua arma tem o recuo anulado e melhor produzida para trocas de tiro. Desvantagens por tiros múltiplos são transformadas apenas em +10 em desvantagem por tiro adicional (Armas longo alcance)

Alongada

Seu equipamento é alongado para melhor performance. Ao escolher esta modificação para armas corpo a corpo, Aumente seu tamanho em 1 metro e conseqüentemente seu alcance, Em armaduras, Aumente o alcance da armadura em +10 (Armas corpo a corpo e armaduras)

Pólvora extra

Um pitada de pólvora extra foi adicionada, Amplificando a taxa de destruição total. Adicione um dado de dano extra igual ao primeiro dado de dano e sua área de explosão em +1 metro (exceto para armas longo alcance) (Explosivos e armas longo alcance)

Visão de calor

Seu equipamento é acompanhado de um sistema de visão de calor. Negue penalidade por furtividade, camuflagem ou invisibilidade ao atirar. (Armas longo alcance)

Estratégica

Sua arma tem um cabo bem feito e anatômico, Sacar ela tem sua ação diminuída em uma escala (Mínimo: Livre) (Armas quaisquer)

Arma cruel

Sua arma foi projetada para causar sofrimento, dor e agonia. Aumente o passo de dano da arma em +1. Você pode escolher essa modificação até 4 vezes. (Armas corpo a corpo)

Discreta

Seu equipamento é feito para te tornar furtivo e não chamar atenção. Você tem -10 em vantagem em testes de Furtividade ao usar este equipamento. Você pode aplicar essa modificação várias vezes. (Proteções)

A prova de balas

Sua proteção foi feita para lidar com projéteis de armas de fogo. Reduza a metade dano Perfurante recebido por armas de fogo (contanto que tenham acertado a peça da armadura modificada) (Armaduras e Proteções).

A prova de bombas

Sua proteção foi feita para lidar com explosivos mundanos. Reduza a metade qualquer dano Explosivo mundano recebido contanto que o mesmo tenha atingido a armadura modificada (Armaduras e Proteções)

Inquebrável

Sua armadura foi feita para não ceder nunca. Ao receber um acerto crítico, Você tem 30% de chance de negar o dano adicional do crítico. Você pode aplicar essa modificação várias vezes, mas a partir da primeira, o bônus se torna +15% (Armaduras e Proteções)

Avassaladora

Sua arma foi feita pra causar estragos muito além de corporais. Caso você cause "Morrendo" ou "Ferida grave" a algum alvo, quebre algum item que ele tenha equipado. (Armas corpo a corpo)

Espaçosa

Seu compartimento tem um espaço e construção feita para carregar muito com menos peso. Aumente o limite de carga do seu compartimento em +5 kg e adicione +5 espaços de ocupação. (Compartimentos e mochilas)

Silenciada

Sua arma possui um silenciador tático. Ignore penalidades em Furtividade por ter atacado recentemente (Armas de fogo)

Destruidora

Sua arma foi feita da maneira perfeita para destruir o organismo dos seus alvos. Aumente seu multiplicador de crítico em 1 (armas corpo a corpo)

Útil

Seu kit sofreu aplicações que aumentam seu desempenho e facilidade de uso significativamente. Aplicar essa modificação em um kit qualquer adiciona -10 em vantagem no teste de habilidade do kit em questão, Aplicar essa modificação em um kit médico permite que você escolha entre a vantagem ou aumentar o dado de cura em uma escala (Kit qualquer)

REGRAS PARA PVS DE ITENS, CONSTRUÇÕES E SUPERFÍCIES

É muito comum que, em certas situações, certos tipos de itens e estruturas sejam danificados em Praga Vermelha. Neste tipo de caso, seja quando uma parede precisa ser destruída para liberar passagem, quando uma porta ou cadeado precisam ser arrombados, ou quando uma árvore precisa ser derrubada, é necessário saber quanta pancada tais estruturas ou itens são capazes de receber antes de serem quebrados.

Para isso, veja a descrição de PVs de diversos itens comuns e mundanos.

