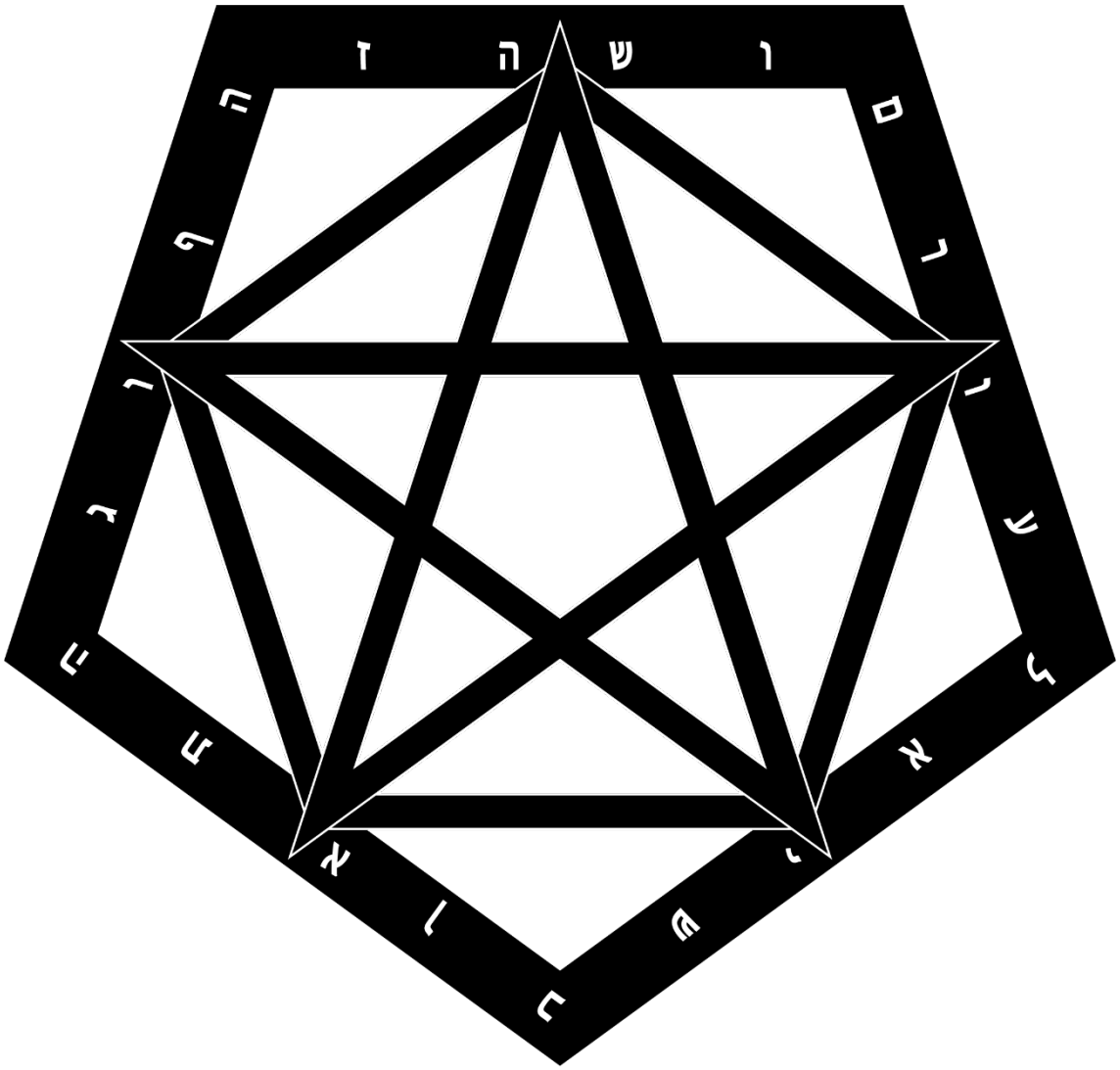
Esta é uma versão de **DEMONSTRAÇÃO** do jogo, que atualmente, **Junho 2026**, é uma **obra em andamento**. Se gostar do jogo, considere apoiar seu desenvolvimento.

Apoio No Catarse – Caçadores do Sobrenatural – O RPG



CAÇADORES DO SOBRENATURAL

Introdução

Sou um RPGista oriundo dos anos 90, na época tínhamos o AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) em queda livre, ao menos no cenário do RPG Porto Alegrense, em alta tínhamos o GURPS e Vampiro - A máscara, ambos lançados no Brasil pela mesma editora que atualmente já não detém os direitos destes jogos.

Aquela foi a era de ouro do RPG, muitos sistemas nasceram e morreram naqueles anos, e eu tive a felicidade de ter jogado inúmeros deles devido às pessoas que conheci na época alguns deles pude chamar de amigos, poucos hoje em dia ainda chamo.

Em vários grupos, jogamos aventuras “One Shot” onde criávamos novos personagens e vivíamos aventuras completamente diferentes por uma noite, jogando até o amanhecer. Neste clima conheci sistemas americanos e nacionais, sistemas absurdamente simples e um que precisava de calculadora científica para montar a ficha do personagem ou descobrir se acertou um tiro.

Pouco tempo depois de começar a jogar, comecei a criar meu próprio sistema onde jogávamos com mutantes, no melhor estilo X-Men. Na época eu possuía um vasto material de pesquisa, e obviamente havia lido, todas as revistas das equipes X já impressas pela editora Abril no país. Ao longo de 20 anos consegui entender o funcionamento das mecânicas de jogo, e que a grande chave era manter tudo simples para funcionar em mesa.

Sempre fui muito curioso com o mundo místico e sobrenatural, o mesmo com deuses e seus panteões, o que refletiu diretamente nas minhas histórias e estilo de metragem. Muito disso eu via em séries como “Supernatural”, e quadrinhos como “HellBlazer” entre incontáveis outros.

Falando em “Supernatural” há um bom tempo vinha criando um cenário de RPG para jogar naquele mundo usando um sistema já existente, e mais uma vez percebi que estava me enfiando em um universo vasto que envolveria muita pesquisa. Resolvi que não pararia apenas no universo da série, mas abrangeria todo o MEU universo conhecido de Sobrenatural, vampiros, lobisomens fantasmas, transmorfos, lendas, deuses, magias, tudo que eu pudesse fazer funcionar neste cenário. Pensei que seria trabalho demais para guardar o resultado apenas para alguns amigos, então resolvi criar um sistema inteiramente novo para atender todas as necessidades do cenário, usando algumas mecânicas de jogo que já vinham rondando a minha mente.

Então sem me alongar ainda mais, apresento a vocês Caçadores do Sobrenatural, um jogo de interpretação recheado de cultura pop, muitas lendas, magia antiga e até alguma ciência, tudo costurado e amarrado de acordo com muita pesquisa, testes e as vozes da minha cabeça.

RPG - O que é?

Ao longo destes quase 30 anos jogando e mestrando RPG, essa foi a pergunta mais recorrente. No início era difícil responder. Hoje em dia eu respondo que é um jogo de interpretação de personagens que geralmente acontece em um mundo de fantasia, mesmo que este seja muito próximo do mundo real, sempre existe um fator fantasia, seja magia, super tecnologia, espionagem, intriga ou terror. Seria muito chato se fosse no mundo real, “jogador: Saí do trabalho e peguei o ônibus para a faculdade”. Não, não, não, mil vezes “não”, isso seria muito chato.

Então se você tem este livro em mãos, seja em papel ou na versão virtual, confesse que a ideia de salvar pessoas e caçar monstros lhe é agradável em algum nível. Então prepare-se para ser uma versão melhor de você mesmo, ou ainda alguém totalmente diferente, e viver por algumas horas neste mundo fantástico.

Quem ganha?

Essa é a pergunta que sempre segue a primeira, antes eu ainda parava para explicar que é um jogo de interpretação, ganha quem se diverte, mas como seguido dessa pergunta vinha, “mas se não dá para apostar não tem graça”, atualmente eu só digo que se essa é a preocupação, então a pessoa devia jogar baralho.

Tive um amigo que quando eu contava para ele as histórias de jogo, ele dizia que ficava preocupado pois “EU” sempre aparecia fazendo coisas impossíveis como disparar laser dos olhos, pilotar naves espaciais, virar morcego, ou me transformar em um lobo e destroçar um inimigo. O que ele não entendia é que durante o jogo eu era o personagem, eu realmente vivia aquela vida durante as horas jogadas, pois no RPG eu sempre fui um “vencedor”, pois eu sempre me diverti muito, mesmo quando morria.

Entorpecentes

Ao longo dos anos conheci muita gente que ao ouvir as histórias de jogo me dizia, “cara, pra jogar isso eu tinha que ficar muito louco/bêbado/chapado”. Eu sempre disse que era uma má ideia, pois o jogo nos exige bastante mentalmente, e qualquer coisa que nuble a mente vai prejudicar a partida, além de tornar o jogo chato para quem estiver sóbrio.

Certa vez estávamos jogando na minha casa e um amigo do tipo comentado acima, sabendo que estava rolando um jogo apareceu completamente alcoolizado, afirmando que ia jogar com a gente. Disse que tudo bem, entreguei um módulo básico e outro livro aleatório na mão dele e disse, “lê isso aqui e depois faz a ficha, se precisar de ajuda depois de ler tudo me pede”, os outros jogadores me olharam torto e eu apenas fiz sinal para ignorarem ele. Em poucos minutos o bêbado estava dormindo, e quando acordou disse que o jogo era chato e que iria embora. Obviamente fui “malvado” com o infeliz bêbado, pois não havia necessidade de ler tudo aquilo, mas assim fiz pelo bem do grupo.

Então fica aqui a minha recomendação, bebam refrigerante, suco, água, qualquer coisa, mas evitem álcool ou qualquer outro entorpecente, pois vai atrapalhar o jogo de todos inclusive de vocês mesmos. Pode até ter alguém que seja exceção à regra, mas desconheço.

O Jogo

Este é um jogo de interpretação, RPG (Role Playing Game), onde personificamos personagens e vivemos em um mundo muito parecido com o nosso na superfície, porém muito diferente nas sombras. Caso nunca tenha jogado, uma boa analogia é que parece muito com brincar de faz-de-conta, porém numa versão mais madura e com regras.

Agora vou explicar melhor alguns termos para nos entendermos melhor. Cada sistema de jogo tem seu próprio vocabulário para as mesmas coisas, o D&D chama de Dungeon Master, o GURPS de Game Master, o Storyteller de Narrador, no coloquial os jogadores chamam simplesmente de Mestre, que interpretará os papéis dos NPCs, os outros jogadores usam personagens para interagir com o mundo, os NPCs e uns com os outros. Neste jogo optei por utilizar os termos mais comuns, pois acredito que não há necessidade de criar todo um novo vocabulário para algo que já está consolidado. Assim qualquer jogador iniciante consiga entender com maior facilidade.

Mestre

O Mestre é o jogador que cria a história, descreve o cenário, interpreta todos os NPCs, imprime ritmo no jogo. Ele domina, muda ou até inventa as regras quando necessário. Não há necessidade de nenhum auxílio visual, pois o mestre deve descrever o cenário com uma boa riqueza de detalhes para que todos os jogadores visualizem as mesmas coisas da mesma forma.

NPCs

A sigla vem do inglês *Non-Player Character*, Personagem que não é de nenhum jogador eles são interpretados pelo mestre para povoar o mundo e não ter apenas os jogadores nele. Muitas vezes os NPCs dão sabor à história, interagindo, conduzindo, auxiliando ou se opondo aos personagens dos jogadores.

Personagens dos Jogadores - PCs

A sigla PC vem do inglês *Player Character,* Personagem do Jogador. São a personificação dos jogadores no mundo criado pelo mestre, durante a fase de criação deles, pense em alguém que você vá se divertir ao interpretar. Pense como o personagem fala, os trejeitos, cacoetes, como se veste, a forma dele pensar e reagir a determinados tipos de situações. Comece com alguém mais parecido com você, com o tempo quando criar novos personagens e estiver confortável com a ideia, comece a fazer perfis diferentes, personalidades diferentes, até sexo/gênero diferentes dos seus, isto pode ser surpreendentemente recompensador.

Interpretação

Quando for interpretar, tente ser o personagem, fale como ele, se mova como ele, tenha os mesmos trejeitos, viva o personagem. Só não esqueça de quando o jogo acabar, ou fizerem uma pausa para um lanche, de deixar o personagem na mesa.

Acessórios

Como todo jogo de RPG que se preste, você precisará montar seu personagem na forma de uma ficha, portanto o primeiro acessório é uma Ficha. Ela estará disponível neste livro caso queira fazer como os incas e usar uma fotocopiadora, mas também se encontra no site do jogo, neste caso em duas versões, uma para impressão e um PDF editável para que você possa usar no computador, tablet, smartphone (embora eu recomente telas maiores) ou qualquer tipo de aparelho capaz de abrir um PDF no futuro. Um caderno de anotações é recomendado, mas sempre se pode escrever na parte detrás da ficha, num TXT ou num app de anotações.

Também serão usados 5 dados de 10 faces (5d10), que podem ser reais ou virtuais. Caso não tenha os dados a mão no momento de um jogo presencial, uma alternativa é abrir o site do jogo (**cdsrpg.com.br**) onde encontrará um rolador de dados que funciona em qualquer navegador de smartphone ou pc.

Rolador de dados

Este jogo pode ser jogado presencialmente ou online com ajuda de uma plataforma de chat por voz que tenha ou aceite a implementação de um rolador de dados como o Discord por exemplo. Claro que tomado pelo meu saudosismo até por ter começado desta forma, eu recomendo um jogo presencial com fichas de papel, lápis e cadernos para anotações, dados de verdade, muito refrigerante e amigos a volta de uma mesa.

Cenário

O mundo é basicamente como o nosso, porém há algo nas sombras, por vezes nem tão escondido assim. Existem fantasmas, demônios, bruxas, vampiros, e isso é apenas uma pequena amostra de todos os tipos de criaturas que existem pelo mundo. Alguns destes “monstros” são capazes de se disfarçar de humanos, outros já foram humanos, e alguns dos piores SÃO humanos. Estas criaturas, matam pessoas, sugam suas almas, infernizam suas vidas, isso pode ser para se alimentar, se divertir ou por vezes eles apenas fazem, sem mesmo saber a razão.

A maioria das pessoas não sabe como reagir aos monstros e simplesmente sucumbe, mas por vezes alguém escapa das garras deles, e aprende como revidar. Essas raras pessoas, são aqueles que começam a enxergar nas sombras, e normalmente se tornam caçadores, inicialmente sozinhos, ao menos até esbarrar em outros que caçam o mesmo que eles. Em geral existe um clima de camaradagem para com os novatos, as desavenças costumam vir depois que resolvem trabalhar juntos.

É comum que caçadores mais antigos carreguem novatos para caçar o seu “monstro favorito” para ensiná-los como derrotar tais criaturas. Também é comum que caçadores experientes se juntem para caçar alguns monstros mais perigosos, e no processo troquem experiências de coisas que aprenderam com outros que vieram antes deles.

Por vezes alguns caçadores mais antigos se lesionam e se aposentam. Alguns, mais raros, param de caçar por acreditarem que ficaram velhos demais para continuarem, e acabam fazendo parte de uma “rede de apoio” informal para auxiliar quem ainda está na ativa. Esta rede faz coisas que quem está na ativa não tem condições de fazer por si mesmos.

Nota: Cuidei para deixar o mundo o mais aberto possível, assim o jogo pode funcionar em qualquer país, cidade praticamente qualquer lugar do mundo usando cidades reais, e lugares reais. Isso facilita a visualização do mundo, sem que o mestre precise descrever cada detalhe caso opte por fazer a história na cidade dos jogadores.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Tempo

O tempo no RPG funciona diferente, no mundo real temos segundos, minutos, horas, dias meses, anos, tudo estável e fixo. No jogo a menor unidade é o turno, vários turnos compõe uma cena, e cenas uma história, e histórias uma campanha e a duração disso é muito variável. Unidades estabelecidas vamos falar sobre cada uma delas. Em alguns momentos o mestre pode usar o tempo real como referência, mas geralmente para acontecimentos, não ações.

Turno

Um turno pode durar de 1 segundo à até 5 minutos, aproximadamente, é só o tempo suficiente para uma ação simples, nem mais nem menos.

Cena

Uma cena não tem tempo máximo, é simplesmente o necessário para se concluir uma pequena fração da história. Como em uma piada ruim, onde três personagens entram em um bar e algo acontece. A cena será composta de uma sequência de turnos, com ações decididas nos dados ou com interpretação pura.

História

Uma história é como um filme, ou um arco de uma série, com introdução, desenvolvimento, de preferência um clímax e se possível um “*Grand Finale*” para fechar com chave de ouro deixando o jogo inesquecível. Uma história pode acontecer em uma única partida “One Shot”, ou em várias como em uma série televisiva, nesse caso chamamos de “Campanha”

Campanha

Uma campanha pode ser como foi descrito no tópico “História”, ou ainda como uma Série de muitas temporadas com várias histórias e arcos dentro dela.

Níveis

Os Atributos e Perícias de um personagem determinam características muito importantes em relação as experiências e vivências, que determinam a personalidade que será interpretada. Numa escala geral se faz essa leitura, no caso das perícias imaginando algo inteiramente novo, como piloto de Drone caso o sistema fosse dos anos 90, então com essa escala é possível criar perícias novas.

0 – Não faz ideia do que é isso
1 – Fraco
2 – Mediano
3 – Bom
4 – Excelente
5 – Fora da curva da normalidade

Posteriormente veremos esses níveis aplicados a cada atributo e perícia.

Pontos

Existem alguns tipos de pontos para criação e evolução de personagem. Os pontos base que deixam os personagens todos nivelados em nível de Atributos e Perícias, os pontos de características negativas, que permitem personalizar um pouco mais eles, e os Pontos de Experiência, (XP). Explicaremos isso melhor mais adiante.

Rolando Dados

As regras são relativamente simples, baseadas numa escala de 0 a 5, como em classificações de estrelas, um conceito fácil de compreender para que todos possam passar mais tempo se divertindo, do que aprendendo ou debatendo regras. Use-as apenas como um guia, no final das contas, quem decide a regra é o mestre. Boa diversão.

Testes

Agora vamos aprender a fazer os testes. Para toda ação em que é necessário fazer um teste com os dados, usa-se o nível de um Atributo mais o de uma Perícia, o resultado irá determinar o “modificador da dificuldade” que será subtraída do valor relativo ao “nível da dificuldade” gerando a “dificuldade final” a ser atingida com um valor igual ou maior nos dados.

Tudo isso será melhor explicado adiante, o importante é guardar que **sempre serão rolados 5 dados de 10 faces (5d10), buscando um número igual ou maior que a dificuldade final**.

O teste pode vir descrito na regra ou o mestre pode combinar da forma que achar mais coerente, veremos exemplos mais adiante.

Dificuldades

Neste jogo partimos do princípio de que qualquer um pode fazer qualquer coisa (veja o caso da descoberta da penicilina), o que muda é a dificuldade, que pode ir de ridiculamente fácil até absurdamente improvável. O mestre vai determinar o nível da dificuldade, e os níveis de Atributo e Perícia funcionarão como redutores, que após a subtração irá resultar na dificuldade final.

O nível da dificuldade pode ser

Fácil – 9
Médio [1] – 11
Difícil – 13
Muito difícil – 15
Improvável – 17

Exemplo: A ação tem o nível de dificuldade Média, a dificuldade é 11, e atributo mais perícia somam 5, este é o redutor, então a dificuldade final é 6, logo o valor dos dados deve ser 6 ou mais para ser sucesso.

Nível Fácil – é tudo aquilo que é corriqueiro, mas o mestre acha que vale a pena fazer um teste.

Nível Médio – é o básico, provavelmente o nível que será mais usado durante o jogo. É tudo aquilo que não é exatamente difícil, mas é muito passível de erro.

Nível Difícil – é para as coisas difíceis para a grande maioria das pessoas, pois normalmente exigem uma boa quantidade de estudo para serem feitas.

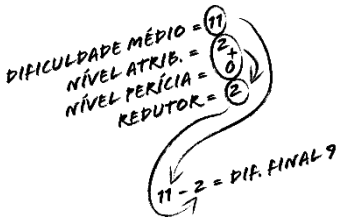
Nível Muito Difícil – a partir daqui a coisa já vira engenharia de foguete.

Nível Improvável – Este está reservado para coisas no nível de física teórica. Chamem o Einstein, o Hawking e o Cooper para resolver este problema!

[1] Ao longo do livro pode ser referida como dificuldade nível médio, ou dificuldade média.

Quando a dificuldade final for 11 ou mais, temos uma “Situação Impossível”

Notas para o Mestre:



- Quando um jogador quiser fazer algo que necessite uma perícia que ele não tem, simplesmente use apenas o atributo como redutor da dificuldade.
- Se houver um modificador de dificuldade, apenas some ele no resultado da dificuldade final.
- Se após subtrair todos os níveis de atributos e perícias, e modificadores o resultado for 1 ou menos, a dificuldade mínima sempre subirá para 2.
- Quando houver alguma especificação na regra para subir a dificuldade e isso superar o nível “improvável” some +2 para cada nível acima. Exemplo: Se a regra manda aumentar a dificuldade em 2 níveis, e a dificuldade já é nível Improvável. Some +4 à dificuldade final (+2 para cada nível)

Dificuldade vinculada à característica

Em alguns casos a dificuldade será vinculada a características. Haverá um aviso sobre isso, considere esta tabela quando necessário.

Dificuldade vinculada ao nível da característica	
Característica do rival	**Dificuldade**
1 Nível	Fácil
2 Níveis	Médio
3 Níveis	Difícil
4 Níveis	M. Difícil
5 Níveis	Improvável

Dificuldade vinculada ao número de sucessos

Em alguns casos a dificuldade será vinculada ao número de sucessos tirados anteriormente, por um oponente ou até por você mesmo. Haverá um aviso sobre isso, considere esta tabela quando necessário.

Dificuldade vinculada ao número de sucessos	
Sucessos do rival	**Dificuldade**
<1 sucesso	Sucesso automático
1 sucesso	Fácil
2 sucessos	Médio
3 sucessos	Difícil
4 sucessos	M. Difícil
5 sucessos	Improvável
6 sucessos	Improvável +2
7 sucessos	Improvável +4
8 sucessos	Improvável +6
9 sucessos	Improvável +8
10 sucessos	Improvável +10

Não sucesso

Qualquer número menor que a dificuldade final e maior do que 1 é um “Não Sucesso”, eles não alteram o resultado de forma negativa ou positiva. Se o teste retornar apenas não sucessos, isso não indica um erro, e sim uma falha. Não acontece nada de mal.

Sucessos

Só será considerado sucesso aqueles dados com resultado igual ou maior do que a Dificuldade Final. Neste caso, quantidade é qualidade, pois o número sucessos marcará o quão bem-sucedido foi o teste.

1 sucesso é Malfeito
2 sucessos é Feito
3 sucessos é Bem feito
4 sucessos é Ótimo
5 sucessos é Perfeito
6 ou mais o mestre pode dar algum bônus por cada sucesso além do quinto

Quando achar necessário o Mestre pode aumentar a dificuldade exigindo um número mínimo de sucessos.

Sucesso 10

Cada 10 nos dados normalmente vale dois Sucessos, veremos a exceção depois. Então, se em um teste com a dificuldade final 6 o resultado for 5, 5, 6, 8, 10, teremos 4 sucessos referentes ao 6, 8 e ao 10 este último valendo dois sucessos.

Para mais de 5 sucessos vamos ter sucessos em vários dados e no mínimo um 10 então num teste com dificuldade final 7 o resultado for 5, 7, 8, 10, 10, teremos 6 sucessos referentes aos 7, 8, e aos dois 10 somando dois e dois.

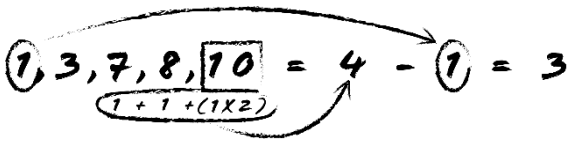
Intervenção Divina

No raro caso de cinco 10, acontece uma intervenção do próprio criador, ~~todos os arbustos pegam fogo e Deus fala com você, ou~~ o mestre pode deixar que você descreva o resto da cena como bem entender, claro, podendo vetar alguma coisa que possa estragar o desenvolvimento da história.

Erro

Um Erro cancela um sucesso, e é representado nos dados pelo número 1, este cancela um sucesso, mas não o dado, então no caso de ter um 10 na rolagem o 1 come apenas um de seus sucessos.

Exemplo em uma rolagem cai 1, 3,7,8,10 onde dificuldade é média (11) e o nível do atributo mais a perícia é 4, então 11-4, a dificuldade final fica em 7 então temos 3 dados de sucesso sendo um 10 que conta duas vezes então somam 4 sucessos, porém temos o 1 que vai subtrair um sucesso então caímos para 3 sucessos. Resumindo dificuldade final 7, dados 1,3,7,8,10 = 4 sucessos - 1 Erro = 3 sucessos



Erro Crítico

Quando se tem apenas “não sucessos” e um ou mais 1 temos um erro crítico, então algo ruim acontece. Para cada dado de erro extra a situação piora.

Intervenção Infernal

No absurdo caso de cinco 1, acontece uma intervenção do próprio rei do inferno, ~~o chão se abre você cai no fogo do mármore do inferno, e é esfolado e torturado por demônios pelo resto da eternidade, ou~~ o mestre faz todo o restante da cena dar errado de formas catastróficas para a pobre alma que realizou o teste.

Resumo de erros

1 erro – uma coisa ruim acontece
2 erros – uma coisa realmente ruim acontece
3 erros – duas coisas realmente ruins acontecem
4 erros – três coisas realmente ruins acontecem
5 erros – tudo que pode dar errado acontece na cena em relação a quem fez o teste

Exemplos: Em uma cena em que seu grupo de caçadores está caçando um lobisomem, quando você vai atirar nele usando uma bala de prata (rola o teste para ver se acerta o monstro) e o resultado é...

1 erro – A arma trava e você vai precisar de um turno e um teste para destravá-la
2 erros – A arma explode na sua mão te machucando
3 erros – A arma explode na sua mão te machucando e um projétil acerta um aliado
4 erros – A arma explode na sua mão te machucando e um projétil acerta um aliado e um cordeiro
5 erros – A arma explode na sua mão te machucando e um projétil acerta um aliado, um cordeiro e a tubulação de gás na rua.

Sucesso automático

Quando a dificuldade final cair a 3 ou 2, o mestre pode optar pelo sucesso automático, descartando a necessidade de rolar dados. Menos testes melhoram a fluidez do jogo, então mesmo com a regra do sucesso automático o mestre pode cortar qualquer teste para deixar o jogo mais fluido e divertido.

Porém é sempre bom lembrar que ninguém nunca está livre de um erro crítico, mesmo em algo que fez durante toda a vida, afinal quem nunca mordeu a língua enquanto comia?

Situação impossível

Como citado no tópico “Dificuldades”, sempre que a dificuldade final for igual ou maior que 11, cada 10 vale apenas um sucesso, e é a sua única chance de vencer. Como já foi dito, nada é impossível, no máximo absurdamente improvável.

Teste aberto

Um teste é aberto quando feito em mesa para todos poderem conferir o resultado. É recomendado para a maioria das situações.

Teste fechado

Este é um caso especial, sempre que o conhecimento de sucesso ou falha puder influenciar as ações dos jogadores, ou no caso de uma falha, onde o mestre pode preferir mentir e dizer que foi bem-sucedido, ou o contrário, se faz o teste fechado. Os dados devem ser rolados de maneira que os jogadores não consigam visualizar o resultado. O escudo do mestre pode ser usado para isso.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Mestrando (para quem está começando, ou não)

Jogar como um personagem é só interpretar. Tão tranquilo que saber as regras é opcional. Mestrar eleva o jogo a outro nível, você vai ter que pensar na história, nos NPCs, quais monstros usar, um início, um objetivo, lembrar das regras, manter os personagens na linha, e ainda manter o jogo interessante. Calma, respira e lê o que vêm na sequência, isso tudo é mais fácil do que parece.

Eu sou Deus

Crie um mundo, e nele você pode tudo, de preferência visando a diversão de todos, incluindo a sua. Lembre-se que por um lado neste jogo o céu é o limite, e pelo outro o limite é o inferno. Tente se imaginar na posição dos jogadores, se o jogo ficar pesado demais coloque uma cena engraçada, com cuidado para também não virar palhaçada. Se perceber que exagerou na força dos monstros, dê a eles algum item ou NPC para equilibrar as coisas. Entretanto não esqueça do ditado, Deus dá com uma mão, e tira com a outra.

Escreva a história

Existem duas formas de mestrar, no improviso, o que eu em geral desaconselho para este sistema, e com uma história pensada, e de preferência escrita. Então mais a diante vamos focar em como preparar uma história e como escrevê-la. Lembre-se, “Toda boa história tem início, meio e fim”.

NPCs - Legião é meu nome, porque somos muitos

Uma das funções do Mestre é interpretar todos aqueles que habitam o mundo, mas não são personagem de nenhum jogador. É importante lembrar que nem todo NPC é importante, mas às vezes as coisas tomam uma proporção que não esperamos, e aquele personagem que era para aparecer em uma única cena ganha relevância na história. Então trate todos NPCs com carinho, dando a eles personalidade e vozes próprias, use pessoas conhecidas ou referencias da ficção.

HOJE COMPLETOU UMA SEMANA QUE EU E GENÉRICO 02 ESTAMOS CAÇANDO UM WENDIGO NO INTERIOR DO ARIZONA.

Muitas vezes os NPCs dão o tom da história, eles vão dar um tom mais sóbrio, sinistro ou até engraçado para o jogo. Use-os para auxiliar, atrapalhar, confundir ou até se opor aos personagens. Coloque amor nos NPCs, faça que que os jogadores se importem com eles, que sofram se algum morrer.

Quando um NPCs for importante para trama recomendo que monte uma ficha para ele, lembrando que eles não precisam respeitar a pontuação necessariamente, pois podemos considerar que alguns deles podem ter muito XP acumulado.

Conheça as regras

Existem vários estilos de mestragem, mas podemos marcar dois que se destacam, o mestre rígido que segue à risca as regras, e o mestre “*on the fly*” que não segue as regras e deixa as cordas bem frouxas para os jogadores. Pessoalmente recomendo o “nem lá, nem cá”, para ser um bom mestre é necessário conhecer as regras, dominá-las, entendê-las, não necessariamente decorá-las. Quando você compreende as regras, começa a usá-las instintivamente, o que diminui as consultas ao livro para tirar dúvidas o que deixa o jogo lento se for muito frequente.

Seja as Regras

Quando o mestre compreende as regras, ele está apto a mudá-las quando for conveniente, especialmente se for a favor da diversão de todos. Esta é a **“regra de ouro”** do RPG, se a regra for inconveniente, mude-a. Se um jogador advogado de regras resolver incomodar durante a partida, como mestre você pode, e deve olhá-lo com um olhar fulminante e dizer em voz alta: SILENZIO BRUNO!

Ritmo, Ritmo, Ritmo!

Fique atento as reações do grupo, com o tempo você pega o jeito, perceba quando descrever mais a cena para evitar equívocos com cada um imaginando algo diferente. Fique atento para não perder 10 minutos descrevendo as pedras do fundo de um rio, onde os personagens só passariam sem percebê-las ao atravessar por uma ponte. Mantenha a descrição apenas no suficiente e mantenha o jogo fluído.

Dê ritmo na narrativa, quebre o ritmo intercalando ação, com calmaria e suspense, use o inesperado, dê prazos para concluir uma missão, atrapalhe e depois ajude (ou o contrário). Mantenha todos os jogadores ocupados, evite de deixar alguém parado muito tempo, preferencialmente mantenha os personagens juntos, assim facilita manter o ritmo. Caso alguém se separe do grupo, jamais faça um turno de 45 minutos deixando os outros esperando.

Como criar uma história?

Toda boa história precisa ter um início, um meio e um fim, isso é o básico. No início você apresenta os personagens, depois disso, no meio, desenvolve eles e então no final os personagens vencem, ou não. Para que isso aconteça você, o mestre, precisa decidir algumas coisas.

Cenário

A base do cenário está descrita no livro de regras, um mundo igual o nosso, porém com fantasmas, monstros e criaturas sobrenaturais de toda espécie, e a esmagadora maioria das pessoas não sabe disso. Agora é necessário definir onde se passa a história, Brasil, Estados Unidos, Índia, Coreia do Sul, São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre. Para mestres iniciantes eu recomento que usem um local familiar a todos na mesa, como sua própria cidade, quando tiver mais experiência pode começar a usar outros lugares.

Motivação

Além da motivação pessoal, que consta no background de cada personagem, precisa haver uma para mantê-los na sua história, caso contrário pode ter certeza que um ou mais jogadores vão dificultar a sua vida indo para o lado oposto ao que você gostaria. O mais coerente é tentar alinhar o background com a sua história. Anote as motivações e detalhes da história pregressa dos personagens, que possam ser usadas para segurá-los dentro da sua história.

Personagens dos jogadores

Anote os pontos importantes da história de cada um, insira isso de alguma forma na trama sempre que possível. Auxilie os jogadores a fazerem personagens para a história. Não deixe-os criar personagens inúteis, como um cowboy em um jogo que se passa em uma grande metrópole, ou ao menos avise sobre isso.

Evite matar os personagens. Os jogadores passaram algum tempo pensado neles, criando uma história, personalidade, criando a ficha, fora todo o tempo em mesa de jogo. Vocês devem se divertir juntos, não é uma disputa entre jogadores e mestre.

Quando possível deixe algum personagem desconfortável com alguma situação, transforme alguma certeza dele em dúvida, mostre uma grande escala de cinzas, onde antes só havia preto e branco.

Faça um jogo de morde e assopra. Faça eles apanharem e depois os recompense por derrotar o inimigo. Isso manterá todos envolvidos no jogo, e os deixarão ansiosos pela próxima sessão.

Inimigos

Um bom inimigo sempre vai estar um pouco acima do nível dos personagens para estimulá-los a evoluir e ficarem mais fortes para combatê-lo. Tenha mais de um inimigo, especialmente em jogos mais longos, como nos antigos jogos de plataforma, onde você encarava um chefe de fase antes de encontrar o Chefão. Monte algum mistério para os jogadores desvendarem, com grande frequência eles próprios serão inimigos mais formidáveis do que qualquer um que você possa criar.

O plano

Crie uma história, não uma que valha ser contada, mas sim vivida. Ela não precisa ser completamente grandiosa, complexa, toda intrincada e cem por cento original, use referencias de coisas que agradam os jogadores, como filmes, séries e livros que eles conheçam. Recheie de referências.

Escreva como começa, preencha com tópicos, ideias, lugares e situações por onde você pretende ou precisa que eles passem para seguir a história. Não amarre demais, pois é uma história feita à muitas mãos. Algumas vezes os jogadores vão surpreender e te dar ideias diferentes, e talvez até melhores de como continuar a história.

Não entre em pânico

Crie o plano, siga o plano, espere o plano dar errado, rasgue o plano. Improvise! Escreva a história a lápis, apague e reescreva quando necessário, gravar ela em pedra é um erro e acredite, estragará a experiência de todos.

Os jogadores têm a capacidade de criar o impensável e fazer as maiores e mais improváveis atrocidades com a sua história. Não entre em desespero, pois é desagradável, irritante e indubitavelmente frustrante. A solução é parar, respirar fundo e recalcular a rota, tente levá-los novamente para a sua história, mas sem forçar, faça parecer natural.

Personagens rebeldes

Alguns jogadores serão do contra, vão querer enfrentar o mestre e fazer o oposto do que seria esperado, dê a eles pequenos castigos, mate-os de tédio, ou os faça enfrentar algo que faça eles correrem para o lado certo. Caso o jogador opte por agir como um camicase acéfalo, deixe que ele morra. Como eu disse, evite matá-los, mas se eles se esforçarem para tal, deixe-os ir.

Personagens lerdos

Algumas pessoas têm um raciocínio com uma velocidade diferenciada, estão cansados por uma semana exaustiva, ou estão passando por um período desgastante de suas vidas e não estão agindo como o esperado no jogo. Nestes casos, se os personagens passarem tempo demais perdidos e não consigam avançar sozinhos, existem algumas alternativas. Um NPC guia ou sábio para orientá-los. Caso haja alguém no grupo capaz de ter uma visão de um futuro provável, pode ser o que falta para seguirem o caminho. Se houver um médium, um fantasma

pode funcionar bem para pedir um favor que vai pô-los no rumo. Em último caso como mestre você pode dar uma característica positiva de presente para algum dos personagens, como premonição, por exemplo (sem aviso, apenas escreva nas suas anotações, até que o personagem se dê conta, então mande o jogador anotar na ficha)

Personagens perdidos

Sempre que os personagens não souberem muito bem o que fazer ou não entenderem as pistas que você deixar para eles, role o atributo sorte. Se a sorte sorrir para eles, as soluções aparecem, ou o monstro certo vem atrás deles, claro que se por outro lado o azar gargalhar na cara deles, um monstro errado, e a dificuldade do monstro pode ser vinculada ao número de erros, faça eles encararem algo bem ruim.

One shot ou campanha? Filme ou série?

Agora que você já sabe quase tudo em que tem que pensar, chegou o momento de uma decisão importante, uma aventura “One shot” ou Campanha. Na “One Shot”, onde tudo se resolve em uma única partida, a coisa tem que ser um pouco mais simples, como um filme, onde tudo tem que se resolver em 2 horas, claro que em um jogo o tempo pode ser maior que isso, mas ainda assim uma única partida. Recomendo esta modalidade de jogo para jogadores novatos, pois dá chance de fazer personagens para serem testados em um único jogo, o que vai trazer como aprendizado fazer fichas, backgrounds, harmonizar o personagem para que ele funcione.

Já para jogadores e mestres mais experientes fica liberada a campanha, que funciona como uma série, uma história grande recheada de histórias menores, e arcos, talvez “side quests”. Isso tudo exige um certo domínio do mestre de gerenciar a história e também dos jogadores para criar personagens que terão prazer em interpretar.

A história principal

A história principal deve poder ser descrita me uma ou duas frases: O Grupo deve apoiar aquele personagem para jogar o anel dentro do vulcão.

Quando a história for para apenas 1 ou 2 jogos, foque nela e evite desvios desnecessários, isso vai manter tudo mais coeso e fluído. O inimigo/desafio tem que ser em um nível compatível com os personagens. Então cace um monstro ou um pequeno grupo deles, enfrente um ou uns poucos fantasmas, resolva um mistério com seus amigos intrometidos e seu cachorro idiota.

A Side Quest

Histórias secundárias são tempero para uma campanha. Use elas para testar como o grupo reage a alguma coisa que você queira saber. Mantenha a história quente, acelere o ritmo quando eles estiverem devagar, desacelere quando estiverem rápidos demais, dê violência gratuita, sinta os jogadores e o que funciona para eles, e para você, afinal o mestre também tem que se divertir. Correndo o risco de ficar repetitivo, teste, teste, teste, determinados jogadores respondem melhor que outros a determinadas situações, e por vezes isso pode depender do personagem também, então lembre-se, isto será um eterno aprendizado. No caso de uma história longa e tensa, use uma secundária para quebrar a tensão e deixar o jogo mais leve.

Use Clichês

Você sabe por que clichês viram clichês? Simples, porque eles funcionam. Se tratam de pequenas fórmulas prontas que podem acrescentar muito nas histórias. Claro, não abuse, uma

história feita só de clichês fica chata e previsível, mas não tem nada de errado em usar a jornada do herói, ou usar a mocinha amarrada no trilho do trem para atrair o herói para onde a ação vai acontecer. Use romance, mistério, ação, gore, insanidade e por que não, comédia. Lembrando que este pode ser um equilíbrio delicado, então fique bem atento as reações dos jogadores.

Descrevendo o ambiente

Certo, depois que você aprendeu as regras, escreveu a história, traçou um objetivo claro, com motivação, tem um plano para guiar os jogadores, lembre-se de descrever o ambiente onde a cena se passa, fale tudo aquilo que for relevante, onde eles estão, que materiais foram usados para construir o que há a volta deles.

Exemplo ruim: Vocês estão em um navio, presos. - Cada jogador vai imaginar de acordo com as suas próprias referências. Uma jaula no porão de um porta aviões. Algemado em uma argola presa ao piso no convés de um iate. As possibilidades são infinitas.

Exemplo bom: Vocês estão amarrados com corda de sisal ao mastro de um antigo navio pirata. O cheiro da maresia invade as suas narinas. Há uma tempestade forte com muita chuva e raios, a cada relâmpago vocês conseguem ver toda uma tripulação de uns 20 esqueletos maltrapilhos usando roupas surradas de piratas, enquanto eles andam na direção do seu grupo balançando espadas sobre suas cabeças. – Certamente todos viram mais ou menos a mesma coisa. Então trabalhe com riqueza de detalhes descrevendo tudo que os jogadores puderem ver, ouvir ou tocar, mas sem exageros.

Algumas dicas ao mestre

- Use *side quests* para fortalecer os personagens quando necessário.
- Não se esforce demais, deixe o jogo fluir, e se precisar faça pausas para descansar, lanches são uma ótima desculpa, ou para pausas menores, uma ida ao banheiro para lavar o rosto ou fingir que está revendo alguma regra.
- Faça os jogadores formarem um time, e serem colaborativos.
- Crie NPCs por quem eles possam se afeiçoar, criar vínculo, e quando for conveniente para a trama banque o George R. R. Martin e mate-os, isso criará grande impacto nos jogadores.
- Crie a história com antecedência, mas não se amarre demais nela forçando os personagens a fazerem algo que não combina com eles.
- Anote as características dos personagens como Características Positivas e Características Negativas e use isso a favor e contra os jogadores.
- Sempre que um jogador quiser fazer algo épico, mesmo que epicamente idiota, role um teste de sorte com dificuldade fácil ou média (pode usar difícil também, mas vai depender do quanto você quiser que ele consiga ou não). Use as regras de sucessos e erros descritos no capítulo “Regras Gerais”
- Sempre que os jogadores saírem para procurar confusão ou simplesmente entrarem num bar role o atributo sorte para ver se eles vão topar com algo relevante para a trama ou algo totalmente aleatório.
- Quando for conveniente use testes “fechados”, onde os jogadores não veem o resultado, isso pode te dar mais liberdade de conduzir o jogo de forma favorável.

Tipos de história

Você pode usar qualquer um destes tipos de história, misturá-los ou até inventar completamente o seu plote, este tópico é apenas uma pequena chama de inspiração.

Nasce um novo caçador

Este tipo de plote pode ser o mais indicado para jogadores iniciantes começarem a conhecer a ambientação, comece com fantasmas e algumas criaturas mais fracas, quando quiser dar um upgrade talvez seja indicado usar um NPC que já conheça os monstros em questão. Uma tradição entre os caçadores quando conhecem um novato, quando há oportunidade, é apresentar o seu monstro favorito, ensinando como se mata e como evitar cair em algum truque deles. Este clima de amizade entre caçadores é muito comum para com os novatos, o que costuma gerar grandes amizades, ao menos até que haja algum tipo de desavença então estes costumam virar rivais ou até inimigos.

Caçada

Vamos começar pelo obvio, é um jogo de caçadores, estabeleça um ou vários alvos e coloque eles para caçar. Faça alguém pedir ajuda, mate família, amigos, uma cidade inteira o que for preciso para fazer os personagens quererem perseguir a criatura em questão.

Busca da Cura

Algum personagem ou NPC que todos se importem está gravemente ferido, então todos precisam sair numa jornada para encontrar a erva rara, o item encantado de cura, a criatura mitológica, um unicórnio de três chifres, ou a velhinha curandeira de quatrocentos anos que vive na face norte da última montanha ao sul.

Item mágico perdido

Para enfrentar determinado inimigo o grupo precisa encontrar um item mágico perdido como a Mão direita do Diabo, o Mjölnir, uma Kinto'un, a Pedra Chintamani, o cordão da batina de Frei Sarapião.

Amizades improváveis

E se por algum motivo um caçador ficar amigo de uma criatura sobrenatural? Esta situação sem dúvida pode gerar muitos problemas com outros caçadores. Não vamos nem entrar no mérito do que aconteceria no caso de um romance, mas fica a dica.

Vida Normal

Não é raro um caçador querer voltar para a vida “civil”, mas há muitas implicações em ignorar o que já foi visto sobre o verdadeiro mundo a sua volta, além de algum possível monstro querendo vingança.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Modo SOFTCORE ou HARDCORE

Aqui o mestre tem uma escolha onde deve considerar o tipo de história que ele quer. No modo **softcore** os caçadores poderão recorrer a conhecimentos adquiridos anteriormente fora do jogo. Este é mais recomendado para histórias “one shot” embora também possa ser usado em campanhas.

Quando encontrar um mostro que não consta no Bestiário do caçador em questão, role o atributo Sorte com o nível de dificuldade Fácil.
Se 1 sucesso, o personagem nunca nem viu o monstro
Se 2 sucessos, o personagem já se encontrou com esse tipo de monstro e apanhou dele.
Se 3 sucessos, o personagem já encontrou com esse tipo de monstro, mas não interagiu.
Se 4 sucessos, o personagem já se encontrou com esse tipo de monstro, mas ele fugiu.
Se 5 sucessos, o personagem já se encontrou com esse tipo de monstro e derrotou ele.

Caso tire 4 sucessos ou menos, o personagem não tem conhecimento prático de como derrotar o monstro, precisando apelar para o estudo através de livros. Use a perícia “Conhecimento Mitológico” para tentar descobrir como lidar com o monstro, precisando conseguir no mínimo 3 sucessos para ter conhecimento de como derrotar o monstro, **o mestre pode dar algumas pistas falsas junto.**

O modo HARDCORE, é recomendado para campanhas, de preferência onde os jogadores comecem a jogar como “cordeiros”. Neste modo só vale o conhecimento adquirido jogando, e o que não estiver escrito no Diário do Caçador de cada um não será lembrado. Use um NPC para lembrar os jogadores, “A vida de caçador é como a escola, quem não anota toda a aula, não passa de ano, a diferença é que aqui ninguém repete.”

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Conceitos

Agora vamos ver alguns conceitos de personagens, você naturalmente pode jogar com um caçador ou algum outro, desde que o mestre permita este livro tem as regras para jogar apenas como Caçador e Bruxa, embora nada impeça de jogar como apoiador, caso o mestre concorde, embora isso seja indicado apenas para jogadores mais experientes neste jogo. Os outros conceitos agora são apenas para NPCs, mas quem sabe no futuro saia algum suplemento para jogar com eles.

Caçadores

Quando um monstro ataca normalmente as pessoas morrem, mas eventualmente alguém que escapa aprende como reagir, então começa a revidar, aprender e então revida ainda mais. Uns poucos tentam voltar para suas vidas normais, mas uma vez que você sabe o que se esconde nas sombras, fica tarde demais para voltar atrás e fingir que não sabe o que tem lá. Assim nasce um caçador.

Caçadores Sedentários

Os caçadores que atuam apenas nas suas cidades, decisão tomada para manter um emprego e talvez família, são conhecidos como sedentários. O que faz algum sentido, afinal caçar não paga boleto. Porém essa decisão pode ser bem arriscada e a família pode entrar na mira de algum monstro mais esperto que queira vingança.

Caçadores nômades

Já aqueles que rodam por aí ajudando pessoas em outras cidades, estados e em alguns casos até outros países, são conhecidos por nômades. Como dito anteriormente caçar não paga as contas, então estes vivem de doações daqueles que salvam, de pequenos “bicos”, de dinheiro de jogatina ou até de pequenos golpes. Seja criativo quanto a isso. Raramente nômades atuam fora de seu país, pelo problema que seria atravessar armas na fronteira.

Bruxas

As bruxas são um tema um tanto controverso, pois como qualquer grupo de humanos, existem os bons e os maus. Apesar da maioria ser mulher, há também bruxos, mas por algum motivo é raro toparmos com algum homem bruxo. Normalmente as bruxas são malvistas por caçadores, pois a maioria com quem eles topam praticam magia para proveito próprio as custas do bem-estar alheio. As bruxas boas não costumam dar dor de cabeça para caçadores então muitos deles nem sabem que elas existem. Quando topam com algum deles tendem a se incomodar muito ou até serem mortas, por uma simples questão de ignorância.

Monstros

Existem muitos tipos de monstros, alguns deles já nasceram monstros, e matam humanos ou qualquer coisa viva que cruze o seu caminho. Outros já foram humanos, o que não os torna menos perigosos, mas é senso comum entre a esmagadora maioria dos caçadores que eles merecem ser mortos de qualquer forma para evitar que firam *Cordeiros*.

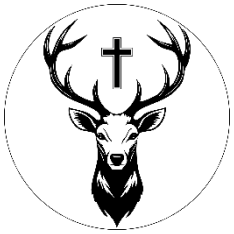
Cada Monstro terá seu próprio capítulo dentro do Bestiário de bolso neste livro, cada um deles terá um nível na Escala de Impacto Traumático. Existe uma explicação mais detalhada no capítulo Regras Detalhadas.

Cordeiros

É como os caçadores chamam aqueles que não caçam. Raros cordeiros sabem sobre os monstros, normalmente são sobreviventes que foram salvos por algum caçador, então com frequência são pessoas traumatizadas ou que são contato para chamar ajuda quando sabem que tem algo estranho acontecendo.

Apoiadores e lojas de apoio

Alguns caçadores mais velhos ou lesionados, quando se veem forçados a se “aposentar” se tornam apoiadores, disseminando informações, ou vendendo materiais de difícil acesso especialmente para iniciantes. Com grande frequência estes locais de apoio são sediados em lojas de caça e pesca, artigos esportivos, bares, restaurantes, mas de fato pode ser em qualquer lugar.



Estes estabelecimentos de Apoiadores normalmente são marcados com o Selo de Sto. Humberto em seus letreiros ou vitrines, um Cervo com um crucifixo entre seus chifres. Santo Humberto viveu entre os séculos VII e VIII, ele é o padroeiro dos Caçadores, matemáticos, ocultistas e metalúrgicos.