Estruturas e objetos

Árvore média

PVs: 100/100

Armadura natural: 55

Cadeado básico

PVs: 30/30

Armadura natural: 5

Cadeado aprimorado

PVs: 50/50

Armadura natural: 15

Cadeado de elite

PVs: 80/80

Armadura natural: 30

Casa

Cada um dos 4 ou mais pilares de sustentação: 120/120

Armadura natural: 40

Prédio

Cada um dos 4 ou mais pilares de sustentação: 300/300

Armadura natural: 60

Armas (durabilidade)

Arma branca pequena

PVs: 15/15
Armadura natural: 4

Arma branca média

PVs: 30/30
Armadura natural: 6

Arma branca grande

PVs: 60/60
Armadura natural: 12

Arma de fogo pequena

PVs: 20/20
Armadura natural: 3

Arma de fogo média

PVs: 30/30
Armadura natural: 4

Arma de fogo grande

PVs: 50/50
Armadura natural: 5

Maletas

Descrição: Malas de kits médicos, malas comuns, etc
PVs: 20/20
Armadura natural: 6

Pingentes, amuletos, brincos, anéis etc

PVs: 5/5

Armadura natural: 0

Superfícies gerais

Tecidos diversos

PVs: 5/5

Armadura natural: 0

Madeira comum

PVs: 20/20

Armadura natural: 5

Concreto

PVs: 30/30

Armadura natural: 30

Aço maciço

PVs: 100/100

Armadura natural: 100

O Cenário de Praga Vermelha

O Mundo real e o Sobrenatural

Praga vermelha: RPG pode se passar em qualquer cenário da construção pessoal do mestre. Entretanto, o cenário mais comum, e presente em alguns dos livros de fantasia do universo, se passa no mundo real, mas onde o sobrenatural, Kuros e maldições são públicas ao conhecimento do governo e do povo.

AMA.

A AMA (Agência Militar Amaldiçoada Brasileira), embora a parte do Brasileira da sigla seja ignorada por motivos fonéticos, é uma das várias organizações que gerencia e organiza o sobrenatural no país. Contando também com:

ASA (Agência de socorro amaldiçoado): Médicos e medicina sobrenatural.

ATA (Agência de tecnologia amaldiçoada): Intelectuais, inventores e cientistas.

ACA (Agência de construção amaldiçoada): Construção civil, municipal e federal que utiliza recursos sobrenaturais.

E muitas outras organizações.

A AMA, principalmente, é a organização responsável por, forçadamente, agrupar, educar, treinar e preparar amaldiçoados para o dever de suas vidas: Servir.

Legislação sobrenatural.

1: Todo amaldiçoado deve cumprir ao menos 45 anos de serviço a AMA.

Isso é óbvio. Kuros nascem, fenômenos surgem. O mundo natural não tem capacidade de lidar com o sobrenatural sozinho. Armas de fogo comuns não são capazes de ferir a grande maioria dos Kuros de tipo 3 ou mais. Os amaldiçoados são necessários para a sobrevivência de uma sociedade que quer matar mais Kuros do que deixar nascer.

2: Fisiomancia é completamente proibido.

Diferente da primeira, não há uma lógica comum para essa. A humanidade não conhece Fisiomancia de forma comum, nem mesmo agentes experientes da AMA. A Fisiomancia nasce como potencial Fisiomante dentro de pessoas de forma completamente aleatória. Por isso, é difícil que pessoas mais capazes, poderosas, inteligentes, e com facilidade de manipular seres humanos naturais, venham a querer que suas capacidades sejam exploradas como as de amaldiçoados comuns. Por isso, mesmo que veladamente, não se fala ou discute sobre Fisiomancia, e usá-la em público é considerado crime em alguns países. Até porque, seria problemático que amaldiçoados a usassem para lidar melhor com suas maldições sozinhos, e logo, não precisariam mais da AMA.

3: Informação sobrenatural é retida.

Apesar do sobrenatural ser conhecido pelo mundo e até pelas pessoas mais comuns com certa normalidade, o reter de conhecimento sobrenatural é de extremo perigo. Escrever sobre técnicas amaldiçoadas complexas, ensinar técnicas complexas de hexomancia ou fisiomancia, escrever livros sobrenaturais sem usar analogias, metáforas e outros artifícios pode e vai aumentar a tensão espiritual local. O que aumenta a quantidade de Kuros e fenômenos, e logo, de mortes e trabalho. Até mesmo redes sociais e conversas de rua são repreendidas quando descumprem essa regra.

4: Não se pode empregar ou esconder amaldiçoados.

Normalmente, já é bem difícil que alguém queira, por exemplo, empregar um amaldiçoado com maldição quebrante. Mas, em todo caso, impedir que amaldiçoados cumpram seus deveres na AMA é crime.

5: Usar técnicas amaldiçoadas, portar Kuros em livre espaço sem proteções adequadas, portar itens amaldiçoados desprotegidos, tudo isso é crime federal.

Relações internacionais e comércio amaldiçoado.

Países possuem números diferentes para o tanto de amaldiçoados que tem. Países sub-desenvolvidos, com maior taxa de violência e precariedade tendem a ter mais amaldiçoados, já que maldições provêm do negativo e intenso. Por isso, o mundo vive em uma constante mola entre: País fica ruim, ganha amaldiçoados, e fica bem por isso.

E como não ficaria? Um país que escraviza seus amaldiçoados com Mil tendões (brutos, popularmente) consegue homens absurdamente fortes para seus exércitos e construções feitas em tempo impossível para pessoas normais. Além de incontáveis outras maldições, se exploradas corretamente, podem influenciar na estrutura de um país.

Os maiores governos do mundo usam amaldiçoados em suas equipes, e até mesmo alguns governantes são, em segredo, quando possível, amaldiçoados.

Círculos de Hexomante.

Níveis de maldição, a depender da mecânica usada, oferecem técnicas e talentos que interagem Hexomantemente com o personagem. Porém, culturalmente, há determinações de níveis de controle da Hexomancia.

Ao lado de cada descrição, há a quantidade mínima de formas necessárias para sê-lo. Não necessariamente se você cumpre os requisitos de um círculo, você ocupa sua função estimada.

Círculo 1: Não Hexomante. 0 Formas de Hexomancia.

Círculo 2: Hexomante Municipal. 4 Formas.

Círculo 3: Hexomante Estadual. 8 Formas.

Círculo 4: Hexomante Federal. 12 formas.

Círculo 5: Hexomante Especial. 16 formas.

Círculo 6: Hexomante Internacional. 22 Formas.

Círculo 6: Mestre de Hexomancia. Todas as formas, com exceção das três últimas.

Lojas e compras no cenário natural

Lista de Lojas

Utensílios de Mitigação amaldiçoada:

Venda visual: 19,50 Reais

Fone de ouvido protetor: 60,00 Reais

Remédio controlado: 18,80 Reais

Remédio Imunológico: 23,50 Reais

Diversos e mundanos:

Refeição: 29,00 reais

Caixa de cigarros (12Un): 24,00 reais

Hospedagem: 69,00 reais por dia

Terreno: 25.000 por categoria de tamanho

Casa: 75.000 Reais por Pessoa Acomodada

Motocicleta: 35.000 Reais

Carro: 120.000 Reais

Acadêmico:

Material de Estudos Hexomante: 45 Reais

Efeito: É consumido em 1 hora e fornece vantagem em Uma questão da próxima prova que você fizer.

Maleta do Hexomante: 200,00 Reais

Efeito: Itens carregados na maleta não possuem peso. Ela possui ocupação de 20 espaços e não tem limite de tamanho para os itens armazenados. Aumente o preço em +60 quantas vezes quiser para aumentar os espaços em +4.

Trajes de Fino Hexomante: 250,00 Reais

Efeito: Itens equipados por você são Invisíveis. Vantagem em testes de carisma com outros Hexomantes ou Agentes.

Papel de Pacto Hexomante: 99,00 Reais

Efeito: Simula Pacto Amaldiçoado entre até dois assinantes.

Curso Superior de Matéria: 850,00 Reais Mensais

Efeito: Toda vez que fizer uma aula da matéria escolhida, você faz duas aulas de vez. Seu limite de aulas para toda matéria aumenta (se você quiser) em +5. Aumente o preço em +60 Reais Mensais quantas vezes quiser para aumentar o limite de aulas em +2.

Teste de Patente: 500,00 Reais

Efeito: Se você recebeu este teste por desempenho em missão, seu preço é 0. Você realiza uma prova a critério do mestre, e aumenta patentes de acordo com as regras de Patentes da AMA. Você não pode receber este teste sem desempenho de missão se sua patente for igual ou superior a 3.