Para encontrar um apoiador ou loja de apoio a informação passa de boca em boca, as vezes até por outros apoiadores. Caso contrário você vai depender da sorte de topar com um selo de Santo Humberto “perdido” por aí, então procure ajuda de apoiadores ou outros caçadores para localizar algum mais facilmente.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Caçando Monstros

Caçar monstros não é apenas correr atras deles com uma arma em mãos, é necessário estudo, estratégia, muita observação, principalmente coragem.

Primeiros Encontros

Este é o momento em que provavelmente acontece a virada de chave que faz um cordeiro resolver revidar, assim se tornando caçador.

No primeiro encontro com o monstro faça um teste de trauma, **Tenacidade mais Coragem**, para definir o que vai acontecer. A dificuldade será o valor da Escala de **Nível de Impacto Traumático (NIT)** + 10, que se encontra Junto ao nome do monstro no Bestiário. Serão necessários 2 sucessos para conseguir encará-lo. Se o resultado for 1 sucesso, então você foge* por um turno antes de voltar a ter ação. No caso de nenhum sucesso o personagem desmaia até que alguém o acorde ou a cena acabe. Contanto se o resultado for um erro, você ganha a característica negativa Fobia Leve, se for 2 Fobia Grave ao monstro.

*Caso algo te impeça de fugir, você se debate desesperadamente pelo mesmo tempo.

No Segundo encontro com o monstro é a mesma coisa, mas se o resultado for 1 sucesso, então você “trava” por um turno antes de voltar a ter ação.

A partir do terceiro encontro, se a soma do seu nível de Tenacidade somado ao de Coragem for maior que o **Nível de Impacto Traumático** do monstro, já não há necessidade de testes. Caso contrário, faça o teste como no segundo encontro.

Nota Ao Mestre: Depois que o primeiro monstro te encontra existe uma certa tendencia deles continuarem aparecendo, especialmente se você for um PC.

Fardo do caçador

No início é comum os caçadores quererem vingança, isso quando já não matam de cara a criatura que lhe atacou no primeiro contato. Porém o que costuma manter os bons na caçada é proteger a inocência dos não caçadores, as pessoas no geral não precisam saber que existem “monstros em seus armários”. Os cordeiros têm o direito de deitar suas cabeças cansadas sem chorar à noite.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Vocabulário

- Apoiador – É alguém com muito conhecimento sobrenatural e auxilia caçadores com conhecimento.
- Batismo – É como os caçadores chamam o momento do primeiro encontro com o sobrenatural, onde eles de fato encontraram a primeira criatura que forçou eles a começarem a reagir.
- Cordeiro – É uma pessoa comum que não é caçadora, normalmente não sabem nada sobre o mundo sobrenatural.
- Loja de apoio – Local mantido por um apoiador onde se pode conseguir materiais que auxiliam nas caçadas.
- Monstro – Como a maioria dos caçadores chamam qualquer criatura sobrenatural.
- Primeiro contato – É o momento em que uma pessoa toma consciência do mundo sobrenatural. Este primeiro contato pode ser como vítima, ou pode ser seu batismo.
- Caçador sedentário – Sempre que caçadores falam que alguém é sedentário, se trata de um caçador que fica sempre na mesma área, se deslocando no máximo poucas horas de viagem do seu território habitual, normalmente indo em cidades consideradas vizinhas.
- Caçador nômade – Nômades são os caçadores que cobrem uma área maior, um estado inteiro no mínimo, com mais frequência uma região geográfica, ou até o país todo.

Criando personagem

Ficha ou background o que vem primeiro? Esta questão não tem uma resposta certa, mas a maioria dos jogadores preferem criar o background antes e depois fazem a ficha, as vezes é preciso alguma adequação depois. Porém alguns preferem fazer a ficha e adaptar a história ao que conseguiu montar. Na criação do personagem, esqueça de quem você realmente é, a partir deste momento até o fim do jogo a sua nova identidade é a do personagem.

Background, como escrever?

Aqui é como escrever um conto, porém é um conto inacabado, ele termina onde a o jogo começa. Caso tenha dificuldade de simplesmente escrever aqui fica uma lista de perguntas para ajudar a construir o personagem.

Qual o seu nome?

Aqui não tem resposta errada, apenas escolha um nome de acordo com a localização do jogo, afinal um João, ficaria deslocado em um país que não fala a língua portuguesa, caso contrário o próprio nome já precisa de uma história.

Qual a sua idade?

Aqui o segredo é não ser tão novo que não possa entrar em bares, nem tão velho que precise ir para uma casa geriátrica, do contrário provavelmente vai comprometer a sua diversão.

Quando é seu aniversário?

Pode parecer bobo, e de fato poderá não ter muita influência no jogo. Pois além de alguém poder querer fazer o seu mapa astral, existe o momento do aniversário do personagem. Onde pode haver a mudança de faixa etária, o que pode modificar bastante o jogo, além da possibilidade do seu personagem ganhar presentes.

Como você é fisicamente?

Uma breve descrição, com cor de cabelos, olhos, pele, tipo físico, altura, cicatrizes e/ou tatuagens visíveis e o tipo de roupa que costuma usar. Neste ponto pode ser interessante desenhar o seu personagem, a mão mesmo, ou usando IA, ou ainda escolher uma foto que vai funcionar como “avatar” do seu personagem, pode ser de alguém famoso como um ator ou modelo, seja criativo.

Como foi a sua infância e adolescência?

Aqui podem entrar algum trauma de infância, ou coisas que te façam sorrir, use referencias reais ou de personagens da ficção, isso dará mais vida para o personagem.

Que tipo de pessoa você foi até aqui?

Você faz caridade? Ajuda os outros? É mais individualista? Tem uma profissão? É bom no que faz? Qual seus hobbies?

Tem alguém importante na sua vida?

Amigos, pai, mãe, irmãos, cônjuge, namorado, filhos, rolos, cachorro, gato, papagaio?

Você já é um caçador?

Sim ou não, se “não” pule para “...A estrada até aqui”

Qual foi a primeira criatura sobrenatural que você enfrentou?

Fantasma? Bruxa? Vampiro? Lobisomem, como raios sobreviveu? Algum outro?

Qual foi o primeiro caçador que conheceu?

Nome

Ele se tornou seu professor?

Sim ou não

O que fizeram juntos?

Se sim conte o que fizeram no seu tempo juntos.

Qual a sua motivação para virar caçador?

Vingança? Proteger os cordeiros? Tornar o mundo um lugar seguro?

Você é um caçador nômade ou sedentário?

Isso não é definitivo, com a motivação certa, durante o jogo pode mudar.

Se nômade, como você viaja?

Carro, avião mono motor, jatinho particular, motorhome, moto, bicicleta, carona?

Onde costuma atuar?

Local se sedentário, regiões se nômade.

Como as pessoas entram em contato?

Telefone, SMS, Whatsapp, sinal de fumaça, e-mail. Não entram em contato, você que procura onde pode ajudar.

Como as pessoas conseguem seu contato?

Escreve seus contatos em banheiros de bar, indicação de outros caçadores, dá seu contato sempre que ajuda alguém.

...A estrada até aqui

Agora que tudo foi decidido, conte quem você era, o que viu pelo caminho quem e o que encontrou, o que te mudou ou influenciou. Quais os eventos marcantes da sua vida, e a história só acaba quando o jogo começa

Ele está vivo!!!!

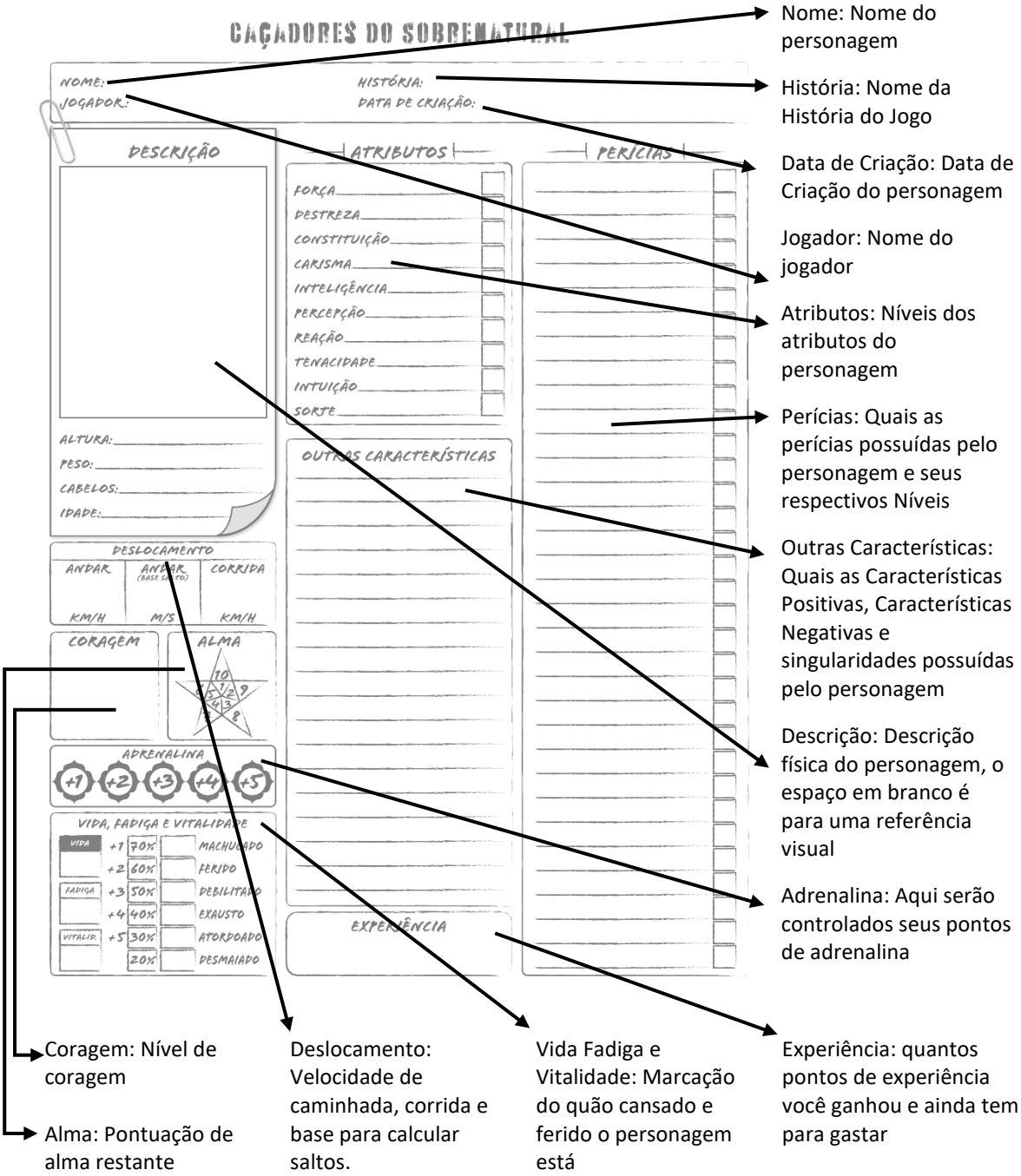
Lembre-se, o personagem pode começar fraco, mas ele vai evoluir durante o jogo, então não se preocupe em fazer um personagem “fodão” que mais parece o protagonista de um filme de ação dos anos 90, eventualmente ele será tão forte quanto, mas o importante é a jornada evoluir um personagem é mais divertido do que ser o “supercara”.

Um personagem não é apenas uma ficha, enquanto o jogo durar fale como ele, se porte como ele, seja ele, interprete de verdade, mas não esqueça de deixá-lo na mesa quando a partida acabar.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Compreendendo a ficha

Aqui veremos uma ficha em branco, quando for usá-la para montar seu personagem, tente fazê-la da forma mais fiel possível ao background, no que não for possível, reescreva-o para deixar a história coerente com a ficha. Os pontos iniciais não gastos serão perdidos. Veja para que serve cada parte dela.



Pontos

Pela regra básica, cada jogador ganha 200 pontos para criar seu personagem com idade entre 19 e 49 anos o que é uma idade tida como ideal para caçadores, mas o jogador pode optar por fazer um personagem jovem, ou mais velho, por tanto, mais experiente e como consequência com mais pontuação, porém terá mais dificuldade para suas ações.

Atributos

Aqui temos a base do personagem, as suas dez características mais básicas, as quais obviamente podem mudar durante o jogo, assim como alguém muda durante a vida. Entre elas temos atributos físicos, mentais, sociais e comportamentais. Escolha com sabedoria para se adequar ao personagem, pois custará uma pontuação alta mudar depois.

Perícias

São conhecimentos específicos, as perícias compradas dirão o que seu personagem sabe fazer, engloba desde perícias intuitivas, até aquelas que precisam ser rigorosamente estudadas. Estes conhecimentos ajudarão a tornar seu personagem mais real com vivencias implícitas que de preferência devem aparecer no background.

Outras Características

Dê mais personalidade ao seu personagem usando as Características Positivas e Características Negativas, cada detalhe extra o deixa mais único como uma pessoa real. Cada vantagem gastará pontos para melhorar o personagem, e cada desvantagem vai complicar a vida dele, mas em troca te dará mais pontos para melhorá-lo. Lembrando que Características Negativas deixam o personagem mais interessante para interpretação.

Singularidades

Aqui vai aquele toque especial, pequenas Características Negativas, que **quase** não atrapalham, são mais um detalhe do que um defeito. Porém lembre-se de que **o mestre vai anotar e usar isso contra você** sempre que surgir oportunidade.

Cabe ao mestre

Mestre, ajude os Jogadores a criarem seus personagens e montar a ficha, descreva bem a ambientação e algumas noções básicas da história evitando que eles criem personagens destoantes ou inúteis para a história, como um personagem famoso ou espalhafatoso para uma história de espionagem ou um hacker em uma comunidade Amish. Se necessário utilize o tempo de uma sessão para criar as fichas, e ou alinhar os backgrounds.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Montando a Ficha

Agora você já criou um personagem, conhece a ficha e tem uma ideia de como montá-la. Sempre vale reforçar que ela deve ser coerente com o background ou este deve ser mudado para tal.

Idades e seus modificadores

Durante a criação do personagem você determinou qual seria a sua idade, agora veremos a sua pontuação e modificadores em relação ela. Os modificadores representam as dificuldades sofridas pelas pessoas de mais idade, de acordo com a sua faixa etária, como o esperado há mais dificuldade para o deslocamento, visão, e destreza e até mesmo para o aprendizado. Obviamente isso é só uma orientação, o mestre pode ignorá-la e simplesmente usar as pontuações e modificadores referentes à idade base

Idade Menor

Entre 15 e 18 anos ganha 150 pontos para gastar
Atributos gastam 4 pontos para cada nível
Perícias gastam 2 pontos para cada nível
Coragem gastam 2 pontos por nível
A dificuldade tem um modificador de +2 na dificuldade final

Idade base

Entre 19 e 49 anos ganha 200 pontos para gastar
Atributos gastam 5 pontos para cada nível
Perícias gastam 2 pontos para cada nível
Coragem gastam 2 pontos por nível
A dificuldade não tem nenhum modificador.

Idade Maduro

Entre 50 e 59 anos ganha 350 pontos para gastar
Atributos gastam 6 pontos para cada nível
Perícias gastam 3 pontos para cada nível
Coragem gastam 2 pontos por nível
A dificuldade tem um modificador de +1 na dificuldade final

Idade Muito Maduro

Entre 60 e 69 anos ganha 450 pontos para gastar
Atributos gastam 7 pontos para cada nível
Perícias gastam 4 pontos para cada nível
Coragem gastam 2 pontos por nível
A dificuldade tem um modificador de +2 na dificuldade final

Idade Sobrevivente

Entre 70 e 79 anos ganha 600 pontos para gastar
Atributos gastam 8 pontos para cada nível
Perícias gastam 5 pontos para cada nível
Coragem gastam 2 pontos por nível
A dificuldade tem um modificador de +3 na dificuldade final

Idade Matusalém

Acima de 80 anos, ganha 800 pontos para gastar
Atributos gastam 9 pontos para cada nível
Perícias gastam 6 pontos para cada nível
Coragem gastam 2 pontos por nível
A dificuldade tem um modificador de +5 na dificuldade final

Altura e peso

Antes de começar a gastar pontos, descida sua altura, na tabela abaixo há os pesos aproximados relacionados ao Indice de massa corporal. Num plano geral isso não é muito relevante para o seu personagem, porém existem exceções. No subcapitulo “Outras características” existem características que podem alterar isso. Então fica aqui uma tabela de consulta com valores aproximados para referência de altura e peso baseado em alguns IMCs mais relevantes.

Altura em metros	Magreza excessiva (IMC 17)	Peso Ideal (IMC 22)	Obesidade Grau I (IMC 32)	Obesidade Grau II (IMC 37)	Obesidade Mórbida (IMC 42)
1,45	35,74	46,3	67,3	77,8	88,3
1,50	38,25	49,5	72,0	83,3	94,5
1,55	40,84	52,9	76,9	88,9	100,9
1,60	43,52	56,3	81,9	94,7	107,5
1,65	46,28	59,9	87,1	100,7	114,3
1,70	49,13	63,6	92,5	106,9	121,4
1,75	52,06	67,4	98,0	113,3	128,6
1,80	55,08	71,3	103,7	119,9	136,1
1,85	58,18	75,3	109,5	126,6	143,7
1,90	61,37	79,4	115,5	133,6	151,6
1,95	64,64	83,7	121,7	140,7	159,7
2,00	68,00	88,0	128,0	148,0	168,0
2,05	71,44	92,5	134,5	155,5	176,5
2,10	74,97	97,0	141,1	163,2	185,2
2,15	78,58	101,7	147,9	171,0	194,1

Essa tabela considera como ideal um IMC (Indice de Massa Corporal) de 22, mas lembre-se de que o peso ideal pode variar para cada pessoa dependendo de vários fatores, incluindo composição corporal, idade, sexo e nível de atividade física, logo isso é só para dar uma ideia. Caso queira alguma altura não comtemplada na tabela o cálculo é: Peso =IMC x Altura (m)²

Atributos

Os atributos as suas dez características mais básicas, físicas, mentais, sociais e comportamentais. Escolha todos com atenção e de acordo com o background montado, pois se alguns dos atributos for de nível zero, é considerado que você tem algum tipo de deficiência, logo não terá como comprar o primeiro nível mais tarde. Sempre que for fazer algum teste de dados para tentar realizar alguma tarefa será realizado um teste somando o atributo apropriado com a perícia que for relevante para tal feito. **Se precisar de algum teste do atributo puro, o mestre pode usar Atributo multiplicado por dois, usando a dificuldade média** como base podendo ajustar quando achar necessário.

Força

Este é o nível da sua força física/muscular, normalmente ela será somada ao seu nível de todas as perícias que exigirem força para serem executadas, para calcular a dificuldade final. Por vezes o mestre pode pedir um teste de força pura, neste caso multiplique o nível por 2, partindo do nível de dificuldade média, some ou subtraia um nível de dificuldade para cada equivalência ao nível de força de acordo com a referência de nível por peso carregado. Se for fazer uma corrida de velocidade, tipo 100 metros rasos, usa-se força, assim como saltos, segurar, bater e quebrar coisas.

0 – Nulo: Você é tetraplégico, mal tem força para respirar, talvez precise de aparelhos para isso.
1 – Fraco: Você pode carregar até uns 20 kg.
2 – Mediano: Você pode carregar até 50 kg.
3 – Bom: Você pode carregar até 150 kg.
4 – Excelente: Você pode carregar até 250 kg.
5 – Fora da curva: Você pode carregar até 400 kg.

Destreza

Este é o nível da sua destreza, ela determina a sua agilidade e coordenação. Alguém sem destreza nenhuma não é capaz segurar uma caneta ou acertar um soco, então pense no tipo de personagem que quer fazer, um ilusionista precisa de mais destreza do que um lenhador por exemplo, mas ambos precisam de uma boa coordenação.

0 – Nulo: Você não se levanta da cama sem cair, caminhar é fora de cogitação
1 – Fraco: Seu apelido de infância era Smurf Desastrado.
2 – Mediano: Se alguém te jogar uma bola você pega.
3 – Bom: Você pode bater carteiras, se treinar um pouco.
4 – Excelente: Você é ágil suficiente para fazer mágica profissionalmente.
5 – Fora da curva: Você é tão ágil que deixa mágicos profissionais confusos.

Constituição

Seu nível determina quanto folego você tem e a quantidade de dano necessária para te machucar, em outras palavras quanta porrada você aguenta. Você precisará de vigor para correr longas distancias, fazer esforço físico por muito tempo, ou mesmo para resistir a doenças e venenos.

0 –Nulo: Você está morto
1 – Fraco: Você além de frágil, é provável que esteja doente a maior parte do tempo.
2 – Mediano: Você é saudável, e até pode entrar numa briga.

3 – Bom: Você provavelmente se alimenta bem e se exercita regularmente.
4 – Excelente: Você pode correr a São Silvestre ou Lutar com Rock Balboa.
5 – Fora da curva: Você toma tiro e apara no osso e continua na briga.

Carisma

O Carisma determina toda a base da sua capacidade social, seduzir, persuadir, impressionar e até sua liderança. O seu nível vai fazer as pessoas se aproximarem ou saírem de sua presença, te seguirem até o inferno ou ignorar a sua existência. Considere bem o quanto isso é importante para o seu personagem.

0 –Nulo: Você é detestável, muitas pessoas chegam a se retirar do rescindo para evitar a sua presença.
1 – Fraco: Quem te conhece não gosta de você, e te acha desagradável.
2 – Mediano: Você é agradável, mas não se destaca numa festa.
3 – Bom: Quando você fala as pessoas tendem a te achar confiável, inclusive te contam coisas.
4 – Excelente: Mesmo que você não seja bonito as pessoas se sentem atraídas.
5 – Fora da curva: As pessoas tendem a fazer o que você pede, sem dúvidas se trata de um líder nato.

Inteligência

O nível deste atributo define a sua capacidade mental, englobando sua capacidade de aprender, reter memórias, compreensão de algo e pensar e raciocinar. Qualquer teste de perícia que exija suas capacidades mentais, será feito somando com a inteligência.

0 –Nulo: Você tem o mesmo QI de uma pedra
1 – Fraco: QI 75 (Forrest Gump)
2 – Mediano: QI 100 (Pessoa média)
3 – Bom: QI 120 (acima da média)
4 – Excelente: QI 140 (Super dotado)
5 – Fora da curva: QI 160 (Gênio)

Percepção

Este atributo é focado em detectar detalhes sutis no ambiente, coisas que para a maioria das pessoas passariam desapercebidas, como pistas, rastros e movimentos. Sem dúvida é algo extremamente importante para rastreadores. Ajuda a detectar armadilhas e perceber ameaças ocultas, sejam elas sobrenaturais ou não.

0 – Nulo: Talvez você seja cego e surdo, mesmo o obvio te escapa.
1 – Fraco: Se não for extremamente obvio e tiver uma seta neon piscante encima é provável que você não perceba.
2 – Mediano: Você percebe a maioria das coisas, desde que não seja sutis demais.
3 – Bom: Você é bom em perceber coisas sutis.
4 – Excelente: Você pode perceber praticamente qualquer coisa.
5 – Fora da curva: Se for possível alguém perceber alguma coisa, este alguém é você.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Reação

Este atributo mede a capacidade de reação rápida em situações inesperadas. As reações podem ser mentais ou físicas. Se você for ser atropelado o que fazer? Uma reação baixa vai te deixar paralisado em frente ao carro, enquanto um nível alto te fara perceber o carro e sair da frente antes que seja um perigo real.

0 – Nulo: Você vê o piano caindo do 29º andar na sua cabeça e fica parado esperando o impacto.
1 – Fraco: Depois de uma discussão você fica pensando no que devia ter dito e não disse.
2 – Mediano: Você sabe quando parar de insistir em algo que não está dando certo.
3 – Bom: Você sabe reagir bem, dentro de um tempo apropriado.
4 – Excelente: Você raramente é surpreendido.
5 – Fora da curva: Nem o Batman preparado é capaz de prever as suas reações.

Tenacidade

O Nível deste atributo define a sua determinação, a sua força de vontade. A Tenacidade será usada para determinar testes de perseverança, exaustão mental, resistir a persuasão, controles mentais, e ilusões.

0 – Nulo: Se no meio de uma briga alguém te convida para tomar um picolé, você vai, mesmo não gostando da pessoa ou de picolé, e você paga.
1 – Fraco: Uma pessoa minimamente eloquente te convence a mudar de ideia.
2 – Mediano: Você percebe que está sendo enrolado para mudar de ideia.
3 – Bom: Para te fazer mudar de ideia é preciso um bom argumento.
4 – Excelente: A maioria das pessoas pensam que você é muito teimoso.
5 – Fora da curva: Você só muda de ideia se quiser.

Intuição

Este atributo representa a sua intuição, e sensibilidade ao sobrenatural. Quanto mais alto o nível mais fácil será compreender e realizar rituais, além de permitir você de perceber uso de magia ou presença de fantasmas. Há quem diga que consegue “farejar” o sobrenatural.

0 – Nulo: Você vê Anúbis atravessar a rua e acha que um cachorro fugiu da coleira.
1 – Fraco: Você só suspeita do grupo de vampiros no fundo do bar porque viu suas presas.
2 – Mediano: Você consegue perceber pequenos indícios de sobrenatural, embora seja difícil explicar para os outros.
3 – Bom: O sobrenatural é muito claro para você.
4 – Excelente: Ao ver um objeto amaldiçoado você sabe que ele é, mesmo sem poder apontar os motivos para os outros que não tem esta percepção.
5 – Fora da curva: Ao entrar em um ambiente é natural para você perceber o sobrenatural dentro dele assim como dizer se a luz está acesa.

Sorte

Este atributo é praticamente um presente, sempre que algum evento aleatório for acontecer sua sorte será testada, quanto maior o atributo mais chance de coisas boas acontecerem obviamente não há garantias.

0 –Nulo: Você entra sozinho num bar de estrada e só tarde demais se liga que está no Titty Twister.

1 – Fraco: Você entra num bar e só tarde demais se liga que está no Ostra Azul.
2 – Mediano: Você entra num bar e pode conseguir alguma pista pro caso.
3 – Bom: Você entra num bar e pode conseguir alguma pista realmente relevante pro caso
4 – Excelente: Você acha uma pista realmente relevante andando na rua.
5 – Fora da curva: Você está dormindo despreocupado e alguém invade o quarto para te dar a pista que vai resolver o caso.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Perícias

Perícias são áreas de conhecimentos específicas, cada perícia comprada vai te habilitas a fazer algo diferente, “Armas de Fogo Leve” vão te habilitar a usar este tipo de arma, “Liderança” vai te facilitar que inspire os outros a te seguirem, e “Arrombamento” vai viabilizar que abra uma porta ou cofre, sem usar a chave, fazendo o mínimo de alarde possível. Todo teste de Perícia deverá ser feito somando seu nível ao nível de um Atributo para definir o redutor de dificuldade. O teste vem definido ao lado do nome da perícia, porém é só um indicador ao mestre, que pode decidir qual combinação será feita. Um exemplo é no caso da perícia “Desempenho Atlético” onde em uma corrida o indicado é Destreza visando a coordenação necessária para tal feito, porém no caso de precisar correr mais rápido, o lógico seria usar força, ou no caso de uma maratona usar a constituição. Então correndo o risco de estar sendo enfático demais, repito, **o mestre decide os testes, os aqui descritos são só uma orientação geral.**

Predefinido

Quando o personagem quiser fazer algo que ele não possui a perícia adequada, o mestre pode deixar com que o teste seja feito no modo pré-definido. Desta forma se considera que o personagem utiliza o atributo para suprir a lacuna da falta da perícia. Jogue o atributo adequado usando a dificuldade igual ou um nível acima do que a ação exige (tudo fica a critério do mestre, obviamente). Pode ser uma boa ideia rolar um teste de Inteligência antes, para tentar entender como se faz a perícia em questão, quando se tratar de uma perícia física.

Como interpretar as perícias

Nome da Perícia [especificar algo] (Atributo usado para o teste/ Nível de Dificuldade) {perícia pré-requisito - nível}

Descrição de como ela funciona. Quando necessário, entre colchetes mostra que algo que deve ser especificado para o funcionamento da perícia. Entre parênteses aparece o atributo cujo nível deve ser somado ao nível da perícia para gerar um modificador que deverá ser subtraído da dificuldade, que está especificada após a barra, assim gerando a dificuldade final. Quando necessário entre parênteses indicará um pré-requisito e seu respectivo nível pada poder comprar esta perícia. Essa parte do texto é apenas para encher linguiça para parecer um parágrafo grande bonito e bem escrito. Sério não precisa ler o parágrafo até o fim. Ele não vai falar mais nada de bom. Já que você está com tempo livre preste atenção nas notas nos cantos das páginas, elas deram trabalho para serem feitas e pensar em tudo, e algumas delas podem ser dicas úteis.

Níveis
0 – Nulo: Você não sabe nada disso, no máximo pode tentar fazer usando só o atributo.
1 – Fraco: Você tem uma alguma ideia, o importante é a atitude né?
2 – Mediano: Você tem alguma experiencia nisso
3 – Bom: Consegue ler um texto de exorcismo e saber se ele funciona
4 – Excelente: Consegue decorar exorcismos lendo (conhecendo a língua) /usando apenas uma vez.
5 – Fora da curva: Consegue improvisar um exorcismo

Sucessos
0 – Não Sucesso: Ninguém é um completo inútil, no mínimo serve de mal exemplo
1 – Malfeito: Funciona, mas...
2 – Feito: Funcionou; nada demais
3 – Bem-feito: Funcionou, e muito bem.
4 – Ótimo: Funcionou muito bem e ainda ficou bonito.
5 – Perfeito: Funcionou perfeitamente, até com alguns extras.

COISAS COMO EXEMPLOS DE ONDE CADA NÍVEL ALCANÇA, O QUE SE PODE FAZER COM CADA QUANTIDADE DE SUCESSOS OU EXPLICAÇÕES ADICIONAIS PODEM APARECER AQUI.

Caso nenhuma perícia contemple o que o seu personagem sabe fazer o mestre pode criar uma perícia nova utilizando os critérios acima, o atributo a ser usado é uma questão de bom senso, considerando qual atributo é mais importante para realizar a perícia. A dificuldade você pode “colar” de alguma outra que seja mais parecida. (Se tiver ideia para uma nova perícia durante o período de criação do jogo entre em contato com o autor, a sua perícia pode entrar como oficial do jogo.)

Administração (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a administrar desde pequenas até grandes organizações, sejam empresas, ONGs ou de qualquer outro tipo. Juntamente você ganha a habilidade de gerenciamento financeiro, lidar com burocracia e ocupar altos cardos administrativos.

Agronomia (Inteligência/Média)

Esta perícia que te habilita com toda parte operacional de uma fazenda, seja desde plantações até criação de animais, porém não a parte administrativa.

Alerta (Percepção ou Reação/Média)

Esta perícia te habilita a ficar ainda mais alerta para o que está acontecendo a sua volta. É mais difícil distrair você do que a maioria das outras pessoas. Quando maior o seu nível, mais provável de você estar realmente alerta, logo dificilmente você será pego desprevenido. Quando algo vai acontecer podendo ser previsto como um inimigo se deslocando na sua direção, mas de forma furtiva, use o atributo Percepção. Já no caso de algo espontâneo como uma bomba explodindo dentro de usa sacola sem nenhum tipo de aviso use Reação para o teste

Alquimia (Inteligência/Improvável)

Esta perícia te habilita a conhecer os antigos textos alquímicos de Paracelo, Zósimo de Panópolis e Maria - a Judia, Nicolas Flamel entre outros. A alquimia é a complexa ciência que precedeu a química moderna embora muitas de suas técnicas como calcinação ainda sejam usadas, a maior parte se perdeu e poucos ainda tem acesso à conteúdos verdadeiros. Então talvez você consiga interpretar e compreender os antigos símbolos e códigos quando os encontrar.

Animais, Adestramento de (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te capacita a treinar qualquer animal. Para atender a comandos simples você precisa somar 5 sucessos com treinamentos em dias consecutivos, isso vale para cada comando individual. Para um adestramento completo é necessário somar 50 pontos. A dificuldade real é que o teste só pode ser feito uma vez por dia. Aquando o animal for treinado por você, qualquer teste de comando deve ser feito usando “Animais, Afinidade com”, e a **dificuldade cai para “Fácil”.**

Sucessos

0 – Não Sucesso: Você tenta ensinar um cachorro a sentar, mas quem senta é você depois de cansar de ser ignorado pelo bicho

1 – Malfeito: Você tentou ensinar um cachorro a sentar, mas na verdade ele só sentou quando entendeu que só assim seria deixado em paz.

2 – Feito: Você tenta ensinar um cachorro a sentar, e ele senta, depois de alguma insistência

3 – Bem-feito: Você ensina truques a um cavalo

4 – Ótimo: Você ensina truques à um gato
5 – Perfeito: Se for um animal, ele te obedece, de primeira.

Animais, Afinidade com (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a parecer inofensivo ou amigável para animais. Você sabe como fazê-los gostar de você, eles entendem que você não é ameaça, nem comida e sim alguém confiável. Quando você fala com eles até parece que te entendem**. Animais que foram adestrados por você, o nível da dificuldade fica “Fácil”.**

Sucessos
0 – Não Sucesso: Os animais te ignoram, fogem ou atacam, dependendo de suas naturezas.
1 – Malfeito: Eles não te atacam, mas também não te dão confiança.
2 – Feito: Eles se aproximam com alguma desconfiança, evite movimentos bruscos.
3 – Bem-feito: Eles se aproximam e te tratam bem.
4 – Ótimo: Eles te tratam como um deles.
5 – Perfeito: Eles te respeitam.

Antropologia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer o comportamento humano em suas diferentes culturas, também pode ser aplicado ao entendimento de criaturas, em especial as com convívio social. A antropologia te ajuda a compreender costumes e até os porquês de determinados tipos de rituais sociais.

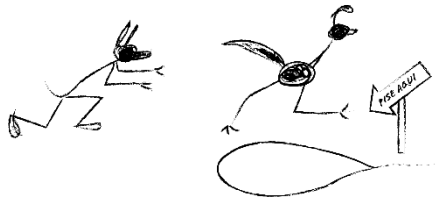
Arco (Destreza/Difícil) {Força Necessária}

Esta perícia te habilita a usar arco e flecha, ou bestas, o que pode ser muito útil por ser uma arma de longo alcance e silenciosa.

Armadilhas (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita não apernas a montar armadinhas mais efetivas, para prender cada tipo de alvo, mas também a detectá-las, evitá-las e até desmontá-las. Sempre que precisar algum tipo de interação com uma armadinha (que não seja cair nela) use essa perícia.

Sucessos
0 – Não Sucesso: As suas armadilhas funcionam tão bem quanto as do Wile Ethelbert Coyote.
1 – Malfeito: Sua armadilha pode ser vista de longe, mas funciona, se conseguir convencer alguém a entrar nela.
2 – Feito: A armadilha funciona, pega alguém distraído.
3 – Bem-feito: Ela funciona e é discreta.
4 – Ótimo: Sem dúvidas é uma excelente armadilha.
5 – Perfeito: Armadilha? Que armadiiiiiii...



Armas Contundentes (Força/Fácil)

Esta perícia te habilita a lutar com qualquer arma contundente como cassetetes, maças, porretes e afins. Mesmo sendo uma arma cortante, machado de duas mãos entra nesta perícia.

Armas de Arremesso (Destreza/Fácil)

Esta perícia te habilita a arremessar qualquer arma criada para ser arremessada, facas, machados, lanças, bumerangues, kylies. Para armas similares não projetadas para arremesso use “Arremesso de Objetos”.

Armas de Fogo Leve (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a conhecer e atirar com armamento leve, qualquer arma de fogo que dê para esconder num sobretudo, é englobado nesta categoria.

Níveis:
0 – Nulo: A parte que tem o furo, aponta pro outro cara?
1 – Fraco: Você tem algum treinamento, o que não quer dizer que atire bem.
2 – Mediano: Você atira bem, normalmente acerta o alvo.
3 – Bom: Você atira realmente bem, raramente erra um alvo.
4 – Excelente: Se tem um alvo, você acerta ele.
5 – Fora da curva: Quando o alvo é determinado, ele já era, mesmo que não saiba ainda.

Armas de Fogo Pesadas (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a atirar com armamento pesado, qualquer coisa do tamanho de uma espingarda ou maior é armas de fogo pesadas, de 0.50mm até armamento antiaéreo. Verifique a tabela no capítulo de armas. Na dúvida, se não dá para esconder num sobretudo, é armas de fogo pesadas.

Armeiro (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a confeccionar e concertar armas de fogo, além de criar munições normais ou especiais. Muito utilizado por caçadores para fazer balas de prata, cartuchos de ferro, cartuchos de sal, ou o que precisar contra monstros. Frequentemente se encontra alguém bem especializado nas lojas de apoio.

Arqueologia [especificar] (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer civilizações antigas. Onde outros veem cacos de vasos de barro, você enxerga tesouros. Ser arqueólogo te capacita a ler línguas mortas, escavar um sítio arqueológico sem destruir tudo, identificar artefatos, conhecer história antiga, e dependendo da sua especialização pode saber algo sobre ocultismo relacionado a sua cultura de especialização. Escolha uma cultura para ser especializado, para saber algo de outras culturas role um teste de sorte, ajustando a dificuldade de acordo com a obscuridade da cultura.

Arquitetura (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a projetar e construir edificações, e adorná-las de acordo com conceitos estéticos arquitetônicos adequados. Também sabe identificar pontos fortes ou fracos numa construção, e estilos arquitetônicos como um avaliador de obras de arte.

Arremesso de Objetos (Destreza/Var)

Esta perícia te habilita a arremessar qualquer objeto que você concisa pegar em suas mãos e erguer, os sucessos irão determinar se acertou o alvo ou a distância pretendida. Aqui será exigido um pouco mais do mestre, pois este vai ter que decidir a dificuldade, que seria fácil para coisas leves e laçadas à curtas distancias ou difícil para objetos mais pesados ou arremessados à longas distancias. Armas não projetadas para serem arremessadas são

consideradas “objetos” neste quesito. Para objetos pesados o mestre pode pedir um teste de força antes do arremesso. Armas de arremesso tem perícia específica.

Arrombamento (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita, com o equipamento adequado, a arrombar uma porta, cofre ou qualquer coisa que possua uma fechadura. Cada tentativa malsucedida demora 1 minuto para ser feita, claro que o mestre pode modificar esse tempo se julgar que o tipo de fechadura é mais complexo. Quanto mais Sucessos, mais rápido e menos vestígios ficam de que a porta foi mexida. 1 sucesso abre a fechadura, porém quebra ela deixando obvio de que houve um arrombamento. 2 sucessos abre a fechadura em 45 segundos e podem ficar alguns arranhões na fechadura que para um olhar mais atendo denuncia o arrombamento. 3 sucessos abre a fechadura em 30 sem deixar marcas. 4 sucessos, arromba em 15 segundos, sem deixar marcas. 5 ou mais sucessos abre em 5 segundos deixando tudo intacto.

Artes [especificar] (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a ser artista de um tipo de arte, então especifique qual é ela. Você pode ser cantor, dançarino, desenhista, escritor de romances, escultor, fotografo, pintor, poeta, quadrinista, roteirista, ou o tipo de arte que você quiser. Para dominar mais de um tipo de arte compre a perícia novamente especificando novamente qual é a outra. (Música tem perícia individual)

Artes Marciais [especificar] (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a lutar alguma arte marcial a sua escolha, então especifique-a. A arte marcial em questão pode ser usada para atacar, defender e esquivar. Suprimento a necessidade de comprar briga e esquiva separadamente porém com uma dificuldade maior. No ataque ela te confere +1 de dano, na defesa e na esquiva +1 sucesso no resultado final. Estes bônus são devido ao fato de você ter treinado muito para saber o que está fazendo.

Artesanato [especificar] (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a produzir **um tipo** de artesanato, o qual deve ser especificado no momento da sua compra. Pode ser qualquer tipo de artesanato, como por exemplo: Bijuterias, Biscuit, Bonecas de pano, Cabos de faca, Cerâmica, confecção em couro, marcenaria decorativa, Pintura decorativa de objetos, Sabonetes, Velas. Quanto maior o nível, melhor a qualidade e o bom gosto do que pode ser produzido. Para produzir diferentes tipos de artesanato compre novamente a perícia especificando o novo tipo de arte.

Astronomia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a dominar a astronomia que é a ciência que estuda corpos celestes e fenômenos que se originam fora da atmosfera da Terra. Preocupada com a evolução, a física e a química de objetos celestes, bem como a formação e o desenvolvimento do universo.

Atuação (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a atuar seja num teatro ou em frente às câmeras. Além da própria interpretação de personagens você será capaz de lidar com diretores, agentes, produtores e até outros atores.

Bastão (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a lutar usando um bastão, seja ele um bastão de luta ou algo similar como um cabo de madeira um uma barra de ferro. Esta arma também pode ser usada para defesa.

Bebida Alcoólica, Confecção (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a fazer bebidas, você está totalmente familiarizado com o equipamento necessário tanto para produzir destilados quanto fermentados. Você também é capaz de montar, e até mesmo fazer reparos ou substituições de peças no equipamento.

Besta (Destreza/Fácil) {Força Necessária}

Esta perícia te habilita a atirar e recarregar, rapidamente todos os tipos de bestas, sejam as de flechas, virotes ou setas.

Biblioteconomia (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a administrar, planejar, organizar livros e ou sistemas de informação similares. Estes podem ser físicos ou virtuais. Possuir esta perícia te dá automaticamente um bônus de -1 por cada nível, a ser subtraído da dificuldade final, em todos os testes de pesquisa onde o mestre entender que conhecer processo de catalogação ajuda.

Bioquímica (Inteligência/Muito Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer os processos químicos que ocorrem nos organismos vivos, a estrutura e função metabólica de componentes celulares como proteínas, carboidratos, lipídios, ácidos nucleicos e outras biomoléculas.

Boemia (Constituição ou Carisma/Média)

Esta perícia te habilita não apenas a ser uma pessoa divertida e agradável em qualquer tipo de confraternização, mas que também aguenta longas festas mesmo com muita bebedeira. Para os testes sociais use carisma, para os testes de resistência constituição.

Boleadeiras (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a usar corretamente boleadeiras, arma usada normalmente para enredar e derrubar a vítima (normalmente animais). Em um combate qualquer bloqueio de um ataque feito com boleadeiras, fará com que a arma se enrosque no objeto de defesa, precisando de 1 turno para desenredá-lo, caso seja usado um objeto cortante role um teste de sorte e a perícia da arma usada, por parte do atacado, com dificuldade fácil para ver se cortou as tiras de couro, assim destruindo a arma.

Botânica (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita conhecer o campo da biologia que tem por objeto o reino vegetal e que se divide em grandes áreas de estudo, como a fisiologia, a morfologia e a sistemática, subdivididas em vários ramos especializados. Então você pode identificar plantas, conhecer seus usos medicinais, venenos e qualquer outro benéfico ou risco que ela ofereça, embora não necessariamente saiba como usá-los com eficiência, para isso use Herbalismo.

Briga (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a “sentar porrada” nos outros, nada tão elegante ou com tanta técnica como artes marciais, porém muito eficaz.

Bruxaria (Inteligência/Nível do Feitiço +10)

Magia é algo complexo que depende de conhecimento, elementos e intenção. Conhecimento para saber **como** fazer, os elementos têm propriedades particulares que terão resultados particulares, a intenção entra no feitiço recitado. Qualquer pessoa pode fazer um feitiço se o encontrar por escrito, mas certamente o resultado não será tão bom quanto o de um estudante das artes ocultas. Uma boa analogia é em relação a cozinhar. Qualquer um pode pegar uma receita de bolo e seguir, o mais provável é que o bolo saia ruim se feito por alguém

sem experiência na cozinha. Já um bom cozinheiro sabe qual a função dos ovos da farinha, do fermento e assim por diante. Porém a criação de feitiços é vetada mesmo aos estudantes mais dedicados, **apenas os bruxos natos são capazes de criar novos feitiços**.

Bruxaria diferente das outras perícias não é possível usar a regra de “Situação Impossível”

Níveis
0 – Nulo: Mágica? É tudo balela, Mister M desmascarou os mágicos há anos.
1 – Fraco: Você sabe diferenciar um feitiço verdadeiro de um falso, além realizar alguns feitiços simples.
2 – Mediano: Sabe fazer um saquinho de bruxa e talvez com algum esforço até feitiços complexos.
3 – Bom: Feitiços complexos, são só são complexos para novatos.
4 – Excelente: Se tiver acesso ao conhecimento certo pode até conseguir aprender a mudar sua forma física.
5 – Fora da curva: Se tiver acesso para aprender, tem capacidade de ressuscitar alguém.

Burocracia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a compreender o sistema, você sabe quando e como preencher a papelada ou quando deve burlar as regras e subornar alguém e quem deve ser o alvo da propina.

Caligrafia (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a escrever à mão com letras bonitas e até decorativas. Ela também pode te ajudar a copiar a letra de alguém e até a fazer algum tipo de falsificação de algo feito à mão.

Camuflagem (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a camuflar visualmente a sim próprio, outras pessoas ou até mesmo equipamentos ou veículos parados. Você pode se valer de pinturas, galhos, moitas, ou o que tiver disponível para esconder o que quiser aos olhos dos outros. A dificuldade pode variar de fácil para coisas pequenas como pessoas, Média para coisas maiores como veículo tipo um Jeep ou Difícil para coisas do tamanho de uma Van.

Canto (Constituição/Fácil)

Esta perícia te habilita a cantar de verdade, dominando técnicas vocais de modo que seja algo agradável de ser ouvido.

Carpintaria (Inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a construir estruturas de madeira que sejam seguras, resistentes e duráveis. Para produzir algo finamente decorado com entalhes compre a perícia artesanato e especifique entalhe decorativo em madeira. Se não tiver ferramentas adequadas o mestre pode optar por aumentar a dificuldade de acordo com o que achar que deve.

Cavalgar [Especificar] (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a cavalar algum tipo de animal, especifique qual. Este tipo de animal terá dificuldade “Média”, outros tipos de animais será “Difícil”. Se o animal em questão foi adestrado por você, a dificuldade baixa um Nível em relação ao descrito acima.

Chicote (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a usar um chicote como arma, se trata de uma arma lenta, porém devido aos seus estalos impõe algum respeito. Cada vez que for usado precisa se gastar um turno para arrumar o chicote.

Comércio (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a ter tino para os negócios quando se trata de compras e vendas. Você sabe avaliar uma boa mercadoria, não por conhecê-la por saber “ler” o seu comprador e avaliar o quanto ele a deseja. Também sabe avaliar um vendedor, no quanto ele está aberto a baixar um preço e o quanto ele acredita/valoriza o que está vendendo. Você tem uma certa facilidade para convencer alguém a comprar algo, a lhe vender algo, ou perceber se estão tentando te enganar em uma venda.

Computador, Hacker (Inteligência/Difícil) {Computador, Usuário - 3}

Esta perícia te habilita a conhecer e quebrar sistemas de segurança de computadores, acessar redes remotamente, roubar dados, e craquear programas.

Computador, Programador (Inteligência/Difícil) {Computador, Usuário - 3}

Esta perícia te habilita a desenvolver softwares, sistemas, sites, apps, basicamente qualquer coisa que tenha que ser programada com um código. Arduinos são considerados pequenos computadores no quesito programação. Porém para utilizar são considerados eletrônicos.

Computador, Técnico (Inteligência/Média) {Computador, Usuário - 3}

Esta perícia te habilita a conhecer e arrumar sistemas de computador e arrumar hardware com identificação dos problemas e substituição de peças.

Computador, Usuário (Inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a usar computadores, sejam eles de mesa ou de mão (smartphones) ou tablets. No nível 5 você pode realizar as perícias outras perícias “Computador” com um nível de dificuldade acima das estabelecidas, ou seja, Hacker – Muito Difícil, Programador – Muito Difícil, Técnico – Difícil.

Níveis

0 – Nulo: Não sabe se computador é de comer ou de passar no cabelo.

1 – Fraco: Você acha que “a Internet” é a rede social que você usa.

2 – Mediano: Você já consegue produzir algum tipo de conteúdo, em texto talvez em vídeo, mas ainda tem dificuldade em saber onde salvou os arquivos.

3 – Bom: Com tempo adequado você pode instalar uma impressora ou um modem ou algum tipo de periférico.

4 – Excelente: Com tempo adequado você pode fazer qualquer coisa que possa ser produzida num computador desde que não seja programação em código.

5 – Fora da curva: Você consegue fazer qualquer coisa que possa ser feita num computador, até arrumar, programar ou hackear.

Condução de veículo [Especificar] (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a conduzir **um tipo de veículo**, especifique entre carros, motos, veículos de grande porte, barcos pequenos, barcos grandes, aviões pequenos tipo mono ou bimotor ou aviões grandes com turbinas, ultraleve, balão de ar quente (seja criativo). Em caso de perseguições, corridas ou qualquer coisa diferente de conduzir como um cidadão

convencional, aumente a dificuldade em mais um nível, vence quem consegue mais sucessos, um único sucesso é uma derrapagem, nenhum sucesso a carro rodopia, um erro ele bate, dois erros capota. Se o mestre achar adequado você pode conduzir um veículo similar usando a dificuldade um nível acima.

Conhecimento Mitológico (Inteligência/Variável)

A compra desta perícia deve ser autorizada pelo mestre

Esta perícia te habilita a conhecer as lendas e histórias sobre criaturas sobrenaturais. Conhecimento este que pode ter sido adquirido em leituras, ou mesmo numa conversa com um erudito ou outro caçador. As lendas quase sempre são baseadas em fatos reais, e por vezes é o que te salva na falta de conhecimento prático.

Essa perícia é recomendada apenas para o modo “softcore”, **a dificuldade será estipulada pelo mestre de acordo com o quanto ele acreditar que a lenda é obscura**.

Construção de Barcos (Inteligência/Difícil)

Está perícia te habilita a projetar e construir embarcações, desde pequenos barcos até navios de grande porte.

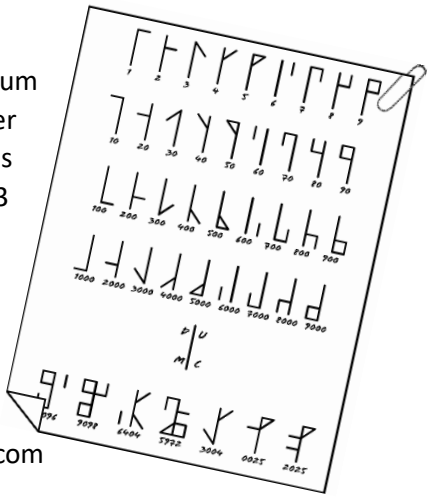
Contabilidade (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a criar e manter da forma correta os livros fiscais de uma empresa, verificar a sua saúde econômica, se houve erros ou até mesmo fraldes.

Criminologia (Inteligência/Média)

Está perícia te habilita a entender não só a estrutura de um crime, mas também a mente de um criminoso e seus comportamentos. Você também poderá encontrar e interpretar pistas e talvez até antecipar os passos do marginal.

Criptografia (Inteligência/Difícil)



Esta perícia te habilita a criar ou decifrar códigos. Ao criar um código o mesmo número de sucessos na criação deverá ser alcançado para desvendar a chave de criptografia. Exemplo: Se nos dados temos 3 sucessos, quem for tentar decifrar precisará 3 sucessos no teste para decifrar, mesmo que 2 sucessos seja considerado “Feito”, neste caso não é o suficiente. Lembrando que por ser uma perícia de nível difícil, para alguém quebrar a criptografia no pré-definido teremos uma “Situação Impossível”.

Culinária (Inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a preparar uma refeição gostosa, com boa apresentação e até com um bom balanço nutritivo.

Cultura Espiritual (inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a conhecer o mundo espiritual, sabendo um tanto do como funciona o pós-vida. Talvez você tenha conversado muito com médiuns ou com fantasmas, caso tenha essa capacidade, ou ainda você pode de alguma forma ter tido acesso ao “Manual do recém desencarnado”. Em qualquer situação envolvendo espíritos, você sempre pode tentar conversar com eles de forma mais amigável, não que você necessariamente escute as respostas.

Demolição (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a trabalhar com explosivos para demolir coisas de forma controlada e segura. Se você não estiver acostumado com o explosivo usado, ou não estiver bem familiarizado com o alvo a ser demolido, suba em um nível a dificuldade, caso estes dois casos sejam verdade suba dois. Se conhecer muito bem a estrutura que será explodida, ou até estudado a planta dela por algumas horas, pode baixar a dificuldade em um nível. No caso de um sucesso “Malfeito” considere que a estrutura não foi completamente destruída ou alguém se machucou no processo.

Desempenho Atlético (Variável/Média)

Esta perícia te habilita a correr, saltar, ou qualquer outra atividade que te exija desempenho atlético. Aqui o mestre mais do que nunca tem que pensar qual o atributo necessário para realizar a ação.

Detecção de Mentiras (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a perceber quando alguém está mentindo seja durante ou interrogatória ou situações cotidianas. Quando quiser saber se a pessoa está mentindo, role o teste indicado, e então caso a alvo esteja mentindo deve rolar Inteligência mais dissimulação ou lábia, com dificuldade Média ou Inteligência com dificuldade Difícil, quem tiver mais sucessos ganha. Considere a diferença entre os dois como o número de sucessos obtidos pelo vencedor. Um empate torna o resultado inconclusivo para quem está tentando perceber a mentira.

Didática (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a ensinar os outros, além de gostar de compartilhar o conhecimento você sabe como fazer com que os outros aprendam com facilidade. Não importa o assunto, se você domina pode fazer os outros aprenderem. Quando for ensinar alguém role um teste de Didática, o número de sucessos se tornará bônus para o aluno, então a outra pessoa deve fazer um teste de Inteligência mais o seu bônus usando dificuldade média, o número de sucessos será o nível que poderá ser comprado caso o aluno tenha XP para isso. Do contrário o aluno perde a informação quando dormir.

Diplomacia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a fazer negociações buscando acordos de benefício mútuo, pode ser entre pessoas países, grupos ou mesmo pessoas.

Direito (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer as leis, fazer contratos, se portar em um tribunal e tudo mais que um advogado precisa saber.

Disfarce (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a passar desapercebido na multidão, parecer outra pessoa, ou até parecer especificamente alguém com o uso de maquiagens. Dificuldades: Para **sumir na multidão, Fácil.** Para **não se parecer com você mesmo**, Média. Para **parecer uma pessoa específica, Difícil.**

Para **te reconhecer é necessário um teste de percepção** com o **nível de dificuldade** equivalente ao seu **número de sucessos**.

Dissimulação (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a fingir emoções estados de espírito e a mentir de maneira convincente. Para a pessoa acreditar role seu teste e o alvo vai rolar inteligência com dificuldade

difícil, quem tiver mais sucessos ganha. Considere a diferença entre os dois como o número de sucessos obtidos pelo vencedor. Um empate torna o resultado inconclusivo para quem está tentando perceber a mentira.

Drone, Piloto de (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a pilotar Drones, fazer manutenção e pequenos reparos como trocas de hélices.

Ecologia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer e entender as relações entre animais, plantas e tudo que esteja envolvido num ecossistema e qual o papel de cada ser neste ambiente.

Economia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a entender de investimentos, cambio transações bancárias, programas econômicos, inflação e basicamente qualquer coisa que envolva dinheiro.

Eletrônicos, Operação de Aparelhos (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a utilizar equipamentos eletrônicos. Como sempre o mestre decide quando os testes são ou não necessários. No caso de pequenas tentativas de conserto, como trocar uma antena de rádio, ou secar algo que caiu na água, o mestre pode permitir a partir do nível 3 ou 4 dependendo da complexidade do aparelho. Para utilizar Arduinos previamente programados e configurados, use esta perícia.

Empatia (Carisma/Média)

Esta perícia te habilita a lidar melhor com as pessoas por compreender o que elas sentem e assim conseguir se pôr no lugar dela e reagir de maneira adequada aos sentimentos do outro.

Engenharia Civil (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a projetar e construir assim como gerenciar obras de edificações, pontes, estradas. Você também será capaz de avaliar ou reformar alguma obra já concluída, nova ou antiga. A Dificuldade dos testes e o tempo de espera entre tentativas ou a duração das ações fica a critério do mestre.

Engenharia de Minas (Inteligência/Difícil) {Geologia}

Esta perícia te habilita a explorar as substâncias minerais existentes no subsolo para, em seguida, deixá-las em condições de serem aproveitadas pelos diferentes setores industriais. Você é um profissional com a responsabilidade técnica de extrair toda e qualquer substância do subsolo terrestre desde minerais rochosos até petróleo.

Engenharia de Veículos (Inteligência/Difícil) {Mecânico}

Esta perícia te habilita a projetar e construir veículos simples ou complexos, automotor ou não, a combustão ou elétrico. Você também pode avaliar a qualidade, do veículo além de compreender como ele funciona ou ainda concertá-lo. A Dificuldade dos testes e o tempo de espera entre tentativas ou a duração das ações fica a critério do mestre.

Engenharia Elétrica (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a projetar e construir, instalações elétricas, aparelhos e usinas. Você também é capacitado a compreender o funcionamento, dar manutenção em todos os itens anteriormente citados.

Engenharia Eletrônica (Inteligência/Difícil) {Eletrônicos, Operação de Aparelhos - 3}

Esta perícia te habilita a projetar, construir, fazer um diagnóstico de erro, concertar, configurar aparelhos eletrônicos.

Engenharia Mecânica (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a projetar e construir mecanismos complexos com molas, engrenagens e resistências, podem ou não ser elétricos. Você também pode avaliar a qualidade, do mecanismo além de compreender como e para que ele funciona ou ainda concertá-lo. A Dificuldade do teste e o tempo de espera entre tentativas ou a duração das ações fica a critério do mestre.

Escalada (Força/Média)

Esta perícia te habilita a escalar qualquer coisa que seja escalável, uma árvore, um muro um edifício ou mesmo uma montanha. A dificuldade fica por conta do mestre pois obviamente uma arvore é muito mais fácil que uma montanha. Em caso de escaladas longas como montanhas o mestre pode dividir o caminho em partes e rolar um teste para cada parte.

Escrita (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a escrever de forma clara, transmitindo as emoções através das palavras estejam elas em um papel ou tela. O mestre pode modificar a dificuldade de acordo com a sua pressa e domínio do assunto.

Escudo (Força/Média)

Esta perícia te habilita a usar um escudo, tanto para defesa, como para ataque. Porém se você quiser arremessar o escudo como o Capitão América use “Arremesso de Objetos”, a não ser que seu escudo seja especialmente feito para ser arremessado, neste caso pode usar “Armas de Arremesso”. Quando você só quiser **desviar algo** usando o escudo o teste recomendado é **Destreza/Fácil.**

Esmolar (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a pedir dinheiro para outras pessoas e convencê-las a te dar. Você sabe o equilíbrio certo entre lábia, emoção, cara de coitado e talvez alguma intimidação se necessário.

Espadas (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a lutar com espadas, o que como todos sabem são armas mais elegantes para tempos mais civilizados. Não confundir com esgrima, que é um esporte com regras, então para tal compre esporte e especifique esgrima.

Esportes [especificar] (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita conhecer as regras e a praticar um esporte. O esporte em questão deve ser especificado, para saber sobre outro esporte é necessário comprar a perícia novamente e especificar o novo esporte. Exemplos de esportes: Basquete, Box, Futebol, Hóquei, Tênis e Vôlei.

Esquiar (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a andar de esquis como meio de transporte ou atividade recreativa.

Esquiva (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a esquivar de objetos rápidos sejam eles punhos, armas contundentes ou até projeteis. Novamente cabe ao mestre definir a dificuldade, mas vamos convir que qualquer dificuldade abaixo de “Improvável” não faz sentido para sair da frente de um projetil.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Te acertaram em cheio.
1 – Malfeito: Você toma metade do dano
2 – Feito: Você esquiva de socos e lâminas curtas
3 – Bem-feito: Você esquiva de lâminas longas
4 – Ótimo: Você esquiva de objetos arremessados
5 – Perfeito: Você esquiva de balas

Estratégia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita não apenas a planejar estratégias, mas também prever as do inimigo. Se estiver lutando contra outro estrategista o mestre deve fazer um teste de estratégias de ambos os lados ocultando o resultado dos jogadores para que isso não interfira nas suas decisões de jogo.

Etiqueta (Inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a ser educado e ter domínio das regras de etiqueta. Faça um teste para cada evento ou situação em que seja necessário lembrar e executar os protocolos. Aumente em um nível a dificuldade se estiver inserido em uma cultura diferente. Você pode usar este conhecimento para se passar por alguém de classe social maior que o seu ou detectar se alguém está fazendo isso.

Exorcismo (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a exorcizar demônios e fantasmas. Em Latim, exorcista “o que expulsa espíritos maus” e em grego Exorkismos: "expulsão". Para realizar um exorcismo precisa entender o que está se falando, ter a intenção e principalmente se manter concentrado. O exorcismo não mata demônios, apenas os retira do corpo mandando-os de volta para o inferno, de onde demoram a sair novamente. Fantasmas apenas abandonam o corpo voltando para o seu locar de assombração habitual.

Níveis
0 – Nulo: Você tenta fazer um exorcismo rezando um “Pai Nosso” e gritando “Sai Capeta”
1 – Fraco: Lê um exorcismo escrito foneticamente (para ler corretamente precisa conhecer a língua.)
2 – Mediano: Consegue decorar um exorcismo depois de usá-lo umas 10 vezes.
3 – Bom: Consegue ler um texto de exorcismo e saber se ele funciona
4 – Excelente: Consegue decorar exorcismos lendo (conhecendo a língua) /usando apenas uma vez.
5 – Fora da curva: Consegue improvisar um exorcismo.

Parte importante do exorcismo é a entoação do que é dito, gaguejar ou pronunciar de forma muito errônea os versos corta o efeito.

Cada tipo de demônio tem seu nível o que vai influenciar diretamente na dificuldade de fazê-lo abandonar o corpo do possuído.

Fantasmas e demônios de nível 1, dificuldade nível “Fácil”
Demônios de nível 2, dificuldade nível “Médio”
Demônios de nível 3, dificuldade nível “Difícil”
Demônios de nível 4, dificuldade nível “Muito Difícil”
Demônios de nível 5, dificuldade nível “Improvável”

Sucessos

No caso de demônios para cada sucesso o possessor perde 5 pontos de Impius

No caso de Fantasmas para cada sucesso perde 1 ponto de assombração

0 – Não Sucesso: O possessor ri na sua cara e ainda zomba de você.
1 – Malfeito: O possessor não sai, apenas perde 5 pontos de Impius e o controle dando abertura para o possuído falar brevemente.
2 – Feito: O possessor é forçado a sair, e perde 10 pontos de Impius, mas pode possuir outra pessoa.
3 – Bem-feito: O possessor é forçado a sair, perde 15 pontos de Impius, e é banido de volta para o inferno.
4 – Ótimo: O possessor é forçado a sair, perde 20 pontos de Impius, e é banido de volta para o inferno.
5 – Perfeito: O possessor é forçado a sair, perde 25 pontos de Impius, e é banido de volta para o inferno.

Nota para o mestre: Qualquer tipo aprisionamento ou barreira para demônios não impede sua volta para o inferno quando são exorcizados.

Faca (Destreza/Fácil)

Esta perícia te habilita a lutar com uma faca, adaga ou qualquer objeto semelhante, nada longo como espadas, também não te permite arremessar facas, para isso use a perícia adequada.

Modificadores de dificuldade

- Alvos pequenos como uma mão ou um pescoço +1 Nível
- Alvos em movimento +1 nível

Falcoaria (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a caçar usando um falcão treinado, obviamente as presas devem ser pequenas o suficiente para ser carregado pela ave. Para treinar um falcão adulto do zero a dificuldade sobe para difícil. Se você optar por procurar um ninho (eles nascem na primavera) o mestre deve estabelecer a dificuldade para encontrar um ninho o que não será fácil. Ao encontrar o ninho role um teste com dificuldade final 8, cada sucesso significa um filhote. [2]

Falsificação de dinheiro (Inteligência/Improvável)

Esta perícia te habilita a falsificar dinheiro. Caso não tenha acesso aos equipamentos corretos o mestre pode aumentar a dificuldade. Quando fizer o teste de falsificação anote a quantidade de sucessos feita nele, pois sempre que for verificado por alguém que conhece será rolado um **teste para reconhecer** a cédula, usando **Inteligência/Difícil** serão necessários mais sucessos do que os conseguidos para fazer a falsificação.

[2] Em média cada ninho de falcão tem 3 ovos, e a taxa de eclosão é de 1,6.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Suas notas parecem dinheiro de banco imobiliário.
1 – Malfeito: O dinheiro fica borrado.
2 – Feito: O dinheiro tem a cor sutilmente diferente.
3 – Bem-feito: A cédula possui pequenos erros, apenas alguém procurando por eles perceberia, se olhar com atenção.
4 – Ótimo: Um especialista que não esteja muito atento não perceberia as suas falhas.
5 – Perfeito: A nota é idêntica, apenas um especialista do banco central poderia identificar a diferença.

Falsificação de documentos (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a falsificar qualquer tipo de documento impresso. Caso não tenha acesso aos equipamentos corretos o mestre pode aumentar a dificuldade. Quando fizer o teste de falsificação anote a quantidade de sucessos feita nele, pois sempre que for verificado por alguém que conhece será rolado um **teste para reconhecer** o documento, usando **Inteligência/média** serão necessários mais sucessos do que os conseguidos para fazer a falsificação.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Você escreve um bilhete falso e termina com “’É Verdade este bilhete”.
1 – Malfeito: O documento possui erros de grafia.
2 – Feito: Os brasões ou marcas de identificação estão errados ou desatualizados.
3 – Bem-feito: O documento possui pequenos erros, apenas alguém que lida com ele todos os dias perceberia se olhar com atenção.
4 – Ótimo: Um especialista que não esteja muito atento não perceberia as suas falhas.
5 – Perfeito: O documento é idêntico ao original, provavelmente é impossível alguém descobrir que não é verdadeiro.

Ferreiro (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a trabalhar numa forja com metais não preciosos, obviamente é necessário toda uma série de ferramentas. Caso não tenha uma forja um ferreiro consegue improvisar montando uma em 5d10 dias.

Física Clássica [especificar] (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer e trabalhar com a física clássica, aquela que aprendemos no colégio. Seus campos de estudo são, **mecânica, termodinâmica, eletromagnetismo, ótica e ondulatória,** escolha uma. Qualquer pergunta a nível de ensino médio você tem capacidade de responder, mas como um profissional físico você fica mais limitado dentro da sua especialidade.

Níveis
0 – Nulo: Arco-íris são pontes para outros reinos e tem um pote de ouro no final deles.
1 – Fraco: Você até que lembra direitinho do que aprendeu na escola.
2 – Mediano: Você é um profissional, provavelmente um professor.
3 – Bom: Você é um pesquisador da física.
4 – Excelente: Você é um pesquisador renomado do ramo da física.
5 – Fora da curva: Seu apelido entre os colegas é José Newton.

Física Moderna [especificar] (Inteligência/Muito Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer e trabalhar com um dos ramos da física moderna. Seus campos de estudo são **relatividade, quântica, nuclear, partículas** escolha uma.

Fotografia (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a fazer fotografia técnica, do tipo foto registro, como foto jornalística, ou de eventos. Você sabe escolher a lente apropriada, usar rebatedores, entende de iluminação e como usar a luz a seu favor. Também é capacitado a revelar e retocar fotos digitais.

Fuga (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a se soltar quando estiver preso seja com cordas, algemas, fita adesiva, braçadeiras de nylon ou mesmo pequenas jaulas com fechaduras mais toscas, fechaduras fortes, precisam da perícia arrombamento. A primeira tentativa leva 1 minuto, para a próxima tentativa o tempo dobra. O mestre deve determinar o número de sucessos para se soltar.

Furtividade (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita se mover silenciosamente, sem chamar a atenção, ou até se esconder desde que haja locais para tal a sua volta.

Geologia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a fazer levantamentos geológicos e geofísicos coletando analisando gerenciando amostragens, medindo todos os paramentos cabíveis das amostras além, de obviamente reconhecer minerais, mesmo que raros.

Heráldica (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a conhecer a antiga arte do século XII de criar, descrever e estudar brasões de armas e escudos. A heráldica foi inicialmente desenvolvida como um sistema de identificação visual para distinguir as famílias de cavaleiros e nobres em batalhas e torneios.

Herbalismo (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a identificar, coletar e utilizar plantas e ervas para diversos fins, como criar remédios, poções e antídotos. Com este conhecimento, você pode reconhecer plantas medicinais e venenosas, preparar tratamentos naturais para curar ferimentos e doenças. Além disso, te permite entender o ecossistema ao seu redor, aproveitando os recursos naturais de maneira sustentável e eficaz.

Hipnotismo (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a induzir estados de transe em indivíduos, permitindo acessar e influenciar suas percepções, memórias e comportamentos. Com o hipnotismo, você pode ajudar pessoas a superar fobias, controlar a dor, melhorar o desempenho em diversas atividades e até recuperar memórias esquecidas. Além disso, essa habilidade pode ser utilizada em contextos terapêuticos, forenses e de entretenimento, sempre respeitando os limites éticos e a segurança dos envolvidos. Quando a pessoa a ser hipnotizada não estiver de acordo com isso faça um teste de Força de Vontade com o nível médio, o número de sucessos determina o nível da dificuldade do ataque. Se for consensual a dificuldade é nível Fácil.

História (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer o passado, com alguma ajuda dos dados você pode lembrar com precisão tudo que consta nos livros de história, e em alguns casos até o que não

está, como relatos não oficiais de cartas de figuras históricas dirigidas aos seus entes queridos ou amantes.

Níveis
0 – Nulo: Você sabe que Cristóvão Colombo foi o celebre descobridor do Brasil.
1 – Fraco: Você mal lembra das aulas do colégio, quem dirá da faculdade.
2 – Mediano: Você lembra quase tudo que foi visto em aula.
3 – Bom: Você é um bom pesquisador.
4 – Excelente: Você é um renomado pesquisador.
5 – Fora da curva: Você descobre fofoca de gente morta.

História da Arte (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a analisar e interpretar obras de arte, compreendendo seu contexto histórico, cultural e estilístico. Com este conhecimento, você pode identificar a autoria, autenticidade e valor de peças artísticas, além de entender as influências e movimentos que moldaram diferentes períodos artísticos. Essa habilidade é essencial para curadores, conservadores, críticos de arte e colecionadores, permitindo uma apreciação mais profunda e informada das obras e sua importância no patrimônio cultural.

Instrumento Musical [especificar] (Inteligência/Difícil) {Música ≥}

Esta perícia te habilita a tocar um instrumento, para cada instrumento você deve comprar novamente a perícia e especificar o novo instrumento. Música é pré-requisito, e o nível de Instrumento musical não pode ultrapassar o de música.

Interrogatório (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a fazer um interrogatório eficiente, para fazer o infeliz contar tudo que sabe. Usando técnicas amigáveis para convencê-lo a falar role o teste com inteligência, para resistir e não falar o interrogado deve rolar um teste de inteligência com a dificuldade fácil, o número de sucessos deve ser somado a dificuldade do interrogador. Caso o interrogado também possua esta perícia, ele pode fazer o mesmo teste usando com um “Contra interrogatório” vence quem fizer mais sucessos, no caso de empata ambos refazem os testes. Caso o Interrogador optar por técnicas mais agressivas, utilize a perícia “Tortura” adequada.

Intimidação (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a entender a compreender a arte da intimidação em seus desdobramentos. Quando fazer uma ameaça sutil ou partir para agressão física. Quanto maior seu nível na perícia menos chance de recorrer a violência o que obviamente é para amadores.

Investigação (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a perceber os detalhes e seu nível de relevância para o caso que outros sequer perceberiam que estavam lá. Você consegue perceber inclusive quando pistas são falsas, ou simplesmente parecem pistas e não são. Você também percebe os indícios que provam que alguém é inocente.

Jogos de Azar (Sorte/Difícil)

Esta perícia te habilita a não apenas saber as regras, mas a jogar jogos de azar como os de cassino sabendo quando parar ou apostar mais, para maximizar seus lucros. E ainda fazer cara de inocente dizendo coisas do tipo “sorte de principiante”. Se você jogar contra um NPCs não importantes faça um teste simples, se o jogo for entre dois jogadores ganha tem tiver mais

sucessos. Caso o mestre queira dificultar um pouco mais, num jogo contra um NPC pode estabelecer o nível de sorte e perícia para um jogas contra o outro.

Jogos de Boteco (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a conhecer as regras e a jogar os jogos normalmente encontrados em botecos, de sinuca ao pebolim, o mestre deve adaptar essa perícia ao jogos que se encontram nos bares da região onde se passa o jogo. No Brasil o mais comum é Sinuca e pebolim (este costuma ter nomes variados de acordo com a região do país), nos estados Unidos Sinuca dardos, e algum árcade as vezes pinball.

Jogos de Cartas (Sorte, Percepção, Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a jogar jogos de carta à dinheiro, como Pôquer ou 21 (Black Jack). Aqui vamos desmembrar o jogo, quando você pega as caras **para ter uma boa mão, teste sorte**, para perceber a **reação dos outros** jogadores ou da mesa **teste percepção**, para fazer uma **boa jogada teste Inteligência**. No caso de um cassino ou uma mesa profissional de pôquer suba a dificuldade para difícil. Se o jogo for muito importante para a trama e quiser aumentar a tensão emule o jogo rolando cada teste em tempo real de acordo com a sequência das jogadas. Se o jogo for algo corriqueiro como um jogador levantando dinheiro para sustentar a vida de caçador conseguindo dinheiro em jogos amadores, role cada teste uma vez, some os resultados e dívida por 3 arredonde para o número inteiro. Se não quiser dar ênfase ao jogo e quiser passar rápido por ele, apenas teste sorte.

Lábia (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a convencer as pessoas a fazerem coisas que sem a sua influência não fariam. É o tipo de coisa que se aprende na escola da vida quando se depende de convencer os outros para sobreviver. Para não cair na lábia de alguém o outro jogador deve rolar um teste de tenacidade com dificuldade média, quem tiver mais sucessos ganha.

Lança (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a lutar com umas lança e a arremessá-la para atingir um inimigo a distância. A distância máxima vai variar de acordo com a sua força, se o alvo estiver dentro da distância máxima o seu teste com a destreza determina se acertou. Se o alvo estiver longe demais mesmo com cinco sucessos o alvo não será atingido.

Sucessos

0 – Não Sucesso: A lança cai no seu pé.
1 – Malfeito: A lança bate no alvo, mas não espeta.
2 – Feito: Acerta, se o alvo for grande.
3 – Bem-feito: Acerta em um alvo magro.
4 – Ótimo: Acerta em uma melancia.
5 – Perfeito: Acerta uma maçã.

Distâncias

1 de força – 10m
2 de força – 25m
3 de força – 75m
4 de força – 125m
5 de força – 200m

Distâncias para lanças ou dardos balanceados para arremesso. Qualquer outro tipo de lança terá o alcance menor.

Leitura Labial (Inteligência/Média)

Esta perícia te permite compreender o que as pessoas falam através do movimento de seus lábios, qualquer coisa que obstrua a sua visão da boca de quem está falando, anula

totalmente a sua capacidade de fazer isto. Obviamente a pessoa precisa estar no seu campo de visão com a boca visível. É importante salientar que tudo isso que foi dito foi partindo do princípio de que você conheça a língua que está sendo falada pelo alvo, caso contrário a leitura fica inviável.

Liderança (Carisma/Média)

Esta perícia te habilita a comandar um grupo de pessoas, em geral para fazer coisas perigosas e até talvez coisas que elas não queiram fazer, ao menos não sem a liderança adequada os inspirando. Um grupo que já te conhece e gosta de você pode baixar a dificuldade dos testes de liderança, assim como um grupo que não gosta de você pode aumentá-la para difícil, ou um grupo que te odeia pode tornar muito difícil. Situações de perigo podem exigir testes com dificuldades maiores a critério do mestre. Uma disputa pela liderança vence quem tiver mais sucessos

Línguas, Outras [Especificar] (Inteligência/Média)

Está perícia te habilita a falar e compreender uma outra língua, além da sua nativa. Qualquer língua viva pode ser adquirida ao custo uma perícia nova. Para outra língua compre a perícia novamente especificando a nova língua. Para comprar línguas mortas na criação do personagem custa a mesma pontuação, porém quando compradas com pontos de experiencia custam o dobro, assim como os novos níveis.

Linguagem de Sinais (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a se comunicar na linguagem de sinais da sua língua nativa. Importante lembrar que cada país tem a sua própria linguagem de sinais, Linguagem Brasileira de Sinais (Libras) no Brasil, ou American Sign Language (Ameslan), e assim por diante. Cada país tem seus sinais e gramática em geral acompanhado a gramática da língua falada. Para saber linguagens de sinais de outros países especifique.

Linguística (Inteligência/Muito Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer a estrutura sobre as quais as línguas se formam. Um linguista pode identificar uma língua a partir de palavras soltas faladas ou escritas. Com a exposição apropriada pode até compreender uma língua morta, ou mesmo uma língua completamente esquecida ou nova para a humanidade. A cada 50 minutos você pode rolar outro teste e somar os resultados, erros críticos comem sucessos anteriores te deixando na dúvida quanto a tradução anterior.

Sucessos

0 – Não Sucesso: Lorem ipsum dolor sit amet aut optio sapiente ut corrupti atque nam officiis et eius. Ein?

1 – Malfeito: **Cuidado** ipsum dolor sit amet aut optio sapiente ut corrupti atque **demônios** officiis et **aqui**.

2 – Feito: **Cuidado** ipsum dolor **quebrar** amet aut **círculo** sapiente ut corrupti atque **demônios** officiis et **aqui**.

3 – Bem-feito: **Cuidado para** dolor **quebrar** amet aut **círculo** sapiente ut corrupti atque **demônios** officiis et **aqui**.

4 – Ótimo: **Cuidado para** dolor **quebrar** amet aut **círculo de proteção** corrupti atque **demônios** officiis **entrarem aqui**.

5 – Perfeito: **Cuidado para não quebrar o círculo de proteção que impede os demônios de entrarem aqui**.

Literatura (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer grandes obras literárias, quanto maior seu nível, mais obscuras as obras que você conhece. Há muitos segredos escondidos em verso e prosa que são completamente invisíveis aos olhos de leigos, mas talvez você possa encontrá-los.

Maître (Carisma/Média)

Esta perícia te habilita a servir mesas de forma correta, se comunicar de forma eficiente com os clientes, conhecer os protocolos, e até coordenar uma equipe de garçons, lidando com todos os possíveis imprevistos ligados a profissão. Além de harmonizar bebidas e saber qual é adequada para cada ocasião.

Malandragem (inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a conhecer os protocolos implícitos, ou não, das ruas. Você pode saber onde conseguir drogas, armas ilegais, ou qualquer coisa que role no submundo.

Mangual (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a lutar com armas desbalanceadas com um cabo preso a uma cabeça por uma corrente. Esta arma só pode ser defendida ou aparada por algo que a bloqueie como um escudo. Se usar outra arma para defender o mestre deve usar a perícia da arma em questão com a dificuldade difícil, 3 sucessos ou menos a arma de defesa quebra, 4 ou mais a arma de defesa é apenas arrancada das mãos do adversário, que pode tentar buscá-la para continuar o embate.

Manipulação (Inteligência ou Carisma ou Força/Variável)

Esta perícia te habilita a dominar a arte do convencimento, seja levando os outros na conversa, porque te devem uma, ou por livre e espontânea pressão. Independente da abordagem as pessoas farão o que você quer não importando o que seja. Claro que se você falhar haverá consequências, uma vez que o teste retorne não sucesso ou erro crítico, você não poderá tentar manipular a mesma pessoa novamente, a não ser por ameaça física. Para **chantagem teste inteligência**, para **manipular de forma amigável carisma** e para **ameaçar fisicamente teste força**. A dificuldade será imposta pela tenacidade do alvo, 1 é fácil, 2 é médio, 3 difícil, 4 muito difícil e 5 é improvável.

Níveis:

0 – Nulo: Sempre que tentar convencer alguém de fazer algo tem boa chance delas fazerem o oposto do que você quer.

1 – Fraco: Convencer alguém é um ato de sorte

2 – Mediano: Com uma boa argumentação eles tendem a te obedecer.

3 – Bom: A maioria das pessoas tendem a fazer o que você quer

4 – Excelente: Você faria sucesso na carreira política.

5 – Fora da curva: As pessoas não costumam te questionar, só obedecer.

Manutenção (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a fazer reparos, sejam das pequenas coisas de casa, do seu veículo, aparelhos, com as ferramentas certas e tempo suficiente, você pode arrumar qualquer coisa. A dificuldade básica é “Média”, mas vai depender do que o mestre achar adequado de acordo com o restante do seu personagem.

Marcenaria (Destreza/Média)

Esta perícia te habilita a construir moveis, escadas, portas, utensílios, ferramentas e basicamente qualquer coisa feita em madeira. Também pode usar a perícia para precificar um trabalho ou mesmo identificar o tipo de madeira usado.

Matemática (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita não apenas a fazer cálculos, mas também a pensar matematicamente podendo resolver qualquer problema ligado a matemática. Considerando o seu nível o mestre pode estipular dificuldades diferentes para problemas maiores ou menores.

Mecânica [Especificar] (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a compreender aparelhos mecânicos como motores por exemplo. Porém não capacita a projetar. Especifique uma especialização, Aeronaves, Mecanismos de Engrenagens e molas, Mecatrônica, Motor a combustão, Motores a vapor, Motores Elétricos, Veículos automotores, Veículos de tração animal ou algo diferente se o mestre aprovar. O mestre pode considerar que você consegue arrumar algo fora da sua especialização

Medicina (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a curar pessoas, usando técnicas de medicina ocidental, por se tratar de uma perícia muito ampla, as capacidades serão divididas de acordo com o seu nível.

Nível 1 – Primeiros socorros
Nível 2 – Primeiro Socorrista ou Técnico em enfermagem
Nível 3 – Clínico Geral
Nível 4 – Especialista (escolha uma especialidade da medicina)
Nível 5 – Super especialista e pesquisador

A partir do nível 3 já pode ser cirurgião Geral, no 4 e 5 de acordo com a sua especialidade. Após o nível 4, qualquer coisa que possa ser feita por um clínico geral passa a ter dificuldade média.

Medicina oriental [Especificar] (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a conhecer e dominar a toda a base da medicina oriental que trabalha com meridianos, pode escolher uma vertente de como trabalhar como Acupuntura, Moxabustão, Shiatsu, Tui-ná, Ventosa terapia entre outros. Os resultados possíveis são em analgesia e síndromes metabólicas, contusões, queimaduras, porém não prescrevem remédios. Os efeitos duram por até cinco dias seguidos.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Dá conforto espiritual para o paciente.
1 – Malfeito: Tem um efeito leve de analgesia.
2 – Feito: Tem um efeito forte de analgesia.
3 – Bem-feito: Recupera 2 pontos de vida por dia
4 – Ótimo: Recupera 3 pontos de vida por dia
5 – Perfeito: Recupera 5 pontos de vida na hora, depois 3 por dia

Meditação (Tenacidade/Média)

Esta perícia te habilita a entrar em estado me meditação, o que pode te ajudar com alguns problemas físicos e vários mentais, reorganizar pensamentos e tomar decisões melhores (veja a lista de níveis de sucesso). Se for perturbado durante a meditação refaça o teste aumentando a dificuldade para difícil. Caso tenha comprado algum poder sobrenatural, você

pode fazer um teste de meditação antes para usá-los, cada sucesso subtrairá um ponto a dificuldade final.

Níveis:
0 – Nulo: Você acha que meditar é dizer aum...
1 – Fraco: Você quase entra em transe mas acaba dormindo.
2 – Mediano: Você entra em transe, e isso acalma a sua mente
3 – Bom: Você consegue usar seu poder Sobrenatural.
4 – Excelente: Você entra em transe, e isso cura o seu corpo em 1 ponto, só pode ser usado uma vez ao dia.
5 – Fora da curva: Você consegue ver respostas onde antes só haviam duvidas, pode fazer uma pergunta ao mestre, porém ele pode responder como bem entender, só não pode mentir.

Mergulho (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita não apenas a nadar embaixo d’água, mas principalmente a controlar a respiração com equipamentos de mergulho. Você também está habilitado a fazer a manutenção e detectar problemas no equipamento. Role um teste antes do mergulho e outro a cada 50 embaixo da água.

Meteorologia (Inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a prever o tempo com ajuda dos equipamentos apropriados. Se não houver equipamentos disponíveis aumente em um nível a dificuldade. Para cada dois dias para frente some mais um nível de dificuldade, se precisar passar de “Improvável”, some +2 para cada nível. O limite de dias fica por conta do seu nível de Atributo + Perícia onde a dificuldade final bater em 11 (situação impossível).

Modelagem e impressão 3D (Inteligência/Média) {Computador, usuário - 3}

Esta perícia te habilita a trabalhar com softwares de modelagem 3D e usar impressoras 3D. Você é capaz de projetar algo que seja necessário e modelar para depois dar vida a peça na sua impressora. Role um teste para cada etapa, projeto, modelagem, impressão. Caso já tenha um modelo pronto pode só rolar o teste para imprimir. Você também está capacitado a fazer manutenção na sua impressora.

Níveis:
0 – Nulo: Sua impressora está coberta de pó por nunca produzir nada.
1 – Fraco: Com modelos prontos e algumas tentativas até sai algo na impressora.
2 – Mediano: Você faz projetos simples, sem muitos detalhes ou peças móveis.
3 – Bom: Você faz projetos bonitos e detalhados, até com algumas peças moveis, além de escolher perfeitamente o material mais apropriado para imprimir seu projeto.
4 – Excelente: Você é o gênio da impressão 3D, consegue fazer peças únicas completamente moveis.
5 – Fora da curva: Você é capaz de imprimir qualquer coisa, até mesmo armas que aguentam alguns disparos antes de quebrar.

Música (Inteligência/Médio)

Esta perícia te habilita a conhecer ritmos, fazer composições de melodias, ler e escrever partituras, tudo que envolva música, mas que não envolva tocar instrumentos. Tocar é uma perícia a parte.

Natação (Destreza/Fácil)

Esta perícia te habilita a nadar com desenvoltura, para todos os fins possíveis dependendo do número de sucessos.

Níveis:

0 – Nulo: Câimbra, câimbra, câimbra.... glub glub glub...
1 – Fraco: Você boia, até aí... coco também boia.
2 – Mediano: Você nada bem.
3 – Bom: Você pode ser um salva vidas.
4 – Excelente: Você nada rápido como um esportista olímpico.
5 – Fora da curva: Há quem diga que você respira embaixo d’água e talvez tenha uma calda.

Naturalista (Inteligência/Difícil)

Está perícia te habilita a conviver em harmonia com a natureza. Você reconhece plantas e sabe as suas utilidades, sabe como evitar, chamar a atenção ou mesmo provocar animais. Sabe também como acender fogo, fazer uma fogueira de maneira segura.

Navegação (Inteligência/Muito Difícil)

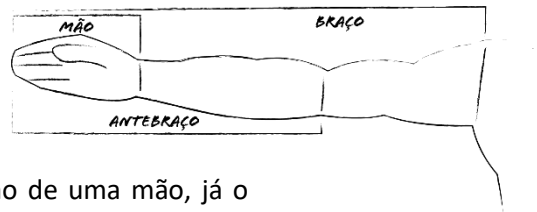
Esta perícia te habilita a se localizar usando as estrelas como referência, logo você consegue se localizar a noite sem um GPS. Caso você tenha acesso a uma bússola, a dificuldade cai em um nível.

Sucessos

0 – Não Sucesso: Você sabe que está aqui. Seja lá onde for esse tal de aqui.
1 – Malfeito: Você sabe em que hemisfério está.
2 – Feito: Você sabe aproximadamente onde está, com uma margem de erro de 2000 km.
3 – Bem-feito: Você sabe aproximadamente onde está, com uma margem de erro de 1000 km.
4 – Ótimo: Você sabe aproximadamente onde está, com uma margem de erro de 100 km.
5 – Perfeito: Você sabe onde está, com uma margem de erro de 10 km, e ainda pode dizer que horas são.

Ocultamento (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a esconder objetos junto ao corpo, o seu ou de outra pessoa. Se a outra pessoa não souber que você está escondendo nela suba a dificuldade em 1 nível, o que soma 2 pontos.



Observe que o tamanho “Mão” é o tamanho de uma mão, já o tamanho “Antebraço” além do antebraço inclui a mão inteira, e o tamanho “Braço” vai do ombro até a ponta do dedo médio.

Dificuldade por tamanho	Dificuldade por tipo de roupa
Mão – 0	Roupa de inverno/sobretudo – 0
Antebraço – 1	Roupa de meia estação – 1
Braço – 2	Roupa de verão – 2
Maior que Braço – 3	Roupa intima/banho – 3

Some a dificuldade por tamanho com a dificuldade por tipo de roupa, o resultado será o número de níveis de dificuldade. Exemplo 1: Algo do tamanho mão (0) escondido numa roupa de inverno (0), a soma é ZERO (0+0=0) logo não precisa teste. Nesta mesma situação esconder algo em outra pessoa sem o conhecimento dela, a dificuldade sobe para 2 (0+0+2=2) logo a dificuldade é média. Exemplo 2: Se o objeto tem o tamanho braço (2) para esconder em alguém com roupas de meia estação (1) a dificuldade é TRÊS (2+1=3) logo a dificuldade final é difícil. Nesta mesma situação esconder algo em outra pessoa sem o conhecimento dela, a dificuldade sobe para 2 (2+1+2=5) logo a dificuldade é improvável.

Ao mestre agora cabe coerência, o mais provável é que seria impossível esconder algo maior que um braço em roupas de banho por exemplo, ou um objeto esférico mesmo que do tamanho de uma mão, estão use o bom senso.

Anote o número de sucessos do objeto oculto, pois para alguém encontrá-lo precisa jogar a mesma perícia e ter um número igual ou maior de sucessos.

Nota: Baseado em estudos anatômicos de Vitruvius que influenciaram o trabalho de Leonardo da Vinci, temos as seguintes proporções.

Relação de medidas:

Tamanho mão (em cm):

Geralmente, é cerca de 10% da altura da pessoa.
Calculando o tamanho “mão”: Altura da pessoa × 0,10
Exemplo: Alguém com 170 cm de altura teria um tamanho "mão" de aproximadamente 17 cm.

Tamanho antebraço (em cm):

Cerca de 25% da altura da pessoa.
Calculando o tamanho “antebraço”: Altura da pessoa × 0,25
Exemplo: Para uma altura de 170 cm, o tamanho "antebraço" seria de aproximadamente 42,5 cm.

Tamanho braço (em cm):

Aproximadamente 40% da altura da pessoa.
Calculando o tamanho “braço”: Altura da pessoa × 0,40
Exemplo: Uma pessoa de 170 cm teria um tamanho "braço" aproximadamente 68 cm.

Ocultismo (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita não apenas a conhecer o oculto, mas principalmente a saber o que e onde procurar mais informações quando se depara com algo que ainda não conhece. Você pode conhecer as doutrinas, lendas e culturas místicas de antigas civilizações. Esta perícia não te habilita a ter uma biblioteca de ocultismo, mas sim a usar uma, ou encontrar pistas em lendas ou em outros materiais, e até a diferenciar o que pode ser verdadeiro do que é falso do que encontrar na internet.

Níveis:
0 – Nulo: Você não faz ideia do que pode ser verdade ou mentira.
1 – Fraco: Você acredita que vampiros existem e talvez alguns tipos brilhem ao sol. Se está em um filme deve ter algum fundo de verdade.
2 – Mediano: Talvez haja algo de verdade neste conto, pois ele lembra muito as lendas

dos povos nativos da mesma região do autor.
3 – Bom: Este trecho da lenda é uma parábola para explicar os acontecimentos para o povo primitivo da época.
4 – Excelente: Lixo, lixo , lixo... Aqui este trecho da lenda descreve como capturar este monstro.
5 – Fora da curva: Isso me lembra os mitos da cultura asteca onde este tipo de criaturas eram relativamente comuns, como você pode ver neste livro.

Oráculos [Especificar] (Intuição/Difícil)

Esta perícia te habilita a responder perguntas da qual você não tem conhecimento incluindo o que pode acontecer no futuro. Porém o simples fato de você saber sobre o futuro pode alterá-lo, ou simplesmente a sua tentativa de evitá-lo pode fazer com que ele se torne verdade. Especifique o seu oraculo, Astrologia, Bola de Cristal, Búzios, Clarividência, I Ching, Jogo dos Ossos, Quiromancia, Tarô, Tasseografia ou qualquer outro. Realize um teste de fadiga para até 2 perguntas.

Oratória (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a falar de improviso, seja dando uma palestra, contando uma história ou apenas enrolando. Você sabe como prender a atenção do público com algum bom tempo.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Eles te vaiam e jogam tomates podres.
1 – Malfeito: Eles te ignoram depois de 2 minutos.
2 – Feito: Você prende a atenção do público por 10 minutos.
3 – Bem-feito: Você prende a atenção do público por 20 minutos.
4 – Ótimo: Você prende a atenção do público por 50 minutos.
5 – Perfeito: Você prende a atenção do público pelo tempo que quiser.

Ourives (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a trabalhar com metais preciosos fabricando peças ornadas que podem inclusive conter pedras. Um ourives é um metalúrgico especializado em trabalhar ouro e outros metais preciosos. Hoje em dia especializam-se principalmente na fabricação de joias, mas, historicamente, os ourives também fabricavam talheres, travessas, taças, utensílios decorativos e úteis e itens cerimoniais ou religiosos.

Paraquedismo (Destreza/Fácil)

Esta perícia te habilita a saltar de paraquedas e chegar em um ponto específico. Em caso de erro o paraquedas não abre, e você pode tentar de novo mais duas vezes, cada uma delas aumentando a dificuldade em mais um nível, depois do terceiro erro você morre por não ter tempo do paraquedas abrir e reduzir o suficiente a sua velocidade. Lembrando que erro é diferente de não sucesso.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Você cai há quilômetros de onde pretendia. A caminhada vai ser longa.
1 – Malfeito: Você cai há 1 km do alvo, em um terreno bom é uma caminhada de 15 minutos.
2 – Feito: Você cai há 100 metros do alvo, 1,5 minutos de caminhada.
3 – Bem-feito: Você cai há 30 metros do alvo.

4 – Ótimo: Você cai há 10 metros do alvo.
5 – Perfeito: Você cai exatamente onde pretendia, nem 10 centímetros para o lado.

Parkour (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a dominar a arte de se mover de forma fluida e eficiente tanto em ambientes urbanos quanto naturais. Você supera obstáculos correndo, saltando e deslisando por qualquer superfície sólida. Corrimãos, muros, telhados, paredes são apenas parte do caminho, também é possível escalar improvisando apoios, saltar o dobro da distância normal, e rolar ao cair para absorver o impacto, possibilitando reduza o dano de uma queda. Ao cair faça um teste de Parkour, cada sucesso subtrai um ponto de dano.

Pedagogia (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a ensinar outras pessoas de maneira mais didática. A dificuldade será inversamente proporcional a inteligência do aluno, veja abaixo. O professor precisa ter no mínimo dois níveis da perícia acima do nível do aprendiz. Cada tentativa de aprendizado, tendo sucesso ou não só pode ser feita uma vez por dia. No caso de o teste dar erro o aluno fica muito confuso para aprender aquilo por uma semana. No caso de sucesso o aluno tendo pontos de experiencia o suficiente pode comprar a perícia ensinada, caso contrário ele não retem a informação e quando tiver pontuação para comprar vai ter que estudar novamente.

Inteligência	Dificuldade
Nível 1	Improvável
Nível 2	Muito Difícil
Nível 3	Difícil
Nível 4	Médio
Nível 5	Fácil

Perícia Criminal (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a fazer todo o trabalho que vemos em series de CSI, toda a parte de laboratório, de cálculo de trajetória de balas, coleta de DNA, direção das manchar de sangue. Se você for de fato um perito da polícia ainda conta com o laboratório de apoio.

Perseguição discreta (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita seguir uma pessoa discretamente se camuflando na multidão para não ser percebido. A cada 15 minutos de perseguição role um teste, o mestre pode alterar a dificuldade de acordo com a densidade de pessoas a volta. Para perceber que está sendo seguido o alvo deve rolar um teste de Percepção + Alerta com dificuldade igual a usada pelo perseguidor, o empate é favorável à quem persegue.

Pescaria (Inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a pescar usando o material adequado, qualquer um deles. Caso não haja o equipamento correto, o mestre pode permitir que você improvise, ajustando a dificuldade de acordo com o que você tem a disposição.

Pesquisa (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a fazer pesquisas na internet, em arquivos ou até mesmo em livros. O número de sucessos vai definir a qualidade da informação que pode conseguir. Obviamente o mestre vai definir se existe algo para ser encontrado no material que você tem acesso.

Sucessos
0 – Não Sucesso: Você não encontrou nada.
1 – Malfeito: Você achou algo, mas entendeu errado.
2 – Feito: Você achou algo.
3 – Bem-feito: Você achou e entendeu bem o contexto de como usar a informação.
4 – Ótimo: Você achou e sabe exatamente o que fazer com a informação.
5 – Perfeito: Você não só achou a informação como também encontrou um complemento e sabe exatamente o que fazer com tudo isso.

Política (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a fazer tudo que políticos fazem, subir ao poder, se relacionar bem com outros políticos para conseguir apoio em seus projetos. Se houver uma disputa política faça o teste contra os seus oponentes ganha quem tiver mais sucessos, empates serão resolvidos com novos testes.

Prestidigitação (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a ocultar nas palmas das mãos pequenos objetos como cartas ou moedas o que é perfeito para pequenos truques ou trapaças em jogos de carta. Um não sucesso significa que você não conseguiu fazer o que pretendia. Um erro mostra o que você tentou fazer, então no caso de um truque a moeda visivelmente cai da sua mão denunciando o truque, ou no caso de um jogo a trapaça. A dificuldade sobe um nível para enganar outro prestidigitador. A dificuldade baixa um nível se você tiver uma distração para distrair a vítima. No caso de trapaça especificamente se você se preparar com cartas na manga a dificuldade cai um nível. No caso de uma disputa entre prestidigitadores um empate faz com que os dois percebam a tentativa do outro.

Protocolo policial (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a compreender e decorar os protocolos policiais, tanto para reconhecer policiais, mesmo que disfarçados, como para se disfarçar de um. A dificuldade vai variar de acordo com o seu nível. Cada nível abre um tipo de polícia com protocolos mais complexos.

Nível 1 – Brigada Militar (BR)/ Policial de rua (USA)
Nível 2 – Polícia Civil (BR)/ Detetives (USA)
Nível 3 –Perícia (BR)/ CSI (USA)
Nível 4 –Polícia Federal – PF (BR)/ Federal Bureau of Investigation – FBI (USA)
Nível 5 – Agência Brasileira de Inteligência – ABIN (BR)/ Central Intelligence Agency – CIA (USA)

Quando o seu nível for compatível com o tipo de força policial na tabela acima a dificuldade é difícil, para tentar fazer um teste de protocolo de níveis diferentes do seu subtraia ou adicione níveis de dificuldades na mesma equivalência. Exemplo: se seu nível é 2 e você que fazer teste para conhecer o protocolo de nível 1 a dificuldade baixa para “Média”. Se você tentar fazer um teste de protocolo para o nível 4, a dificuldade sobe para “Improvável”. **Importante:** Conhecer os protocolos não quer dizer que você sabe fazer o trabalho.

Psicologia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a compreender o comportamento da mente de uma pessoa ou grupo. Podendo antecipar o seu comportamento de forma geral. Esta perícia também pode ser utilizada com animais e monstros, se estiver devidamente familiarizado com eles. Se o alvo da perícia for alguém com quem você está acostumado a lidar a dificuldade baixa em um nível.

Punga (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita não apenas a bater carteiras, mas também a retirar ou colocar pequenos objetos (até o tamanho de uma mão). Para perceber o que está acontecendo o alvo deve rolar inteligência + alerta/difícil e obter o número de sucessos igual ou maior do que o punguista. Se o alvo estiver dormindo, distraído ou ébrio, a dificuldade baixa em um nível, se o mestre estiver especialmente benevolente pode reduzir um novel para cada.