Animais:

Todo animal, se for amaldiçoado, custa o dobro. Role a maldição dele normalmente.

Cachorro Adestrado: 220 Reais

Cavalo Treinado: 2.500 Reais

Gavião Adestrado: 390 Reais

Macaco Adestrado: 220 Reais

Gato Adestrado: 110 Reais

Itens e objetos mundanos diversos:

Rádio de comunicação: 45,00 Reais

Óculos de visão noturna: 85,00 Reais

Arma corpo a corpo de tamanho pequeno: 65,00 Reais

Arma corpo a corpo de tamanho médio: 195,00 Reais

Arma corpo a corpo de tamanho grande: 399,00 Reais

Arma de disparo de tamanho pequeno: 605,00 Reais

Arma de disparo de tamanho médio: 898,00 Reais

Armas de disparo de tamanho grande: 1976,00 Reais

Proteção de tamanho pequeno: 85,00 Reais

Proteção de tamanho médio: 195,00 Reais

Bombas diversas: 103,00 Reais

Trajes: 305,00 Reais

Livro de habilidade: 369,00 Reais

Livro de Talento: 567,50 Reais

Motocicleta: 11.500 Reais

Carro: 34.500 Reais

Casa própria com vigilância amaldiçoada: 120.000 Reais

Animal adestrado de auxílio: 80,00 Reais (dobro por categoria de tamanho)

Suplemento de energia: 35,00 Reais

Kit médico: 155,00 Reais

Radar Kurotico: 375,50 Reais

Retorno: 185,50 Reais

Pote de areia negra: 75,00 Reais

Resina amaldiçoada: 45,00 Reais

Itens e ferramentas de Investigador:

Farda amaldiçoada investigativa: 120,00 Reais

Detector de mentiras amaldiçoado: 220,50 Reais

Visor com Iluminação: 3950,00 Reais

Caderno Coringa: 79,00 Reais

"O que um escreve, aparece no caderno do companheiro. O caderno pode gravar audios, salvar cheiros, gravar espíritos amaldiçoados, registrar usos de técnicas de maldição, horários e locais."

Disfarce específico: 120,00 Reais

Lupa de Visão amaldiçoada: 190,50 Reais

Catálogo de Maldições: 1650,50 Reais

Catálogo Kurotico: 1976,90 Reais

Catálogo de Elixires e Modificações Amaldiçoadas: 1650,00 Reais

Catálogo de Fenômenos sobrenaturais: 1235,00 Reais

Gravador universal: 325,00 Reais

"Grava tudo que você vê, ouve, sente."

Loja de Fisiomante:

Cada item abaixo representa o preço de uma Carga Fisiomante do item.

Rosas: 11 Reais

Girassóis: 16 Reais

Cactos: 8 Reais

Trepadeiras: 6 Reais

Bambu: 7 Reais

Cogumelos: 10 Reais

Lótus: 25 Reais

Dente de leão: 13 Reais

Lavanda: 16 Reais

Urtiga: 7 Reais

Coração: 35 Reais

Pulmão: 25 Reais

Olhos e Orelhas: 125 Reais

Cérebros: 115 Reais

Músculos: 65 Reais

Âncora: 1650 Reais

Sinos: 75 Reais

Quebradiça: 8 Reais

Metal: 22 Reais

Pedras: 3 Reais

Borracha: 5 Reais

Toxinas: 25 Reais

Madeira: 35 Reais

Água: 3 Reais

Gelo: 6 Reais

Vidro: 6 Reais

Imãs: 16 Reais

Areia: 3 Reais

Tecido: 11 Reais

Explosivos: 65 Reais

Livros: 35 Reais

Relógios: 65 Reais

Mochilas: 40 Reais

Cofres: 95 Reais

Sangue: 95 Reais

Carne crua: 75 Reais

Muletas: 85 Reais

Livro da constituição federal: 135 Reais

Bíblias e livros sagrados: 95 Reais

Velas: 8 Reais

Espantalhos: 25 Reais

Chaves: 12 Reais

Máscaras: 25 Reais

Correntes: 65 Reais

Coroa: 100 Reais

Bandeira: 35 Reais

Portas: 150 Reais

Cadeados: 35 Reais

Mapas: 20 Reais

Dados: 4 Reais

Fotografia: 20 Reais

Rede: 65 Reais

Remédios: 30 Reais

Celulares: 850 Reais

Gavião: 125 Reais

Porco: 250 Reais

Louva Deus: 25 Reais

Formiga: 1 Real

Barata: 6 Reais

Serviços da AMA.