Química (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a compreender a matéria e como um produto químico interage com outro, talvez até a produzir coisas uteis para caçar como pólvora, clorofórmio, ou até bombas caseiras feitas com produtos de limpeza. Com equipamentos e produtos adequados, o céu é o limite.

Rádio Amador (inteligência/Fácil)

Esta perícia te habilita a utilizar, configurar, montar e até fazer pequenas manutenções em um rádio amador. Para reparos maiores será necessária a perícia de Engenharia eletrônica.

Rastreamento (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a seguir rastros de pessoas, animais e obviamente monstros. Role um teste a cada 5 minutos para continuar encontrando pistas do que estiver seguindo. Para cada dia que a pista esfriar a dificuldade aumenta em um nível, se chover sobe mais dois níveis. Esta perícia também pode ser usada para apagar seus rastros. No caso de alguém fugindo e apagando seus rastros, anote o resultado e o perseguidor fará testes precisando de sucessos iguais ou maiores para cada ponto.

Reconhecimento de Padrões (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a reconhecer padrões, sejam eles quais forem. Lendo notícias diárias e observando acontecimentos os padrões que escapam aos outros são mais claros aos seus olhos.

0 – Nulo: Não tem nada para ser encontrado ou mestre pode optar por ser bonzinho com você e rolar sorte.
1 – Fraco: Você tem uma visão parcial muito fraca, talvez complete o quadro geral com criatividade.
2 – Mediano: Você consegue ver o quadro geral, desfocado, mas dá para ter uma boa ideia.
3 – Bom: Você consegue ver o quadro geral, e percebe muitos detalhes.
4 – Excelente: Você consegue ver tudo, mas para explicar é tão complexo que precisa de um quadro de investigação.
5 – Fora da curva: É mais fácil dizer que os espíritos te contaram o que aconteceu.

Rituais (Inteligência/Variável)

Esta perícia te habilita a fazer rituais pré-criados, não criá-los, nem lançar feitiços. Os Rituais podem ser do nível 1 ao 5, a dificuldade é igual ao nível ritual, ou seja, nível 1 é fácil, 2 é média, 3 é difícil, 4 muito difícil e 5 é improvável. Para cada 5 vezes que o ritual for executado com sucesso baixa em 1 nível, mas nunca baixando de fácil.

Sedução (Carisma/Variável)

Esta perícia te habilita a seduzir outras pessoas. A arte da sedução vai além da sua aparência, pois o comportamento acaba sendo mais impactante para despertar o desejo da

outra pessoa. Porém devemos considerar que haverá a necessidade de modificadores, o mestre pode fazê-los como entender que seja necessário, mas pode usar estes de referência.

- Se você tentar seduzir alguém que é do seu tipo de interesse e a recíproca é verdadeira, a dificuldade é média, e é necessário atingir ao menos 2 sucessos.
- Se você se tentar seduzir alguém que não é seu tipo de interesse, mas que pode se interessar pelo seu, a dificuldade sobe para o nível difícil, e é necessário atingir ao menos 3 sucessos.
- Se você tentar seduzir alguém que é o seu tipo de interesse, mas que não se interessa pelo seu, o nível de dificuldade sobe para muito difícil, e é necessário atingir ao menos 4 sucessos, para deixá-lo confuso, ou 5 para interesse romântico.
- Se você tentar seduzir alguém que não é do seu tipo de interesse, e não tem interesse pelo seu tipo, a dificuldade é media, com um sucesso a pessoa te tolera, com 2 pode até rolar uma conversa por educação, 3 este pode ser seu novo parceiro de festa, mas ao menos 4 sucessos você ganhou um amigo, com 5 sucessos a outra pessoa vira seu melhor amigo instantaneamente.

Segurança, Sistemas de (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer sistemas de segurança, como montar, desmontar burlar ou compreender suas falhas. Um sistema de segurança pode ser algo complexo como um local protegido por câmeras, lasers, travas de senhas ou biometria, ou mesmo como uma fechadura simples ou um cadeado no portão. Porém para arrombar uma porta veja a perícia arrombamento ou uma porta com um sistema eletrônico será necessária a perícia Engenharia eletrônica.

Sobrevivência [Especificar] (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a saber como se virar em situações extremas, ou nem tanto, em um tipo de terreno pré-selecionado. Você está capacitado a procurar ou criar um abrigo, encontrar água e comida, evitar animais perigosos ou qualquer outro problema relacionado ao tipo de terreno. Caso queira conhecer outro tipo de terreno compre a perícia novamente especificando o novo terreno. O mestre pode liberar terrenos novos.

Caso você esteja cuidando para que um grupo sobreviva no terreno, role um teste pior dia para determinar se eles estão bem. Em caso de não sucesso faça um teste de Constituição com dificuldade “Difícil” para cada membro do grupo, e cada não sucesso custará um ponto de vitalidade. Já no caso de Erro no teste de cuidar do grupo role um teste com dificuldade “Média”.

Tipos de Terreno

Ártico	Litoral	Planície
Deserto	Montanha	Selva
Floresta	Pântano	Mar

Solda (Destreza/Fácil)

Esta perícia te habilita soldar para unir ou fazer reparos em peças de metal. Normalmente conhecimento está vinculado a profissões como, serralheiro, metalúrgicos, construtores navais e automotivos.

Para solda subaquática a dificuldade sobe para média.

Tática (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita não apenas a criar planos de ataque, mas principalmente a prever os movimentos do inimigo seja este um indivíduo ou um grupo. O quanto você conhece o inimigo pode gerar um modificador a critério do mestre, que não te contará de quanto é, pois basicamente é um jogo de adivinhação baseado em conhecimento prévio. Se tiver sucessos suficientes seus testes de iniciativa baixa para “Fácil”.

Sucessos

0 – Não Sucesso: Você tem certeza absoluta do que o inimigo vai fazer.
1 – Malfeito: Você tem alguma vaga ideia das prováveis ações do seu inimigo, mas sabe é existem muitas lacunas.
2 – Feito: Você consegue vislumbrar o panorama geral das ações do seu inimigo, mas sem detalhes.
3 – Bem-feito: Além do panorama geral, você consegue prever várias possíveis ações
4 – Ótimo: Você prevê em detalhes o plano do seu inimigo.
5 – Perfeito: Você prevê em detalhes o plano do seu inimigo, com direito à planos de contingencia e tudo que ele pode fazer quando as coisas começarem a dar errado.

Teologia [Especificar] (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer as religiões, suas estruturas e panteões. A partir do nível 3 você pode especificar uma religião para ser especialista, e esta terá nível de dificuldade “Média”.

Tortura Física (Inteligência/Média)

Esta perícia te habilita a usar técnicas nada sutis de tortura, a maioria delas pesadas demais para descrever em um livro de jogo. Lembrando que dependendo da vítima, ela pode admitir coisas que não necessariamente são verdades para que a tortura cesse.

Sucessos

0 – Não Sucesso: O torturado ri na sua cara e diz que você não tem capacidade de arrancar nenhuma informação dele.
1 – Malfeito: O torturado morre sem dar nenhuma informação.
2 – Feito: O torturado morre depois de dar alguma informação.
3 – Bem-feito: O torturado dá algumas informações, mas morre depois.
4 – Ótimo: O torturado dá muitas informações e sobrevive, se você deixar.
5 – Perfeito: O torturado conta tudo e se mostra disposto a continuar ajudando.

Tortura Psicológica (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a usar técnicas sutis, ou nem tanto de tortura, a maioria delas pesadas demais para descrever em um livro de jogo.

Sucessos

0 – Não Sucesso: O torturado ri na sua cara e diz que você não tem capacidade de arrancar nenhuma informação dele.
1 – Malfeito: O torturado dá informações confusas.
2 – Feito: O torturado dá alguma informação e depois surta.
3 – Bem-feito: O torturado dá algumas informações, mas fica traumatizado.
4 – Ótimo: O torturado dá muitas informações e mas fica tão traumatizado que passa mal só de ver você.
5 – Perfeito: O torturado conta tudo e se mostra disposto a continuar ajudando.

Toxicologia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a conhecer venenos e produtos tóxicos em geral. Você sabe reconhecer plantas e frutos venenosos, assim como produtos químicos. Também pode saber quais são seus respectivos antídotos.

Veterinária (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita cuidar e curar animais. Espécies que você não está familiarizado aumentam a dificuldade em um nível, animais acuados sobem mais um nível. Animais que estão familiarizados com facilitam o tratamento baixando a dificuldade em um nível. Para fazer procedimentos físicos em humanos como suturas e remoção de balas a dificuldade é a mesma que em animais. Para prescrever remédios para pessoas, se você não está acostumado a fazer isso aumente o nível da dificuldade em mais um. A partir do nível 3 você pode escolher uma espécie de animal para se especializar e baixar a dificuldade em um nível para ela.

Visão Etérica

Esta perícia te habilita a perceber o corpo etérico, que é a camada energética que envolve os seres vivos, objetos marcados por magia e até rituais. Com ela é possível enxergar auras, marcas de pactos e barganhas, marcas em objetos enfeitiçados, qualquer alteração na aura, presenças invisíveis e ver através de ilusões.

Cores de aura:

Vermelho

- Vitalidade, força física
- Paixão, impulsividade
- Raiva ou agressividade (quando turvo)

Laranja

- Criatividade
- Energia sexual
- Mudanças e movimento
- Ego inflado (quando muito saturado)

Amarelo

- Intelecto, clareza mental
- Otimismo
- Disciplina
- Ansiedade (quando pálido ou tremido)

Verde

- Cura, empatia
- Crescimento pessoal
- Equilíbrio emocional
- Ciúme (quando esverdeado acinzentado)

Azul

- Comunicação
- Verdade
- Serenidade
- Repressão emocional (quando muito escuro)

Índigo

- Intuição
- Sensibilidade psíquica
- Imaginação
- Ilusão ou fuga da realidade (quando instável)

Violeta

- Espiritualidade
- Propósito elevado
- Transformação
- Arrogância espiritual (quando “denso”)

Rosa

- Amor, compaixão
- Pureza emocional
- Idealismo
- Dependência afetiva (quando muito pálido)

Branco

- Proteção
- Pureza espiritual
- Conexão divina
- Pode indicar desgaste físico se muito fraco

Prata

- Intuição avançada
- Potencial psíquico
- Inspiração
- Instabilidade energética (quando cintilante demais)

Dourado

- Sabedoria
- Iluminação
- Liderança espiritual
- Ego messiânico (quando denso)

Marrom

- Materialismo
- Estagnação
- Preocupações mundanas
- Bloqueios emocionais

Preto

- Trauma
- Bloqueio energético
- Depressão profunda
- Não é "mal", mas é pesado

Cinza

- Cansaço
- Dúvida
- Falta de direção
- Doenças energéticas

Entidades Invisíveis: Espíritos, fantasmas, projeções astrais, ou qualquer tipo de criatura feita de um campo energético sutil pode ser percebida como algo similar a uma nuvem, quanto mais sucessos, mais identificável a entidade fica.

Ver através de ilusões: É possível perceber a ilusão como se fosse uma projeção sobre uma nuvem de fumaça envolvendo quem está oculto.

Rastrear Energia Residual: Rastro de magia, Caminhos percorridos, locais onde rituais ocorreram, quem manipulou por último algum objeto. Aparece como um rastro de luz com definição e intensidade compatível com o número de sucessos.

Zarabatana (Destreza/Difícil)

Esta perícia te habilita a usar esta peculiar arma de sopro. A Zarabatana consiste em um canudo que com um soprão lança dardos normalmente com algum tipo de veneno ou sonífero. Estes dardos não atravessam roupas pesadas, então eles só terão efeito se acertar na pele ou roupas leves. Considere o uso de modificadores em caso de chuva forte ou vento.

Zoologia (Inteligência/Difícil)

Esta perícia te habilita a identificar todo tipo de animais, suas dietas, comportamentos e habitats naturais. Com esta perícia você pode tentar prever o comportamento deles e ter um modificador de menos um nível para adestrar animais.

Deslocamento

Uma pessoa média anda em um passo rápido uma média de 4 km/h, seguindo o raciocínio nesta mesma característica nas regras do sistema uma pessoa média tem nível 2 em todos os atributos e para caminhar você precisa de destreza e folego, este segundo está englobado na constituição. Logo uma pessoa média tem **destreza** nível 2 e **constituição** 2 o que soma 4. Então para calcular o deslocamento sempre calcule somando estes atributos. Anote no primeiro bloco do quadro deslocamento na ficha. Para o segundo bloco, divida o valor do primeiro por 3,6 e obterá o valor para metros por segundo, usaremos isso para calcular a distância do salto.

DESLOCAMENTO		
ANDAR	ANDAR (BASE SALTO)	CORRIDA
KM/H	M/S	KM/H

Correr

Para correr você usará desempenho atlético. Em uma **corrida curta o indicado é Destreza média**, visando a coordenação necessária para isso. Porém no caso de precisar **correr mais rápido** para alcançar alguém **em uma distância relativamente curta**, o lógico seria **usar força**, a dificuldade vai depender do seu esforço. Já **para um percurso longo use constituição média a dificuldade pode variar com a distância**. A velocidade máxima que alguém pode atingir é 4x o seu deslocamento básico. Anote no terceiro bloco do quadro deslocamento na ficha.

Deslocamento		
Destreza + Constituição = Km/h		**Corrida**
Km/h	m/s	**Km/h**
2	0,56	**8**
3	0,83	**12**
4	1,11	**16**
5	1,39	**20**
6	1,67	**24**
7	1,94	**28**
8	2,22	**32**
9	2,50	**36**
10	2,78	**40**

Saltar

Teste Força mais desempenho atlético, a dificuldade será baseada na distância do seu deslocamento em 1 segundo (ver na tabela de deslocamento). Dificuldade fácil para a distância de até um segundo de deslocamento, médio para duas vezes a distância de um segundo, difícil para até 3 vezes, muito difícil para até 4 vezes e improvável para até 5 vezes. Anote no primeiro bloco do quadro deslocamento na ficha. Anote no segundo bloco do quadro deslocamento na ficha.

Saltos	
Distância	**Nível Dificuldade**
1x	Fácil
2x	Médio
3x	Difícil
4x	M. Difícil
5x	Improvável

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Coragem

Esta característica diz o quanto você é corajoso, não apenas para enfrentar monstros, o que de fato é importante, mas também em relação a todos os perigos cotidianos no mundo dos cordeiros. Sempre que o mestre achar necessário role um teste de Tenacidade mais Coragem. O mestre deve considerar a dificuldade padrão como nível médio, mas de acordo com o nível de perigo ele pode aumentar ou diminuir o nível como bem entender.

Como compra?

Na criação do personagem cada nível de Coragem custa 2 pontos.

Alma

É... você tem uma alma, na verdade 10 pontos de alma. Até onde você sabe, ela está presa no teu corpo é o que te mantém vivo.

O que é?

Almas são pura energia senciente, o que você é sem um corpo

Como gasta?

Caso a regra mandar usar ou entregar um ponto de alma, rasure o triangulo com o número mais alto, que ainda estiver livre.

Quando se perde uma parte da alma, a pessoa tende a ficar mais apática. No caso de qualquer gasto de um ponto único, para cada ponto de alma entregue, o personagem ganha o um modificador de mais 1 ponto de dificuldade, nos testes envolvendo o atributo Carisma. No caso de um pacto, funciona exatamente igual, como o contratante entrega 5 pontos de alma, os testes envolvendo Carisma ganham um modificador de dificuldade de mais cinco.

Dica de interpretação: A pessoa que perde partes da alma, vai perdendo o brilho no olhar, e o prazer de fazer as coisas, e começa a se importar menos com os outros. Tente imaginar uma escala do quanto você se importa como nível 10, e absolutamente apático no nível1, e percorra cada degrau de acordo com seu nível de alma.

Exemplo 1: Com nível 10, alguém que ama cachorros, para na rua para fazer carinho em vira-latas. No nível 8 até sorri para um na rua, mas já não para. No nível 4, se o cachorro estiver atrapalhando o seu caminho, você desvia sem nem olhar para ele. No nível 1, se o cachorro estiver atrapalhando o seu caminho, você chuta. (Parabéns, acabou de virar o vilão).

Exemplo 2: Quanto menor o nível, menos tato você tem com as pessoas dando notícias ruins ou delicadas de forma direta sem se preocupar com a reação das pessoas.

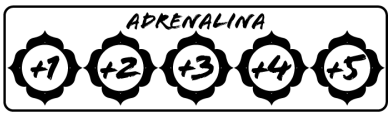
Exemplo 3: Com nível 10, alguém que adora café, quando tem oportunidade para tomar e aprecia o momento. No nível 8 ainda gosta de café, mas já não tem tanto prazer ao beber. No nível 4, só vai beber se alguém oferecer, mas de fato não se importa. No nível 1, café ou água suja não faz diferença.

Adrenalina

Sabe aquelas histórias de pessoas que em situações de grande estresse, fazem coisas que seriam impossíveis, como a mãe que levantou um carro para salvar o filho?

Sempre que houver uma grande tenção ou estresse e você não quer correr o risco de falhar em um teste, caso o mestre autorize, pode usar os pontos de adrenalina, marcando de forma que você enxergue o modificador.

São 5 pontos, para cada ponto gasto você ganha sucesso automático e assume a penalidade do modificador mais baixo ainda não utilizado como um aumento na dificuldade de todos os testes nas próximas 12h.



Caso utilize novamente a adrenalina antes do término das horas a contagem recomeça com o novo modificador, sempre somando mais 12h.

Sempre que usar um ponto, marque o menor valor ainda não usado, para marcar a sua penalidade, se usar mais algum repita com o número seguinte. Só apague a marca quando conseguir se livrar da penalidade dele.

Exemplo: Você usou um ponto de adrenalina, fica com a penalidade de +1 na dificuldade dos testes, antes de passar 12h horas, não é possível usar novamente. Porém 11h depois precisa usar novamente, agora você tem a penalidade de +2 na dificuldade dos testes, e precisa esperar 12h até perder a penalidade, acabando este período, começa a contar novamente as 12h do primeiro ponto e até acabar você fica com o modificador de +1.

Nota ao mestre: Só permita o uso se realmente achar que o personagem estaria em uma situação em que poderia estar tomado de adrenalina, caso contrário a regra não faz sentido.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Outras Características

Aqui temos mais uma oportunidade de dar vida ao seu personagem, assim como qualquer pessoa tem qualidades e defeitos, aqui não é diferente, porém características positivas custam pontos enquanto as negativas te dão pontos para gastar como bem entender. Estas características podem ser físicas, mentais ou ainda estarem relacionadas as suas competências, a sua percepção sensorial, ao mundo sobrenatural, a sociedade ou até estritamente a comunidade dos caçadores. É importante lembrar que estas características adicionais, assim como os poderes sobrenaturais, só podem ser compradas no momento da criação do personagem. Depois deste ponto o mestre pode dá-las ou tirá-las como bem entender se for para o bom andamento da história. **Dica ao mestre: Anote as características dos personagens e os testes e regres descritos em cada para evitar ter que procurar no livro o tempo todo.**

Como interpretar as Características Positivas

Nome da Característica (+ pontos) {pré-requisito} quando houver

Descrição de como a característica funciona.

No segundo parágrafo vem a regra.

Os pontos entre parênteses somam como gastos na construção do personagem até que alcance a pontuação definida pela sua faixa etária.

Características Positivas

Como já foi dito as características positivas estão divididas em categorias, e custam pontos. Elas só podem ser compradas no momento de confecção da ficha, com pontos de personagem, nunca depois usando pontos de experiencia. Após o início do jogo o mestre pode por algum motivo te dar características positivas, sem te cobrar nada, mas isso provavelmente será feito para ajudar na trama, e se o mestre for bom provavelmente isto vai tem um preço.

Competências

Estas características são relativas as suas capacidades de aprendizado ou conhecimentos e te darão algum tipo de vantagem sobre os demais, normalmente baixando a dificuldade para fazer ou aprender algo.

Ambidestro (+5)

Diferente da maioria das pessoas, que é destro ou canhoto, você não tem uma mão inapta. O que pode te permitir fazer coisas com as duas mãos, ou com a mão oposta à da sua dominante.

Esta característica retira a penalidade para usar a mão não dominante.

Aprendiz Rápido (+5)

Talvez por ser mais inteligente, ou por estar mais focado, você aprende mais rápido que a maioria das pessoas.

No momento que o mestre distribuir os pontos de experiencia você ganha 1 ponto a mais.

Ás do Volante (+10)

Quando o assunto é pilotar você é O CARA, o que a maioria acha complicado, para você simplesmente é brincadeira de criança, o que para você é difícil, para os outros é praticamente impossível.

Qualquer teste de pilotagem que a dificuldade seja fácil ou média deve simplesmente ser ignorado, já nas dificuldades difícil ou maior, o mestre deve baixar dificuldade em 2 níveis. Então fácil e médio é automático, difícil é fácil, muito difícil é médio, improvável é só difícil.

Faz Tudo (+5)

A vida te levou por caminhos que te fizeram aprender se virar, ou simplesmente seu cérebro processa tudo de forma diferente. Mesmo quando você não sabe fazer algo é praticamente como se soubesse. Você dá seus pulos, e faz acontecer.

Sempre que precisar jogar usando uma perícia que você não tem, subtraia 1 na dificuldade final.

Improviso Letal (+50)

Algumas coisas podem ser feitas por qualquer pessoa, mas você é a pessoa que tem as ideias. Onde os outros enxergam simples objetos cotidianos, você vê armas, aquele lápis, é uma estaca, o extintor químico de incêndio se levar um tiro, pode cegar e sufocar alguém, até uma folha de papel usada da forma certa pode ser fatal, ou lutar com uma espátula numa briga de facas. O mestre deve considerar o dano por armas que fazem um estrago similar.

Você sabe como usar a arma errada da maneira certa. O que na mão de qualquer outra pessoa seria um erro, como arremessar uma faca de caça completamente desbalanceada para tal, sem receber a penalidade de fazer isso. Por mais estranho que possa parecer o seu uso de uma arma, se você tiver uma perícia que justifique, então pode fazê-lo. Exemplo: Arremessar uma espada usando a perícia Armas de arremesso, e a arma fará o mesmo dano que teria feito se usada da forma correta.

Que deus tenha piedade se alguém machucar o seu cachorro.

Leitura Dinâmica (+5)

Você tem a capacidade de ler qualquer coisa mais rápido que a grande maioria das pessoas e reter a informação, a sua única limitação neste sentido é a compreensão da língua que está lendo. O Mestre deve considerar que você lê livros grandes rapidamente o que pode fazer toda diferença durante um ataque de demônios enquanto você procura aquele exorcismo.

Vestido para o Sucesso (+10)

Você tem à sua disposição um guarda-roupas excepcional, com roupas para todas as situações possíveis, imagináveis e até improváveis. Tendo tempo de acessá-lo e se trocar, você sempre tem a roupa certa para qualquer situação. Como bônus, se tiver a perícia falsificação, com a troca de roupa vem o documento adequado. Realize o teste para ver a qualidade da falsificação. Roupas de proteção como coletes a prova de balas, ou antibomba, não inclusas.

Vocação para Informática (+10)

Quando o assunto é informática, você leva jeito para a coisa, simplesmente tudo parece mais fácil para você.

Qualquer teste de “Computador” que a dificuldade seja fácil ou média deve simplesmente ser ignorado, já nas dificuldades difícil ou maior, o mestre deve baixar o nível da

dificuldade em 2. Então fácil e médio é automático, difícil é fácil, muito difícil é médio, improvável é só difícil.

Vocação para línguas (+15)

Você tem uma grande facilidade não apenas para aprender outras línguas, mas também para compreendê-las e se expressar nelas, sejam línguas vivas ou mortas.

Qualquer teste de línguas vivas que a dificuldade seja fácil ou média deve simplesmente ser ignorado, já nas dificuldades difícil ou maior, o mestre deve baixar a dificuldade em 2 níveis. Então fácil e médio é automático, difícil é fácil, muito difícil é médio, improvável é só difícil.

Para línguas mortas vale o mesmo, porém a dificuldade baixa apenas 1 nível.

Para comprar novas línguas ou aumentar seu nível, o custo de pontos de experiencia, custará a metade do normal.

Vocação para Matemática (+10)

Você tem uma grande facilidade para cálculos, sejam equações, probabilidades, contar cartas, ou qualquer coisa que envolva números.

Todos os testes envolvendo contas ou números tem uma redução de 2 níveis na dificuldade.

Vocação para Mecânica: (+10)

Você tem uma grande facilidade de lidar com instrumentos mecânicos, seja para entender como funcionam, usá-los, ou até arrumá-los.

Todos os testes envolvendo algum tipo de aparelho mecânico terá uma redução de 2 níveis na dificuldade.

Vocação para Música (+10)

Você tem uma grande facilidade quando se trata de música, seja para entende, escrever, compor, ou tocar instrumentos.

Todos os testes envolvendo música ou algum instrumento musical terá uma redução de 2 níveis na dificuldade.

Comunidade dos caçadores

Estas características são relativas há acontecimentos e relações com outros caçadores e apoiadores.

Dívida (+5)

Em algum momento você ajudou algum caçador ou apoiador, e entre caçadores uma dívida está acima de qualquer coisa, mesmo que tenha uma rixa com você um caçador honrará seu compromisso, lhe estendendo a mão quando for cobrado.

Quando lhe for conveniente diga ao mestre que vai cobrar uma dívida e com quem, o mestre deverá aceitar ao menos que tenhas um bom motivo para negar, mas fica a encargo do mestre como o favor será pago.

Fama como Caçador (+5)

Enquanto a maioria dos caçadores é anônimo, a sua fama te precede, uma boa parte dos caçadores já ouviu uma ou duas histórias a seu respeito. Isto pode ser bom quando você precisar de ajuda, mas pode ser ruim quando tomar decisões impopulares.

Loja de apoio: (+5)

Você ou sua família possuem uma loja de apoio, o que facilita conseguir alguns materiais, mais exóticos para caçadores, como balas de prata, facas de latão ou até itens enfeitiçados.

Mentor (+15)

Você possui um mentor, pode ser o caçador que vê em você um substituto para um filho perdido, um velho caçador que resolveu te acolher como pupilo, seja criativo. Ele irá te ensinar coisas, poderá te ajudar com seus conhecimentos dos muitos anos de caça. O mentor pode ou não andar com você, talvez ele fique em uma loja de apoio.

O mestre deve fazer uma ficha para o mentor e jamais mostrá-la ao jogador para que este não saiba os níveis de conhecimento de seu mentor.

Físicas

Estas características são referentes ao seu estado físico, tanto estético quanto para coisas mais práticas como saúde ou mesmo agilidade.

Aparência – Bonito (+5)

Você é uma pessoa com a aparência acima da média, e certamente se beneficia disso, afinal alguém bonito como você só pode ser confiável.

Todos seus testes envolvendo carisma ganham um bônus reduzindo a dificuldade em um nível.

Aparência – Lindo (+10)

Você é uma pessoa muito linda, se não é modelo é milionário, talvez os dois. Afinal alguém tão lindo só pode ser muito bem-sucedido.

Todos seus testes envolvendo carisma ganham um bônus reduzindo a dificuldade em dois níveis.

Aparência – Deus Grego (+15)

Não é incomum que as pessoas te confundam com um anjo, queiram te dar presentes ou simplesmente se sintam feliz diante a sua presença.

Todos seus testes envolvendo carisma ganham um bônus reduzindo a dificuldade em três níveis.

Corpo Grande: (+10)

Você é um Tank, maior, mais pesado e mais alto que a maioria, mas principalmente aguenta mais porrada que os outros. Porém nem tudo é vantagem, você fica apertado em lugares pensados para pessoas de estatura normal, como carros, camas e elevadores.

Quando anotar o seu atributo “Constituição” na ficha, ao lado do nível comprado escreva +2, e aumente seus pontos de vida em +10.

Forte para bebida (+10)

Você pode beber mais que a maioria das pessoas, cada ponto de embriagues para você vale meio ponto. Todos os efeitos de melhora da ressaca que reduzem o tempo total valem o dobro.

Imunidade a doenças (+5) {Constituição 3 ou mais}

Seu organismo é naturalmente mais forte contra vírus, bactérias e fungos que causam doenças. Mesmo que você seja intencionalmente contaminado, o seu corpo dá um jeito de livrar do invasor.

Se você for intencionalmente contaminado com algo, role um teste de Constituição pura com dificuldade nível médio para não ficar doente, caso falhe repita o teste a cada 50 minutos até que o primeiro sucesso te recupere completamente.

Longevidade (+200)

A idade parece não ter efeito sobre você. Apesar dos anos vividos da experiência acumulada, sua mente e corpo não aceitam a idade que tem.

Os modificadores de dificuldade relativos à idade reduzem até duas faixas etárias em direção a idade base. Alguém “maduro” ou “muito maduro” usará os modificadores da idade base, já alguém com a pontuação de “Sobrevivente” usaria os modificadores de “Maduro”

Passo Largo (+20)

Você caminha, corre e salta de maneira mais eficiente do que as outras pessoas, pode ser a velocidade ou talvez a forma como se move. Para todas as movimentações anteriormente citadas, considere o dobro do valor da tabela de deslocamento e saltos. Se tentarem te atacar durante o momento que estiver usando suba a dificuldade do ataque em 1 nível.

Recuperação rápida (+5)

Você se recupera mais rápido que os outros, não importando o tipo de ferimento.

Cada vez que for recuperar um ponto de Vitalidade você recupera o dobro.

Reflexos Rápidos (+15)

Você reage rápido a qualquer tipo de situação, raramente sendo pego desprevenido.

Cada teste de Reação, defesa e iniciativa terá a dificuldade reduzida em um nível.

Resistencia à venenos/intoxicantes (+10)

Venenos tendem a não funcionar em você, drogas psicoativas (lícitas ou não) e anestésicos também não, seu corpo normalmente se desintoxica rápido.

Todo teste para o corpo reagir à intoxicantes desconsidera erros, e subtrai um dado de não sucesso, além de eliminar toxinas com apenas 2 sucessos.

Ultra flexibilidade das Articulações (+5)

Você é mais flexível que outras pessoas, isso te facilita a movimentação de maneira absurda. Incluindo se contorcer para se soltar de coisas como cordas ou passar em espaços apertados.

Todo teste que envolver destreza reduz a dificuldade em 1 nível, o que seria impossível para outras pessoas, como passar em lugares muito apertados ou se soltar de amarras firmes, use o nível difícil.

Voz Angelical (+10)

Sua voz é clara e agradável, sempre que você fala ou canta as pessoas param par te ouvir, sempre reagindo bem, chegando aso ponto de te achar mais bonito só por te ouvir.

A dificuldade cai um nível para todos os testes onde sua voz estiver envolvida, e testes de reação dos outros, quando você tiver oportunidade de falar.

Mentais

Estas características são referentes ao seu estado mental, psicológico e comportamental.

Autoconfiança: (+15)

Você confia tanto na sua capacidade que normalmente consegue fazer coisas incríveis.

Sempre que for gastar pontos de adrenalina, role um teste de Tenacidade com dificuldade nível médio, com 2 ou mais sucessos você ganha o sucesso sem tomar a penalidade.

Bom Senso (+10)

Sempre que o jogador tiver uma ideia de girico, especialmente se não condizer com o personagem, esta característica obriga o mestre a perguntar “Você tem certeza?”. Esta característica pode ser de grande ajuda para jogadores iniciantes ou impulsivos que estejam fazendo um personagem mais comedido.

Cálculos Rápidos (+5)

Você é capaz de fazer grandes cálculos de cabeça rapidamente, sejam equações, probabilidades (como apostas, por exemplo), ou qualquer coisa que envolva direta ou indiretamente matemática.

Sempre que for fazer algum teste para algo que envolva cálculos diminua em um nível a dificuldade.

Código de Honra (+5)

Este código pode ser de um grupo no qual você acredita nos valores, ou pessoal, mas invariavelmente você o segue com uma disciplina rígida. Sempre que encontrar alguém que conhece seu código saberá o quanto pode confiar em você. Se quebrar o seu código, mesmo que sendo forçado, isto te atormentará como uma forte culpa.

Sempre que algo ou alguém te tentar te fazer quebrar o código você deve simplesmente ignorar, sem nenhum teste. Caso usem algum poder sobrenatural para te convencer a fazer algo contra suas crenças, este terá um aumento de 1 nível de dificuldade para fazê-lo. Crie seu código, com o máximo de detalhes possíveis para que o mestre posa julgar a sua interpretação. Se quebrar o código o mestre deve lhe tirar o ponto de experiencia automático no final da sessão de jogo.

Concentração: (+5)

Sempre que se concentrar os incômodos ou barulhos a sua volta serão completamente ignorados.

Qualquer penalidade que poderia haver por qualquer tipo de distração, são anulados quando você está concentrado.

Hiperfoco (+10)

Você tem um hiperfoco, escolha seu assunto de interesse. Sempre que o assunto ou uma tarefa for sobre o seu, então você var ter a tendencia de “cair pra dentro do seu hiperfoco” seja falando incessante mente sobre o assunto ou realizando a tarefa esquecendo do mundo e

nem sequer ouvindo o que acontece a sua volta até que a tarefa seja concluída ou alguém te “puxe de volta para a realidade”.

Sempre que se tratar do seu hiperfoco todas as dificuldades caem em 1 nível, e os modificadores que aumentam dificuldade devem ser ignorados, mas se alguém te interromper te tirando do foco faça um teste de fadiga, pelo estresse emocional o que pode te deixar extremamente cansado e de mau humor.

Memória Eidética (+50)

Você é capaz de lembrar se qualquer coisa que já tenha visto, ouvido ou lido. Caso você compre esta característica, está habilitado a lembrar de coisas que não anotou no diário mesmo jogando no modo “hardcore”.

Faça um teste de Inteligência + Alerta com dificuldade nível médio, com 1 sucesso, você não prestou atenção, 2 você lembra, 3 um jogador a sua escolha te lembra dos detalhes, 4 o mestre te ajuda a lembrar dos detalhes, 5 sucessos todos te ajudam para que você tenha a maior riqueza de detalhes possível.

Noção do Perigo: (+5)

O seu ~~sentido aranha~~ sexto sentido é muito poderoso, beirando o sobrenatural.

O mestre deve fazer um teste fechado de Percepção + Alerta, a dificuldade base é nível difícil, mas pode facilitar à medida que se aproxima, mas isso tira tempo de reação.

Noção Exata do Tempo (+5)

Algumas pessoas acham que você engoliu um relógio. Independente do motivo, você consegue não só saber a hora do dia, ou da noite, mas também quanto tempo se passou entre um momento e outro sem a necessidade de aparelhos.

Sempre Alerta (+25)

Você está o tempo todo em alerta, tanto em relação ao mundo “normal” quanto ao sobrenatural de uma maneira fora do normal, é praticamente impossível te pegar desprevenido.

Todo teste que envolva Percepção ou Intuição a sua dificuldade cai 2 níveis. **O modificador não soma com o de sexto-sentido.**

Senso de Direção (+5)

Você sempre sabe para que lado fica o norte, pois consegue senti-lo.

Sempre que precisar se orientar em uma cidade ou fazendo uma viagem, ou qualquer teste relacionado ao seu senso de direção baixe a dificuldade em 1 nível.

Sono Leve: (+5)

Você tem sono leve, logo é mais difícil que algum inimigo monstro ou não consiga te surpreender dormindo.

Para acordar teste Percepção + Alerta com dificuldade fácil, depois para reagir teste Reação + Alerta com dificuldade fácil.

Temerário: (+5)

Você ri na cara do perigo, não importa se é coragem ou loucura, a questão é que você costuma se sair bem nestas situações.

Todos seus testes em situações perigosas não apenas tem a dificuldade reduzida em um nível, como também você ganha 1 ponto extra de sucesso automaticamente.

Temperamento Calmo: (+5)

Você é mais calmo que a maioria e de fato é mais difícil perder o controle.

Em todo teste de reação diminua a dificuldade em um nível.

Vontade de Ferro: (+10)

Sua força de vontade é inabalável, ninguém te convence a fazer algo que não queira, mesmo com uso de poderes ou feitiços.

Multiplique por três atributo tenacidade se ainda assim falhar, consuma automaticamente um ponto de adrenalina, assumindo o aumento da dificuldade equivalente.

Sensoriais

Estas características são relativas as suas qualidades sensoriais aguçadas.

Audição Aguçada: (+5)

Sua audição é melhor que a da maioria das pessoas, você escuta de forma mais nítida mesmo cochichos ou coisas faladas a uma distância maior.

Todos os testes relativos à sua audição diminuem a dificuldade em um nível.

Olfato Aguçado: (+5)

Seu olfato é melhor que a da maioria das pessoas, você percebe e diferencia odores que a maioria não sente se não enfiar o nariz na fonte do cheiro.

Todos os testes relativos ao seu olfato diminuem a dificuldade em um nível.

Paladar Aguçado: (+5)

Seu paladar é melhor que a da maioria das pessoas, você pode identificar, sabores, e gostos peculiares, até mesmo traços de veneno na comida se tiver perícia para tal.

Todos os testes relativos ao seu paladar diminuem a dificuldade em um nível.

Visão Aguçada: (+5)

Sua visão é muito melhor que a da maioria das pessoas, você enxerga de forma mais nítida mesmo pequenos detalhes a uma distância maior.

Todos os testes relativos à sua visão diminuem a dificuldade em um nível.

Visão Noturna (+10)

Sua visão no escuro é muito melhor que a da maioria das pessoas, você enxerga de forma mais nítida mesmo com pouca luz, mas não no breu absoluto.

Você enxerga normalmente em ambientes de baixa luminosidade. Portanto ignore o modificador para enxergar a noite.

Sobrenatural

Estas características são relativas a propriedades sobrenaturais.

Amigo “Monstro” (+5)

Você fez amizade com um monstro, pode telo conhecido em uma forma humana, ou antes de ser amaldiçoado, ou até caçando-o, seja criativo quanto a isso. Ele pode te ajudar com informações ou poderes da sua espécie, porém ele jamais caçará com você. Lembre-se, ele também pode te pedir favores. Invariavelmente se outros caçadores descobrirem sobre o seu amigo, vocês vão ter problemas.

Esta característica não envolve testes, apenas interpretação. O amigo deve ter uma ficha com todas as suas características, o que fica ao encargo do mestre, embora não seja obrigatório, caso haja regras para criar o tipo de monstro em questão recomenda-se que as use.

Anjo da Guarda: (+100)

Alguém cuida de você, não que seja do seu conhecimento, e não necessariamente é um anjo. Sempre que algo ruim for te acontecer, o seu guardião te protegerá.

Sempre que o personagem for tomar algum dano que consuma metade ou mais da sua vitalidade restante, ou causar algum ferimento potencialmente mortal, o mestre deve rolar um teste fechado, considerando a dificuldade final 5. Se houver sucesso o guardião absorve o dano destinado ao personagem, num limite diário de 50 pontos, caso contrário, o personagem toma o dano normalmente, mas se o resultado for um erro crítico, o personagem toma o dano dobrado.

Biblioteca de Ocultismo (+5)

Você possui ou tem acesso a uma biblioteca de ocultismo, com livros que contêm lendas verdadeiras e rituais. Caso tenha tempo de fazer uma pesquisa há uma chance maior de encontrar algo útil, com resultados muito mais frutíferos do que na internet.

Sempre que fizer uma pesquisa usando a sua biblioteca diminua a dificuldade em um nível. O mestre deve definir a dificuldade da pesquisa de acordo com a obscuridade objeto de pesquisa. Mestre, lembre-se os melhores livros não se compra na Amazon.

Companheiro “Monstro” (+10)

Você tem um companheiro de caça nada convencional, ele é um monstro que por algum motivo resolveu se aliar com você e caçar outros monstros. Pode tê-lo conhecido em uma forma humana, ou antes de ser amaldiçoado, ou até caçando-o, seja criativo quanto a isso. Ele pode te ajudar com informações ou poderes da sua espécie, mas lembre-se, ele também pode te pedir favores. Invariavelmente se outros caçadores descobrirem sobre o seu companheiro, vocês vão ter problemas.

Esta característica não envolve testes, apenas interpretação. O monstro deve ter uma ficha com todas as suas características, o que fica ao encargo do mestre, embora não seja obrigatório, caso haja regras para criar o tipo de monstro em questão recomenda-se que as use.

Destino (+5)

Um grande destino te aguarda, ele pode não ser aparente agora, mas ao longo da campanha ele ficará mais claro, todo o caminho vai te guiar para encontrar o seu grande destino. Provavelmente você terá algum nível de protagonismo para o desfecho da história.

Esta característica deve ser autorizada pelo mestre que vai precisar encaixá-la na história, até para poder guiar o personagem usando NPCs, dicas e talvez até sonhos, para que o grande destino se concretize. A sobrevivência é opcional.

Existência Abençoada (+50)

Alguém lá em cima te adora, ou alguém lá embaixo te ama, mas o fato é que as coisas parecem ser mais fáceis para vocês do que para os outros.

Em todos os testes você ganha um sucesso extra, ele pode ser cancelado por um número 1, mas ainda assim reduz a chance de erros crítico.

Fé Verdadeira (+15)

Sua crença numa força superior é forte e te protege, sempre que você interagir com fantasmas ou demônios estes têm dificuldade em te enfrentar, isso sem contar a sua facilidade natural para o exorcismo e outros rituais.

Todo teste que algum fantasma ou demônio fizer contra você, sofre um modificador de mais um nível na dificuldade e quando você for praticar algum exorcismo, a dificuldade diminui em até 2 níveis. Todos os rituais baixam a dificuldade me um nível.

Mentor Espiritual (+10)

Você possui um mentor que já passou para o outro plano, pode ser o espírito do caçador que te ensinou tudo que você sabe e morreu durante uma caçada de vocês, um velho caçador que está preso num objeto de apego que está entre os seus pertences, ou até o espírito que te encontrou numa casa de apoio e resolveu te ensinar tudo que sabia, seja criativo. Ele irá te ensinar coisas, poderá te ajudar com seus poderes de fantasma. Além de você, os médiuns também podem vê-lo, as outras pessoas só enxergarão caso o fantasma queira se mostrar.

O mestre deve fazer uma ficha para o mentor e jamais mostrá-la ao jogador para que este não saiba os níveis de conhecimento e poder de seu mentor.

Presente Especial (+15)

Alguém especial, provavelmente um caçador maios velho, lhe deu um presente valioso, algo místico, talvez enfeitiçado que pode ser de grande ajuda na sua vida de caçador.

O Jogador pode pedir qualquer item que aparece neste livro, ou até em algum lançado posteriormente, mas **o mestre pode, e deve, entregar o item que bem entender**, pode estar descrito nas regras ou ser inventado, como achar mais adequado.

Recuperação sobrenatural (+50)

A princípio esta característica é apenas para monstros. Você recupera um ponto de vitalidade a cada hora em jogo. Caso tenha alguma coisa que te machuque e esta característica não cure, como prata para transmorfos, ela deve ser anotada separada, este dano deve ser anotado separadamente, mas soma ao total de pontos de vitalidade perdidos.

Resistência à Magia (+10)

Você tem alguma proteção involuntária a magia, por algum motivo é muito mais difícil que ela te afete, para o bem ou para o mal.

Sempre que alguém tentar lançar um feitiço ou ritual para te afetar de alguma forma, bem-intencionada ou não, a dificuldade sobe em 2 níveis.

Resistência Psíquica (+5)

Sua mente é protegida contra ataques psíquicos, seja de pessoas ou monstros, sempre que te atacarem eles perceberão que você é mais forte que a maioria. Caso alguém tente de ajudar de alguma forma usando poderes psíquicos, a resistência também interfere.

Sempre que te atacarem a dificuldade sobe em 1 nível.

Resistência Psíquica - Mente Blindada (+10)

Sua mente é fortemente protegida contra-ataques psíquicos, seja de pessoas ou monstros, sempre que te atacarem eles perceberão que quase impossível acessá-la. Caso alguém tente de ajudar de alguma forma usando poderes psíquicos, a resistência também interfere.

Sempre que te atacarem a dificuldade sobe em 2 níveis.

Sexto-Sentido (+20)

A sua intuição é poderosa, e o sobrenatural é claro para você. Todos os testes que envolvem intuição têm uma redução de 2 níveis de dificuldade. **O modificador não soma com o de Sempre Alerta.**

Sorte Extraordinária (+10)

Uma vez por partida você poderá fazer a seguinte manobra, depois de um teste fracassado avise ao mestre “vou usar sorte extraordinária” e então todos os dados passam a valer sua respectiva diferença para 10. Então 1 vira 9, 2 vira 8, 3 vira 7 e assim sucessivamente, a exceção é o 10 que permanece 10.

Sorte sobrenatural (+50)

Uma vez por partida você poderá fazer a seguinte manobra, depois de um teste fracassado avise ao mestre “vou usar sorte sobrenatural” então você substitui seus dados por 5 sucessos.

Velocidade sobrenatural (+200)

Você consegue se deslocar absurdamente mais rápido do que a maioria das criaturas, seja caminhando, correndo ou saltando. Porém, qualquer ação que você faça usando este tipo de deslocamento o nível da dificuldade sobe em 2 níveis, tornando praticamente obrigatório parar para fazer tais ações.

Para usar a velocidade sobrenatural apenas comunique ao mestre que está fazendo isso, sem necessidade de testes. Considere a velocidade de deslocamento e salto das tabelas multiplicando por 5 seus valores.

Sociedade

Estas características são relativas a suas conexões com a sociedade.

Aliado (+5)

Você tem um aliado em alguma posição estratégica, um hacker, um grande empresário, um xerife local, tenha uma parte do seu background muito convincente para convencer o mestre a permitir o aliado, e construa a ficha dele, tudo antes do jogo começar. Seja o mais criativo possível. Lembrando que um aliado é alguém que está alinhado com os seus propósitos, mas não necessariamente um amigo, não vai se prejudicar para te ajudar, então pegue leve. O mestre

pode e deve vetar o aliado se achar que o jogador exagerou, como ser aliado do Bill Gates, do Elon Musk ou do presidente.

Um aliado te concede favores e por vezes até alguns recursos, o mestre define o quanto seu aliado pode te ajudar no momento. Sempre lembrando que quando você pede favores, estes podem ser cobrados em outro momento. Não esqueça de montar a ficha do seu Aliado e contar no seu background como se conheceram. Compre a característica novamente para outro aliado.

Contato (+5)

Você tem um amigo que trabalha ou tem algum vínculo com alguma instituição importante que te consegue informações a respeito de algo específico. Seja criativo, pode ser o Wilson o grande contador que atua numa grande empresa de investimentos na bolsa de valores, ou o José, um gênio da tecnologia que pode te conseguir qualquer informação deste meio.

Contatos podem ser informantes valiosos. Não esqueça de montar a ficha do seu Contato e contar no seu background como ficaram amigos. Compre a característica novamente para outro contato.

Renda 1 – Salário-Mínimo (+5)

Você é um trabalhador com um salário ruim, a título de Brasil você ganha um salário-mínimo, se o jogo se passa em outro país considere o salário de um garçom de uma lanchonete barata.

O mestre deve contar cada coisa que você gasta, é bem provável que sobre mês e falte salário.

Renda 2 - Bom emprego (+10)

Você é um trabalhador com um salário bom, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 5 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere o salário se um executivo.

O mestre não precisa contar cada coisa que você gasta, se os seus gastos forem comedidos pode ficar tranquilo.

Renda 3 - Ótimo emprego (+20)

Você é um trabalhador com um salário excelente, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 10 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere o salário se um alto cargo executivo.

O mestre não precisa contar cada coisa que você gasta, você pode se dar vários luxos, é só não exagerar demais que tudo fica tranquilo.

Renda 4 - Grande empresário (+30)

Você é um grande empresário com um ganho excelente, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 20 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere os ganhos condizentes.

O mestre não precisa contar nada que você gasta, você pode se dar vários luxos, é só não exagerar demais que tudo fica tranquilo.

Renda 5 - Super Empresário (+50)

Você é um super empresário com um ganho mais que excelente, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 50 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere os ganhos condizentes.

O mestre não precisa contar nada que você gasta, você pode se dar vários luxos, é só não comprar carros à vista que tudo fica tranquilo.

Renda 6 - Rico (+100)

Você é um dono de uma grande empresa, ou o herdeiro de uma família realmente abastada, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 100 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere os ganhos condizentes.

O mestre não precisa contar nada que você gasta, você pode se dar vários luxos, é só não comprar carros de luxo à vista que tudo fica tranquilo.

Renda 7 - Milionário (+200)

Você é um dono de uma gigantesca empresa, ou o herdeiro de uma família realmente abastada, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 1000 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere os ganhos condizentes.

O mestre não precisa contar nada que você gasta, você pode se dar praticamente todos os luxos, é só não comprar edifícios de luxo à vista que tudo fica tranquilo.

Renda 8 - Multimilionário (+400)

Você é um dono do mundo, ou da parte dele que estiver a venda e for do seu interesse, a título de Brasil você ganha algo equivalente a uns 10.000 salários-mínimos, se o jogo se passa em outro país considere os ganhos condizentes.

O mestre não precisa contar nada que você gasta, você pode se dar todos os luxos, só não pode comprar um satélite à vista que tudo fica tranquilo, brincadeira, pode sim.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Como interpretar as Características Negativas

Nome da Característica (- pontos) {pré-requisito} quando houver

Descrição de como a característica funciona.

No segundo parágrafo vem a regra.

Os pontos entre parênteses subtraem da pontuação gasta na construção do personagem, assim tendo mais pontos para gastar. O mestre pode impor um limite de características negativas, ou de pontos a serem ganhos se quiser. De qualquer forma cuide para não por defeitos demais para não tornar o seu jogo chato.

Características Negativas

As características negativas estão divididas em categorias, e te dão pontos, além de deixar seu personagem mais real. Elas só podem ser compradas no momento de confecção da ficha, nunca depois do jogo iniciado. Após o início do jogo o mestre pode por algum motivo te dar características negativa, normalmente pela sua conduta interpretativa, mas isto não será revertido em pontos. Importante lembrar que o mestre pode vetar qualquer característica, se julgar inadequada a história.