Serviço médico completo:

Efeito: Retira condições negativas, Recupera todos os PVs com 1 dia ocioso.

Preço: 120,50 Reais

Conserto completo de equipamentos:

Efeito: Repara completamente qualquer equipamento entregue.

Preço: 45,00 Reais por categoria de tamanho de cada item

Patentes e crescimento na AMA

Na AMA, além da divisão por círculo (que medem apenas a habilidade Hexomantica de cada agente), há uma divisão por patente. Ela mede a competência intelectual, combatente e Hexomantica de um agente e determina quais direitos, renda, benefícios, deveres e garantias ele possui.

Agentes promissores, seja no quesito que for (dentro Intelectual, combatente e Hexomante), tem direito a fazer uma prova teórica e uma prova de combate a critério do mestre para que possa aumentar sua patente.

A prova teórica determina, por meio de uma pontuação de 0-10, quantas patentes o agente evoluirá. E a prova de combate determina se ele poderá ou não passar para a patente conquistada na prova teórica.

Algumas patentes não requerem prova teórica, pois seus cargos envolvem apenas trabalho intelectual, para tais, será especificado.

Tabela de ganho de patente por nota:

0-5,9: +0 Patente

6-7,9: +1 Patente

8-9,9: +2 patentes

10: +3 Patentes

Direito a subir patente:

A cada missão bem sucedida, a depender de sua nota na missão, o agente pode pedir uma nova patente.

As notas são divididas da seguinte forma:

E-, E, E+

D-, D, D+

C-, C, C+

B-, B, B+

A-, A, A+

S-, S, S+

SS-, SS, SS+

Agentes de Patente igual ou inferior a 4 podem pedir novas patentes com missões de nota A- ou superior.

Agentes de Patente igual ou inferior a 6 mas maior do que 4 podem pedir novas patentes com missões de nota S- ou superior.

Agentes de Patente igual ou inferior a 8 mas maior do que 6 podem pedir novas patentes com missões de nota S+ ou superior.

Agentes de Patente igual ou inferior a 10 mas maior do que 8 podem pedir novas patentes somente em missões SS ou superior.

Perda de nota em missão:

Em geral, o critério do mestre determina se uma missão foi ou não bem sucedida (missões são bem sucedidas a partir da nota B). Mas, alguns acontecimentos coringa podem determinar se uma missão foi ou não bem sucedida.

Alerta de inimigos em uma missão furtiva: -2 notas

Morte de inocente: -3 notas

Objetivo não cumprido: -8 notas

Objetivo cumprido parcialmente: -5 notas

Baixa de Agente: -4 notas

Chamado de reforços: -3 notas

Dano ao patrimônio público: -3 notas

Grau de Patente e Escala de Patente:

Cada patente, como recruta por exemplo, possui um grau. Você pode ser recruta I (grau mais baixo) ou recruta V (Grau mais alto), o que determina algumas regras de bonificação e etc...

A escala da patente, por outro lado, é o número 1 ao lado de recruta (a primeira patente e mais baixa).

Ficha de Patentes:

(Nome)

(Descrição)

(Salário mensal:)

(Benefícios:)

(Bonificações:)

Lista de Patentes;

1: Recruta I-V

(Recruta)

(A massa de manobra básica e comum da AMA, maior parte morre neste cargo. Composto principalmente por crianças e recém amaldiçoados.)

(Salário mensal: 1650,00 Reais)

(Benefícios: Dormitório em Base militar, Água encanada, Uma refeição.

Recruta III: Direito a curso de Direção, Dirigir em Missão, porte de Itens Amaldiçoados de até duas modificações.

)

(Bonificações: 300,00 Reais por escala)

2: Cabo I-V

(Cabo)

(Uma patente de maior renome e visibilidade do que um recruta. Alguns gerentes maiores da AMA passam a te olhar sabendo que você não morreu no início de suas missões)

(Salário mensal: 2140,50 Reais)

(Benefícios: Dormitório aprimorado, Três refeições por dia, porte de Animais amaldiçoados

Cabo III: Porte de Itens Amaldiçoados de até 4 modificações, direito de Não mitigação pública.)