Competências

Estas características são relativas as suas capacidades de aprendizado ou conhecimentos e te darão algum tipo de desvantagem em relação aos demais.

Analfabeto: (-15)

Por algum motivo sua educação foi falha, e você não aprendeu a ler. Isso implicará em sempre pedir ajuda para ler coisas ou utilizar eletrônicos onde precise ler o que está escrito na tela. Você pode até aprender a ler depois, durante o jogo, mas isso vai te exigir tempo e estudo. O mestre deve realizar testes para usar qualquer coisa que dependa de texto para ser usado, suba a dificuldade em 2 níveis sempre que for usar algum tipo de eletrônico que precise ler uma tela.

Se resolver aprender a ler mais tarde deve comprar a perícia **leitura**, ela não consta na listagem de perícias, mas pelo padrão de níveis, o funcionamento fica implícito, a partir do nível 3 o mestre pode parar de te testar todas as vezes que você for ler.

Inábil: (-10)

Você é atrapalhado e tem dificuldade em executar as suas perícias.

Todos seus testes envolvendo perícias sobem 1 nível de dificuldade.

Comunidade dos caçadores

Estas características são relativas à acontecimentos e relações com outros caçadores e apoiadores, o que pode dificultar muito a sua vida como caçador.

Caçado como Monstro (-25)

Por algum motivo, verdadeiro ou não, os outros caçadores acham que você é um monstro, e resolveram te caçar. Mesmo que você consiga convencer alguém de que você não é um monstro, a notícia já se espalhou, e para se livra disso vai ser complicado.

Sempre que um caçador ou grupo descobrir quem você é vai tentar caçá-lo. Para resolver o problema de vez, pague em pontos de experiencia o dobro do que ganhou por esta característica.

Inimigo (-5)

Você tem um nêmeses um caçador tem ressentimento de você por algo que você fez ou deixou de fazer e quer te matar. Talvez até seja um mal-entendido, mas ele não está disposto a conversar.

Sempre que o personagem chegar numa cidade nova, o mestre deve rolar um teste fechado de sorte pura nível de dificuldade média para ver se você encontrará o encrenqueiro, um sucesso significa que ele acabou de sair, mais sucessos significam que você pode ficar tranquilo. o mestre pode fazer um teste fechado aleatório para ver se o inimigo não chega onde você já está.

Má Reputação (-10)

Sua fama te precede, e isso não é nada bom. Verdade ou não você criou fama de ser um mal parceiro, deixando os outros na mão, espalhando fofocas, sendo sádico, ou qualquer outro motivo, o que importa de fato é que ninguém quer você por perto.

Quando encontrar qualquer caçador que não seja novato, ou que seja de outra área muito distante, o mestre deve rolar um teste fechado de sorte/média para o outro personagem para ver se ele ouviu falar de você ou não. (Desambiguação, o jogador A comprou esta característica, o teste será feito pelo mestre pelo jogador B, usando a sorte deste.)

Nenhum sucesso, ele nunca ouviu nada a respeito.
1 sucesso, ele ouviu as histórias, mas não lembra seu nome.
2 sucessos, ele sabe as histórias e lembra do nome, mas fica só apreensivo sobre você.
3 sucessos, ele sabe as histórias, lembra seu nome e se afasta educadamente.
4 sucessos, ele sabe as histórias com detalhes sórdidos, lembra seu nome e se afasta te xinga e se afasta.
5 sucessos, ele sabe as histórias com detalhes sórdidos, lembra seu nome e te xinga e te afasta agressivamente.

Físicas

Estas características são relativas à sua aparência e condição física e como interferem a sua vida.

Albino (-20)

Você é albino, independente da sua etnia, você é branco como papel, seu corpo não possui nenhuma pigmentação natural, na pele e cabelo. Os olhos podem ser azuis muito claros, brancos, rosas ou até vermelhos no caso de ausência total de pigmentação. Não se trata de uma doença e sim de uma característica genética recessiva. Esta característica não impede que você compre as características relativas a aparência, porém você nunca será só mais um rosto na multidão. Importante ressaltar que albinos devem se proteger do sol que os queima muito mais que alguém com pigmentação, e proteger os olhos em ambientes com muita luz, pois machuca seus olhos.

Sempre que estiver em situação de muita luz, suba a dificuldade de qualquer teste que envolta enxergar em 2 níveis de dificuldade. A cada 30 minutos de exposição direta ao sol dá um

ponto de dano. Há um acréscimo de 2 níveis de dificuldade para qualquer tentativa de disfarce sem uso de maquiagem, e de 1 nível se usar maquiagem, mas não puder esconder os olhos.

Alergia Leve (-5)

Você é alérgico a algo, pode ser alguma comida, produto químico, pólen, animais ou remédios. Tendo contato ou ingerindo, você passa a ter alguns destes sintomas podem ser, espirros, coriza, coceira nos olhos, urticaria e tosse.

O mestre deve fazer um teste de Constituição pura, com dificuldade média, para resistir a alergia. O número de erros x10 vai somar o número de minutos que o personagem sofrerá com os sintomas após cortar o contato com este. Até ele faça algo para cortar os efeitos a cada 10 minutos o mestre deve repetir o teste, cada erro equivale a perda de um ponto de vitalidade.

Espirros:

- Evite o alérgeno se possível (por exemplo, pólen, poeira).
- Tome um anti-histamínico de venda livre.
- Lave o rosto e as mãos para remover alérgenos.

Coriza:

- Use um descongestionante nasal.
- Hidrate-se bem.
- Evite irritantes como fumaça e produtos químicos fortes.

Coceira nos olhos:

- Lave os olhos com água fria.
- Use colírios antialérgicos.
- Evite esfregar os olhos.

Urticária leve:

- Aplique compressas frias na área afetada.
- Tome um anti-histamínico.
- Use loções calmantes, como calamina.

Tosse:

- Beba bastante água.
- Evite irritantes como fumaça.
- Use xaropes para tosse se necessário.

É importante lembrar que as reações alérgicas podem variar de pessoa para pessoa. Reações leves podem ser tratadas com medicamentos de venda livre.

Alergia Grave (-10)

Você é alérgico a algo, pode ser alguma comida, produto químico, pólen, animais ou remédios. Tendo contato ou ingerindo, você passa a ter alguns destes sintomas podem ser, dificuldade para respirar, inchaço nos lábios, língua e/ou garganta (angioedema), urticária grave e generalizada, dor abdominal, náuseas ou vômitos e até tontura ou desmaio.

O mestre deve fazer um teste de Constituição pura, com a dificuldade no nível difícil, para resistir a alergia. O número de “não sucessos” x20 vai somar o número de minutos que o

personagem sofrerá com os sintomas após cortar o contato com este. Até ele faça algo para cortar os efeitos a cada 10 minutos o mestre deve repetir o teste, cada erro equivale a perda de um ponto de vitalidade.

Dificuldade para respirar:

- Use um inalador de emergência, se disponível.
- Sente-se em posição reta.
- Procure ajuda médica imediatamente.

Inchaço nos lábios, língua e/ou garganta:

- Tome um anti-histamínico imediatamente.
- Use um auto injetor de epinefrina, se prescrito.
- Vá para um pronto-socorro ou chame uma ambulância.

Urticária grave e generalizada:

- Tome um anti-histamínico.
- Procure atendimento médico, especialmente se acompanhada de outros sintomas graves.

Dor abdominal, náuseas ou vômitos:

- Evite comer e beber até que os sintomas melhorem.
- Procure atendimento médico se os sintomas persistirem ou piorarem.

Tontura ou desmaio:

- Sente-se ou deite-se imediatamente.
- Levante as pernas para aumentar o fluxo sanguíneo para o cérebro.
- Procure atendimento médico.

É importante lembrar que as reações alérgicas podem variar de pessoa para pessoa. Reações graves requerem atenção médica imediata.

Alergia Gravíssima (-15)

Você é alérgico a algo, pode ser alguma comida, produto químico, pólen, animais ou remédios. Tendo contato ou ingerindo, você passa a ter alguns destes sintomas podem ser, dificuldade extrema para respirar (broncoespasmo), queda abrupta de pressão arterial (choque anafilático), perda de consciência, colapso cardiovascular, edema de glote (inchaço grave da garganta que obstrui a via aérea).

O mestre deve fazer um teste de Constituição pura, com a dificuldade no nível muito difícil, para resistir a alergia. O número de “não sucessos” x30 vai somar o número de minutos que o personagem sofrerá com os sintomas após cortar o contato com este. Até ele faça algo para cortar os efeitos a cada 10 minutos o mestre deve repetir o teste, cada erro equivale a perda de um ponto de vitalidade.

Dificuldade extrema para respirar:

- Use um auto injetor de epinefrina imediatamente.
- Chame uma ambulância.
- Deite-se e levante as pernas até a chegada de ajuda médica.

Queda abrupta de pressão arterial:

- Use um auto injetor de epinefrina.
- Deite-se e levante as pernas.
- Chame uma ambulância imediatamente.

Perda de consciência:

- Use um auto injetor de epinefrina, se possível.
- Chame uma ambulância.
- Siga as instruções de primeiros socorros até a chegada de ajuda médica.

Colapso cardiovascular:

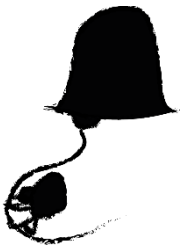
- Use um auto injetor de epinefrina imediatamente.
- Inicie RCP (ressuscitação cardiopulmonar) se necessário e capacitado.
- Chame uma ambulância.

Edema de glote:

- Use um auto injetor de epinefrina imediatamente.
- Deite-se e levante as pernas.
- Chame uma ambulância e procure ajuda médica urgente.

É importante lembrar que as reações alérgicas podem variar de pessoa para pessoa. Reações gravíssimas requerem atenção médica imediata.

Aparência, desfigurado (-10)



Você é o quadro da dor na moldura do desespero, o Quasimodo tem pena da sua aparência. A maioria das pessoas tendem a nem querer te olhar, normalmente virando o rosto, e quando são obrigados a te encarar tendem a ser hostis ou sentir muita pena.

Todo o teste de reação dos outros em reação a você ganha um acréscimo de 2 níveis de dificuldade.

Aparência, feio (-5)

Feio te define, as pessoas tendem a não gostar ou até a achar que você não é confiável.

Todo o teste de reação dos outros em relação a você ganha um acréscimo de 1 nível de dificuldade.

Deformidade de Um Membro (-5, -10, -15)

Você possui algum tipo de deformidade em algum membro do corpo, escolha qual, pode ser uma mão, um braço uma perna ou até uma corcunda, dependendo do quanto te afeta, haverá consequências diferentes.

Considere em como isso te afeta, aparência, se for pouco vai te afetar como na característica “Aparência, Feio” (-5), se for muito será como descrito em “Aparência, Desfigurado” (-10), se afetar a sua destreza, testes dessa natureza envolvendo este membro te aumentarão em 1 nível de dificuldade (-5). Então se Feio e com problema de destreza -10, se Desfigurado e com problema de destreza -15.

Estatura Baixa (-10)

Sua estatura está bem abaixo da média, ~~menor que um feijãozinho~~, e isso te causa problemas como correr rápido, enxergar por cima de coisas altas, pegar coisas na prateleira mais alta. Por outro lado, sempre que for se esconder ou passar em lugares que seriam apertados para pessoas de estatura mais convencional, isso é mais fácil para você. Ter nanismo ou não, fica ao seu critério.

O mestre deve sempre considerar a estatura do ~~Hobbit~~ personagem para todas as situações, nos testes onde altura for relevante de forma negativa aumente em 1 nível a dificuldade, quando for benéfico diminua a dificuldade em 1 nível. O deslocamento, e saltos caem pela metade. Quando anotar o seu atributo “Constituição” na ficha, ao lado do nível comprado escreva -2, e diminua seus pontos de vida pela metade. Escolha a sua altura entre 1 e 1,45m, a referência para o seu peso pode ser vista na tabela no tópico “Altura e peso” no capítulo “Montando a Ficha”.

Fanho (-5)

Você é fanho, e tem dificuldade de se fazer entender por alguém que não esteja realmente interessado em te entender.

Sempre que falar com alguém, especialmente quem não está acostumado com você, este deve fazer um teste de tenacidade com dificuldade média para te entender. Importante lembrar que você deve interpretar usando a voz fanha sempre que falar.

Fraco para bebida (-10)

Você aguenta beber menos que a maioria das pessoas, cada ponto de embriagues para você vale dois pontos. E todos os efeitos de melhora da ressaca que reduzem o tempo total valem a metade.

Magreza Excessiva (-10)

Você é magro demais para a sua altura, certamente vestindo um terno você não convence como um agente do FBI por exemplo, se parecendo mais com o estereótipo do agente funerário.

Roupas normais tendem a ficarem muito folgadas no seu corpo. Ao lado do atributo força, escreva -1 e sempre considere que tem um nível à baixo do que comprou. Se acontecer um esbarrão com alguém que não tenha no mínimo 1 nível de força abaixo da sua quem cai é você. A referência para o seu peso pode ser vista na tabela no tópico “Altura e peso” no capítulo “Montando a Ficha”.

Maneta (-10)

Você não tem uma mão, talvez tenha perdido ela para um monstro ou algo mais mundano, possivelmente até use uma prótese. As pessoas estranham e por vezes não reagem bem à falta da mão ou uma prótese, pior ainda se for um gancho.

Todo o teste de reação dos outros em relação a você ganha um acréscimo de 1 nível de dificuldade. Ganha o acréscimo de 1 nível de dificuldade em destreza para coisas que usam as 2 mãos, 2 níveis se for com o gancho.

Monoplégico (-10)

Você tem algum problema que te impede o movimento de uma das pernas (escolha qual), talvez nem a tenha, isto ocorre por uma questão congênita ou devido a um acidente, provavelmente você usa uma bengala para se locomover.

Caso você use uma bengala ou muleta, o mestre deve te dar o acréscimo de um nível de dificuldade do deslocamento. Sempre que for usar as mãos caso esteja segurando a bengala especialmente com a mão dominante o mestre deve considerar um acréscimo na dificuldade caso você não largue o acessório, obviamente te obrigando a ficar parado.

Porém se você optar por não usar nenhum acessório o mestre deve considerar um acréscimo de 2 níveis de dificuldade no deslocamento.

Mudo (-5)

Você não fala, e provavelmente é incapaz de fazê-lo. Para se comunicar você vai precisar escrever, usar linguagem de sinais ou ainda fazer mímicas.

Para linguagem de sinais, boa sorte para encontrar outras pessoas que te entendam (estima-se quer apenas 0.5% da população mundial fale linguagem de sinais, se considerarmos apenas os mudos este número sobe para 22%) Faça um teste de sorte usando a dificuldade Improvável. Se o mestre for bonzinho, você pode encontrar um mudo e rolar o mesmo teste usando o nível difícil, para ver se ele também fala.

Obesidade (-15)

Você é muito gordo, num nível absolutamente não saudável, e isso te causa constrangimento de ter dificuldade de passar em portas mais estreitas, entalar em cadeiras com braços, faz o carro parecer rebaixado quando você entra, e faz com que algumas pessoas te olhem com desdém ou pena. Comprar roupas é sempre um desafio encontrar algo que caiba. Além de ter menos folego e cansar mais rápido.

Sempre que fizer um teste de fadiga suba a dificuldade em 1 nível. A velocidade de deslocamento cai pela metade. Testes de disfarce são acrescidos de 2 níveis. A referência para o seu peso pode ser vista na tabela no tópico “Altura e peso” no capítulo “Montando a Ficha”, use obesidade grau 1 ou 2, que que encaixar mais na sua concepção de personagem. Obesidade mórbida seria algo que deixaria inviável a vida de caçador.

Paraplégico: (-20)

Você não consegue usar as pernas, talvez nem às tenha, independente do motivo, provavelmente é cadeirante, mas pode usar muletas ou um andador para distancias mais curtas, caso tenha força para isso.

Além da questão do deslocamento, você também não alcança coisas altas, não pode saltar e tem muita dificuldade com escadas e tudo mais que o mestre achar razoável para a sua situação. Caso encontre alguma forma de voltar a andar, isso só funcionará mediante o pagamento do dobro de pontos que você ganhou com esta característica. Todos os testes onde a estatura, for relevante devem ser acrescidos de 2 níveis de dificuldade, escadas e lombas também, o deslocamento em terreno plano e nivelado 1 nível, se usar um acessório adequado.

Um Braço Só: (-15)

Você não tem um braço, pode ter perdido ele numa caçada, ou em algo mais mundano, coisas que não tem como serem feitas sem uma segunda mão ou no mínimo um braço de apoio, não serão feitas, como usar um arco e flexa~~ ou bater palmas para ressuscitar uma fada~~. Quando algo puder ser feito com apenas uma mão substituindo a outra por algum acessório ou outra parte do corpo o mestre deve considerar que é algo um pouco mais difícil, e somar um nível da dificuldade, ou se é muito difícil e somar 2 níveis. O mestre deve sempre considerar a sua situação à todos os momentos que isso possa fazer diferença

Mentais

Estas características são relativas a condições mentais, psicológicas e comportamentais.

Amnésia: (-20)

Você acorda no início do jogo, sem nenhuma lembrança do seu passado, é incapaz de saber onde mora, se tem família ou amigos, também não é capaz de lembrar tudo que sabe fazer.

SE o mestre quiser pode te dar até 5 perícias em qualquer nível de presente, 5 características positivas e 5 negativas sem que você ganhe ou gaste nenhum ponto adicional. Porém o mestre é o mestre, e pode te dar só o que ele quiser de cada, inclusive não te dar nada. Além disso não pode comprar nenhuma característica que exija que conheça seu passado, como aliado, contato ou renda, se o fizer o mestre deve considerar que você não sabe e, portanto, não tem como procurar acessar nenhum deles. **Dica ao mestre**: Você pode até inventar alguma característica nova, qualquer coisa que deixa a histórias mais interessante.

Bairrismo (-5)

Você é muito apegado à sua cidade, talvez ache que é seu dever protegê-la dos monstros, mas de qualquer forma sair dela de deixa nervoso, e seu senso de dever “grita” para voltar.

Cada vez que o personagem for forçado a sair da cidade, terá crises de ansiedade imaginando o que está acontecendo na sua ausência. Faça um teste de Força de vontade no nível difícil, para resistir a vontade de voltar, cada não sucesso, te tira um ponto de fadiga.

Cabeça quente

Se provocado ou contrariado você se irrita, assim precisando fazer um teste de autocontrole com dificuldade nível Muito Difícil, se controlar. se falhar você começa e discutir aos gritos, se o resultado for um erro crítico você ataca fisicamente a outra pessoa.

Compulsão (-5)

Você tem algum tipo de compulsão, pode ser algum tipo de TOC, cleptomania, exagero, limpeza, mentira, vandalismo, seja criativo quanto a isso.

Sempre que houver oportunidade o jogador deve sucumbir a sua compulsão, porém quando for inoportuno, e isso potencialmente causar grande encrenca, e o jogador não fizer, o mestre deve incitar a fazê-lo. Faça um teste de Tenacidade com o a dificuldade no nível Muito difícil. Se o jogador preferir pode gastar um ponto de adrenalina para resistir à tentação e evitar encrenca.

Coração Mole (-10)

Você sente profundamente a emoção alheia, especialmente o sofrimento, e tende a pôr as necessidades dos outros à frente das suas. Ver alguém sofrendo ou precisando de ajuda te impele a querer ajudar mesmo que isso te prejudique, e não fazê-lo te deixa estressado e em agonia.

Sempre que puder ajudar alguém e não o fizer, a cada meia hora sem agir, role um teste de tenacidade com no mínimo 2 sucessos para Ignorar, caso falhe perca um ponto de fadiga para cada não sucesso pelo desgaste emocional. O mestre deve rolar um teste fechado a cada meia hora desde a última vez que o personagem lembrar do coitado que precisava de ajuda e

foi abandonado a própria sorte, isso se não acontecer de lembrar “naturalmente” com situações do jogo.

Dislexia (-10)

Você possui uma condição neurológica que afeta a habilidade de ler, escrever e soletrar, apesar de não afetar a inteligência geral. Quando você lê algo é de maneira lenta e hesitante, frequentemente confundindo letras ou mesmo palavras. Escrever também é um problema. Dislexia não tem cura, mas tem tratamento.

Para simular o tratamento compre a perícia **leitura**, ela não consta na listagem de perícias, mas pelo padrão de níveis, o funcionamento fica implícito. Toda vez que precisar ler algo role um teste de Tenacidade mais Leitura no nível muito difícil, se só sair um sucesso então troca uma letra ou duas a cara 5 palavras.

Distração: (-10)

Você é mais distraído do que a grande maioria das pessoas, o que te gera perdas na memória recente. Esta distração pode ser, um TDAH, tédio constante, ou qualquer outro motivo, a questão é que a maior parte do tempo o personagem não está prestando atenção.

Sempre que for realizar um teste que envolva lembrar de algo aumente a dificuldade em um nível, testes de percepção e reação também.

Estresse Pós-Traumático - TEPT (-30)

Este é um transtorno de ansiedade que surge após experiencias traumáticas e pode afetar profundamente a vida emocional de uma pessoa. Sua principal característica é reviver o trauma, que normalmente se manifesta após situações gatilho. Sempre que possível você evita lugares, pessoas, conversas ou situações que remetam ao trauma, e quando não o faz, sofre as consequências.

Importante frisar que o jogador deve descrever não só o trauma, mas também todo o contexto em que ele aconteceu o mais detalhadamente possível ao mestre, para que este possa usar bem o trauma. Mestre, se o jogador não fizer direito a lição de casa, lembre-se cada pedra no caminho que não for descrita, não deve ser tratada como uma simples pedra no sapato. Trate como um tijolo voando na têmpora ou uma rocha daquelas que desce o morro e esmaga o carro do personagem.

São considerados gatilhos qualquer estímulo visual, sonoro, olfativo emocional ou contextual que possa lembrar a pessoa de um evento traumático. Estes estímulos não precisam ser idênticos, bastam ser o suficiente para uma associação. **Exemplos:** Pratos caindo em um restaurante, podem lembrar de tiros nas linhas inimigas no Afeganistão. Um cachorro grande minimamente lembra um lobo, como um Pastor-alemão ou um Husky Siberiano, podem ser gatilhos para um trauma com lobisomens.

Sempre que houver situações gatilho o mestre te faz **perder um turno tendo um flashback**.

Qualquer teste relacionado ao objeto do trauma vai te dar um modificador de **mais um nível na dificuldade**.

Sempre que fizer um teste de **carisma** tendo que **enfrentar o trauma** tem um modificador de **mais dois níveis de dificuldade**. Se for até após 2 horas **após um evento** de gatilho, **considere** um modificador de **mais um nível**.

Sempre que tentar dormir o mestre deve considerar que você comprou a característica **insônia**, você fica remoendo o trauma. Obviamente não é permitido que compre insônia novamente.

Sempre que dormir o mestre deve considerar que você comprou a característica **pesadelo**, os sonhos serão obrigatoriamente relacionados ao seu trauma. Obviamente não é permitido que compre pesadelo novamente.

Sempre que houver um evento gatilho você terá um modificador de **menos um nível de dificuldade nos testes de percepção mais alerta**.

Excesso de Confiança (-10)

Você não se acha... você tem certeza de que é “O” cara. Não importa a missão, não existe ninguém melhor que você para resolver o problema, ou ao menos esta é a sua opinião, e é seu dever convencer os outros disso. Quando não consegue fazer algo obviamente alguém te atrapalhou, pois é impossível ser culpa sua.

Sempre que o jogador resolver ser prudente em relação ao perigo, o mestre deve fazer um teste fechado de Inteligência pura com dificuldade no nível difícil, um único sucesso o personagem faz algo idiota, nenhum sucesso ele faz algo muito idiota. Se o mestre achar que o jogador está simplesmente ignorando o defeito pode fazer com que “não sucessos” se transformem em algo absurdamente idiota.

Exclusão de Presa (-10)

Existe algum tipo de monstro que você simplesmente não caça. Pode ser por achar que eles estão certos em fazer o que fazem, ou talvez algum deles tenha te ajudado em algum momento. Invariavelmente você já não consegue mais os entender como monstros, seja criativo quanto ao motivo. Você fica incomodado quando outros caçadores os perseguem, interprete bem isso. Claro que pode haver consequências se os outros acharem que você gosta de monstros.

Caso mate um monstro quer você exclui, mesmo que acidentalmente você perde automaticamente metade do total dos seus pontos de fadiga por estresse emocional. O mestre pode optar por te dar pesadelos e você passa a sonhar frequentemente com isso.

Fadiga Crônica (-10)

Você está sempre cansado, beirando a exaustão, o motivo pode ser estresse, trabalho excessivo, insônia, burnout.

Sempre que você acorda te falta 50% dos pontos de fadiga. Para recuperar fadiga, graças a esta característica, você precisa fazer um teste de meditação com dificuldade média, para se recuperar. Caso não tenha a perícia faça o teste usando a regra de pré-definido.

- Erro crítico te tira um ponto a mais de fadiga por cada número 1.
- Não sucesso você só não descansa
- 1 Sucesso você se recupera metade da fadiga que deveria no tempo de descanso.
- 2 ou mais sucessos, você recupera o esperado no tempo de descanso.

Fobia (-5, -15)

Você tem medo ou aversão à algo, pode ser qualquer coisa, um tipo de objeto, de lugar, de monstro, pessoas como palhaços ou porteiros. Seja criativo quanto a isso. O mestre deve aprovar para garantir que vale os pontos que serão ganhos.

Na versão **fobia leve** (-5), você fica incomodado, nervoso, com vontade de fugir, mas pode rolar um teste de força de vontade no nível difícil para resistir, com erro crítico você desmaia, nenhum sucesso você se encolhe e chora, 1 único sucesso significa que você travou, 2 sucessos, sai correndo, 3 ou mais você aguenta firme.

Na versão **fobia grave** (-15) você fica com vontade de fugir gritando, mas pode rolar um teste de força de vontade no nível Improvável para resistir, com erro crítico você desmaia, nenhum sucesso você se encolhe e chora, 1 único sucesso significa que você travou, 2 sucessos sai correndo, 3 ou mais você aguenta firme.

Gagueira (-5)

Você é gago, e as pessoas não têm paciência de te ouvir a não ser que esteja realmente interessado no que você tem a dizer. Normalmente as pessoas ficam nervosas de te ouvir falar e com frequência te cortam tentando adivinhar o que você está tentando dizer.

Sempre que falar com alguém, especialmente quem não está acostumado com você, este deve fazer um teste de tenacidade nível médio ter paciência de te ouvir. Importante lembrar que você deve interpretar gaguejando sempre que falar.

Insônia (-10)

Sempre você tentar dormir, faça um teste de meditação no caso se 2 sucessos você dorme, 1 sucesso você demora a dormir recuperando apenas metade da fadiga que deveria. Em caso de erro, passa a noite acordado ganhando 2 pontos de fadiga para cada 1 no resultado.

Intolerância (-5, -15)

Você não tolera pessoas que tem alguma característica especifica diferente das suas. Pode ser raça, religião, orientação sexual, quem masca chiclete, pinta o cabelo, ou qualquer coisa que você não seja, não faça ou não acredite. Seja criativo, mas lembre-se quando se é uma via de mão dupla. No caso “leve” (-5) você acha que é errado de alguma forma o que a pessoa faz, como rezar para um “falso deus”, você “torce o nariz” reza pela alma dela, mas no final das contas não será mal-educado. No caso “grave” (-15) usando o mesmo exemplo, você acha que este infiel deve ser queimado na fogueira, e vai deixar isso bem claro.

No caso leve, todos os testes de reação ou relacionados a vítima da sua intolerância terão **um nível a mais de dificuldade** para não deixar transparecer o preconceito assim gerando animosidades entre vocês.

No caso grave, a vítima é que faz o teste de tenacidade para te aturar, o nível de dificuldade o mestre vai determinar de acordo com a quantidade de paciência ele ainda tem para lidar com a situação.

Objetivo Condutor (-5)

Você tem uma meta pessoal que guia a sua vida, pode ser caçar todos os monstros do mundo, erradicar todos os vampiros, encontrar o amor da sua vida, aumentar a sua coleção de livros raros de rituais ou até uma vingança. Sempre que houver uma oportunidade de ir atrás do seu objetivo e você optar por não ir por qualquer motivo, como focar na missão, deverá fazer

um teste de tenacidade no nível difícil, para resistir. Se falhar pode gastar um ponto adrenalina para não ir.

Pesadelos (-15)

Sempre que dorme os pesadelos te encontram, podem ser qualquer coisa, mas faça sua escolha pois será um pesadelo recorrente. Você sempre acorda cansado, e isso perdura o dia todo. Como se não fosse o suficiente, os pesadelos te assombram eventualmente durante o dia.

Sempre que você acorda te falta 50% dos pontos de fadiga por estar mal dormido, devido ao pesadelo. Ao longo do dia o mestre pode usar elementos do pesadelo para te atormentar, além de rolar um teste de pesadelo dificuldade final 8. (é um teste fixo, role 5d10).

- Erro crítico te tira dois pontos a mais de fadiga por cada número 1.
- Não sucesso você só não descansa
- 1 Sucesso você se recupera metade da fadiga que deveria no tempo de descanso.
- 2 ou mais sucessos, você recupera o esperado no tempo de descanso.

Prosopagnosia (-5, -10, -15, -20)

Também conhecida como Cegueira Facial. É uma condição neurológica em que a pessoa tem grande dificuldade, ou incapacidade total, de reconhecer rostos, mesmo de indivíduos muito próximos. No dia a dia, isso significa que o personagem pode conversar normalmente com alguém e, minutos depois, não ter certeza de quem era, precisando se apoiar em pistas como voz, roupas, postura, acessórios ou contexto para identificar pessoas. A memória geral funciona normalmente; o problema é especificamente com rostos, o que pode gerar situações sociais complicadas e mal-entendidos.

É comum que a pessoa se apoie em detalhes como a voz, acessórios, tatuagens ou trejeitos, ou qualquer característica diferente que não seja o rosto. Isso pode te pôr em vantagem para reconhecer alguém disfarçado caso não altere a voz ou disfarce alguma das características que você observa para reconhecer os outros. Porém isso fica a critério do mestre.

Na versão leve da doença (-5), você reconhece rostos familiares, mas demora mais que o normal. **Teste Percepção pura com nível Médio** de dificuldade, para reconhecer alguém que não seja de próxima ou de convívio diário. Pode confundir pessoas parecidas ou quando não estão em seus ambientes habituais.

Na versão moderada da doença (-10), você não reconhece rostos fora do seu círculo íntimo, como família e amigos próximos. **Teste Percepção pura com nível Difícil** de dificuldade, para reconhecer alguém que não seja de próxima ou de convívio diário. Além dos problemas do nível anterior, se depender apenas do rosto, **qualquer disfarce sobe a dificuldade para reconhecer em 1 nível**.

Na versão moderada da doença (-15), você não reconhece nenhum rosto, nem o seu próprio. **Teste Percepção pura com nível Muito Difícil** de dificuldade, para reconhecer qualquer pessoa por outras características. Se só tiver o rosto para identificar, nem faça o teste pois é falha automática.

Na raríssima versão extrema da doença (-20), você tem dificuldade com **qualquer forma de identificação visual de indivíduos**, confundindo até pessoas com vozes parecidas ou roupas semelhantes. **Teste Percepção pura com nível Improvavel** de dificuldade, para reconhecer qualquer pessoa por características não visuais. Se só tiver o visual para identificar,

nem faça o teste pois é falha automática. Você é basicamente cego quando se trata de reconhecer alguém.

Sono Pesado: (-5)

Você dorme feito uma pedra, e acordar é um problema, especialmente se precisar acordar rápido. Em situação normal você só consegue sair da cama entre 30 e 60 minutos depois que o despertador tocou.

Sempre que precisar acordar no susto role um teste de percepção mais alerta no nível difícil para acordar, depois reação mais alerta nível difícil para fazer o download da alma para o corpo para só então poder reagir a algo. Se alguém te liga para te acordar, você atende diz que já está indo e dorme mais uma hora.

Timidez (-10)

Você tem problemas em lidar com as pessoas, especialmente quem você ainda não conhece direito, e falar em público é completamente fora de questão. Interprete isso, fique envergonhado e até gagueje quando encontrar pessoas novas.

Todo teste relativo a interação social sobe a dificuldade em um nível, se for com alguém que você nunca falou a dificuldade sobe 2 níveis, se for uma multidão 3 níveis de dificuldade.

Vício (-5, -10, -15)

Você tem uma dependência física, emocional ou mesmo psicológica de alguma substância ou comportamento. Pode ser álcool, drogas, jogo adrenalina ou alguma outra coisa. O vício te consome lentamente consumindo a sua liberdade tornando-o refém da sua necessidade. Em alguns momentos isso vai comprometer decisões, relações, e até sua capacidade de desempenhar ações.

Sempre que entrar em abstinência do alvo do seu vício, faça um teste de autocontrole, com a dificuldade de acordo. Caso resista, passando o tempo para o próximo teste de abstinência aumente a dificuldade um nível acima. Passando nos 2 testes você retomou o controle, a dificuldade volta ao normal e permanece até o primeiro “tropeço”.

Ao se ver cercado pelo alvo de sua compulsão faça um teste de força de vontade. Sendo que cada vez que te oferecerem ou a cada hora que permanecer nesta situação, a dificuldade aumenta em um nível.

Caso você sucumba ao vício, a cada tentativa falha de parar suba a dificuldade em 1 ponto, (não confundir com um nível de dificuldade) começando pela dificuldade padrão do seu nível da característica.

- Por -5 pontos, o ciclo da abstinência é de 24hs. Teste de autocontrole com a dificuldade no nível médio para se controlar.
- Por -10 pontos, o ciclo da abstinência é de 12hs. Teste de autocontrole com a dificuldade no difícil para se controlar.
- Por -15 pontos, o ciclo da abstinência é de 8hs. Teste de autocontrole com a dificuldade no nível muito difícil para se controlar.

Sensoriais

Estas características são relativas ao seu sistema sensorial que afeta diretamente, como você vê, ouve, cheira e saboreia o mundo.

Anosmia (-5)

Você não tem olfato, isso te impede de detectar alguns problemas como vazamento de gás ou o cheiro de enxofre característico de demônios.

Qualquer teste relacionado ao olfato é automaticamente anulado.

Caolho (-10)

Você não tem um olho, ou ele não funciona, escolha qual, independente do motivo sua visão no lado cego não existe, assim como sua noção de profundidade.

Qualquer teste de visão envolvendo seu lado cego ou profundidade sobe em 2 níveis.

Cego (-20)

Você não enxerga, luzes cores e telas não tem dizem nada.

Não precisa nem dizer que testes de visão não fazem sentido aqui.

Daltonismo (-5, -10, -15)

Você tem uma alteração na percepção das cores desde seu nascimento. Formas, brilhos e contrastes funcionam bem, mas determinados tons de algumas cores se misturam parecendo iguais.

Existem 3 tipos de daltonismo:

- O vermelho-verde (-5), onde você confunde estas duas cores.
- O Azul-Amarelo (-10), onde você não sabe especificar de a cor é azul ou verde e amarelo ou vermelho.
- O Completo (-15), também conhecida como acromatopsia, é o grau mais alto de Daltonismo, você é tecnicamente “cego” para cores, enxergando tudo numa escala de cinza.

Num plano geral qualquer uma delas afeta pouco a sua vida, já que você nunca viu as cores como os outros, mas às vezes isso pode te atrapalhar muito, quando dizem siga a linha amarela no chão, aperte o botão vermelho, corte o fio azul, dependendo do que e quanto você enxerga.

O mestre deve considerar quais e quantas cores o personagem não enxerga ou troca. Sempre que a cor for relevante, se o personagem não tiver ajuda de alguém, role um teste fechado de sorte pura para escolher o objeto da cor certa, **se existirem 2 opções o nível é fácil, e aumente em um nível para cada opção a mais até que chegue em uma situação impossível**. Não importa a dificuldade, o importante é ter ao menos 2 sucessos, pois “malfeito” ainda é errado quando se trata de uma única escolha.

Deficiência Auditiva Parcial (-5)

Você tem problemas no mecanismo interno do ouvido, pode ser de nascença, um acidente ou até algum ataque de monstro. Você até escuta alguma coisa, mas sem acuidade, um aparelho auditivo resolve o seu problema, se você não perdê-lo.

Todos os testes feitos que envolvam audição para quem tem deficiência parcial devem ser acrescidos um nível de dificuldade se estiver usando aparelho, ou 2 níveis se estiver sem.

Deficiência Visual (-5)

Você tem algum problema de visão que te obriga a usar óculos, e sem eles você praticamente não enxerga, muito cuidado para não perdê-los em momentos de ação. Se algo suja seu óculos de forma a reduzir a sua qualidade visual adicione um nível na dificuldade nos testes que envolvam visão, se perde-los ou quebra-los adicione dois.

Em cenas de ação, o mestre pode rolar um teste de sorte pura com dificuldade nível médio para ver, em caso de não sucesso, você os perde, em caso de erro eles quebram.

Disgeusia (-5)

Você sofre com a perda ou alteração do paladar, isso pode dificultar que você identifique comidas estragadas ou envenenadas, mesmo que isso altere o gosto da comida.

Qualquer teste relacionado ao paladar é automaticamente anulado.

Surdo (-20)

Você tem problemas no mecanismo interno do ouvido, você não ouve nada, o mundo é totalmente silencioso de acordo com a sua percepção. Pode ser de nascença, um acidente ou até algum ataque de monstro.

Não é possível fazer testes, todos que envolvam audição estão automaticamente falhos.

Sobrenatural

Estas características são relativas à como o sobrenatural interfere na sua vida.

Amaldiçoado (-5)

Alguém colocou uma maldição em você, talvez tenha sido alguma bruxa que cruzou seu caminho, ou algum demônio rancoroso, não importa, isso vai atrapalhar muito a sua vida. As vezes até é possível quebrar uma maldição, mar certamente dará muito trabalho.

Esta característica deve ser combinada com o mestre, que pode até aumentar o valor dela somando -5 pontos para cada coisa ruim que a maldição fizer, obviamente este deve anotar tudo para infernizar a vida do jogador. Para quebrar a maldição existem 3 pré-requisitos, primeiro, o mestre aceitar. Segundo, o jogador separar o dobro de pontos de experiencia em relação aos pontos ganhos pela maldição, estes pontos serão gastos caso haja sucesso na missão. Por último, o mestre deve criar uma missão onde os jogadores vão tentar quebrar a maldição, e isso certamente será complicado.

Assombrado: (-20)

Alguém que já foi dessa para melhor te odeia, ou te ama, ao ponto de grudar em você em vez de acompanhar um ceifador até a luz. Lembrando que o espírito escolhe quem pode vê-lo e gasta energia para que cada pessoa possa enxergá-lo, então ele não vai gastar se não for necessário, a exceção são os médiuns, que podem enxergar independente da vontade do desencarnado. Intencionalmente ou não, este fantasma vai te perturbar, sendo inoportuno nos piores momentos possíveis, te chamando, mexendo em objetos, incomodando até que você fale com ele em público, e todo o tipo de coisa que ele tem controle que possa usar para interferir na sua vida. Sem esquecer que fantasmas tem pela sua natureza independente da sua vontade, a propriedade de esfriar o ambiente, interferir na corrente elétrica gerando mal funcionamento em aparelhos elétricos e mais ainda em eletrônicos.

Mestre, faça o fantasma ser o mais inoportuno possível, sendo bom ou mal, ele vai atrapalhar o sono do personagem, fazê-lo parecer louco falando sozinho, mexer em coisas para ajudar ou atrapalhar, gerando mal funcionamento na parte elétrica de veículos, atrapalhando o sinal dos celulares e em qualquer eletrônico, além das luzes do ambiente piscando.

Suscetibilidade à Magia (-5)

Por algum motivo a magia “pega” mais em você, para o bem ou para o mal. Qualquer tipo de feitiço seja de bruxa ou monstro tem o dobro do efeito em você.

Sempre que fizerem um feitiço ou ritual direcionado a você, a dificuldade para lançar baixa em um nível, e o efeito será o dobro, para o bem ou para o mal.

Suscetibilidade à Prata (-10)

A prata te queima como fogo ao simples contato, em qualquer formato. No caso de armas vale o dano desta somado ao dano de queimadura por fogo.

Balas de prata matam na hora caso se alojem no cérebro ou coração. Em outras partes do corpo é dano de tiro mais dano de queimadura por fogo até a bala ser removida.

O corte por lâmina de prata vaporiza o sangue, mas não chega a cauterizar a carne.

Em todos os subgêneros de transmorfos, a queimadura permanece em todas as formas, até que se cure.

Lobo em pele de Cordeiro (-15)

Você é um monstro, mas não sabe disso, talvez até esteja ajudando a te caçarem. Independente das repercussões, você tem apagões e não lembra o que faz quando é um monstro.

O jogador ou o mestre, depende de um acordo entre vocês, vai escolher um monstro que se transforme, ou que pareça humano o tempo todo. O mestre vai interpretar o que acontecer caso algum dos outros jogadores veja o que aconteceu quando você era monstro. Do contrário façam apenas o apagão. Quando o jogador reassumir o personagem não vai saber de nada, e vai ter que lidar com as consequências do que aconteceu.

Sociedade

Estas características são relativas à acontecimentos e relações com autoridades e a sociedade em geral.

Caçado (-10)

Você é caçado pelas autoridades, nível federal, não importa se foi você ou não, é a sua cabeça que está na mira. Especifique o motivo.

Ao menos uma vez por sessão, faça com que o personagem se sinta ameaçado, pelas autoridades, a adrenalina e o medo de ser pego, ela sabe que está sendo caçado. Caso seja uma história “one shot” reserve um bom tempo para isso, ou se isso for estragar a sua história o mestre está totalmente autorizado a vetar a característica.

Identidade Trocada (-5)

Alguém que circula muito já causou muito problema à muita gente é a sua cara, e todos pensam que ele é você.

Sempre que for a um lugar novo o mestre deve rolar um teste fechado de sorte pura nível de dificuldade média para ver se você é confundido com o meliante, um sucesso as pessoas ficam desconfiadas, mais sucessos significam que você pode ficar tranquilo. Para lugares onde você de fato é conhecido a dificuldade baixa para fácil.

Singularidades

Estas são pequenas características que tornam seu personagem único e permitem exercitar a criatividade. Cada uma concede um ponto (-1) para usar livremente. Cada personagem pode ter até 5 Singularidades.

Exemplos:

- Assobiar melodias da sua banda favorita
- Carregar sempre um livro
- Colecionar objetos inusitados
- *Hexakosioihexekontahexafobia (*Medo do número 666)
- Meteorismo nervoso
- Mexer no cabelo quando nervoso
- Piscar quando mente
- Rizada de porquinho
- Soluço quando fica nervoso
- Triskaidekafobia (Medo do número 13)
- Usar expressões regionais

Poderes sobrenaturais

Poderes podem ser um dom ou uma maldição, tudo vai depender de como você os encara. Porém a esmagadora maioria dos caçadores entendem estes poderes como coisa de monstros, e se descoberto, certamente eles irão caçá-lo.

Como dizia o velho Benjamin, com grandes poderes, vem grandes responsabilidades. Então aqui **o mestre deve autorizar ou não o uso de qualquer um destes poderes**, pois eles podem ser como gasolina, um grande impulsionador da história ou pode destrui-la completamente. Então devem ser usados com responsabilidade.

Caso o mestre resolva presentear algum jogador com um poder depois do inicio do jogo, é recomendado que este passe por um trauma, e talvez até ganhe uma caracteristica negativa de brinde.

Ao utilizar poderes sobrenaturais, sempre que fizer um teste, além de considerar os sucessos, a cada não sucesso subtrairá um ponto de fadiga, e cada erro, dois pontos.

Clarividência (+50)

Você pode ver o futuro. Se este poder não for novidade você já entendeu que nenhum futuro é imutável, só existem futuros prováveis. Deixar as coisas simplesmente fluírem pode levar a ele, não fazer nada podo te levar a ele, tentar evitá-lo pode te levar ainda mais rápido, ou tudo ao contrário. Obviamente se tratando de um jogo não tem como prever exatamente o que acontecerá pois os jogadores costumam ser imprevisíveis. Porém esta pode ser uma forma

muito eficiente de guiar o jogo ou conseguir pistas. Quanto mais sucessos no teste melhor a qualidade/utilidade e detalhes da visão.

- **1 sucesso,** a visão é nublada, ou de algum detalhe tão pequeno que não tem grande utilidade.
- **2 sucessos,** você vê uma cena curta e sem contexto.
- **3 sucessos,** uma cena um pouco maior que curta, mas com pouco contexto.
- **4 sucessos,** uma cena inteira com pouco contexto ou mais curta com bastante contexto.
- **5 sucessos,** uma cena completa e com todo contexto necessário para compreendê-la.

Regra acordado: Faça um teste de meditação substituindo o atributo Tenacidade por Intuição. **Regra dormindo:** Antes de Dormir role um teste de Intuição pura com dificuldade média. **Regra do mestre:** Quando for conveniente, ou for divertido, o mestre te dá uma visão, com a qualidade que ele quiser. Você perde um turno, congelado, com os olhos arregalados, e boca entre aberta, como se estivesse totalmente pasmo.

Criocinese (+50)

É a capacidade de gerar frio e como consequência gelo, também podendo moldá-lo a medida que o cria. É possível criar utensílios simples sem partes moveis. Os níveis do atributo tenacidade irão determinar a Intensidade do frio em graus Celsius em relação a temperatura ambiente, 1 – menos 5 graus, 2 – menos 10 graus, 3 – menos 20 graus, 4 – menos 30 graus, 5 – menos 50 graus.

O mestre pode optar por simplificar e ignorar a temperatura ambiente e simplesmente trabalhar com temperaturas finais, então os níveis do atributo tenacidade irão determinar do frio em graus Celsius, nível 1 fica 0C˚, nível 2 fica -10C˚, nível 3 fica -20C˚ nível 4 fica -30C˚ e nível 5 fica -50C˚.

Para controlar a intensidade do frio teste força de vontade com dificuldade média, aumente em um nível a dificuldade para cada nível abaixo do seu atual, essa se manterá até o final da cena ou até você fazer outro teste para mudá-la. Para usar o poder em um combate, utilize a perícia que usaria numa luta corpo a corpo, como briga ou artes marciais.

Nível	Nível de Queimadura	Frequência	Efeito residual
1	3	3 turnos	Não há
2	3	3 turnos	1 turno
3	4	3 turnos	2 turnos
4	4	3 turnos	3 turnos
5	5	3 turnos	5 turnos

O dano para cada não sucesso é igual ao nível da queimadura, cada erro é o dobro.

Cura (+50)

Você consegue curar os outros, porém este feito exige muita energia. Sempre que você tentar curar alguém **jogue um teste de força de vontade com dificuldade média**, o número de sucessos que cair será o mesmo número de pontos de fadiga que você perderá, porém, quem receber recupera a mesma pontuação de vitalidade, tendo por limite alcançar o máximo de seus pontos de Fadiga. **Regra opcional:** Se o mestre permitir, o curandeiro pode doar seus pontos de vitalidade, cada 2 pontos do curandeiro recuperam um ponto do curado.

Eletrocinese (+50)

É a capacidade de controlar a eletricidade, guiando-a pelo ar como se houvesse fios condutores. Considere o nível da sua tenacidade, 1 neste atributo equivale a um choque de 9 volts, o 2 à 110 volts, o 3 à 220 volts, o 4 à alta tenção, e o 5 à ~~1.21 gigawatts~~ um raio. Faça testes de força de vontade com dificuldade média, para cada nível abaixo do seu que quiser usar para dar um choque menor, a dificuldade aumenta em 1 nível. Teste uma vez no início da cena, para acertar a potência, e a não ser que teste novamente para mudar, você ficar a manterá até “desligar” o poder.

Exemplos: se a sua Tenacidade é nível 3, sua capacidade máxima é de 220v, para usar esta voltagem faça um teste de força de vontade com dificuldade média. Se quiser dar um pequeno choque de apenas 9v aumente a dificuldade em 2 níveis, logo o use muito difícil.

Para usar a Eletrocinese em um combate, utilize briga ou artes marciais.

Expurgo espiritual (+50)

Há algo especial em você, talvez uma fagulha do divino, ou do profano, mas a sua presença incomoda seres incorpóreos coabitando corpos alheios. Fantasmas, demônios ou qualquer criatura ocupando um corpo que não lhe pertence sente um incomodo quando você entra no recinto e tende a querer abandonar a casca ocupada se você tocar nela. Toque a pessoa e role um teste de força de vontade. Com 2 sucessos ou mais a entidade não pode mais voltar.

Hidrocinese (+50)

É a capacidade de sentir e controlar a água como uma extensão do próprio corpo. É possível moldá-la e usar para segurar, ou mesmo bater em algo. Os níveis do atributo tenacidade irão determinar a força que você consegue aplicar com água, é igual a equivalência da força de humana que consta na tabela de atributo. Para controlar a força d’agua teste força de vontade com dificuldade média, aumente em um nível a dificuldade para cada nível abaixo do seu atual, esta força se manterá até o final da cena ou até você fazer outro teste para mudá-la. Para atingir alguém de forma agressiva com a água utilize a perícia que usaria numa luta corpo a corpo, como briga ou artes marciais.

Médium (+25)

Você possui um vínculo com o outro lado, que pode ser consequência de uma experiência de quase morte ou mesmo algo desconhecido. Você pode vê-los e ouvi-los como se fossem vivos, mesmo que eles não queiram, porém ficam com um leve troque transparência. Quando se apresentam como vivos perdem as características que os denuncia como fantasmas. Eles podem te ajudar, mas assim como qualquer vivo, provavelmente pedirão algo em troca.

Sempre que precisar chamar ou interagir com um espírito, de qualquer forma que o mestre julgue necessário um teste, use intuição com a dificuldade adequada. Caso haja 6 sucessos ou mais no teste, o médium vida um “Farol” para os espíritos por 5 dias. então qualquer teste de intuição ou que exija concentração subirá a dificuldade em um nível, devido ao barulho da grande quantidade de fantasmas ao seu redor.