(Bonificações: 450 Reais por Escala)

3: Sargento I-V

(Uma patente de maior respeito e que já é capaz de lidar com situações sérias, de nível estatal, com a devida capacidade e preparo.)

(Salário mensal: 4350,33 Reais)

(Benefícios: Direito de direção de veículos amaldiçoados. Direito de convocar reunião com coronéis ou inferiores. Direito de ordenar patentes inferiores. Porte de itens amaldiçoados de até 6 modificações.

Sargento III: Direito de não mitigar maldição em locais públicos.)

(Bonificações: 500 Reais por escala.)

4: Capitão I-V

(Capitão)

(Capitães são a primeira classe olhada com real respeito na AMA. Capazes, raros, eficientes e necessários. Apenas 12% dos agentes chega a essa patente)

(Salário mensal: 6950,40 Reais)

(Benefícios: Direito de convocar reunião com Comandantes ou inferiores, porte livre de itens amaldiçoados, direito de escrita e registro de informações amaldiçoadas.)

(Bonificações: 1000 Reais por escala)

5: Coronel I-V

(Coronel)

(Geralmente, Coronéis assumem a função de liderar postos inteiros da AMA ou liderar missões federais por completo. Apenas 8% dos agentes chega a essa patente)

(Salário mensal: 10.235,55 Reais)

(Benefícios: Direito de usar técnicas banidas sem restrições com boa fé, Direito de convocar reuniões com generais, direito de solicitar soltura de prisioneiros Hexomantes, direito de punir e disciplinar Hexomantes de cargo inferior

Coronel III: Acesso a comandar equipes de 2-20 Hexomantes)

(Bonificações: 2300 Reais por escala)

6: Comandante I-V

(Comandante)

(Geralmente designados para missões de alta importância na América do Sul. Apenas 6% dos agentes chega a essa patente.)

(Salário mensal: 15.653,32 Reais)

(Benefícios: Voz de prisão e todos os benefícios anteriores mesmo quando em outros países da América do Sul, convocar reunião com marechais ou inferiores, direito de livre uso de Fisiomancia, direito de assistir reuniões quaisquer

Comandante III: Acesso a exército particular de Hexomantes, jato ou helicóptero amaldiçoado particular.)

(Bonificações: 3000 Reais por escala)

7: General I-V

(Designados para missões de caráter internacional de larga escala, podendo ser enviados a missões na Europa, Ásia, África e qualquer lugar do mundo. Apenas 3% dos agentes chega a essa patente)

(Salário mensal: 29.540,30 Reais)

(Benefícios: Porte de até 1 dose de anti-ônico, permissão de visita e conhecimento sobre qualquer departamento amaldiçoado de qualquer país pacífico com o Brasil, permissão de regimento de pactos amaldiçoados, permissão de criação de marcas da obediência, convocar reunião com qualquer patente)

General III: Acesso a Entrelinhas particulares e viagem extra-dimensional.)

(Bonificações: 8950 Reais por escala)

8: Vice-Presidente I-V

(Esta patente ocupa as cadeiras do topo do alto escalão da AMA. Não diretores de setor, não diretores de município, nem de estado, mas sim diretores de País, tomando decisões e participando em missões de caráter mundial e extra dimensional. Menos do que 1% dos agentes chega a essa patente)

(Salário mensal: 48.504,44 Reais)

(Benefícios: Direito de ordem e manuseio de recursos amaldiçoados e armamento entre estados, direito de subir ou descer outros agentes de patente, direito de livrar até 10 agentes do serviço obrigatório da AMA, direito de livre acesso a qualquer fonte de conhecimento sobrenatural nacional, incluindo livros banidos e ocultados pelo governo)

(Bonificações: 29.400 Reais por escala)

9: Marechal I-V

(Marechal)

(O Marechal do Brasil é o braço direito e segundo no comando da AMA. Enquanto vice presidentes formam o conselho nacional, apenas o marechal compõe controle direto da agência junto com o presidente)

(Salário mensal: 98.665,45 Reais)

(Benefícios: Acesso completo a qualquer ação ou recurso, diante somente da permissão do presidente)

(Bonificações: 65.455,44 Reais por escala)

10: Presidente

(Presidente)

(Salário mensal: 398.555,55 Reais)