Pirocinese (+50)

É a capacidade de sentir e controlar o fogo como uma extensão do próprio corpo. É possível moldá-lo, e usar como quiser. Os níveis do atributo tenacidade irão determinar a Intensidade da chama, 1 - chama leve, 2 - chama Moderada, 3 - chama intensa, 4 - chama extrema, 5 - chama sobrenatural.

Para controlar a intensidade da chama teste força de vontade com dificuldade média, aumente em um nível a dificuldade para cada nível abaixo do seu atual, essa se manterá até o final da cena ou até você fazer outro teste para mudá-la. Para usar fogo em um combate, utilize a perícia que usaria numa luta corpo a corpo, como briga ou artes marciais.

Nível	Temperatura (°C)	Descrição da Chama	Exemplo Real
1 – Chama Suave	~600 °C	Chama pequena, estável, pouco agressiva	Vela comum, isqueiro
2 – Chama Moderada	~1.000 °C	Chama mais quente, capaz de causar queimaduras sérias	Fogo de fogão a gás, maçarico doméstico
3 – Chama Intensa	~1.500 °C	Capaz de fundir metais leves, gerar calor sufocante	Maçarico industrial, solda oxiacetilênica
4 – Chama Extrema	~2.200 °C	Pode derreter aço, causar incêndios violentos	Forja de metal, motor de foguete em combustão
5 – Chama Sobrenatural	~3.000 °C ou mais	Calor quase impossível de conter, ignição espontânea de materiais	Plasma, relâmpago, superfície solar (comparativa)

O dano

- No nível 1 considere Queimadura por calor
- No nível 2 considere Queimadura por Fogo
- No nível 3 e 4 Considere Fogo intenso
- No nível 5 considere carbonização instantânea

Projeção astral (+50)

É a capacidade de sair do corpo, e isso te permite ver aquilo que seus olhos físicos não enxergam. Tecnicamente você é um fantasma com um “fio” que o liga ao seu corpo e te permite voltar a ele com alguma facilidade, este costuma ser chamado de “cordão de prata”. Apenas alguns fantasmas, normalmente mais antigos, sabem o que o cordão significa, o restante pode achar que você é um espírito estranho mesmo.

Enquanto estiver fora do corpo facilmente poderá ver fantasmas e se comunicar como se fosse um deles. Se conseguir convencê-los a ensinar, pode aprender alguma perícia de fantasma, por dez vezes o valor normal, e só poderá usar quando estiver projetado.

Sempre que estiver fora do corpo este fica à mercê de fantasmas, demônios ou qualquer criatura que queira possui-lo, mesmo os que normalmente precisariam de consentimento. Importante lembrar, que alguém que se projeta astralmente está sujeito a todas as regras e fraquezas dos fantasmas.

Regra: Teste Intuição mais meditação com dificuldade média.

Telecinese (Força de vontade/Difícil) (+50)

“Faça ou não faça, tentativa não há” como dizia um grande mestre... É a capacidade de mover objetos com a mente, faça um **teste de força de vontade com dificuldade nível Difícil**. Cada sucesso permite erguer mais peso e em maior velocidade, independente dos sucessos ou nível é importante que o objeto esteja dentro do seu campo de visão.

Sucessos	kg	m/s	km/h
1	1	0,5	1,8
2	5	1	3,6
3	20	2	7,2
4	50	5	18
5	150	10	36
6	500	20	72
7	2000	30	108
8	5000	40	144
9	15000	55	198
10	40000	70	252

Exemplos de pesos
1 kg – Um saco de açúcar ou uma bola de basquete.
5 kg – Um gato adulto ou um garrafão de água.
20 kg – Uma mala de viagem cheia ou um cachorro de médio porte.
50 kg – Uma bicicleta comum ou um saco de cimento.
150 kg – Uma moto pequena ou um sofá de três lugares.
500 kg – Um carro compacto como um Fiat 500.
2.000 kg – Um carro médio como um SUV ou um rinoceronte adulto.
5.000 kg – Um pequeno caminhão de entrega ou um tubarão branco grande.
15.000 kg – Um pequeno vagão de trem ou um helicóptero leve.
40.000 kg – Um vagão de carga de trem cheio ou uma baleia jubarte adulta.

Telepatia (Inteligência /Variável) (+50)

Para ouvir a mente da vítima, ou seja, o que ela está pensando na hora, teste com dificuldade média. Para procurar ou para plantar informações ou sugestões a dificuldade será baseada no nível da tenacidade do alvo. Se a sugestão for algo que vá contra a índole do alvo, a dificuldade do teste sobe um nível. Sempre que for usar a telepatia teste Inteligência mais meditação.

Mais de 5 sucessos o telepata começa a adquirir permanentemente memórias e algumas características da vítima. Caso aconteça, role os 5d10 e some os números, conte as características, da vítima, anotadas de cima para baixo, na ordem Atributo, Perícias, Outras características e Coragem. Se o seu personagem não tiver esta característica, deve adicioná-la, se você tiver em menor nível, adicione um novo nível, se tiver igual ou maior ignore.

Pontos de Vida, Fadiga e Vitalidade

Aqui controlaremos os limites referentes a sua quantidade de vida, o folego e o quanto você aguenta apanhar de todas as formas possíveis.

Vida

A pontuação em vida, é a sua referência para preencher fadiga e vitalidade. **Para calcular seus pontos de vida simplesmente multiplique a sua constituição por 5**. Então se você colocou 3 pontos de constituição, terá 15 pontos de vida. Isso ficará igual em todo o restante do jogo, a não ser que compre mais constituição usando pontos de experiência, falaremos disso adiante.

VIDA, FADIGA E VITALIDADE

VIDA	+1	70%	MACHUCADO
	+2	60%	FERIDO
FADIGA	+3	50%	DEBILITADO
	+4	40%	EXAUSTO
VITALID.	+5	30%	ATORDOADO
		20%	DESMAIADO

Ao lado da tríade Vida, Fadiga e Vitalidade há uma série de quadros com porcentagens, ao lado esquerdo delas existem modificadores de dificuldade, à direita têm quadros em branco que devem ser preenchidos com a porcentagem equivalente, a sua linha, isso servirá de referência para sabermos o seu estado e quais modificadores aplicar.

VIDA, FADIGA E VITALIDADE

VIDA	+1	70%	11	MACHUCADO
15	+2	60%	9	FERIDO
FADIGA	+3	50%	8	DEBILITADO
15	+4	40%	6	EXAUSTO
VITALID.	+5	30%	5	ATORDOADO
15		20%	3	DESMAIADO

Seguindo nosso exemplo de Vida 15, onde 70% é 10,5, 60% é 9, 50% é 7,5, 40% é 6, 30% é 4,5 e 20% é 3. Repare que na imagem arredondamos os valores quebrados para cima. Haverá uma tabela no guia rápido de criação de personagens para evitar perder muito tempo com cálculos, mas como conhecimento nunca é demais fica aqui como calcular as porcentagens. (Pontos de vida x valor da porcentagem) divide tudo por cem. (PV x %)/100.

Importante: A perda de pontos de Fadiga e de Vitalidade tem suas contagens individualizadas, mas seus efeitos são sobrepostos e não somados, então vale o estado e os redutores do que estiver com a pontuação mais baixa no momento.

Repare que ao final de cada linha há uma descrição em uma única palavra para que você tenha uma ideia do seu estado com cada porcentagem de pontos de vida vamos explicar isso melhor.

- 70% - Machucado – Você tem lesões leves a moderadas, a dor te atrapalha um pouco, mas isso não te para. Modificador de +1 ponto em todas as dificuldades.
- 60% - Ferido – As lesões são mais serias, te limitando movimentos e executar tarefas. Modificador de +2 pontos em todas as dificuldades.
- 50% - Debilitado – Agora você já percebe a falta de força, e a perda da motricidade fina. Modificador de +3 pontos em todas as dificuldades.
- 40% - Exausto – A dificuldade de se mover e realizar tarefas fáceis, sentindo grande dor e fraqueza. Modificador de +4 pontos em todas as dificuldades.
- 30% - Atordoado – A confusão mental, a tontura, e a visão turva atrapalham demais, é difícil inclusive manter os olhos abertos. Modificador de +5 pontos em todas as dificuldades.
- 20% - Desmaiado – Você está completamente inconsciente, só vai acordar depois de restaurar seus pontos em mais de 50%. Qualquer teste que te exija estar consciente falha automaticamente.

Fadiga

Escreva na fadiga a mesma pontuação que colocou em pontos de vida. É normal após esforço físico, estresse prolongado ou privação de sono, e para efeitos de jogo quando você gastar estes pontos, a partir de 70% do total terá uma penalidade de aumento de dificuldade em todos seus testes, até que se recupere.

Teste de fadiga

Este consiste em um teste de constituição, com dificuldade média. Cada dado de não sucesso gasta um ponto de fadiga, cada erro gasta 2.

Como se gasta?

Sempre que fizer esforço por 10 minutos, ou a regra mandar, faça um teste de fadiga.

Repita o teste a cada meia hora que o esforço perdurar.

<u>Sempre que gastar pontos de fadiga, apague a pontuação e anote ela atualizada.</u>

Outras regras para casos específicos podem aparecer ao longo do livro, mas são casos especiais.

Efeitos práticos

Sempre que seus pontos de fadiga atingirem a marca de 70%, some +1 na dificuldade final para todos os testes, o mesmo vale para todas as marcas à baixo, sempre com o modificador marcado à direita da porcentagem. Quando chegar em 20% o personagem desmaia de exaustão, e só acordará depois de se recuperar até 50%.

Como se recupera?

Para cada 20 minutos de descanso recupere 10% dos pontos de fadiga. Porém caso você só possua um ponto de Constituição precisará 20 minutos para recuperar os mesmos 10%.

Vitalidade

Escreva na Vitalidade a mesma pontuação que colocou em pontos de vida. Estes pontos você perderá sempre que se machucar, for atingido, envenenado, queimado, afogado ou qualquer coisa que te faça mal fisicamente. A partir de 70% do total terá uma penalidade de aumento de dificuldade em todos seus testes, até que se recupere. Haverá situações diferenciadas dependendo do tipo de dano, veremos isso mais adiante.

Efeitos práticos

Sempre que seus pontos de vitalidade atingirem a marca de 70%, some +1 na dificuldade final para todos os testes, o mesmo vale para todas as marcas abaixo, sempre com o modificador marcado à direita da porcentagem. Quando chegar em 20% o personagem desmaia por ter apanhado demais. Sempre que desmaiar, você só recuperará a consciência depois de se recuperar até 50%

Como se recupera?

Para recuperar seus pontos de vitalidade, role um teste de constituição com dificuldade nível médio, cada sucesso recupera um ponto, com exceção de constituição nível 1 que precisa de 2 sucessos para tanto. Faça um teste a cada 8 horas de sono.

Ao mestre: Seja coerente, caso o personagem tenha um braço ou uma perna esmagados ou mutilados, considere que ele perdeu, e isso não terá volta, ao menos não por meios naturais.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Ficando mais Velho

Quando estiverem jogando uma campanha, que for mais longa, e/ou houver uma grande passagem de tempo, de pelo menos um ano, o mestre deve checar se houve algum aniversario durante esta passagem de tempo. Os aniversários devem ser decididos na criação do personagem e anotados na ficha, pode ficar ao lado da idade na descrição.

A partir deste momento os modificadores de dificuldade e de gasto de XP devem ser ajustados. Se você for um mestre muito bonzinho, avise os jogadores antes de fazer isso para que gastem a pontuação acumulada antes.

Se tornando melhor

Todos os seres conscientes aprendem, alguns mais rápidos que outros, e deste aprendizado vem a adaptação tão essencial para nos manter vivos enquanto espécie, independente de qual ela seja. No RPG não é diferente, um caçador que usar uma faca de aço e atacar de forma direta um lobisomem, dificilmente vai sobreviver, mas caso consiga esta proeza vai aprender que é uma péssima ideia, com uma faca de prata também seria. Atirar com balas de prata em vampiros também não costuma ser muito efetivo. Para reproduzir este aprendizado em jogo, mesmo com coisas menos obvias e mais lentas como estudar sobre algum assunto, temos os pontos de experiência.

Pontos de experiência

Também conhecidos como XP (do inglês *eXperience Points*), os pontos de experiência servem para aumentar o nível de um atributo ou perícia, além de poder comprar perícias novas. Para resumir, usando XP seus personagens podem ficar melhores, mais inteligente, fortes, ágeis, com mais conhecimentos.

Como ganha?

O mestre distribui usando alguns critérios de acordo com a sua representação e desempenho na história. Normalmente os mestres só distribuem estes pontos em campanhas, mas nada impede de que essa pontuação seja dada em jogos “One Shot” para poderem reaproveitar os personagens em jogos futuros dando a oportunidade de evoluir os personagens.

No final de cada jogo

O mestre pode usar os critérios que bem entender, mas fica aqui uma recomendação. Importante que nem todos ganharão todos os pontos, o ideal é se dê os pontos apenas aos que merecem, para não “turbinar” demais os personagens.

- Para quem realmente viveu o personagem 1 ponto por atuação.
- Para quem realmente foi herói 1 ponto por heroísmo, independente se cumpriu a missão ou salvou alguma possível vítima.
- Para quem efetivamente cumpriu a missão 1 ponto.
- Para quem executou um salvamento 1 ponto.
- Para quem enfrentou um monstro novo, 1 ponto pelo aprendizado.
- Se achar apropriado o mestre pode dar 1 ponto para um único jogador por destaque na partida, sendo que pode ser quem fez a mesa toda rir, sem sair do personagem, quem foi o mais empolgado, quem chamou mais atenção de maneira positiva, ou como achar melhor.

O ideal é não passar dos 5 pontos, mas nada impede que aconteça em situações especiais, porém cuidado, os personagens evoluírem rápido demais pode estragar a experiencia de uma campanha.

Ao mestre

Use estes pontos para estimular os jogadores a interpretarem melhor. Deixe claro os seus critérios de preferência antes do jogo.

Como usa?

Como sempre haverá tabelas para consulta rápida no guia rápido de criação de personagens, porém aqui vai a explicação completa. Importante lembrar que além de pagar pontos o jogador deve interpretar o personagem em situações que justifiquem o aumento das características que forem aprimoradas.

Assim como na pontuação inicial, cada faixa etária tem suas próprias variáveis nas equações que definem como distribuir os pontos. Então essa é a explicação com a faixa etária base, multiplicadores das outras faixas estão na tabela.

Para todos os casos considere que pode comprar apenas um nível por vez, então o “nível desejado” sempre será o mais baixo ainda não comprado. Então se é uma característica nova como uma perícia aplique a regra sobre 1. Se for algo como uma perícia que você já tem ou um atributo que você já tem em nível dois, o “nível desejado” sempre será 3.

Perícias

Para aprimorar ou aprender perícias considere o nível desejado x 10 (ou o multiplicador da faixa etária adequada).

Atributos e Coragem

Para aprimorar atributos ou coragem considere o nível desejado x 20 (ou o multiplicador da faixa etária adequada). Lembrando que o nível 1 não pode ser adquirido por meios naturais depois do início do jogo. Caso o personagem ache um meio alternativo (e o mestre concordar) ele além de interpretar para ganhar o novo atributo deve pagar 20 pontos (ou o multiplicador da faixa etária adequada).

Características Positivas e Características Negativas

Estas não são compráveis, apenas na criação do personagem, após este momento é possível ganhar ou perder por interpretação, mas isso fica totalmente a critério do mestre.

Ao mestre: Se a iniciativa de adquirir uma nova característica positiva partir do jogador, é possível mediante o pagamento de pontos, com possível multiplicadores, o mestre pode permitir, mas pense muito se isso vai ajudar ou atrapalhar a sua história

Resumo:

Perícia - Nível desejado x 10 (ou o multiplicador da faixa etária adequada)

Restante - Nível desejado x 20 (ou o multiplicador da faixa etária adequada)

Multiplicadores		
Faixa etária	Perícia	Restante
Menor	8	18
Base	10	20
Maduro	12	22
M. Maduro	14	24
Sobrevivente	16	26
Matusalém	20	30

Passagem de tempo

As vezes pode ser interessante fazer uma passagem de tempo, para representar um descanso ou uma espera por

algo, um intervalo onde ele resolveu levar uma vida normal, um ano sabático talvez, o hiato entre temporadas, qualquer coisa que seria chato interpretar em jogo. Estão considerando que não aprendemos necessariamente algo novo todos os dias, até para equilibrar com os dias jogados quando ganhamos mais pontos

Xp por passagem de tempo	
Semana	1 ponto
Mês	4 pontos
Ano	50 Pontos

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Armas e acessórios

O mestre pode permitir que itens iniciem com os personagens sem custo, desde que estejam previamente registrados nas anotações antes do início da sessão e sejam condizentes com a renda destes. Caso contrário, a obtenção desses itens deverá ocorrer por meio de cenas interpretadas durante o jogo. No caso de objetos comprados o mestre pode verificar rapidamente na internet qual o valor deles, para verificar se é compatível com a renda ou o valor em dinheiro que os personagens têm à disposição. Itens sobrenaturais só podem ser adquiridos antes do início do jogo comprando a Característica positiva Presente Especial.

Cada jogador pode possuir um veículo de até 5x o valor da sua renda, e outros itens somados tem que ficar até 10x o valor da sua renda.

Itens mundanos

Aqui você encontra itens que podem fazer parte do cotidiano de um caçador. Sempre que houver um campo de preço, cole um post-it com o valor atualizado, pois no mundo atual não faz sentido “escrever em pedra” o valor das coisas, sendo que até o valor de Renda do jogo é baseado em uma variável.

Armas

Aqui veremos os tipos de armas e seus complementos

Armas Contundentes

As armas contundentes têm como característica somar seu peso ao dano infligido. Considere que Isaac Newton estava certo, e força é igual a massa vezes aceleração. Logo uma massa maior acelerada a uma mesma velocidade causará dano maior por aplicar mais força.

Esta categoria de arma inflige dano cinético, use a tabela de acordo, aplicando o modificador de dano da arma. Faça o combate normalmente somando o modificador aos sucessos do usuário da arma. Mesmo nas armas onde o ataque é baseado em destreza, considere o número de sucessos e o nível da força ao consultar a tabela de dano cinético.

Exemplo 1: Atacando com uma Marreta de demolição usando a perícia Armas Contundentes (Força/Fácil), tendo força 2, jogue defesa normalmente, resultando 3 sucessos do ataque, verifique a tabela de dano cinético, onde acusa 1 ponto de dano, some os 2 pontos de modificador da arma.

Exemplo 2:Tendo força 4 Atacando com Bastão Bo, usando a perícia Artes Marciais [Bojutsu] (Destreza/Difícil), fazendo o teste de ataque e devesa, resultou em 3. Verifique a tabela de dano cinético usando os 3 sucessos e os 4 da força do personagem onde acusa 2 e some o 1 ponto do modificador do Bastão, totalizando 3 pontos de dano.

Se o mestre quiser um jogo mais realista, pode utilizar a resistência da arma como “pontos de vida” do objeto, sempre descontando quando usado para defesa, quando chegar a zero quebra. Porém isso vai muito do estilo de jogo.

Nome da Arma	Modificador	Peso aproximado	Resistência	Tamanho	Perícia	$$$

Barra de ferro industrial	4	50 kg	120	1,5 m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Bastão Bō (madeira dura)	1	1,2 kg	11	0,3 x 1,8 m	Artes Marciais [Bojutsu] (Dest/D)	
Bastão de baseball (alumínio)	1	1 kg	6	0,86m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Bastão de baseball (madeira)	1	1 kg	6	0,86 m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Bastão retrátil de aço	1	1,2 kg	8	0,24–0,65 m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Bengala (madeira leve)	1	0,8 kg	4	0,9m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Bigorna portátil (impacto)*	3	25 kg	1400	0,5 m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Cacetete (madeira/plástico)	1	1 kg	1	0,6m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Cajado de madeira dura	1	5 kg	2	2m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Escudo de impacto (policial, usado ofensivamente)	2	10 kg	5	1,2m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Marreta de demolição	2	10 kg	5	0,6m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Martelo (comum)	1	5 kg	3	0,4m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	
Tonfa policial (policarbonato ou madeira)	1	1 kg	2	0,6m	Artes Marciais [Treinamento Tatico] (Dest/D)	
Tronco de madeira (grande)	5	100 kg	2	2m	Armas Contundentes (Força/Fácil)	

*Bigorna portatil de 36cm de comprimento, 15cm de largura e 16,5 de altura

Se usar alguma arma contundentes que não está na tabela, use os modificadores como abaixo:

- +1 para até 5kg
- +2 para até 10kg

- +3 para até 25kg
- +4 para até 50kg
- +5 para até 100kg
- 100kg ou mais =

Quanto a resistência, descubra qual o peso necessário para quebrar, divida por 50kg para obter a resistência.

Armas de fogo leves

São consideradas Armas de Fogo Leve revolveres e pistolas, o dano é relativo ao número de sucessos no teste para o uso da arma usando munição normal*, sempre multiplicando o dano pelo número de sucessos não defendidos. Munição é relativo ao número de balas que cabem no tambor ou pente. O tamanho serve para ter uma ideia do tamanho da arma e para calcular a sua ocultabilidade usando a perícia Ocultamento. O alcance está em metros e se trata de um valor aproximado, desconsiderando fatores que deixariam o cálculo enfadonho.

*Exemplo: ao testar Armas de Fogo Leve, 1 sucesso que passe por todos os tipos de defesa, tira 3 pontos de vitalidade, assim como 4 sucessos válidos tiram 12 pontos

Revólveres	Dano	Munição	Tamanho	Alcance (M)	$$$
Colt Python	3/sucesso	6	27,9	50	
Smith & Wesson Model 686	3/sucesso	6	26,7	50	
Ruger GP100	3/sucesso	6	27,4	50	
Taurus 85	3/sucesso	5	19,5	50	
Colt Detective Special	3/sucesso	6	17,8	50	
Magnun .44	4/sucesso	6	29	50	

Pistolas	Dano	Munição	Tamanho	Alcance (M)	$$$
1. Glock 17	3/sucesso	17	20,4	50	
2. Beretta 92FS	3/sucesso	15	21,7	50	
3. Sig Sauer P226	3/sucesso	15	19,6	50	
4. CZ 75	3/sucesso	16	20,6	50	
5. Taurus PT92	3/sucesso	17	21,6	50	

Armas de fogo pesadas

São consideradas, armas de fogo pesadas, armas com um poder de destruição maior, e que em geral dão um "coice" maior que os das armas de fogo leve, como espingardas e rifles. O funcionamento do armas de fogo pesadas é essencialmente o mesmo das armas de fogo leve. No caso das espingardas, alguns usuários preferem personalizar elas cortando o cano, isso faz com que a munição normalmente composta por esferas de chumbo se disperse mais, facilitando acertar o alvo, -1 na dificuldade, e objetos ao redor. Entretanto esta modificação diminui

drasticamente o alcance da arma, fazendo com que quem as use prefira para tiros próximos como até 5 metros.

Espingardas	Dano	Munição	Tamanho	Alcance (M)	$$$
Remington 870	5/sucesso	4	96,5	40	
Remington 870 (cano serrado)	5/sucesso	4	50	10	
Mossberg 500	5/sucesso	5	101,6	40	
Mossberg 500 (cano serrado)	5/sucesso	5	55	10	
Benelli M4*	6/sucesso	7	88	40	
Winchester Model 1300 Defender	5/ Sucesso	7	100	35	
Winchester M1300 Def.(cano serrado)	5/ Sucesso	7	85	15	
Winchester Model 1300 Slug Hunter**	5/ Sucesso	4	115	125	
Winchester Model 1897	5/sucesso	5	91	40	
Winchester Model 1897 (cano serrado)	5/sucesso	5	60	10	
Ithaca 37	5/sucesso	4	92	40	
Ithaca 37 (cano serrado)	5/sucesso	4	55	10	

O cano serrado diminui em 1 nível a dificuldade

*O design da Benelli M4 não permite que seu cano seja serrado.

** Cortar o cano da Winchester Model 1300 Slug Hunter destrói o diferencial dela que é precisão.

Rifles	Dano	Munição	Tamanho	Alcance (M)	$$$
1. AK-47	5/sucesso	30	87	300	
2. M16A4	5/sucesso	30	100	300	
3. FN SCAR-H	5/sucesso	20	97	300	
4. AR-15	5/sucesso	30	83	300	
5. HK G3	6/sucesso	20	102	300	

Atenção Mestre

Algumas armar tem restrição de uso dependendo das leis do país, normalmente limitando seu uso apenas para as forças armadas como polícia e exército. Logo o personagem

ter uma dessas exigirá uma boa explicação. Abaixo vou deixar listadas algumas de acordo com as leis do Brasil e dos Estados Unidos, caso o jogo se passe em outros países recomendo uma pesquisa rápida para ver quais são as armas de uso restrito no país.

Brasil

No Brasil, armas de uso exclusivo das forças de segurança e militares incluem:

- **Rifles de assalto:** AK-47, M16A4, FN SCAR-H, HK G3.
- **Espingardas táticas:** Benelli M4.
- **Pistolas de alto calibre:** Algumas versões específicas de pistolas como Glock 17 e Sig Sauer P226 podem ser restritas dependendo do modelo e calibre.
- **Fuzis e armas automáticas:** Geralmente, qualquer arma automática ou semiautomática de alto calibre é de uso restrito.

Estados Unidos

Nos EUA, as restrições para armas de uso exclusivo das forças de segurança ou militares incluem:

- **Rifles automáticos:** M16A4, FN SCAR-H, HK G3.
- **Espingardas táticas:** Benelli M4 (em alguns estados, pode ser restrita).
- **Armas automáticas:** Qualquer arma totalmente automática é altamente regulada e geralmente de uso militar ou policial.
- **Fuzis de precisão militar:** Modelos específicos usados por forças armadas.

Essas restrições podem variar dependendo das leis locais e federais.

Armas Lacerantes

São todas aquelas armas projetadas para cortar, perfurar ou rasgar tecidos, podendo se apresentar como lâminas, garras, espinhos ou qualquer tipo de perfurocortante. Armas lacerantes se caracterizam por cortar/rasgar seu alvo, que sendo algo vivo provavelmente sangrará.

Para usar armas que não constam nas tabelas, considere o tamanho da lâmina

- Lâminas de até 5cm, +1 de dano por sucesso
- Lâminas de até 15cm, +2 de dano por sucesso
- Lâminas com mais de 15cm, +3 de dano por sucesso

O tamanho total é para usar com a perícia de ocultamento

Arco

Clássicos, elegantes, perigosos e principalmente silenciosos. Um arqueiro competente derruba a sua presa antes que ela o veja ou entenda o que está acontecendo. Cada modelo tem a sua personalidade, escolher o arco certo pode ser a diferença entre o sucesso e o desastre.

Arcos Recurvos (Tradicional)					
Tipo	**Tração**	**Observação**	**Alcance (m)**	**Força necessária**	**$$$**

Recurvo Leve	1	Iniciantes e caça leve	200	1	
Recurvo médio	1	Arqueiros Experientes	200	2	
Recurvo Pesado	2	Caça grante	250	3	
Recurvo Profissional de competição	2	Esporte	250	2	

Arcos Longos					
Tipo	**Tração**	**Observação**	**Alcance (m)**	**Força necessária**	**$$$**
Leve	1	Recreação	300	1	
Médio	2	Caça	300	2	
Pesado (histórico)	2	Arqueiros Ingleses	300	3	
Extremo (histórico)	2	Elite Militar	350	4	

Arcos Compostos (com roldanas)					
Tipo	**Tração**	**Observação**	**Alcance (m)**	**Força necessária**	**$$$**
Leve	1	Esporte	300	1	
Médio	1	Esporte	300	2	
Profissional	1	Esporte	300	2	
Caça Pesada	2	Caça	300	3	

Bestas

O tiro silencioso de um arco, com o conforto e mirar como um rifle. Desde modelos artesanais a até outros mais complexos com manivelas cada besta tem o seu estilo, para atender diferentes perfis de atiradores.

Bestas					
Tipo	**Tração**	**Mecanismo**	**Alcance (m)**	**Força necessária**	**$$$**
Leve	3	Estribo	300	2	
Média	3	Estribo+Alabanca	350	2	
Pesada	3	Corda de tração	400	3	
Muito Pesada	4	Manivela	400	2	
Histórica com Guincho	5	Guincho	400	1	

Facas

Facas, são armas fáceis de usar, mortais em mãos competentes, dispensam apresentações. Quanto as tabelas, lâmina, é referente diretamente ao dano, e tamanho conta com o cabo, o que nos leva a sua dificuldade para ocultá-las.

Nome da Faca	Comprimento da Lâmina	Dano	Tamanho Total (com cabo)	$$$
Buck 110	9,5 cm	2	21,9 cm	
Cold Steel Luzon Medium	10 cm	2	23 cm	
Faca de Sobrevivência	22 cm	3	39,5 cm	
Facão da Selva	34 cm	3	50 cm	
Facão de Mato	45 cm	3	68 cm	
Mini faca de sobrevivência	4,5 cm	1	8 cm	
Ganzo G8012	11,5 cm	2	24,5 cm	
Huntsman	9 cm	2	20 cm	
Kizlyar Berkut	15 cm	2	27 cm	
Kukri Nepalês	30 cm	3	42 cm	
Morakniv Companion MG	10,4 cm	2	21,8 cm	
Muela Bowie	16 cm	3	30 cm	
Opinel #8 Trekking	8,5 cm	2	19 cm	
Ruike F118	12 cm	2	28 cm	
Spyderco Bill Moran	10 cm	2	22 cm	

Machados

Criados como ferramentas que rapidamente escalam para armas, os machados podem ser extremamente eficientes.

Nome do Maçado	Comprimento da Lâmina	Dano	Tamanho Total (com cabo)	$$$
Machado de Lenhador	15 cm	3	70 cm	
Machado de Arremesso	10 cm	3	45 cm	

Granadas

Puxe o pino e arremesse no alvo, é assim que se usa uma granada, mas qual tipo de granada escolher? Tudo vai depender dos seus objetivos.

Para arremessar uma granada utilize a perícia **Arremesso de objetos com dificuldade média**.

Tipo de Granada	Dano	Alcance	tempo para detonação	Tamanho (cm)	Dificuldade	**$$$**
Fragmentação	6 por sucesso	15 metros	5 seg	12	Médio	
Explosiva	7 por sucesso	10 metros	5 seg	13	Médio	
Fumaça	0	5 metros	2 seg	15	Médio	
Gás	3 de fadiga por turno	10 metros	5 seg	15	Médio	
Incendiária	5 por turno	5 metros	5 seg	12	Médio	
Luz e som	2 de fadiga	10 metros	2 seg	14	Médio	
Molotov	5 por turno	5 metros	No impacto	Tamanho da garrafa	Médio +1	

Explicação

- **Granadas de Fragmentação** causam dano alto devido aos estilhaços lançados na explosão.
- **Granadas Explosivas** têm um impacto maior, mas um raio menor.
- **Granadas de Fumaça** não causam dano, mas reduzem a visibilidade.
- **Granadas de Gás** causam fadiga contínuo enquanto o alvo estiver na área afetada.
- **Flashbangs** são granadas de luz de som causam 5 pontos de fadiga desorientando quem for atingido até que recupere pontos de fadiga suficiente.

Sobre a Granada Incendiária

- **Dano contínuo:** O fogo se espalha em um raio de 5 metros e causa dano por turno enquanto o alvo estiver na área afetada.
- **Efeito ambiental:** Pode incendiar objetos e criar barreiras de fogo.

Coquetel Molotov

- Caso tenha a perícia química, e acesso aos materiais necessários para montar uma granada incendiaria artesanal. **Teste química com dificuldade média** para ter o conhecimento, caso já tenha feito outras vezes pule esta etapa.
- O mestre pode optar por um teste de sorte para ver se onde o personagem se encontra existem disponíveis os materiais necessários.
- **Teste destreza pura com dificuldade média** para montar a granada sem incidentes.
- O tempo para detonação é imediato ao impacto

- O tamanho, considere o da garrafa.
- Para jogar utilize a perícia **Arremesso de objetos com a dificuldade média mais 1**. Caso não haja sucessos existem duas possibilidades, ou não explode, ou explode em um momento aleatório. O mestre deve decidir qual é a menos pior, é o que vai acontecer no caso não sucessos, já no caso de um erro acontece a pior, no caso de 2 ou mais erros pode cair no pé do personagem, ou acertar um aliado.

Sobre a granada de fumaça

Uma granada de fumaça geralmente libera fumaça por até **1 minuto**, dependendo do modelo e da composição química. Após esse período, a fumaça começa a se dissipar, até que isso aconteça a qualquer tentativa de enxergar quem está na nuvem ou atrás dela faça um teste de visão com mais 2 níveis na dificuldade.

Tempo de dissipação

- **Em locais abertos:** Pode levar de **2 a 5 minutos** para se dispersar completamente, dependendo do vento e da umidade do ar, também conhecidos como “a vontade do mestre”.
- **Em locais fechados:** Em ambientes sem ventilação, a fumaça pode permanecer por **10 minutos ou mais**, até que o ar se renove.

Sobre granada de gás lacrimogênio

O tempo de dispersão do gás lacrimogêneo varia conforme o modelo da granada, mas geralmente dura entre **30 a 60 segundos**. Algumas granadas são projetadas para liberar o gás rapidamente, dificultando que sejam jogadas de volta, enquanto outras podem manter a dispersão por um período mais longo para criar uma área de efeito persistente. O mestre fica livre para decidir o tempo.

Tempo de dispersão

O tempo de dispersão do gás lacrimogêneo depende de vários fatores, como ventilação, vento e concentração do agente químico.

- **Em um local aberto:** O gás pode se dissipar em **5 a 15 minutos**, dependendo da força do vento e da umidade do ar. Se houver vento forte, ele pode se dispersar mais rapidamente, em menos de **5 minutos**. Em condições de ar parado, pode permanecer por mais tempo, chegando a **20 minutos** em alguns casos.
- **Em uma sala fechada sem janelas:** O gás pode permanecer ativo por **30 minutos a várias horas**, dependendo da ventilação. Sem circulação de ar, ele pode se acumular e manter sua concentração elevada, tornando o ambiente perigoso por um período prolongado.

Outras Armas

Lança chamas

Acessórios

texto sobre acessórios

Lockpick

Significa literalmente "chave de abrir fechaduras" ou "ferramenta de arrombamento". Em inglês, o termo é usado para se referir tanto ao objeto quanto à prática de abrir fechaduras sem a chave original. O ato de destrancar uma fechadura sem a chave, geralmente chamado de *lockpicking*. Para saber utilizar esta ferramenta corretamente você precisa ter a perícia arrombamento.

Mochila

Eletroeletrônicos

Rádio comunicador

Smartphone

Lanterna

Luz Negra, lanterna de

Para ver sangue

Scanner térmico

Um scanner térmico pode ser usado para detectar pontos frios no ambiente, o que é uma marca registrada de fantasmas. Normalmente a temperatura cai bastante nas proximidades de um fantasma, em seu local exato pode medir quase 10Cº a menos do que o restante do ambiente.

Medidor de Frequência Eletromagnéticas (EMF)

O Medidor de EMF é ótimo para detectar fantasmas, não é infalível, pois pode sofrer interferências da rede elétrica ou antenas de celulares muito próximas. A medição é feita em millliGaus (mG) em situações ideais sem interferência até 2.5 pode haver algum espírito tranquilo nas proximidades. Entre 2.5 e 10 costumam ser fantasmas irritados, mas não muito perto. Entre 10 e 20 são fantasmas irritados e próximos. Acima de 20 mG provavelmente trata-se de um Poltergeist, eles costumam ser poderosos, em geral é melhor bater retirada e só voltar com um plano.

Acessórios de Caça

Sal

O sal cria uma barreira intransponível para os incorpóreos, demônios e espíritos, e se arremessado pode dispersar a energia deles por algum tempo. Um espírito atravessado por sal demora um turno para poder voltar.

Água benta

Queima demônios e seres amaldiçoados 1 ponto de dano turno em contato, respingo só conta 1 de dano mas dói minto

Normalmente utilizada com um aspersor ou em uma pequena garrafa.
Pode parecer estranho, mas a água benta é uma água que foi liberta do mal, ou seja exorcizada. Use o Conhecimento Exorcismo para purificar água dificuldade media

Ferro

Ferro puro agride fantasmas e os faz dispersar por um turno, não tem como defender, apenas esquivar. (Aço e outras ligas que contenham ferro não fazem efeito)

Prata Coloidal

A prata coloidal consiste em uma solução composta por partículas ultrafinas de prata, entre 1 a 100 nanômetros, suspensas em um líquido como água. Apesar de ser divulgada como tratamento para diversos quadros clínicos, não há evidências científicas que sustentem sua eficácia ou segurança para uso medicinal. Entretanto é um ótimo equivalente a spray de pimenta contra criaturas com fraqueza a prata. O mesmo efeito de prata até lavar.

Munição Especial

Elas podem ser feitas de suas formas, em projéteis feitos de algum material diferenciado, como balas de prata, ou montadas em cartuchos de espingarda, prontos para impor seus efeitos mesmo a distância. Uma solução prática e segura, afinal quem é louco o suficiente para encarar um lobisomem usando uma faca de prata?

Qualquer armeiro minimamente competente é capacitado a preparar tais munições, seus efeitos são de acordo com o material utilizado. O que faz mal pra quem, costuma ser aprendido ao longo da estrada, normalmente apenas quando necessário e com sorte a tempo de continuar vivo.

Sal

Pode ser usando como conteúdo de um cartucho de espingarda O valor do sal é irrisório.

Latão

Usando como projetil de revolver, faz um tiro mais limpo por não deformar tanto e tende a atravessar o corpo. Também podem ser usadas como esferas para cartuchos de espingarda. Em ambos os casos custam 5 vezes o valor da versão em chumbo.

Ferro

Usando como projetil de revolver, faz um tiro mais limpo por não deformar tanto e tende a atravessar o corpo. Também podem ser usadas como esferas para cartuchos de espingarda. Em ambos os casos custam 3 vezes o valor da versão em chumbo.

Prata

Usando como projetil de revolver, não deforma tanto quanto o chumbo, então se não pegar em um osso ou um órgão resistente como coração tende a atravessar. Também podem ser usadas como esferas para cartuchos de espingarda. Em ambos os casos custam 100 vezes o valor da versão em chumbo.

Modificadores de Armas e Acessórios

Os modificadores podem ser em materiais realmente produzidos com eles, ou apenas banhados em caso de alguns metais. Quando o objeto é banhado em metal especial, ganha as propriedades, mas perde as propriedades em 1 jogo, pois descasca com o uso.

Quando é feito com o metal especial, ganha as propriedades, e possui duração maior. Porém os valores devem ser bem maiores e absurdamente mais difíceis de conseguir, além das questões de durabilidade dos materiais em questão.

Metal Ferro, Feito de (soma efeito “descrever”) + X dano

Ferro puro é duro e maleável, não é tão resistente quanto o aço, afia fácil e da mesma forma perde o fio. Tende a amassar ou entortar antes de quebrar. Pode-se fazer armas de ferro, mas não banho para “herdar” as propriedades do aço, logo é mais fácil soldar ume peça de ferro no aço.

Metal Latão, Feito de

Latão é uma liga de Cobre e Zinco, é mais macio e menos resistente do que a maioria dos aços usados para facas por exemplo, tendendo a dobrar, entortar ou amassar em vez de quebrar. Em um uso ou dois perderia completamente o fio. A lâmina entorta a critério do mestre. O valor para comprar uma seria 50% do valor de uma faca artesanal de igual complexidade.

Por processo de galvanoplastia é possível fazer um banho de latão numa faca de aço. Com o uso ela acaba perdendo a camada e, portanto, as propriedades que a faz especial. Porém é considerado um acabamento premium sendo mais cara que o próprio material, ficando o dobro do valor de uma faca de aço.

Metal Prata, Feito de

Prata pura é macia, e como outros metais entorta antes de quebrar. Afia fácil, mas perde o fio em um único combate. Seu valor em armas é 100 mais que o aço.

Por processo de galvanoplastia é possível fazer um banho de prata numa faca de aço. Com o uso ela acaba perdendo a camada e, portanto, as propriedades que a faz especial. Porém é considerado um acabamento premium sendo mais cara que o próprio material, ficando o dobro do valor de uma faca de aço.

Itens sobrenaturais

Em um mundo ideal eles não podem ser comprados, e sim ganhos ou conquistados, completamente a critério do mestre. Porém, caso o mestre esteja muito benevolente ele pode deixar que comprem na criação da ficha do personagem, desde que juntamente om os pontos, venha uma boa história justificando como o item foi adquirido. A pontuação ao lado do nome serve como referência para o valor que o mestre pode cobrar, mas a decisão final é sempre dele.

Amuleto da sorte (-10 pontos)

Este amuleto pode ter a forma que o mestre preferir, uma moeda, um pé de coelho, ou qualquer outra coisa. Ele multiplica a sua Sorte por 5, todo teste o jogador deve substituir o atributo por Sorte, e qualquer erro vira apenas não sucesso. Porém quando deixar de possuir o objeto, por 5 dias todos os testes sobem a dificuldade em dois níveis, e todo não sucesso vira erro. Importante, depois de 24 horas em posse dele, a cada oportunidade o mestre deve fazer um teste de sorte pura, desconsiderando os modificadores, com dificuldade média para o personagem não perder o amuleto. Com um sucesso ele quase perde, mas percebe a tempo de recuperar, com 2 ou mais ele mantém o amuleto.

Apito para evocar o cão do inferno (+15)

Este apito é o amuleto em forma de apito única forma conhecida de um humano controlar um cão do inferno. Seu possuidor, enquanto de posse do apito, consegue enxergar todos os cães do inferno próximos. Para usá-lo, deve apitar e dar um comando curto, ele obedecerá da mesma forma que faria com seu verdadeiro mestre.

Regras:

Chamando: Faça um teste de **sorte com dificuldade média** e diga *“Venha a mim cão do inferno”* para ver se há algum cão do inferno a uma distância que possa te ouvir, **com 2 sucessos ou mais ele vem**. Se o cão estiver no seu campo de visão, não precisa de teste.

Comandando: Faça os testes do cão normalmente como se o possuidor do apito fosse o mestre do cão. Porém o personagem se perder o apito antes de ordenar que ele volte ao seu dono original, faça um teste de lealdade com dificuldade média. Se o cão falhar ele passa a ser do personagem. Caso passe com um único sucesso, ele morde o personagem e vai embora. Se passar com 2 sucessos, ele te arranca um membro, a escolha do mestre, e vai embora. Se ele passar com 3 ou mais sucessos ele estraçalha o corpo e ainda leva sua alma para o mestre.

Cordão da túnica de Frei Serapião (+10 pontos)

O cordão, também conhecido como cíngulo, da túnica do Frei Serapião, é um item enfeitiçado de tamanho variável, proveniente do Século IV. Normalmente ele tem 4 metros, mas devido um feitiço, que se acredita ter sido feito pelo próprio Frei, ele pode ficar no tamanho que for necessário para seu usuário.

As histórias dizem que Frei Serapião usava o cordão para fugir pela janela de sua cela no monastério para sucumbir à sua tentação. O Cordão era amarrado ao pé da cama e graças ao feitiço, quando jogado pela janela chegava a poucos centímetros do chão, não importando a que altura a cela estivesse do solo. Ninguém sabe o tamanho máximo do cordão, alguns dizem ser incomensurável.

Regra: o cordão tem 4 metros, para usá-lo maior que isso o usurário deve pronunciar, “Cordão de Frei Serapião, me mostre o tamanho da sua tentação.” Isso fará o Cordão crescer tanto quanto necessário. Depois de usar diga “Cordão de Frei Serapião, já passou a tentação” se ele estiver amarrado, se solta voltando ao tamanho normal. Não são necessários testes. Pessoas com problemas de fala não conseguem usá-lo.

Mão direita do Diabo (+100 Pontos)

Esta arma é capaz de matar praticamente qualquer criatura sobrenatural com poucas exceções. Muitas histórias sobre ela rolam no meio dos caçadores. Alguns dizem que ela foi feita com um colt, outros dizem que foi feita por Samuel Colt. Há versões dizendo que “o Diabo” ativamente ajudou um caçador a cria-la, outras dizem que uma bruxa sonhou que “o Diabo” contou como fazê-la, e ela a fez para ajudar um caçador e para que este lhe devesse um favor.

A verão mais doida que já ouvi era de que Lúcifer teria cortado a mão direita para fazer esta arma.

Porém tudo rola no boca à boca, ninguém viu a arma ou nada escrito da época em que teoricamente foi criada. Há inclusive um bolão rolando, sobre qual a versão é a correta e SE a pistola existe, ou não.

Para os jogadores terem esta arma **extremamente rara**, precisa de autorização prévia do mestre e nunca pode haver mais de uma por trama por se tratar de um item de difícil confecção e dificilmente existir mais de um no mundo.

Regra: Para Qualquer criatura sobrenatural esta arma é “*One Hit Kill*”, que significa “Um acerto mata”, para qualquer criatura sobrenatural que o mestre quiser. Então **qualquer acerto que não seja de raspão é morte certa**.

Se trata de um revólver muito antigo, com um pentagrama entalhado em cada uma das talas de madeira na empunhadura.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Veiculos

Bicicleta

simples e de marcha

Cadeira de rodas

velocidade?

Cadeira de rodas motorizada

velocidade autonomia?

Caminhão

Carro

Moto

Motorhome

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Regras detalhadas

Aqui teremos um punhado de regras para coisas especificas, que servirão de guia todos que jogarem, independentemente de estarem mestrando ou interpretando personagens. Alguns destes tópicos já foram abordados no capítulo “O Jogo”, porém, aqui serão aprofundados.

Interpretação

Quando estiver interpretando um personagem nunca diga “eu digo que...” ou pior ainda “Ele disse...” simplesmente diga, seja o personagem. Se está falando com um NPC, olhe o mestre nos olhos e fale, se for outro jogador faça da mesma forma com ele. Se estiver lutando com alguém, NUNCA toque no outro jogador. Nunca, JAMAIS, use a desculpa de “é o que o meu personagem faria” para ser um idiota com outros jogadores, seja fazendo bullying, assediando, ou qualquer coisa do gênero. O mundo já tem muita gente assim, não precisamos levar isso para o jogo. Como diriam Bill e Ted, “Sejam legais uns com os outros!”.

Turno

Como já foi dito um turno é o tempo de fazer uma ação simples e pode durar de segundos até uns poucos minutos. Sempre que houver um combate ou ações de interação entre pessoas o mestre deve coordenas para que os turnos sigam uma sequência lógica.

Ações simples

Qualquer ação que o mestre entende que não há necessidade de teste, como caminhar, comer, respirar fundo, olhar para alguém, ou mesmo dirigir em um momento tranquilo para alguém que já tem o hábito de dirigir.

Ações complexas

Qualquer ação que o mestre entende que há necessidade de um teste, como correr, dirigir em uma perseguição, atirar, arremessar algo qualquer coisa onde um erro pode fazer toda diferença.

Ações paralelas

Ações em paralelo, para cada ação extra (como atirar com as 2 mãos, dirigir e atirar, correr e atirar, assobias e chupar cana) sobe em um nível a dificuldade. Os jogadores sempre são criativos quanto a isso, cabe ao mestre não permitir coisas que não são possíveis, como correr amarrando os cadarços.

Ações prolongadas

Quando algo exige muito tempo para ser feito e acontece através de várias pequenas ações, é uma ação prolongada. A desmontagem e remontagem de uma Glock pode levar 2 minutos ou até poucos segundos, porém são 2 ações. A primeira é desmontar, e a segunda é montar, isso já caracteriza como uma ação prolongada, e cada parte dela exige um teste. Outro bom exemplo é quando alguém está no carro e vai encontrar outra pessoa no interior de um edifício, é necessário sair do carro, caminhar até o prédio, entrar, pegar o elevador e ir de encontro a pessoa. Apesar desta ser uma ação que exige apenas interpretação sem nenhum teste, ainda é uma ação prolongada.

Trabalho em equipe

Algumas ações são complexas ou trabalhosas demais para fazer sozinho, o mestre pode exigir determinada soma de sucessos para a equipe. Cada membro fará a sua parte e rolará seus próprios testes isso influenciará o sucesso final.

Realizando ações

Como já foi dito no capítulo “Rolando Dados” quando for realizar uma ação complexa, onde se necessita de um teste, você vai somar os níveis de um Atributo e uma Perícia usando a dificuldade descrita nesta segunda. A exceção fica para alguma regra pontual indique o contrário como no caso de testes envolvendo coragem.

Ações não contempladas em Perícias

Aqui trataremos das ações menos obvias, aquelas que o mestre pode ficar confuso ao tentar pensar nelas sem ajuda, então vamos facilitar pondo tudo aqui.

Acordar no susto

Primeiro teste percepção + Alerta/médio para ouvir o que está acontecendo a volta para começar a acordar, depois para fazer o download da alma para o corpo e poder reagir, Reação + alerta/médio. São necessários 2 sucessos em cada teste, se em qualquer um deles tiver um único sucesso ou menos você volta a dormir. Um novo teste pode ser feito subindo a dificuldade em um nível para cada ver que precisar tentar de novo.

Carregar uma arma

Use 1 turno para recarregar armas de pente, substituindo por outro previamente carregado.
Para tambor ou recarregar pente, 1 turno para cada 2 balas ou 1 por turno se estiver nervoso ou tiver alguma dificuldade para pegar as balas.

Desemperrar uma arma

Isso pode acontecer em um erro crítico usando a arma, teste inteligência mais arma de fogo com dificuldade média, ou difícil se o personagem estiver com pressa ou nervoso.

Força bruta

Ações que exigem força pura (puxar, empurrar, quebrar coisas) para arremesso utilize a perícia adequada, mas considere o peso do objeto. Caso queira saber o peso de algo busque na internet, e cruze com a o peso suportado em cada nível do atributo força, aumentando a dificuldade de acordo com a distância do nível do personagem em relação ao nível necessário para suportar tal peso, para mais ou para menos, se a força estiver de acordo a dificuldade é média.

Força de vontade

Sempre que precisar fazer um teste de Força de Vontade multiplique o atributo Tenacidade por 2, e ao menos que a regra diga o contrário use dificuldade nível médio.

Lembrar

Quando necessário fazer um teste para lembrar de algo que o próprio jogador não lembrar use um teste do atributo inteligência puro. Use a dificuldade adequada com o quanto for difícil lembrar, ou o quanto o mestre quer que o teste seja bem-sucedido.

Levantar

Se o personagem cair ou estiver deitado, perde um turno levantando-se, só precisa fazer teste se ele estiver exausto ou ferido, neste caso destreza com dificuldade média.

Ligação direta em um veículo

Teste inteligência mais mecânica automotiva com dificuldade média.

Mordida

Se estiver ao alcance da boca pode ser mordido. Veja o dano em dano lacerante.

Sentir feitiço

Teste intuição mais bruxaria com dificuldade média.

Usar a mão inapta

Ações com a mão inapta sobem 1 nível de dificuldade. Todo personagem é destro a menos que seja especificado o contrário na sua criação.

Visão

O teste de visão serve para procurar algo no seu campo de visão ou enxergar algo longe. Teste percepção mais alerta, a dificuldade fica a critério do mestre de acordo com o tamanho e distância do objeto a ser visto. À noite ou em ambientes de pouca luz, testes de visão sobem em um nível.

Trauma

Sempre que se encontrar em uma situação potencialmente traumatizante, o mestre deve recorrer ao teste de trauma para os envolvidos. **Teste Tenacidade mais Coragem** para determinar a dificuldade o mestre deve ser de acordo com quanto é traumatizante a situação. Na dúvida sempre pense a partir do médio.

Se atingir 3 sucessos para conseguir você passa no teste. Se o resultado for 2 sucesso, então você foge por um turno, 1 único sucesso você corre, por um turno antes de voltar a ter ação. No caso de nenhum sucesso o personagem desmaia até que alguém o acorde ou a cena acabe. Contanto se o resultado for um erro, você ganha a característica negativa Fobia Leve, no caso de 2, Fobia Grave, direcionada ao motivo do trauma. No caso de 3 ou mais Erros você ganha a característica negativa Estresse pós-traumático

Combate

Sempre que houver um enfrentamento em jogo, está caracterizado um combate, o roteiro básico é todos testam suas iniciativas, alguém ataca, e outro alguém reage, evitando o ataque ou revidando. Vamos ver isso melhor num passo a passo.

Elemento surpresa

Se quem quiser iniciar o combate tiver o elemento surpresa, pode atacar primeiro, caso contrário, todos os envolvidos devem testar iniciativa.

Iniciativa

O teste de iniciativa é feito com **reação mais alerta com dificuldade média**. Caso a luta seja entre 3 ou mais personagens, teste a iniciativa de todos e ordene as ações na sequência de mais para menos sucessos. Em caso de empate o mestre pode permitir ações simultâneas, optar por desempatar somando todos os dados ou ainda jogando novamente, sinta-se livre para ver o que funciona melhor para vocês.

Ataque

Qualquer ação contra outro personagem é um ataque. Primeiro você determina a ação de ataque, diz ao mestre como vai atacar, com socos, armas ou até aquele papo direto para entortar o outro “só na ideia”, e então faz o teste para ver quantos sucessos obteve. Cada sucesso obtido equivale um nível de dificuldade na defesa, ou seja, 1 sucesso é fácil, 2 sucessos é médio, 3 sucessos é difícil, 4 muito difícil, 5 sucessos ou mais é improvável. O valor que o alvo não conseguir defender automaticamente vida dano.

Defesa

Qualquer forma de se defender, esquivar ou resistir a um ataque. Esta ação sempre vai requerer um teste, e só pode ser feita após um ataque com no mínimo um sucesso. A defesa pode ser ativa ou passiva.

Nota: Para armas de fogo não tem defesa ativa, apenas passiva.

Para armas de longo alcance como arco ou alguma coisa arremessada, o mestre pode se achar corrente, fazer um teste de percepção para perceber o ataque e tentar esquivar. A dificuldade básica fica no nível muito difícil, mas o mestre pode alterá-la da forma como achar que deve.

Defesa ativa

Quando for atacado, se o atacante conseguir ao menos um sucesso, se quiser (ninguém é obrigado a se defender) faça um teste para a defesa ativa. O teste vai depender da forma como quiser reagir. Para se defender ativamente utilize a perícia que você usa para lutar, como briga, artes marciais ou no caso de estar lutando com alguma arma, e quiser usá-la para se defender, use a perícia da arma em questão. Se optar por esquivar, 2 ou mais sucessos serão suficientes, 1 sucesso (Mal Feito) entra metade do dano se o valor for quebrado, arredonde para cima.

Role o teste de defesa, com a dificuldade apropriada para o número de sucessos do ataque, subtraia do ataque os sucessos da defesa, o que restar deve enfrentar diretamente a defesa passiva.

No caso de um ataque verbal, a defesa é feita com um teste de tenacidade, o dano será emocional e marcado como fadiga.

Defesa passiva

Se estiver dentro de um veículo, atrás de alguma coisa grande o suficiente para te proteger ou se a sua roupa te confere algum tipo de proteção, é defesa passiva. Simplesmente veja na tabela do acessório em uso o quanto de proteção ele te confere e subtraia do dano à ser tomado.

Contra-ataque

Em caso de uma esquiva bem-sucedida ou erro no ataque do adversário é possível fazer um contra-ataque usando as mesmas regras do ataque, sem necessidade de testes de iniciativa.

Caso não haja uma oportunidade de contra-ataque, teste novamente a iniciativa de todos os envolvidos para estabelecer a ordem de ataque.

Exemplos de combate

José entra no bar do Mário e começa uma briga, o dono do estabelecimento resolve dar uma lição no encrenqueiro. Mário e José testam suas iniciativas respectivamente 4 e 2 sucessos, então o primeiro ataque é do Mário que joga o teste de ataque e tira 4 sucessos em briga, o que faz a dificuldade da defesa subir para o nível, muito difícil. José se defende usando artes marciais com 1 sucesso no teste o que deixa Mário com 3 sucessos válidos.

A jaqueta de José não tem nenhum efeito de defesa passiva, então 3 menos zero, continua 3 e entram os 3 pontos de sucesso. A força de Mário é 5 o que multiplicado por 0,2 para calcular o dano dá 1. Então 1x 3 sucessos, resulta em 3 pontos de vitalidade que o José perdeu.

Eles novamente rolam a iniciativa dessa vez José consegue 5 sucessos contra o 1 sucesso de Mário, logo desta vez é ele que ataca. José ataca usando artes marciais e consegue 1 sucessos, o que faz a dificuldade da defesa cair para fácil. Mário defende usando esquiva e consegue 5 sucessos, então Mário contra-ataca com usando briga conseguindo 5 sucessos, fazendo o nível da dificuldade da defesa subir para improvável, José tenta se defender usando esquiva, mas não consegue nenhum sucesso. Desta vez Mário com sua força nível 5 multiplicado pelos 0,2 do dano que dá 1 e os 5 sucessos totaliza 5 pontos de dano. Somando com os três pontos anteriores José que tem 2 pontos de constituição, totalizando 10 pontos de vida, perdeu 8 pontos de vitalidade restando com 2 pontos, logo ficando em 20% então ele desmaia.

Modificadores para atirar

Independente de ser classificada como arma de fogo leve, pesada ou mesmo uma besta. Sempre que alguém for atirar o mestre deve considerar estes modificadores.

Modificadores de dificuldade:
-1 nível – Tiro à queima roupa
+1 nível – Se o alvo diminuir a área visível do seu corpo, deitando ou se escondendo parcialmente, a mesma coisa vale para movimento
+2 níveis – Se você quiser acertar uma parte pequena do corpo, como uma cabeça, à distância.
+3 níveis – Para acertar uma parte pequena do corpo, com o alvo se movendo.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Tipos de Dano

Existem dois tipos de dano, o simples e o contínuo. O **Dano simples** ocorre uma única vez fica lá até curar. O **Dano contínuo**, será recorrente, até que algo seja feito para parar o processo, o qual fica a critério do mestre se a repetição ocorrerá a cada turno, 15 minutos, 30 minutos, 1 hora, 3 horas ou 6 horas, podendo acelerar ou segurar a potencial morte e deixar coerente com o ocorrido. Sempre que chegar o momento de repetir o teste jogue constituição juntamente com algum modificador, se tiver, com nível indicado de dificuldade, se não houver use médio. Cada não sucesso, consome 1 ponto de vitalidade, cada erro consome 2 pontos. Tenha em mente que um dedo amputado vai gerar um sangramento com efeito de dano contínuo assim como fogo no corpo todo, porém as chamas causam estrago mais rápido do que a perda de sangue. Agora veremos todas as formas de causar dano, seja em um combate, ou acidentalmente.

Cinético

Este é o tipo de **dano simples** dado em consequência de impacto, como socos, chutes ou armas de contusão. O cálculo é Força x 0,2 x Sucessos. **Use apenas o número inteiro**, o que está antes da virgula. Aqui vai a tabela com os resultados completos, apenas para o entendimento do cálculo. As tabelas vão até 10 sucessos pois mesmo sendo pouco provável existe a possibilidade de se alcançar este resultado nos dados.

Força	Sucessos									
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0
2	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0
3	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0	3,6	4,2	4,8	5,4	6,0
4	0,8	1,6	2,4	3,2	4,0	4,8	5,6	6,4	7,2	8,0
5	1,0	2,0	3,0	4,0	5,0	6,0	7,0	8,0	9,0	10,0
6	1,2	2,4	3,6	4,8	6,0	7,2	8,4	9,6	10,8	12,0
7	1,4	2,8	4,2	5,6	7,0	8,4	9,8	11,2	12,6	14,0
8	1,6	3,2	4,8	6,4	8,0	9,6	11,2	12,8	14,4	16,0
9	1,8	3,6	5,4	7,2	9,0	10,8	12,6	14,4	16,2	18,0
10	2,0	4,0	6,0	8,0	10,0	12,0	14,0	16,0	18,0	20,0

Para simplificar, e não deixar dúvidas vamos considerar apenas esta segunda tabela onde iremos considerar apelas os valores reais de dano.

Força	Sucessos									
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2
2	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4
3	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6
4	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1	2	3	4	6	7	8	9	10	12
7	1	2	4	5	7	8	9	11	12	14
8	1	3	4	6	8	9	11	12	14	16

9	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18
10	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Se usar armas contundentes aumente a força em:

- +1 para até 5kg
- +2 para até 10kg
- +3 para até 25kg
- +4 para até 50kg
- +5 para até 100kg
- 100kg ou mais = pudim

Lacerante

Este é o tipo de dano sofrido por cortes, rasgos ou perfurações resultantes de armas de fogo, facas, lanças, garras ou qualquer coisa que romper a pele. Se o dano lacerante acumulado te deixar com até 70% dos pontos de vida do personagem, ele é simples, menos do que isso considere que há sangramento o que o torna dano contínuo. O mestre deve considerar o tamanho da laceração, perder um dedo ou um furo de faca, recomendo uma perda menor de sangue do que perder uma perna ou ganhar um rombo na barriga.

Pequenos cortes ou arranhões provenientes de rolar em pedras ou espinhos não são relevantes, se o mestre achar necessário pode tirar um ponto de vitalidade, mas sem a recorrência do sangramento.

Sangramento: Um ponto de dano por cada meia hora até ser feito um curativo, depois um de dano para cada número de horas igual ao de sucessos do curativo. Pode-se ganhar mais tempo para cura trocando o curativo antes do fechamento do tempo. O sangramento durará até que o sangue seja estancado com cauterização, sutura ou se cure. Um corte se cura após recuperar os pontos de vitalidade atingindo 70% dos pontos de vida, ou mais.

Para calcular o dano lacerante inicial, considere a sua força, o número de sucessos restantes do ataque menos a defesa, e usando a tabela de Dano cinético some o valor de dano da arma. **Considere sempre que lâminas ou pontas perfurantes de até 5 cm causam +1 de dano, até 15 cm de dano +2 e com mais de 15 cm +3 de dano.**

Exemplo 1: Uma Mini faca de Sobrevivência sua lâmina de 4,5 cm causa +1 de dano, então alguém com força 3, que consiga 4 sucessos no teste faz 2+1 de dano, ou seja tira 3 pontos de vida.

Exemplo 2: Uma Kukri Nepalês, sua lâmina de 30 cm causa +3 de dano, então alguém com força 3, que consiga 4 sucessos no teste faz 2+3 de dano, ou seja tira 5 pontos de vida.

O Dano por mordida, vai depender do tamanho dos dentes do que te morde. **Se houver presas proeminentes considere que há sangramento.**

Se dentes humanos:

Força	Sucessos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4
2	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8
3	1	2	3	4	6	7	8	9	10	12
4	1	3	4	6	8	9	11	12	14	16
5	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Se tiver presas de até 15 centímetros

Força	Sucessos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6
3	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8
4	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10
5	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Se tiver presas de até 5 centímetros, é

Força	Sucessos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3
2	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5
3	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7
4	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9
5	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Se tiver presas com mais de 15 centímetros

Força	Sucessos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5
2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7
3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	9
4	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
5	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Intoxicação

Este tipo de dano pode ocorrer por ingestão de comida estragada ou ação de venenos, estes podem ser te afetar por serem inalados, ingeridos, injetados, contato com a pele. Dependendo da sua composição e apresentação física. Intoxicação sempre será dano contínuo, perdendo efeito até que seja expelido pelo organismo, como vomito, urina, fezes ou lavando no caso de contato com a pele. Quando escolher o intoxicante considere que ele tem um nível de toxicidade e outro de duração.

Nível de Toxicidade:

Todos os níveis são potencialmente mortais, pois dependem da interação com a sua constituição que vai fazer com que seu organismo tente eliminar o intoxicante. A descrição é apenas uma pista para o mestre conduzir a narrativa. A escala considera uma dose, sempre que somar mais uma suba a toxicidade em um nível.

- Nível 1 - Fraco: Efeitos mínimos, como desconforto ligeiro e uma sensação de fraqueza.
- Nível 2 - Médio: Efeitos leves, como mal-estar, tontura, e leves dificuldades motoras.
- Nível 3 - Forte: Efeitos moderados, como dor moderada, náuseas, e dificuldade leve de movimento.
- Nível 4 – Muito Forte: Efeitos severos, como redução significativa na mobilidade, dor intensa, e comprometimento das funções vitais.
- Nível 5 - Mortal: Efeitos graves, como paralisia completa, perda de consciência.

Toxidade	Dificuldade
Fraco	Fácil
Médio	Médio
Forte	Difícil
Muito Forte	M. Difícil
Mortal	Improvável

Nível de Duração:

- Nível 1: Duração Curta até 12h
- Nível 2: Duração Moderada até 24h

- Nível 3: Duração Média até 36h
- Nível 4: Duração Longa até 48h
- Nível 5: Duração Alta até 60h

Faça um teste de constituição usando o nível de toxicidade do veneno como nível de dificuldade, cada não sucesso consome 1 ponto de vitalidade, e cada erro consome 2. Se houver 3 ou mais sucessos você vomita eliminando 12h da duração do que te fez mal. Considere nos testes que eles funcionam normalmente, que 1 anula sucesso, assim como o sucesso anula o 1.

O mestre fica livre para inventar venenos ou qualquer substância tóxica, mas vou deixar uma lista de venenos com seus respectivos níveis de toxicidade e duração no capítulo “Toxinas e Venenos”.

Queimadura (frio, Fogo, calor, química ou radiação)

Qualquer queimadura por contato rápido e forte é dano único. Já uma queimadura por algo mais intenso como um maçarico, é dano contínuo, mesmo que seja rápido a sua pele vai continuar queimando pelo efeito residual. **Exemplo:** passar a mão rapidamente sobre a chama de uma vela, não queima, é necessário um contato mais prolongado. Se tocar na brasa do pavio da vela faz uma queimadura pequena, mas sem maiores consequências o que fará um dano único. Porém uma chama intensa como no maçarico do exemplo acima, poderia carbonizar a parte do seu corpo que faça contato com a chama de forma imediata.

Para efeitos de interpretação e testes com dados, vamos considerar dano único e dano contínuo. O mestre poderia considerar dano instantâneo aplicando todo o dano de uma vez só, porém seria crueldade. Algo como um tanque de ácido onde um corpo se dissolve instantaneamente, o que significaria sem testes, só morte, sem chances de melhora.

Quando algo te queima normalmente é até que seu contato com o agente queimante seja interrompido. Logo é dano único, para cada não sucesso você receberá a quantidade de dano do nível de queimadura, para cada erro o dobro. **Exemplo**: Se o nível de queimadura é 3, esta será a quantidade de dano de cada não sucesso, e para cada erro serão 6 pontos de dano.

Quando continua exposto ao agente queimante se trata de dano contínuo o que vai mudar é mais testes serão feitos até que cesse o contato com o agente queimante, determinada pela frequência, que indica em quantos turnos se repete o teste. **Exemplo:** se a frequência é de 1 turno, a cada turno o deste deve ser repetido para determinar quanto dano entra. Se a frequência for 5, faça o teste no primeiro, espere quatro turnos sem fazer e teste novamente no quinto turno.

O efeito residual é o número de vezes que o teste deve ser repetido depois que o agente queimante é retirado. **Exemplo:** Se o efeito Nível de queimadura é 1, a frequência é 3 e o efeito residual é de 5 turnos, após cessar o contato com o agente queimante, conte os 3 turnos da frequência e no terceiro turno faça o teste do efeito residual, repita o intervalo e o teste até completar o número de turnos do efeito residual.

Então fogo e frio se for um contato rápido como um esbarrão faça um único teste constituição dificuldade média, 1 dano para cada não sucesso, e 2 para cada erro, como sempre.

No caso de um contato maior faça o mesmo teste, porém considerando a frequência e após cortar o contado, o efeito residual.

Quando temos alguma variação mais forte de algo como uma chama de um gás pressurizado como um maçarico, ou o frio intenso do inverno canadense com -50 C˚, ou nitrogênio líquido, use as variações adequadas.

Tipo de Queimadura	Nível de Queimadura	Frequência	Tratamento	Efeito residual
Queimadura por Calor	1	1 turno	Resfriamento imediato com água fria, analgésicos tópicos	3 turnos
Queimadura por Fogo	1	1 turno	Resfriamento imediato com água fria, analgésicos, curativos estéreis	5 turnos
Queimadura por Fogo Intenso	4	1 turno	Suporte respiratório, hospitalização, enxertos de pele	5 turnos
Queimadura por Frio	3	3 turnos	Aquecimento gradual, analgésicos, curativos estéreis	Não há
Queimadura por Frio Intenso	5	3 turnos	Aquecimento gradual, hospitalização, possível amputação	15 turnos
Queimadura Química	3	1 turno	Lavagem com água abundante, neutralização química, analgésicos	Não há
Queimadura Química Intensa	5	1 turno	Lavagem com água abundante, neutralização química, hospitalização	Não há
Queimadura por Radiação Solar	3	após 2 horas	Tratamento sintomático, anti-inflamatórios, monitoramento médico	1 teste por dia para cada hora de exposição
Queimadura por Radiação Intensa	5	após 2 horas	Tratamento sintomático, suporte respiratório, hospitalização	1 teste por dia para cada hora de exposição

Os tratamentos, quando feitos, vão curar um ponto de vitalidade para cada sucesso, do teste de medicina de quem estiver executando o tratamento.

Choque Elétrico

Sempre que tomar um choque de algum equipamento, considere a voltagem e role um teste com dificuldade 7. Se for um ataque de monstro ou Eletrocinese, use o número de sucessos como a sua dificuldade. Se defenda com a sua constituição, todo Não sucesso vale sucesso do choque, cada erro vale dois sempre baseado na mesma voltagem que foi usada contra você.

Dano Elétrico		Sucessos									
Referência	Nível	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
v	1	1	1	2	2	2	3	4	5	6	7
110v	2	3	4	5	6	7	9	11	14	18	22
220V	3	6	8	9	12	15	18	23	29	36	45
Alta tenção	4	8	10	13	16	20	24	31	38	48	60
Raio	5	10	13	16	20	24	31	38	48	60	75

Exemplo: Se você tomar um choque em uma tomada de 220v faça um teste com dificuldade 7, se a tomada fizer 4 sucessos, a sua dificuldade de defesa será Muito Difícil. Ao testar sua defesa o resultado é 1 sucesso, 3 não sucessos e 1 erro, logo soma 3 do não sucesso e 2 do erro. Isso dá

5, foi o número de sucessos 1que entrou contra você. Considerando que eram 220V, perdeu 15 pontos de vitalidade.

Doenças e agentes patogênicos

Sempre que um personagem ficar doente, novamente tomaremos a liberdade de simplificar pelo bem do jogo, pois seria impossível catalogar mesmo a maioria das possibilidades ainda mais num mondo onde sempre aparece um vírus ou bactéria que consegue passar de uma ave, porco morcego ou macaco para os seres humanos. Então toda doença que seja relevante para acontecer em um jogo é mortal, nada de gripezinhas, e todas potencialmente tem uma cura então enquanto o doente é cuidado para ganhar tempo o resto do grupo busca uma cura.

Faça um teste de constituição pura a cada 8 horas, usando o nível de dificuldade difícil enquanto estiver sem tratamento, cada não sucesso consome um ponto de vitalidade cada erro consome 2 pontos. Com o tratamento adequado, à critério do mestre vai baixar a dificuldade para médio, e cada sucesso recuperas um ponto de vitalidade. Faça também os testes normais de recuperação de vitalidade.

Asfixia

Se alguém está te asfixiando, ou se você estiver se afogando, faça um teste de constituição pura para segurar o folego, cada não sucesso você perde 1 ponto de fadiga a cada erro, 2 pontos mas nesse caso quando você segue testando até chegar em zero quando morre. Então este é o tempo que tem para tentar emergir, se libertar ou ser salvo.

Queda

Uma queda é uma queda, e dependendo da altura não tem muito o que se possa fazer, afinal de contas se não tiver como aumentar o atrito com o ar, como um paraquedas faz, por exemplo, é aceleração à 9,8 m/s², então o dano é fixo de acordo com a altura. Boa sorte.

Dano por queda																		
Metros	2	3	4	6	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20	22	23	25	26
Dano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Metros	27	29	30	32	33	35	36	37	38	39	41	42	44	45	46	48	49	51
Dano	19	20	21	22	23	24	25	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

Partes do corpo

O Sistema não contempla especificamente danos por área do corpo, mas caso o mestre julgue relevante, no caso de um dano maior sofrido em alguma parte específica do corpo (estabelecida na interpretação) pode usar essa regra.

- Se receber dano de 20% dos seus pontos totais de vida em um dos braços considere que o quebrou, se for de 30% ou mais considere que o perdeu.
- Mãos e pés, considere a mesma pontuação usada para braço.
- Se receber dano de 30% em uma das pernas considere que a quebrou, se for de 40% ou mais considere que perdeu.

- Na cabeça fica por 40% para fratura craniana, e 50% de dano, perde a cabeça.

Escala de Impacto Traumático

Encontrar um monstro novo sempre tende a ser traumatizante, por tanto é necessário fazer um teste de trauma, como descrito no capítulo Primeiros Encontros. Para realizar o teste você precisa saber qual o nível de impacto traumático (NIT) do monstro, de acordo com a escala.

A escala vai do Zero ao 10, onde Zero é um monstro de aparência amigável e 10 se trata de uma criatura completamente aterrorizante. O NIT Sempre aparecerá ao lado do nome do monstro bestiário, estabelecer a dificuldade do teste de trauma deve ser somado a 10.

Exemplo: Se um caçador encontra um fantasma – NIT 2 pela primeira vez na vida a dificuldade do teste de trauma será 2+10 = 12.

Caçadas

Dependendo de onde você vai realizar a caçada, existe mais chance de alguém te ver armado e chamar a polícia. Então se a coisa sair do controle e for para rua, imaginando um monstro que pareça humano, você pode ficar muito encrencado. Então, supondo que você seja discreto, o mestre sempre deve fazer um teste fechado de sorte. Role um teste com o nível de sorte pura usando a dificuldade que achar adequado.

- Fácil: Para cidades do interior a noite ou bairros metropolitanos pobres a noite
- Médio: Para cidades do interior de dia, bairros metropolitanos pobres de dia ou subúrbios a noite
- Difícil: Subúrbios de dia e centros de metrópoles à noite.
- Muito Difícil: Centros de metrópoles de Dia.
- Improvável: Locais altamente vigiados e com câmeras de vigilância.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Comidas e Bebidas

Pensar em um texto legal para comidas

Bebidas alcoólicas

Em um RPG bebidas tem um fator social, que pode ser importante ou no mínimo interessante para a narrativa e interpretação. Além de acabar gerando “causos” que certamente serão lembrados por todos na mesa gerando muitas risadas. Não esqueça, apesar de legalizado e potencialmente prazeroso, bebidas alcoólicas são intoxicantes.

Bebendo

Beber é fácil, é só começar, sem testes, é interpretação pura.

Parando de beber

A tendência é uma dose puxar outra, quanto mais você bebe, mais quer beber e mais difícil é parar.

Como sempre as regras são opcionais e ficam a critério do mestre.

Regra: A cada dose bebida some o nível da dose a dificuldade fácil (9), quando o jogador resolver que o personagem deve parar de beber, faça um teste com essa dificuldade usando apenas os números inteiros. Em caso de mal feito ou falha, o personagem deve beber mais uma dose.

Exemplo: James bebeu 4 copos de cerveja (nível da dose 1) e tem constituição 3, então ele acha que é hora de parar. O teste fica assim Dificuldade fácil 9, mais 4 doses de nível 1, subtraindo a constituição 3 multiplicada por 2. Logo 9+(4x1)-(3x2)= 7. Então a dificuldade final é 7.

Exemplo 2: Elvira está no bar de seu estabelecimento bebendo o terceiro cálice de Sex on the Beach (nível da dose1,5), e tem constituição 2. O teste fica Dificuldade fácil 9, mais 3 doses de nível 1,5 subtraindo a constituição 2 multiplicada por 2. Logo 9+(3x1,5)-(2x2)=9,5. Então a dificuldade para parar é 9.

Ficando bêbado

Caso o mestre queira dar um toque mais realista e potencialmente cômico à história, pode usar esta regra. A cada dose bebida faça um teste, exatamente o mesmo que se faz para parar de beber, recomenda-se um teste fechado. Para cada não sucesso some 1 ponto de embriagues, a cada erro some 2. A cada 5 pontos de embriagues ou mais passe para o próximo nível de bebedeira.

Nível 1 (5 pontos ou mais): Você fica alegre, sorri para todos, se for alguém sexualmente interessante para você pode tentar seduzir subindo em um nível a dificuldade.

Nível 2 (10 pontos ou mais): Além de alegre você acha que todo mundo é seu amigo, mas eles podem estar rindo de você ou te achando chato. **A partir daqui o mestre pode implementar ideias na sua cabeça, aquelas que só fazem sentido para o bêbado.**

Nível 3 (15 pontos ou mais): As pessoas não gostam mais de você, e merecem apanhar por isso.

Nível 4 (20 pontos ou mais): Agora você está triste, talvez até chore, mas com certeza vai ficar mais “na sua” talvez até se esconder.

Nível 5 (25 pontos ou mais): A partir daqui você cai dormindo

Apagão

Se for conveniente pode usar a regra do apagão, se somar 5 erros, nos testes de “ficando bêbado”, o personagem perde qualquer lembrança da noite.

Obviamente o mestre também pode começar já na manhã seguinte com os personagens tentando entender, ou lembrar, e juntar as pistas do que aconteceu na noite anterior.

Ressaca

O mestre pode só pular a ressaca em 12 horas após parar de beber, ou considerar que dura 24h e fazer testes de constituição com dificuldade média, para cada vez que você se hidrata ou se alimenta, cada sucesso subtrai 1h da ressaca. Cada hora dormida subtrai 2 horas.

Bebidas

Tabela de Bebidas Alcoólicas Comuns

Bebida	Volume Padrão	Teor Alcoólico	Nível da dose	Tipo	Notas e Características
Cerveja Pilsen	350 ml	5%	1	Fermentada	Leve, refrescante, muito popular mundialmente
Cerveja Lite	350 ml	3.5%	0,5	Fermentada	Menos álcool e calorias, ideal pra beber mais
Vinho Tinto	150 ml	12%	1	Fermentada	Encorpado, ótimo pra jantares e rituais nobres
Vinho Branco	150 ml	11%	1	Fermentada	Suave, refrescante, bom pra climas quentes
Champanhe	150 ml	12%	1	Espumante	Celebrativo, borbulhante, usado em brindes
Vodka	50 ml	40%	1	Destilado neutro	Forte, base de muitos coquetéis
Whisky	50 ml	40%	1	Destilado envelhecido	Intenso, sofisticado, ótimo pra personagens sombrios
Rum	50 ml	40%	1	Destilado tropical	Doce, base de drinks caribenhos
Tequila	50 ml	38%	1	Destilado mexicano	Forte, ritualístico, bom pra desafios
Cachaça	50 ml	40%	1	Destilado brasileiro	Essencial pra caipirinha, sabor marcante
Gin	50 ml	40%	1	Destilado aromático	Refrescante, herbal, ótimo pra alquimistas
Sidra	250 ml	6%	1	Fermentada de maçã	Leve, frutada, boa pra iniciantes
Piña Colada	200 ml	13%	1,5	Coquetel tropical	Rum, coco e abacaxi — doce e exótico
Sex on the Beach	200 ml	12%	1,5	Coquetel frutado	Vodka, licor de pêssego, sucos — sedutor
Mojito	200 ml	10%	1	Coquetel refrescante	Rum, hortelã, limão — ideal pra piratas urbanos
Caipirinha	200 ml	25%	3	Coquetel brasileiro	Cachaça, limão, açúcar — clássico nacional

Aperol Spritz	200 ml	11%	1	Coquetel italiano	Aperol, espumante, água com gás — leve e amargo
Martini	100 ml	30%	1,5	Coquetel clássico	Gin e vermute — elegante e misterioso
Bloody Mary	200 ml	10%	1	Coquetel salgado	Vodka e suco de tomate — ótimo pra ressacas
Blue Lagoon	200 ml	15%	1,5	Coquetel vibrante	Vodka, curaçau azul, limão — visual mágico

Como calcular o nível da dose para outras bebidas: Procure o volume de uma dose em mililitros, divida por 100, multiplique o resultado pelo número da porcentagem do teor alcoólico. Este último resultado deve ser dividido por 18, que é o nosso valor de referência, o resultado final deve ser arredondado para o múltiplo mais próximo de 0,5. Este é o nível da dose.

Equação: [(Dose em ml/100) x teor alcoólico] / 18 =X Então arredonde para o múltiplo de 0,5 mais próximo.

Por que caçadores bebem?

Ser um caçador não é sobre viver aventuras, disparar com balas de prata, ler livros antigos com cheiro de mofo. É sobre salvar pessoas, impedir que cordeiros sofram como nós sofremos quando éramos como eles; é encarar o abismo enquanto ele te encara de volta, arrotando na sua cara com bafo de enxofre.

Depois de rastrear e caçar um vampiro que procura vítimas usando um app de delivery ou caçar um lobisomem influencer fitness, que bancava o personal trainer para comer corações mais saudáveis. Caso não desmaie de exaustão depois disso, uma bebida é um brinde, não apenas a vitória, mas à sobrevivência, à um mundo um pouco mais seguro.

Claro, o álcool pode ter funções práticas como estreitar laços, facilitar confissões, ajudar a esquecer e até mesmo calar as vozes e gritos que não te deixam dormir. Porém há um lado tragicômico também, a bebida pode te levar a decisões questionáveis e cômicas. Teve aquela vez que o Ozymandias atacou um vampiro à dentadas, ou quando Axel, mesmo sob os protestos da Rose, resolveu exorcizar um poste porque ele estava piscando.

Toxinas e Venenos

Toxina	Nível de Intoxicação	Nível de Duração	Tratamento
Ácido Acetilsalicílico (Aspirina)	2	1	Hidratação, carvão ativado, em casos graves, hemodiálise
Arsênico	5	1	Tratamento com dimercaprol (BAL) ou succimer
Bacillus cereus	3	1	Hidratação, em casos graves, antibióticos
Cianeto	5	1	Hidroxicobalamina (Vitamin B12a), carvão ativado, oxigenoterapia
Cicuta	4	1	Suporte respiratório, carvão ativado, lavagem gástrica
Clonidina	3	1	Suporte respiratório, carvão ativado, em casos graves, naloxona
Cobra Cascavel	4	1	Antiveneno específico, suporte respiratório
Cobra Jararacas	4	1	Antiveneno específico, suporte respiratório
Cobra Surucucus	4	1	Antiveneno específico, suporte respiratório
Cobras-corais	4	1	Antiveneno específico, suporte respiratório
Escorpião-amarelo	4	1	Antiveneno específico, suporte respiratório
Escorpião-marrom	4	1	Antiveneno específico, suporte respiratório
Fosfina (Gás de Fosfeto de Alumínio)	5	1	Suporte respiratório, carvão ativado, oxigenoterapia
Monóxido de Carbono	5	1	Oxigenoterapia, suporte respiratório, câmara hiperbárica
Nicotina	4	1	Suporte respiratório, carvão ativado, em casos graves, atropina
Oxalato de cálcio (Plantas como Dieffenbachia)	2	1	Lavagem oral com água, anti-histamínicos, analgésicos
Paracetamol (Acetaminofeno)	3	1	N-acetilcisteína (NAC), suporte hepático
Staphylococcus aureus	3	1	Hidratação, em casos graves, antibióticos
Tetrodotoxina (Peixe Baiacu)	5	1	Suporte respiratório, carvão ativado, lavagem gástrica
Ciguatera	3	2	Hidratação, antieméticos, em casos graves, benzodiazepínicos
Clostridium perfringens	3	2	Hidratação, em casos graves, antibióticos
Metanol	5	2	Etanol ou fomepizol, hemodiálise, suporte respiratório
Escherichia coli (E. coli)	3	3	Hidratação, em casos graves, antibióticos
Estricnina	5	3	Suporte respiratório, anticonvulsivantes, carvão ativado
Organofosforados (Pesticidas)	5	3	Atropina, pralidoxima, suporte respiratório
Mercúrio	4	4	Tratamento com dimercaprol (BAL) ou succimer, suporte respiratório
Ricinina	5	4	Suporte respiratório, carvão ativado, tratamento sintomático
Salmonella	3	5	Hidratação, em casos graves, antibióticos

inserir Láudano mata e deixa o sangue quente, bom para enganar vampiros (tempo?)

Urtiga de cavalo (mandrágora/urtiga de boi/tomate do diabo/pomo de Sodoma/ Solanáceas maçã de Sodoma) venenosa mas em pequenas doses saboroso.

Diário do Velho caçador

Ver material suplemento

Se posso deixar uma dica aos novos caçadores é “Anote tudo!”. Anote e revise antes de uma caçada. A vida de um caçador é como a escola, mas se você reprovar, é morte.

Se superestimar é comum entre caçadores, as vezes achamos que já sabemos tudo sobre o monstro, então ele dá um passo diferente e te prova que não.

As vezes as informações vêm de lugares inesperados. como um conto ou música folclórica. Embora raro não chega a ser incomum que também venham de músicas “atuais” que podem acabar bebendo nas fontes de histórias antigas.

Exorcismo

Este é uma versão rápida do exorcismo de Leão XIII. Foi a forma mais eficiente e rápida que encontrei até hoje para se livrar de um demônio. Recentemente testei e também funciona com fantasmas.

“Exorcizamus te, omnis immundus spiritus, omnis satanica potestas, omnis incursio infernalis adversarii, omnis legio, omnis congregatio et secta diabolica.

Ergo, draco maledicte et omnis legio diabolica. Cessa decipere humanas creaturas, eisque æternæ perditionis venenum propinare.

Vade, satana, inventor et magister omnis fallaciæ, hostis humanæ salutis. Ab insidiis diaboli, libera, nos, Domine. Te rogamos.

Audi nos!”

Sal

O Sal tem a capacidade de purificar e bloquear energias, ele é usado em inúmeras religiões com estes propósitos. No judaísmo é purificação e aliança com o divino. No Cristianismo proteção benção e purificação. Na umbanda e candomblé Limpeza energética e descarrego. No hinduísmo, limpeza e afastamento de influências negativas. No paganismo, proteção e criação de barreiras. Acho que já deu para pegar a ideia. É algo universal, um conhecimento de domínio público que se perdeu quando paramos de acreditar nessas coisas, mas continuou nas tradições.

Depois que se compreende como o sal funciona, algumas crendices passam a fazer sentido. Por exemplo, jogar sal por cima do ombro para afastar o azar. Originalmente se tratava de jogar sal sobre o ombro para que espíritos não te seguissem após uma visita ao cemitério. É importante lembrar que a principal característica da água benta usada pelos católicos é ser misturada com sal exorcizado, o que transforma em água purificadora.

Água Benta

Escrever água benta (água exorcizada, água purificadora) Ver em

Munição Infernal

Conseguir um pouco de Enxofre invernar, e souber fazer pólvora e munição é possível fabricar munição infernal. é raro conseguir quem saiba preparar, mas encontrei as proporções da mistura no diário de um amigo que faleceu. 70% de Salitre, 15% de carvão, e 15% de Enxofre

do inferno. Se acordo com as histórias se tomar u tiro no ombro provavelmente vai perder o braço. **Nota sobre volume**: 2 pitadas de enxofre dá 1g, uma colher rasa de café tem 3g. Um grama de enxofre do inferno é o suficiente para 6 balas.

Regra: Para fazer a pólvora infernal faça um teste de Química com mais um no nível de dificuldade, se tiver um erro crítico no teste ela explode e você se queima com Fogo Intenso por um turno. Para preparar os cartuchos faça um teste de Armeiro com mais um no nível de dificuldade. Se o resultado for um erro crítico a munição dispara e você perde o cartucho.

Solo Sagrado

Igrejas, cemitérios ou qualquer outro local com solo sagrado são portais de passagem facilitada para espíritos/fantasmas. Neles o ceifador consegue percebê-los e reforçar o convite para o plano de destino. Quando não se consegue se livrar dos malditos esta é sempre uma possibilidade.

Como detectar um demônio

Enxofre, eles sempre deixam rastro disso quando estão na forma incorpórea. Qualquer canto onde a fumaça toque fica com um pouco de enxofre, e ele fede a ovo podre.

Tempestade de raios, é uma possibilidade, mas não uma certeza. Caso haja uma tempestade de raios sem chuva, vale a pena procurar outros sinais.

Mutilação de gado, ou qualquer outro animal de fazenda. Parece que fazem por diversão, mas ninguém tem certeza.

O Nome de Deus, se estiver frente a frente com um suspeito de estar possuído experimente ditar um dos nomes de Deus. Eles sempre ficam nervosos e recuam um passo se pegos de surpresa. Caso você seja um descrente, o nome é YHWH (Yahweh), se pronuncia Javé. Nunca testei com nome de deus de outras religiões, sempre achei que não valia o risco, mas sinta-se livre para experimentar.

Folclore

Algumas perolas de sabedoria popular que os caçadores encontram vez por outra e compartilham uns com os outros.

Espelhos

Quando alguém morre e passa em frente a um espelho, este pode aprisionar sua alma, por isso era comum antigamente quando alguém morria, as pessoas tapavam os espelhos e outras superfícies reflexivas, para que o morto não fosse capturado.

Possessões Demoníacas, podem ser expulsos ao possuído tocar uma bigorna de ferreiro ou ser molhado com água de ferreiro. Relados da índia e Escócia.

Rituais Demoníacos

Estes são alguns rituais que encontrem em alguns livros antigos sobre demônios, não é muito comum que caçadores os conheçam, porém podem ser úteis, embora eu os considere como último recurso.

Evocando um demônio (Nível 1)

Desenhe um círculo de proteção a sua volta e fique dentro dele até o demônio ir embora. Fora do círculo, a sua frente, faça a efígie de quem quer evocar. Depois posicione 3 velas formando um triangulo uma a direita e outra a esquerda da efígie, a terceira entre você e o símbolo.

Use um prato para a oferenda de sacrifício. Se ajoelhe perante a efígie, acenda as velas, corte a mão para gotejar sangue fresco no prato enquanto recita.

"Eu evoco teu nome, trilhe o caminho do inferno até mim. Venha a mim [nome] eu ordeno!"

O demônio aparecerá na sua forma infernal a sua frente, próximo a base do triangulo, apenas para trás o suficiente para não pisar no próprio nome.

Regra: A aparência só se mantém enquanto o altar estiver montado, após apagar as velas o demônio fica incorpóreo e está livre, para ir embora

Convidando um encruzilhado (Nível 1)

Diferente de toda a ritualística da evocação, chamar um encruzilhado é algo muito simples. Você apenas convida um encruzilhado a se apresentar, sinalizando que está disposto a fazer um pacto.

Pegue uma folha de papel com seu nome escrito, e embrulhe nela uma foto que apareça seu rosto ou um pequeno pertence pessoal. Um punhado de terra de cemitério, um pedaço de raiz seca, e coloque tudo em uma pequena caixa pequena que deve ser enterrada junto a uma encruzilhada a noite. Agora espere, aguarde alguns minutos e o demônio aparecerá.

Sem conhecer este pequeno feitiço você teria que ir para uma encruzilhada, e ficar esperando um demônio aparecer, o que seria contar demais com a sorte.

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Bestiário de Bolso

Estes são apenas alguns monstros que já tive o desprazer de encontrar, anotei todas as características relevantes.

Bruxas – NIT 1

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Ver capítulo Bruxas.

Demônios Incorpóreo – NIT 3

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Ver capítulo Demônios.

Demônios usando casca, com olhos negros– NIT 2

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Ver capítulo Demônios.

Demônios Forma Original – NIT 4

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Ver capítulo Demônios.

Fantasmas – NIT 3

Ver capítulo Manual do recém desencarnado.

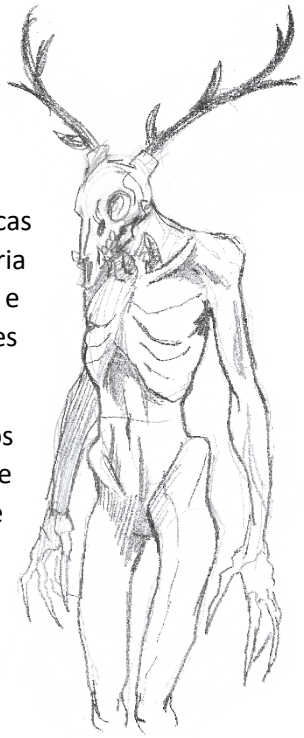
Transmorfo (Shapeshifters) – NIT 3

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Vampiros – NIT 3

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Wendigo – NIT 4



O Wendigo é uma criatura do folclore dos povos algonquianos, um grupo indígena que habita a região dos grandes lagos, ao norte dos Estados Unidos e sul do Canadá. Sua lenda é rica em detalhes e simbolismos, e sua figura assustadora permeia o imaginário popular há séculos.

Ele é descrito como uma criatura monstruosa, com características humanas e animais, que habita as florestas da região. Sua aparência varia nas diferentes versões da lenda, mas geralmente é descrito como alto e magro, com pele pálida e escamosa, chifres de cervo, garras e dentes afiados.

Segundo as lendas, o “Mal que devora” como chamado pelos nativos americanos era inicialmente um ser humano comum que se transformou em uma criatura monstruosa devido à prática de canibalismo durante períodos de fome extrema.

Acredita-se que aqueles que se entregavam ao canibalismo se tornavam possuídos por uma entidade demoníaca, transformando-se em Wendigos. Essa transformação simbolizava a corrupção moral extrema causada pela fome desenfreada.

Possíveis motivações iniciais

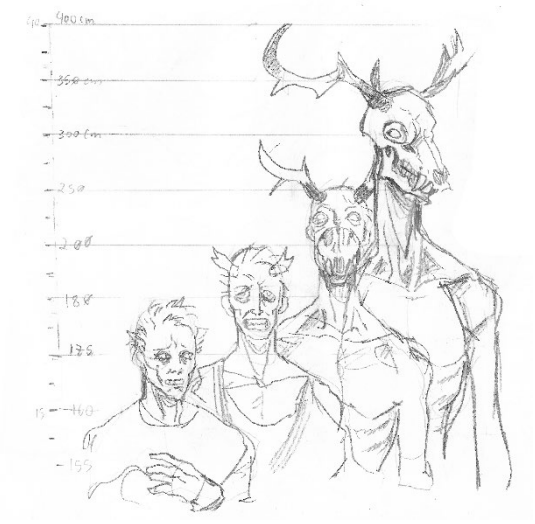
Em algumas culturas se acredita que comer a carne humana pode desenvolver certas habilidades como força e velocidade, algumas crenças falam inclusive de imortalidade

Comportamento

- Rosnam com um timbre que fica entre um lobo e um leão
- Comem apenas carne humana, mas podem atacar outras criaturas, se confrontados
- Inteligente o suficiente para usar ferramentas de simples manuseio
- Vivem em cavernas
- Estoca pessoas vivas para comer depois, vezes amarradas, outras com as pernas quebradas em buracos.
- Capacidade de imitar vozes humanas, normalmente pedindo socorro para atrair novas vítimas.

- São exímios caçadores, pois tem audição e visão aguçadas.
- Devido à grande força e agilidade escalam arvores com extrema facilidade usando as garras das mãos e pés.
- A maldição que cria Wendigos limitada à região dos grandes, mas eventualmente algum Wendigo pode migrar, porém é raro.
- Wendigos afastam outras criaturas, raramente se verá qualquer criatura que possa farejar como um lobisomem invadindo o território deles.

Evolução



O processo de transformação do wendigo é lenta, estima-se que após comer carne humana por alguns meses ou talvez um ano inicie o processo.

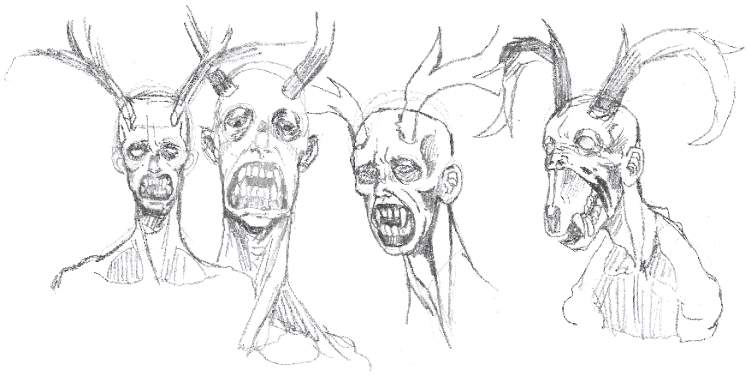
Através de informações coletadas, posteriormente observando “vítimas” da maldição, se percebeu que as pessoas primeiro apresentavam algum déficit cognitivo, com alguns lapsos de memória esquecendo de quem eram.

A partir daqui tem algumas informações que coletei juntamente com alguma especulação para unir as peças do quebra cabeças e fazer sentido.

Baseado nos tamanhos e tipos físicos dos Wendigos já encontrados por caçadores. Eles começam do tamanho humano normal, percebe-se a perda de cabelos, a pele cinza, pequenas garras, e um cheiro adocicado de carne podre acompanhando. Já nesse ponto eles pegam fogo fácil, a teoria é que o suor deles seja inflamável.

Com base no caso do Wendigo de Afton, considerando o número de desaparecidos entre o primeiro avistamento dele e a morte do infeliz, notamos que em 2 anos, ele cresceu aproximadamente meio metro. De acordo com os registros da polícia, os desaparecidos na área naquele período foram de quase 50 pessoas. Isso nos dá a entender que a cada vítima, eles crescem, com base neste e outros casos, estima-se que seja aproximadamente 1centimetro por pessoa devorada.

Quando ficam maiores, o crânio se modifica até rasgar a pele, ficando exposto, exibindo uma forma animalesca e pequenos chifres, neste momento os olhos tendem a ficar vermelhos, por vezes luminosos como se fossem brasas. À medida que crescem, as garras ficam maiores e mais afiadas, tanto nas mãos quanto nos pês, assim como as galhadas ficam mais proeminentes. A pele com uma aparência fina e esticada marca os ossos, aumentando a aparência de ser uma besta faminta, e monstruosa. O mais alto que já se teve notícia teria aproximadamente 4 metros e meio.



Características físicas

- Bípede
- Alto e esguio,
- Pele cinzenta e esticada sobre ossos salientes.
- Dedos alongados com garras nas mãos e pés
- As Garras, afiadas como facas, fazem cortes limpos. Crescem na proporção aproximada de 10 centímetros por metro de altura.
- Wendigos se regeneram rápido, mas morrem queimados em poucos minutos devido ao seu suor inflamável.
- O Wendigo é descrito como uma criatura grotesca e esquelética, com altura descomunal. Seu corpo faminto é coberto por pele cinzenta e esticada sobre ossos salientes. Seus olhos brilham com um intenso desejo por carne humana, e suas garras afiadas e dentes pontiagudos estão prontos para dilacerar suas vítimas.
- A criatura costuma ter um crânio de veado como cabeça, olhos brilhantes, uma língua comprida e presas amarelas. A ausência do crânio acusa ser um wendigo “jovem”.

Atributos

- Força 4 ou 5
- Destreza 4 ou 5
- Constituição 5
- Inteligência 1
- Reação 4

Perícias outras características

- Alerta 4
- Camuflagem 4
- Furtividade 4
- Possuem visão noturna
- Imunes a condições climáticas adversas
- Audição aguçada
- Olfato aguçado
- Visão aguçada
- Visão noturna
- Recuperação Sobrenatural
- O cheiro deles pode fazer uma pessoa desmaiar quando muito próximas (1 ou 2 metros). Teste constituição pura, dificuldade nível difícil para não perder a consciência.

Ataque

Socos: Dano Cinético

Garras: dano lacerante

Mordidas: Dano lacerante = dano cinético + 1

Fraquezas

O suor dele é volátil, tem um odor forte e desagradável, que muitas vezes é descrito como parecido com queijo velho ou manteiga rançosa, podendo se assemelhar ao cheiro de carne em decomposição com um leve toque frutado. Depois que começa a queimar ele entra em desespero e foge correndo. As chamas só se apagam quando ele termina de queimar se transformando em cinzas, o tempo de combustão é de 1 minuto por metro de altura.

Nota ao mestre: O suor de Wendigo é basicamente, butirato de metila.

Encontros com monstros aleatórios (tabelas no arquivo tabelas)

Se o mestre optar por fazer um encontro com algum monstro aleatório ele pode usar a tabela que se encontra no final do bestiário de bolso, jogue 5d10 some os números e veja qual o monstro correspondente

Se estiverem jogando no modo Softcore utilize a regra que se encontra tópico “Modo SOFTCORE ou HARDCORE” do capítulo “Mestrando”

Tabela Monstros aleatórios será Anexada ao termino do bestiário.

Manual do recém desencarnado

Caso seu personagem comece a história vivo e venha a óbito durante o jogo, o mestre pode permitir que você vire fantasma, simplesmente transcrevendo sua ficha para a de fantasma. Para criar um personagem que já inicia como fantasma use as pontuações de personagens na idade base.

Pontos de assombração

Fantasmas tem 10 pontos de assombração. Eles servem para recuperar a coesão do corpo espiritual, usar algumas perícias e para trocar por reduções na dificuldade nas perícias de fantasma, cada ponto vale -1 na dificuldade final, podendo se usar mais de um ponto por vez, reduzindo a dificuldade até o nível 2. Se a pontuação chegar a zero o fantasma perde a coesão sumindo até recuperar um ponto. A meia noite em ponto, todos fantasmas, recuperam automaticamente 1 ponto de assombração.

Particularidades

Fantasma é um espírito que se negou a acompanhar o ceifador. Porém ficar na terra entre os vivos tem um custo, a perda da sua integridade e identidade.

Quando um fantasma tem uma morte traumática, ele pode esquecer do seu encontro com o ceifador, e mesmo de que morreu. Então ele segue vivendo a vida, repetindo a sua rotina apenas reagindo normalmente ao que acontece ao seu redor. Mesmo sem perceber usa seus poderes aparecendo para os vivos como se também estivesse.

Fantasmas não dormem, eles podem ficar acordados o tempo todo sem descansar, enquanto tiverem pontos de assombração.

Sempre que for agredido ou atravessado, mesmo acidentalmente, seu corpo perde a coesão e desaparece por um tempo, até que seu campo energético se reorganize para ficar coeso novamente. Normalmente o ato de ficar coeso é instantâneo, a não ser que a perda da coesão se dê por ferro, sal ou outro fantasma, neste caso será necessário usar um ponto de assombração, o que acontece automaticamente, depois de 1 turno.

Nota ao mestre: Caso algum personagem já tenha perdido parte da alma, automaticamente ele não pode ir para o céu.

Agressões “físicas” entre fantasmas

No caso de fantasmas se agredirem “fisicamente” o fantasma agredido perde a coesão, precisando gastas um ponto de assombração para recuperá-la, ficando sem pontos este desaparece até a próxima meia-noite, em alguns casos sem lembranças do que aconteceu, este é um recurso narrativo para o mestre usar com NPCs para movimentar a história. Inclusive prendendo eles em um looping para que os jogadores tentem quebrar o ciclo.

Desaparecimento Voluntário

Fantasmas podem desaparecer quando quiserem, sem necessidades de testes. Eles continuam lá, mas invisíveis aos olhos dos vivos.

Integridade

A integridade da alma é o que mantem uma pessoa sendo ela mesma. Vivos se mantém naturalmente íntegros, mudam a personalidade durante a vida, mas é reflexo de suas vivencias. Já com os mortos, é diferente, sem o corpo para manter a integridade da alma as coisas podem mudar rápido, mas não há muita regra para o tempo que isso leva.

À medida que um fantasma perde a integridade ele tende a violência, esquecer quem é e eventualmente têm seus rostos apagados, como um reflexo da perda de identidade. A única forma de evitar isso é indo para luz quando encontrar com o ceifador.

No início de cada sessão de jogo faça um teste de alma com a dificuldade Improvável, para manter a sua integridade, que é determinada pelos seus pontos de Alma, a cada erro crítico o espírito degrada perdendo um ponto de alma. Isto é conhecido como degradação do fantasma.

Níveis de integridade em relação aos pontos de alma

- Alma Nível 10 - Normal
- Alma Nível 9 - Pensa no que o matou com alguma frequência
- Alma Nível 8- Pensa no que o matou com muita frequência
- Alma Nível 7 - Pensa no que o matou compulsivamente as vezes querendo vingança
- Alma Nível 6 - Pensa compulsivamente em vingança
- Alma Nível 5 - Só pensa em vingança
- Alma Nível 4 - Só pensa em matar não lembrando mais do motivo da vingança
- Alma Nível 3 - Tem lapsos de memória e passa a atacar quem o perturba de alguma forma
- Alma Nível 2 - Perde totalmente a memória de quem era e seu rosto, ataca aleatoriamente qualquer ser vivo ou morto que cruze seu caminho
- Alma Nível 1 - Se transforma em um Poltergeist fazendo muito barulho, interferindo em sinais e correntes eletromagnéticas, arremessando coisas independentemente do peso e tamanho.

Chegando no nível 5 o personagem vira um NPC pois não há mais condições de jogar com ele. Também neste nível é possível que o fantasma se una com alguém com emoções intensas reprimidas, usando essa pessoa como um guia para escolher quem atacar. Normalmente a pessoa nem tem conhecimento.

Nota ao mestre: Caso o personagem já tenha perdido parte da alma antes de morrer, ele já começa no nível de integridade equivalente.

Interferência Elétrica

A presença dos fantasmas faz a luz piscar quando estão com emoções fortes, como raiva ou medo, isto também gera um pouco de ozônio. Quando eles já estão bastante degradados suas emoções ficam exacerbadas, portanto, a interferência fica mais intensa, e isso também gera mais ozônio.

Pontos Frios

Ponto frio, ou ponto frio fantasmagórico, é uma característica involuntária dos espíritos, independente de suas emoções a temperatura baixa em torno de 5Cº em um raio de 10 metros de onde estiverem. No epicentro, locar exato ande o fantasma se encontra, a temperatura pode baixar até uns 8Cº em relação a temperatura ambiente.

Ozônio

Cada vez que um fantasma usa alguma perícia, ou vivencia uma emoção muito forte seu campo eletromagnético ozoniza o ar do ambiente. Um caçador com alguma experiencia em fantasmas percebe o cheiro no ar.

Corpo sutil

O corpo de um fantasma é basicamente um campo elétrico, logo é comum que partículas muito finas de pó possam ficar presas nele em função da eletricidade estática. Não é incomum que fantasmas que manifestam os pés deixem pegadas em superfícies com uma camada de pó fino, além de marcas de mãos em objetos que toquem.

Apresentações de Fantasmas

No final das contas todos são meio parecidos, querem vingança, justiça, redenção, sempre através de uma missão autoimposta, mas assim como os vivos se apresentam de formas diferentes.

Espírito Assassino

Alguns indivíduos, mesmo após a morte, mantêm o impulso homicida que os motivava em vida. Guiados por intolerância, este tipo de espírito que persiste em ações de violência direcionada a grupos específicos, normalmente perpetuando crimes motivados por intolerância social, étnica, religiosa ou moral. Seus atos refletem ódio que já existia em vida, e que, se transforma em uma missão contínua.

Espírito da Justiça

Quando alguém morre assassinado, e seu algoz sai incógnito, frequentemente este se negará a ir com o ceifador, buscando ajuda para que seu assassino seja levado a justiça.

Espírito vingador

Quando alguém morre com assuntos inacabados, querendo vingança, é praticamente garantido que este se negará a ir com o ceifador, para concluir a missão. Por vezes o meio utilizado para a sua morte, normalmente um elemento, é utilizado como veículo de vingança. Comumente o espírito vingador não busca vingança apernas para si, mas também para aqueles que morreram da mesma forma que eles.

Espírito Protetor

Algumas pessoas se sentem responsáveis por outras, isto não muda “apenas” porque elas morreram. Então vão passar seu pós-vida protegendo aqueles que precisam, de acordo com seus próprios critérios.

Mulher de branco (variante do espírito da justiça)

Existem inúmeras lendas da Mulher de branco ao redor do mundo, elas sempre pedem carona. Algumas matam, outras apenas somem do carro, e ainda há aquelas que pedem carona para o cemitério sumindo quando chegam na frente do local. Porém alguns caçadores teorizam que os motoristas que não são atacados apenas não tinham o perfil procurado pelo fantasma.

A mulher de branco pode aparecer a um raio de 5 quilômetros de onde morreu, sempre em alguma rua ou estrada, perdida pedindo ajuda para voltar para casa ou outro lugar que esteja relacionado de alguma forma com a sua morte.

Ela sempre atacará um determinado perfil de pessoas, normalmente homens. Se ela morreu por agressão de um namorado ou marido ela vai atacar homens com perfil agressivo. No caso de um homem infiel, ela vai buscar vingança contra todos os infiéis.

Como muitos fantasmas ela pode se valer de clarividência para determinar o perfil da próxima vítima. Mata usando a perícia ferir vivos, corpo da vítima é pulverizado.

Caroneiros fantasma, mulheres ou não, com frequência contam segredos ou fazem profecias ao motorista.

Perícias de fantasma

Importante lembrar pela falta de um corpo físico todas as perícias são influenciadas pelas suas emoções. **Cada nível perdido de alma**, o que faz o fantasma ficar mais impulsivo. Com menos travas morais, **a dificuldade final baixa em 1 ponto** para usá-las, com exceção dos testes que envolvem algum tipo de autocontrole.

Obviamente fantasmas ainda possuem as perícias de quando eram vivos, não que isso os permita executá-las se para isso precisarem de um Corpo. A maioria das perícias dos fantasmas, tem relação com a sua vida, ou com a forma que a perdeu. Porém é possível aprender novas perícias, por necessidade ou se forem ensinados por outros fantasmas.

Alguns poderes sobrenaturais dos vivos se tornam perícias para fantasmas, assim mudando seu funcionamento.

Nota ao mestre: permita que os jogadores combinem perícias para obterem efeitos, como usar “mudar deforma” para se apresentar como um veículo e Telecinese para atropelar alguém. Cada uma delas precisará de um teste quando utilizada, mas a ideia é estimular a criatividade para buscar o efeito desejado.

Abdução de vivos (Tenacidade/Muito Difícil)

Esta perícia te habilita a levar um vivo fisicamente para o plano dos espíritos. Porém ninguém pode estar olhando, pois aparentemente isso impede a ação. Também serão necessários 10 sucessos, o que não for atingido com os dados deve ser completado com pontos de assombração, na equivalência de 1 por 1. Para devolver é o mesmo processo.

Absorver fantasmas (Tenacidade/Difícil)

Se um fantasma materializar o corpo dentro da cabeça de outro irá paralisá-lo. Então ele pode sugar 1 ponto de assombração da sua vítima, em um processo que leva 1 turno. É necessário atingir 2 sucessos para iniciar a transferência, caso contrário a vítima perde a coesão e se solta. Se ele for interrompido por alguma coisa que tire a sua coesão, a vítima é solta recuperando este ponto que não foi inteiramente transferido.

Comandar vivos (Tenacidade/Difícil)

É a capacidade de dar pequenos comandos para os vivos, pode ser qualquer coisa, desde que não fira o instinto de autopreservação da vítima. Caso tenha sucesso, o comando deverá ser obedecido literalmente. Importante lembrar que ele será obedecido até a meia noite, depois disto o comando será quebrado.

Se o comando envolver de alguma forma ferir a vítima, este pode tentar resistir, com a dificuldade equivalente ao número de sucessos menos 2, ou seja, se 3 sucessos a dificuldade ficar em 1, logo, Fácil.

Regra alternativa: Cada nível equivale ao número de palavras que podem ser utilizadas para dar o comando. Fica a critério do mestre a utilização ou não desta regra.

Comunicação com vivos (Tenacidade/Médio)

É a capacidade de ser visto ou ouvido pelos vivos, em especial humanos. Os animais têm 50% de chance de te enxergar você querendo ou não, com exceção dos gatos que sempre te veem mesmo quando você não quer. Apenas 1 Sucesso, permite que te vejam quase como uma nevoa ou ouçam como um sussurro por um breve momento, a critério do mestre, mas nunca os 2 ao mesmo tempo. Com 3 ou mais sucessos, você pode ser visto e ouvido normalmente, com 4 ou mais pode ser vivo como vivo. Caso queira apenas mandar uma mensagem sem correr o risco de assustar os vivos, com 2 sucessos ou mais pode se comunicar através de sonhos, ou se tiver um portal, projetando imagens através dele.

Em caso de pessoas mortas assassinadas que possuam marcas da morte, como citado em “particularidades” para se mostrarem sem as marcas, é necessária uma concentração maior, então suba a dificuldade em um nível.

Comunicação por eletro/eletrônicos (Tenacidade/Variável)

Você tem a capacidade de se comunicar usando equipamentos como rádios, televisões ou qualquer eletrônico com um alto falante e/ou tela. Obviamente, o hardware será um limitante, não haverá imagem em um rádio, ou som em uma tela sem sistema de som. Já eletrônicos mais complexos, como um smartfone ou computador, é necessário usar o programa adequado para tal feito, e usar a perícia (de vivo) adequada.

Dificuldades:

- Um velho **rádio** de válvulas é **médio**
- Uma antiga **televisão de tubo** é **difícil**
- Já **eletrônicos** como smartphones, televisão digital ou qualquer outra coisa que seja uma versão de computador, independentemente do tamanho é **muito difícil**. o **teste deve ser feito depois do teste para usar o eletrônico em questão**.

Criocinesie (Tenacidade/Média)

Todos os fantasmas criam pontos frios, mas com você é diferente. Sua capacidade de gerar frio é absurdamente maior que a dos outros e como consequência você cria gelo. É possível criar utensílios simples sem partes moveis. Os níveis da perícia irão determinar a Intensidade do frio em graus Celsius em relação a temperatura ambiente, 1 – menos 5 graus, 2 – menos 10 graus, 3 – menos 20 graus, 4 – menos 30 graus, 5 – menos 50 graus.

O mestre pode optar por simplificar e ignorar a temperatura ambiente e simplesmente trabalhar com temperaturas finais, então os níveis do atributo tenacidade irão determinar do frio em graus Celsius, nível 1 fica 0C˚, nível 2 fica -5C˚, nível 3 fica -15C˚ nível 4 fica -25C˚ e nível 5 fica -50C˚.

Para controlar a intensidade do frio teste com dificuldade média, aumente em um nível a dificuldade para cada nível abaixo do seu atual, essa se manterá até o final da cena ou até você

fazer outro teste para mudá-la. Para usar o poder em um combate, utilize a perícia que usaria numa luta corpo a corpo, como briga ou artes marciais.

Nível de Criocinese	Nível de Queimadura (1-5)	Frequência	Efeito residual
1	3	3 turnos	Não há
2	3	3 turnos	1 turno
3	4	3 turnos	2 turnos
4	4	3 turnos	3 turnos
5	5	3 turnos	5 turnos

O dano para cada não sucesso é igual ao nível da queimadura, cada erro é o dobro.

Deslocamento automático (Tenacidade/Médio)

É a capacidade de atravessar curtas distancias automaticamente, porém não atravessa paredes, barreiras de sal ou ferro. Serve mais para assustar os vivos do que ter de fato um efeito prático.

Eletrocinese (Tenacidade/Médio)

É a capacidade de controlar a eletricidade. Todos os fantasmas geram interferência eletromagnética, mas você a entende e controla como bem entender. O nível 1 nessa perícia equivale a um choque de 9 volts, o 2 à 110 volts, o 3 à 220 volts, o 4 à alta tenção, e o 5 à ~~1.21 gigawatts~~ um raio. Para cada nível abaixo do seu que quiser usar para dar um choque menor, a dificuldade aumenta em 1 nível.

Exemplos: Se a sua perícia é nível 3ª sua capacidade máxima é de 220v, para usar esta voltagem faça um teste com dificuldade média. Se quiser dar um pequeno choque de apenas 9v aumente a dificuldade em 2 níveis, logo o use muito difícil.

Ferir os vivos (Tenacidade/Difícil)

É a capacidade de feri-los sem acertá-los com nenhum objeto, 1 ponto de dano para cada sucesso. Aqui pode ser criativo descrevendo o efeito visual que achar mais apropriado.

Caso consiga 5 sucessos, o corpo da vítima explode sem deixar nada além de sangue espalhado.

Hidrocinese (Tenacidade/Difícil)

É a capacidade de sentir e controlar a água como uma extensão do próprio corpo. É possível moldá-la e usar para segurar, ou mesmo bater em algo. Os níveis da perícia irão determinar a força que você consegue aplicar com água, é igual a equivalência da força de humana que consta na tabela de atributo.

Induzir alucinações em vivos (Tenacidade/Variável)

Esta perícia te habilita a causar alucinações em vivos, a dificuldade do teste será a tenacidade da vítima.

O mestre pode permitir, para efeitos narrativos, que pequenas alucinações acompanhem outras ações. Como por exemplo, usando Comandar vivos, dando o comando “cala a boca” todos na cena verem a boca sendo fechada com um zíper.

Influenciar animais

Muitos animais possuem magnetorrecepção, ou seja se guiam usando as correntes magnéticas do planeta, e você descobriu como usar a sua interferência eletromagnética para influenciá-los. Não existe um controle fino ou individual, é apenas uma influência. Fica a critério do mestre quais animais permitir, pois em alguns animais como Lobos, os cientistas nunca perceberam esta influência, mas em seus parentes como coiotes e cães domésticos sim. Logo podemos assumir que apesar de não observado pode ser real.

Deixo aqui uma lista de alguns animais que a ciência atesta participarem deste fenômeno.

Aves

- Águias
- Albatroz
- Andorinhas
- Cegonhas
- Corvo
- Estorninho
- Gaivota
- Gansos
- Garça
- Gaviões
- Maçarico
- Milhafre
- Narceja
- Pardal
- Patos
- Peneireiro-vulgar
- Pinguim
- Pisco-de-peito-ruivo
- Pombos
- Rouxinol
- Tordos
- Toutinegra

Insetos e Artrópodes

- Abelhas
- Besouro-escuro
- Borboleta-monarca
- Escaravelho
- Formigas-do-deserto
- Mosca-da-fruta
- Vaga-lume

Mamíferos

- Baleias
- Cão-doméstico
- Coiotes
- Dugongo
- Foca
- Golfinhos
- Leão-marinho
- Morcego
- Morsa
- Narval
- Raposa-vermelha
- Rato
- Rena
- Toupeira

Peixes e Crustáceos

- Arraia
- Atum
- Enguias
- Esturjão
- Peixe-zebra
- Salmão
- Truta-arco-íris
- Tubarões

Répteis e Anfíbios

- Iguana-marinha
- Salamandra-tigre
- Tartarugas
- Tritão-oriental
- Tritão-pintado

Materializar o corpo (Tenacidade/Difícil)

É a capacidade de ficar tangível e interagir com os vivos, mas não te permite pegar nada mais pesado do que 5kg por vez. Se tirar apenas um sucesso no teste o fantasma aparece de forma translucida, com um toque sutil como uma brisa e não consegue segurar nada. Ficando

preso nessa reforma por 10 minutos. No caso de 2 ou mais sucessos o fantasma fica tangível por até 10 minutos, ou o tempo que o mestre achar conveniente. Porém se for atravessado por ferro ou sal primeiro perde a coesão, e quando volta está intangível novamente.

Materializar o corpo, não é um ataque, mas se feito dentro do corpo de um vivo, funciona como, dando um dano automático 1 ponto de vitalidade para cada vez que isso acontecer usando uma parte do corpo pequena como a mão, se o fantasma usar partes maiores do corpo o mestre pode considerar uma equivalência em tamanhos de mãos.

Mudar de forma (Tenacidade/Difícil)

Esta perícia te habilita a se apresentar para vivos ou mortos usando qualquer aparência desejada. Mantém a forma até mudar novamente ou a meia noite. Não funciona com gatos.

Possessão de inanimados (Tenacidade/Média)

Esta perícia te habilita a possuir objetos inanimados, isso te possibilita a usar todo o potencial dele, se tiver braços, patas ou pernas você os usa com naturalidade, tudo isso ao custo de um ponto de assombração, até a meia noite. Enquanto você o possuir, este será seu corpo, portanto cuide bem dele, pois ele sofre dano.

Importante anotar o número de sucessos na possessão do objeto, esta será a sua dificuldade para sair dele.

Caso o objeto utilize pilhas, eletricidade ou combustível, você pode usar mais um ponto de assombração acioná-lo até a meia noite, sem a necessidade de testes.

Para alguém expulsá-lo do objeto, ele precisa ser destruído, de preferência queimado com sal. Outra possibilidade é exorcizar o objeto te arrancando de dentro dele.

Mestre: considere que qualquer objeto tem 10 pontos de vida, quando considerar que 10% dele foi quebrado, rasgado ou destruído, tire um ponto. Só é possível de recuperar o ponto se o objeto for concertado. Quando o objeto for inteiramente destruído o espírito é liberto.

Possessão de vivos (Tenacidade/Média)

Esta perícia te habilita a possuir um vivo, anote o número de sucessos. Este será o equivalente a dificuldade em um teste de força de vontade para o vivo te expulsar. O possuído precisará de um guia até a “superfície” para só então fazer um teste, apenas uma tentativa a cada hora.

Precisando apenas de 2 sucessos, um único fará interferência, fazendo com que o vivo recupere o controle por apenas 1 turno curto.

Responder ao chamado (Intuição/Médio)

Alguns fantasmas têm a capacidade de ser evocados quando chamados três vezes pelo nome. Existem algumas entidades que ficaram muito famosas e frequentemente são chamadas a comparecer em festas do pijama, como Bloddy Mary, Candyman e ~~Besou~~... não, esse não.

- Com 1 sucesso você simplesmente aparece em frente da pessoa que te evocou.
- Com 2 ou 3 sucessos, você pode escolher como se apresentar, através de algum tipo de portal se tiver a perícia adequada.
- Com 4 ou mais pode até optar por não ir, se assim desejar.

Rugido (Tenacidade/Difícil)

O fantasma ruge gerando grande medo nos vivos o que exige um teste de coragem para que estes não fujam ou percam o turno de ação. Para fins de regra, o rugido é um ataque, e o teste de coragem é defesa. Sucessos adicionais podem ser ganhos com pontos de assombração.

Soprar vento (Tenacidade/Muito Difícil)

É a capacidade de soprar o vento, não tem muitas utilidades, mas pode ser decisivo em um embate com os vivos. Sucessos adicionais podem ser ganhos com pontos de assombração.

Telecinese (Tenacidade/Difícil)

É a capacidade de mover objetos com a mente, e no caso de fantasmas é a única opção de interação com a maioria dos objetos do mundo físico. Cada sucesso permite erguer mais peso e em maior velocidade, independente dos sucessos ou nível é importante que o objeto esteja dentro do seu campo de visão. Sucessos adicionais podem ser ganhos com pontos de assombração.

Se o jogador quiser, arranhar, perfurar, ou causar qualquer tipo de dano a um objeto o mestre pode permitir a criação de uma forma simples como uma ponta ou lâmina feita em ectoplasma com 5 centímetros para cada sucesso acima de 1em um teste de força de vontade. A força do objeto dependerá do teste de telecinese.

Nota: Assim como os próprios fantasmas a telecinese não atravessa barreiras de sal.

As tabelas com detalhes relativos a sucesso/peso e exemplos se encontram no capítulo de Poderes Sobrenaturais, e no escudo do mestre.

Outras características de Fantasma

Características positivas

Portal (+20)

Esta característica te habilita a usar portais que podem ser espelhos para se manifestar no mundo físico, também é possível usar os portais para percorrer grandes distancias instantaneamente.

Qualquer teste de portal deve ser feito com intuição pura (Intuição multiplicado por 2 e dificuldade média)

Caso o resultado seja malfeito, você para em outro lugar, caso esteja carregando alguém ou alguma coisa, cada um chega em um local diferente, boa sorte para descobrir onde.

Caso tenha poder sobre algum elemento, como no caso de Pirocinese ou Hidrocinese, pode usá-lo como portal. Se o elemento controlado for eletricidade é possível usar eletrônicos.

Se quiser usar o portal para abduzir um vivo para o plano dos espíritos, utilize a perícia abdução, baixe a dificuldade em um nível, e o bloqueio de ninguém poder ver pode ser ignorado.

Características Negativas

Encosto (-15)

Você é o encosto de alguém, isso não faz com que a pessoa possa vê-lo. Ela funciona como uma ancora, mantendo-os “amarrados” à proximidade dela. Você sempre estará restrito a uma distância de até 10 metros dele. Só é possível ser encosto de uma única pessoa. Se gastar 10 pontos de assombração pode trocar o obsediado, pulando para alguém há até 10 metros da “vítima” anterior.

Marcas da Morte (-5, -10, -15, -20)

Passagens traumáticas além de marcar a carne podem marcar o espírito. É comum que espíritos que morreram brutalmente, em acidentes, assassinados ou qualquer coisa do gênero. apresentem alguma característica visual relacionada, como marcas de pneu para atropelados, chamas para queimados, corpo fluido para afogados, etc. Usem a criatividade.

Marcas leves: Coisas sutis como marcas de cortes nos braços ou pulsos, causam estranheza nas pessoas, mas isso não chega a ser um grande problema. (-5)

Marcas moderadas: Algo menos sutil, como marcas de queimadura em grande parte do corpo, ficando bem visível e principalmente que deixe as pessoas constrangidas de te olhar. (-10)

Marcas agressivas: Você morreu com um tiro na cara, ataque de jacaré (e o jacaré morreu junto), ao pular de um avião o paraquedas não abriu. As pessoas realmente se sentem mal ao olhar para você. (-15)

Marcas Extremas: Qualquer coisa menos do que ser atropelado por um rolo compressor não vale essa pontuação. (-20)

Objeto de apego (-10)

É comum que os mortos fiquem presos á coisas que não queiram abandonar no momento da transição para a pós vida. Estes objetos podem ser qualquer coisa como o seu boné favorito, o carro de “estimação”, um cachimbo estimado, joias para pessoas gananciosas ou a mais comum de todas, a sua antiga casa.

O objeto funciona como uma ancora, mantendo-os “amarrados” à proximidade dele. Você sempre estará restrito a uma distância de até 15 metros dele. Só é possível ter um único objeto de apego.

Se um vivo estiver de posse do objeto, o espírito pode vir ao seu auxílio quando evocado, mesmo que a pessoa nem saiba que está evocando o fantasma.

Este também é uma extensão dos seus restos mortais, devendo ser salgado e queimado para eliminar o fantasma. Se o objeto de apego for destruído, porém não queimado, o espírito pode vagar livremente sem amarras.

Singularidades

Seja criativo usando coisas bem características de fantasmas. Assim como as singularidades dos vivos deve ser algum defeito pequeno para valer -1 ponto.

Fraquezas

Ferro

O Ferro queima, e interfere na coesão do corpo espiritual, se ele atravessar o corpo do fantasma exige um certo esforço para recuperar a coesão novamente.

Se acertado por ferro o espírito precisa gastar 1 ponto de assombração para voltar, o processo leva um turno.

Ligas com Ferro

Objetos de ligas metálicas que contêm ferro na composição, como aço, fazem os fantasmas percam a coesão, sumindo. Para se recompor espere um turno ou, para se recompor imediatamente, gaste 1 ponto de assombração.

Metais Condutores

Estes têm o mesmo efeito de Ligas com ferro.

Sal

O sal cria um bloqueio de energia, uma simples linha no chão cria uma barreira alta e intransponível, tentar atravessar é como um vivo se atirar em um muro de tijolos. Quanto jogado em fantasmas é como ácido, queimando e quebrando a coesão.

Se acertado por sal o espírito precisa gastar 1 ponto de Assombração para voltar, o processo leva um turno.

Se o fantasma estiver possuindo um vivo, o corpo não é capaz de atravessar uma barreira de sal. Se for fisicamente forçado, o fantasma é expulso do corpo,

Solo sagrado

Igrejas, cemitérios ou qualquer outro local com solo sagrado são portais de passagem facilitada para espíritos/fantasmas. Neles o ceifador consegue percebê-los e reforçar o convite para o plano de destino. Qualquer desencarnado quando neste tipo de terrenos deve fazer um teste para resistir ao ceifador. Na primeira vez é só dizer “não”. Porém, em uma segunda vez, ele vai estar irritado por ter que refazer o trabalho que já deveria estar finalizado.

Regra: Faça um teste de força de vontade com dificuldade improvável para não ser levado, e consiga ao menos 2 sucessos.

Halloween

Na noite de 31 de outubro ao pôr do sol até o amanhecer de 1º de novembro a película entre os mundos fica mais fina. Isso facilita as interações dos fantasmas com o nosso mundo. Não apenas é mais fácil usar suas perícias especiais, como quaisquer marcas ou amarras a objetos é desfeita até o amanhecer.

Regra: O mestre deve ignorar qualquer Característica Negativa, e as dificuldades caem em 2 níveis de dificuldade para os fantasmas. Qualquer teste com dificuldade com nível fácil ou médio passa a ser sucesso automático, enquanto difícil fica fácil, Muito Difícil fica Médio e Improvável fica Difícil. O Efeito acaba ao raiar do novo dia.

Reencontrando o ceifador

Sempre que reencontra o ceifador, seja em solo sagrado ou por estar em algum lugar onde alguém acabou de morrer, faça um teste de tenacidade com dificuldade improvável para não ser levado.

Eliminando Fantasmas

Vivos só podem se livrar definitivamente de fantasmas, encontrando e destruindo seus restos mortais (ossos, cabelos, etc.) e ou objetos de apego com sal e fogo. A única forma de resistir é o fantasma atacar para não deixar os vivos completar a missão.

Bruxas

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

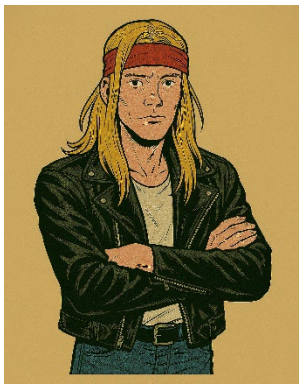
Demônios

Apenas no Jogo Completo (Monstro jogável)

Amigos da estrada

Conheci muita gente interessante, na estrada. Com eles aprendi que nem tudo é preto e branco, há muitas variações de cinza nessa vida de caçador.

Axel e Rose



Conheci Axel numa dessas noites em que o silêncio pesa mais que o cansaço. Ele era magrelo, cabelo dourado até a metade das costas, bandana vermelha e uma jaqueta de couro que parecia ter enfrentado mais estrada do que ele mesmo. Me contou sua história com uma voz embargada, como quem revive cada cena ao falar, e digo, o caminho dele não foi fácil. Eu ouvi — porque certas histórias merecem ser contadas.

Era novembro, calor estranho para aquela época do ano em Lafayette, Indiana. Daqueles que antecede uma chuva forte. Axel aproveitou o sábado de sol e levou Rose, sua namorada, para um piquenique. Ela era daquelas que chamam atenção sem esforço: cabelos negros, lisos e volumosos, pele clara, olhos grandes e verdes, e uma boca carnuda sempre pintada de vermelho.

Axel fitou apaixonadamente os olhos de Rose. Estava visivelmente nervoso, pensando que aquele era o momento perfeito para pedi-la em noivado, mas nem dinheiro para a aliança tinha. Ele tinha a certeza de que ela era a mulher da sua vida. Já estavam juntos há 2 anos e nunca brigaram. Era a melhor parceira que já tivera. Então aproveitou o momento e deu sua corrente de prata com uma ankh para ela.

— Rose, sem você minha vida estaria incompleta— ele disse a ela. — Você tem sido a minha melhor amiga, minha amante, o motivo de eu querer ser alguém melhor a cada dia. Aceite essa ankh, como símbolo de que te quero na minha vida para sempre, e assim que eu tiver condições de te dar a aliança que você merece, te pedirei em noivado de verdade.

Ela aceitou sem pensar, dando-lhe um beijo daqueles que te deixa sem fôlego e faz o mundo desaparecer. Estavam em sintonia, afinal, Rose queria tanto quanto ele. Ela virou de costas dando o pescoço para que seu “pré-noivo” colocasse a corrente. Rose segura a ankh em sua mão e sorri. Com um sorriso largo, ela se vira e entrelaça suas mãos no pescoço de seu

amado e o olha diretamente. Axel se afoga nos olhos verdes dela, como se estivesse em um mar sereno, e se perde por alguns segundos até ouvir:

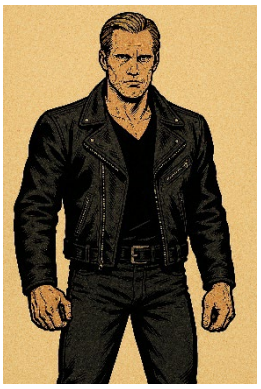
— Você é tudo que eu preciso, alianças são só um detalhe bobo.

Ela nunca mais tirou a corrente do pescoço.

Passados três anos, Axel levou Rose para acampar no mesmo local do piquenique. Por mais improvável que parecesse, ele estava ainda mais apaixonado por ela, mesmo já morando juntos há um ano inteiro. Se divertiram o dia todo e encerraram o fim de tarde em frente a fogueira assando marshmallows.

Quando finalmente o céu escureceu, evidenciando a lua cheia e as estrelas, Axel comeu o último doce, levantou e se pôs entre Rose e a fogueira. Então lentamente se ajoelhou tirando do bolso um pequeno estojo de aliança. Ela ria nervosa, sem acreditar no que estava acontecendo. No momento em que ele toma fôlego para fazer a tão esperada proposta, tudo que ele enxerga é o pavor nos olhos de sua amada, seguido de uma dor lacinante e um apagão.

Ao retomar a consciência Axel se vê em um galpão, amarrado pelos pulsos, suspenso em uma corrente com um gancho preso ao teto, seus pés por pouco não tocam o chão. Sem camisa, sentia o frio nas costas e um leve calor vindo de uma pequena fogueira a sua frente, parecia ser a única coisa que o impedia de morrer de hipotermia. Seu corpo todo doía com vários pequenos cortes. Ele procura por Rose a volta, não a vê e acaba desmaiando.



Quando acordou novamente, chamou por Rose, ameaçou matar quem os agrediu, caso tivesse feito algum mal a ela, mas ninguém respondeu. Poucas horas depois entram dois casais, os quatro pareciam motoqueiros, mas Axel não ouviu motores se aproximando. Ele pergunta o que aconteceu com Rose, mas todos o ignoravam. Um deles alto e loiro, traz um saco com algum tipo de sopa e um canudo embutido, pendura com uma alça no pescoço de Axel, dá dois tapinhas no rosto dele e diz:

—Bebe e vê se não morre garotão!

Axel não bebeu, gritou e foi ignorado até que um deles, o grande, moreno de ombros largos, olhou e disse — “Cale-se e durma” — ele queria resistir, mas simplesmente apagou.

O sol já estava alto, quando a luz o fez despertar pela terceira vez. Ainda enebriado pelo sono forçado e a falta de comida, Axel se esforça para manter a lucidez diante da situação de desespero. Pensamentos cruéis passam em sua mente. O que eles fizeram com Rose? Onde ela estava? Que tipo de atrocidades estes maníacos podem ter feito com ela?

Em meio as divagações, o sol a pino iluminou por entre frestas no teto e nas paredes o que parecia ser um velho celeiro. A luz revelou o que ele não conseguiu ver a noite, cinco caixões enfileirados ao fundo, quatro antigos e largos como os que vampiros usam em filmes, e um que aparentava ser mais novo, estreito com tampa removível. Axel também reparou em um toco de lenha, daqueles usados para rachar lenha, com um facão enferrujado cravado nele.

O tempo passa com a lentidão, que só alguém ansioso experimenta enquanto espera. Axel só tem ideia da passagem de tempo pelo movimento quase nulo do sol refletido nas janelas, até que a penumbra da noite lentamente transfigura o ambiente. Durante todo o dia Axel ficou

imaginando o que queriam com ele, para que eram aqueles caixões, e principalmente o que aconteceu com Rose.

Um chiado agudo, seguido de gritos estridentes de forma ritmada, marcam o início do anoitecer da segunda noite do pior momento de sua vida. Logo ele escuta o ranger de madeira e o burburinho de conversa ao fundo do celeiro. Aos poucos os dois casais se aproximam. O rapaz loiro, reacende a fogueira na frente de Axel, que sente o conforto do calor, apesar do ambiente hostil.

Axel segue observando, já entendeu que não adianta falar com eles, então segue observando. Havia ainda as duas garotas, uma loira e uma ruiva, aparentemente uma se chamava Sigrid e a outra Svetlana. A que parecia russa em algum momento chamou o grandão de Luke, que parecia ser o líder do grupo.

A Sigrid, caminhou em direção ao Axel olhando para ele como se fosse um pedaço de carne em um gancho de açougue. Pegou o facão, que apesar da aparência, estava bem afiado, no toco de lenha, e o cortou suavemente, só o suficiente para sangrar um pouco. Aquilo doeu bastante, até que ela lambeu o sangue que escorria pelo seu corpo. Quando sua língua tocou o corte, subitamente a dor o abandonou. Um calor aconchegante o abraçou, seguido de um prazer que jamais pensara ser possível. Então os outros vieram e fizeram o mesmo —Ele parecia confuso quanto ao que realmente aconteceu — mas dessa vez não sentiu a lâmina, apenas aquele êxtase se multiplicando a cada boca que o tocava.

Quando eles acabaram, Axel estava confuso, ofegante, cansado e implorando por mais. Então percebeu que havia tomado um saco inteiro de sopa como o que tentaram lhe dar na noite anterior. Todos saíram. Apenas algum tempo depois reparou que seus pés raspavam as pontas no chão. Talvez a corda tenha afrouxado um pouco — pensou sem muita certeza.

Ao voltar eles estavam sujos de sangue, Axel começou a desconfiar que eles realmente acreditavam ser vampiros ou algo assim. Achou que talvez fossem canibais. Questionou-se a possibilidade deles terem comido a Rose. Não sabia como, mas estava decidido a matar eles. Todos tiraram as camisetas, jogaram no fogo e entraram nos caixões. Não demorou a raiar o dia.

Novamente acordou perto do meio-dia e começou a tentar se exercitar, conseguiu segurar na corrente, se puxando para cima, cansava rápido, dava um tempo e tentava de novo. Ficou pensando se eles não eram vampiros de verdade, o que parecia absurdo, mas naquele momento não fazia diferença. Repetiu o ciclo pelo máximo de tempo que aguentou, até cair dormindo.

Acordou com os caixões se abrindo. Eles o ignoraram completamente desta vez. Luke e Sigrid saíram, dizendo que tomariam um banho. O grandão então deu uma ordem para o loiro que até então ele não sabia o nome:

–Sten, fique de olho no gado – neste ponto Axel tinha certeza de que ele era a comida – Alimente ele!

Foi difícil não ficar encarando os dois, ainda sem metade da roupa, Axel olhava para eles e lembrava da noite anterior, e ficara indeciso entre querer mais daquilo ou matá-los. Sten saiu dizendo à ruiva que ia buscar comida para mim e já voltava. Então ela se aproximou lentamente e foi quando Axel percebeu realmente que a coisa era mais surreal do que estava acreditando. Svetlana sorria para ele, enquanto seus caninos cresciam notadamente, até que ela pega o facão lhe faz um novo corte junto as costelas e começou a lamber.

Na volta Sten brigou com ela — Axel estava confuso, mas foi algo como — “o Luke vai te matar se perceber que você fez isso, que agora o gado deveria ser guardado para a novata”. Ela se desculpou, ou xingou de volta, ele não tinha certeza. Passa algum tempo, o chefão volta com Sigrid, agora limpos e completamente vestidos. A loira bate na cara da Svetlana dizendo que Axel estava fedendo a sangue e a saliva dela. Que ela tinha que respeitar a hierarquia.

Sten lhe deu comida e saiu com a ruiva, e só voltaram quando estavam limpos e arrumados. Axel achou estranho que todos pareciam ansiosos. Ficaram bebendo cerveja o resto da noite. Desta vez a sensação de êxtase pareceu passar mais rápido. Ficou se perguntando se o que viu era real, se eles iriam comê-lo, e se a hierarquia era tão importante, por que a novata tinha prioridade sobre uma veterana?

Meio-dia, Axel retomou os exercícios, ao terminar reparou que seus pés, com exceção dos calcanhares já tocavam o chão, mas ainda não conseguiria pular para soltar a corda do gancho. Novamente à noite eles o ignoraram, o alimentam, saíram, voltaram, brigaram, beberam, enquanto ele se perguntava quanto tempo essa rotina se manteria.

No quinto dia Axel se exercita com afinco, pensando que quanto mais o fazia, mais a corda afrouxava. Parava, descansava e recomeçava, de novo e de novo, até que seus pés tocaram o chão, então ele conseguiu pular e se soltar do gancho caindo no chão.

A dor em seu corpo era intensa, ele desmaiou, e só acordou com os gritos estridentes das corujas. Levantou-se e foi até o facão no toco de lenha, e esfregou a corda para cortá-la. Ouviu o primeiro caixão abrindo, esfregou ainda mais rápido, então a voz de Sten ressoou:

— O GADO SE SOLTOU!

Ele salta, praticamente voando sobre Axel, que sem pensar cravou o facão no peito do vampiro, e na sequência o empurrou com seu pé para liberar a lâmina. Ouviu alguém correndo e urrando na sua direção, era Sigrid com presas e garras enormes. Reagiu sem pensar, um golpe certeiro no pescoço e a cabeça dela saiu rolando.

Sten, o qual Axel acreditou que estava morto, se levanta e ataca-o novamente, dessa vez tendo sua cabeça cortada como aconteceu com a outra. Enquanto o corpo cai, Axel confere se a vampira levantou novamente, enquanto é atacado por Svetlana. Ela crava as garras em sua barriga, mas isso só a deixa com seu pescoço desprotegido, e mais uma cabeça rola pelo chão.

Agora ele estava cansado e sangrando, tinha que se livrar de Luke antes que perdesse a consciência. Axel ouve a voz do vampiro vindo da frente do celeiro, se vira pronto para atacá-lo, mas não o vê. As portas do celeiro estavam escancaradas, por entre elas era possível ver o que talvez fosse os olhos de Luke, duas brasas luminescentes flutuando em pleno ar. Então escuto sua voz:

—Você matou minha família, mas a minha vingança será ainda mais doce.

Neste momento Axel é surpreendido pelo som de madeira explodindo, um rosnado feroz, e por instinto ele gira o corpo, cortando não apenas o ar com o facão. Mais uma cabeça bate no chão, dessa vez me encarando. Era Rose, transfigurada, com presas enormes maculando seu rosto delicado. Nesse momento o Universo desapareceu para Axel, que ficou atônito. Luke poderia ter me atacado, mas não o fez. Então tudo se apaga.

Foi neste momento que Axel me viu pela primeira vez, e eu disse:

—Que bom que você está vivo, achei que não ia aguentar. O ataque foi fundo, normalmente vampiros não são tão agressivos com as garras. Prazer sou James, costurei sua barriga e salvei sua vida.

Eu estava atrás destes vampiros há meses, mas eles estavam sempre um passo à frente. Chegava vários dias após deles terem partido. Enfatizei que seu feito foi notável. Parecia um caçador veterano. Ele disse que foi a primeira vez, e me contou a história toda desde o começo

Ensinei a ele se livrar dos corpos de vampiros, deixando os corpos em local ensolarado, o sol queima tudo em menos de uma hora. Também encontrei o colar de Rose, disse para ele usar, como uma forma de matar a saudade dela, ele não fazia ideia. Então dei a ele uma carona para casa.

Chegando em seu lar, agora deserto, uma surpresa.

—Oi amor — disse Rose, com olhos com um brilho apaixonado, e um sorriso de tirar o fôlego.

Ele correu para seus braços, a atravessou, tropeçou e caiu. Só então entendendo que ela não estava mais viva. Chorou desesperado como uma criança — Rose me contou esta parte meses depois — pedindo desculpas com lágrimas rolando pelo seu rosto, que ter matado ela era imperdoável mesmo sendo sem querer. Não havia redenção para ele.

Ela tocou o rosto de Axel com a suavidade de uma brisa, e disse:

—Eles me transformaram em um monstro, eu ataquei não só o amor da minha vida, mas o motivo do meu sorriso. Mesmo naquele estado eu não me perdoaria, caso um dia voltasse a recuperar a consciência, eu jamais me perdoaria. Você me libertou, e eu continuarei ao seu lado até o fim.

Às vezes encontro Axel e Rose na estrada, já caçamos juntos, descobri que nem todo “Monstro” é mal. Ao menos os fantasmas de boas pessoas, continuam bons. Eles resolveram que caçariam para impedir que o que aconteceu com eles, aconteça com outros. Juntos são uma dupla extraordinária.

Atualmente ele sabe que um dia ela vai perder a integridade. Ele não suporta a ideia de que um dia, vai ter que pará-la, jamais se perdoaria de a matar uma segunda vez.

Até lá eles estão felizes deste jeito.

Ideias para frente

Ozymandias - Ozzy o caçador de vampiros

Ver onde foi o show onde ozzy mordeu o morcego

Ele estava bêbado quando fez isso

Arrancou a cabeça de um vampiro à dentadas

tem tendencia a exagerar nas histórias.

Elvira a cafetina das trevas

Bruxa com coven no puteiro

Já era bruxa, mas virou caçadora pois sua criança for pega numa briga de covens que pegaram a menina virgem para um ritual.

Elvira acolhe mulheres marginalizadas pela profissão e escolhe as mais aptas para participar do coven

A Criança, uma menina que sofria maus tratos e foi acolhida pelo coven da Elvira, não era bruxa, nem fazia programa, ela ajudava limpando a casa.

pensar em um personagem sacerdote

padre defeituoso (alcoólatra)

Silenciador de Banshees

começa na Escócia, se muda para os Estados unidos e agora está no BR. Ozzy vem part o BR eventualmente ajudar

CAÇADORES DO SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/

Inspirações e referencias

HQs

Hellblazer

Hellboy

Homem-Aranha

Sandman

Vampiro Americano

Animações

Scooby-doo

Smurfs

The Real Ghostbusters

Filmes

Entrevista com Vampiro (1994)

Ghost: Do Outro Lado da Vida (1990)

Ghostbusters – Apocalipse de Gelo (2024)

Ghostbusters – Mais além (2021)

Ghostbusters (1984)

Ghostbusters 2 (1989)

Lost Boys (1987)

Nosaferatu (2024)

Os Fantasmas Se Divertem (1988)

Poltergeist - O Fenômeno (1982)

Séries

Constantine

Fantasmas

Lúcifer

Supernatural

True Blood

Livros

A Clavícula de Salomão – Samuel Lidell Mathers

Dicionário dos Demônios – Michelle Balanger

Dicionário Infernal – J. Collin de Plancy

O Diário de John Winchester – Alex Irvine

O Livro dos Monstros, Espíritos, Demônios e Ghouls – Alex Irvine

Guia de caça Bobby Singer – David Reed

Jogos

GURPS – Steve Jackson

Vampiro a Máscara – Mark Rein Hagen

Músicas

- 77 – Billy Idol, Avril Lavigne
- Back in Black – AC/DC
- Bad Things – Jace Everett
- Bad to the Bones – George Thorogood
- Bark at the Moon – Ozzy Osbourne
- Bitter Taste – Billy Idol
- Born To Be Wild – Steppenwolf
- Carry on Wayward Son – Kansas
- Carry on Wayward Son – Neoni
- Chop Suey – Systen of a Down
- Cupid Carries a Gun – Marilyn Manson
- Darkside – Neoni
- Dealing with the Devil – Imelda May
- Demons – Imagine Dragons
- Devil's Right Hand – Johnny Cash
- Dust in the Wind - Kansas
- Enter Sandman – Metallica
- Evil Walks - AC/DC
- Fear of the Dark- Iron Maiden
- God Was Never on Your Side – Motörhead
- Hellraiser – Ozzy Osbourne
- Hells Bells – AC/DC
- Highway to Hell – AC/DC
- I put a Spell on You – Creedence Clearwater Revival
- Immigrant Song – Led Zeppelin
- Iron Man – Black Sabbath
- Knockin’ On Heaven’s Door – Bob Dylan
- Losing My Religion – R.E.M.
- One of ThoseDays – Ozzy Osbourne, Eric Clapton
- One Wild Night – Bom Jovi
- Paranoid – Black Sabbath
- Personal Jesus – Marilyn Manson
- Riders on the Storm – The Doors
- Rock And Roll All Nite – Kiss
- Rock do Diabo – Raul Seixas
- Same Strange Dogma – Marilyn Manson
- Smoke On The Water – Deep Purple
- Sweet Dreams (Are Made Of This) – Marilyn Manson
- Sympathy For The Devil – Guns N’ Roses
- T.N.T. – AC/DC
- The Devil Beneath My Feet – Marilyn Manson
- The Laugh Track – Ice Nine Kills
- The Number of the Beast – Iron Maiden
- Thunderstruck – AC/DC
- Used To Love Her – Guns N` Roses
- War Pigs – Black Sabbath
- Welcome To The Jungle – Guns N’ Roses
- You Shook Me All Night Long – AC/DC
- Total Eclipse of the Heart – Exit Eden

Trilha sonora do Jogo

Agradecimentos

Conselheiros

Tatiana Figueiredo Evers

Gilmar Rojas Dias

Simoni Maicá Figueredo

José Reinaldo Leipelt

Bruno Luís dos Santos

Uiara Rocha

Luciano Abel

Franciele Bischoff

Artistas

André Gomes Danielle Soares da Silva Henrique Surjus

Alpha Testers

José Reinaldo Leipelt Bruno Luís dos Santos

Wilson Moschini Filho Tatiana Evers

Beta Testers

Daniel Fraga Rodrigo Kichler da Silva

Gilmar Dias

Sumário

INTRODUÇÃO 2

RPG - O que é? **3**

Quem ganha? **3**

Entorpecentes **3**

O JOGO 4

Mestre **4**

NPCs **4**

Personagens dos Jogadores - PCs **4**

Interpretação **4**

Acessórios **4**

Cenário **5**

Tempo **6**

Turno 6
Cena 6
História 6
Campanha 6

Níveis **6**

Pontos **6**

ROLANDO DADOS 7

Testes **7**

Dificuldades **7**

Dificuldade vinculada à característica **8**

Dificuldade vinculada ao número de sucessos **8**

Não sucesso **9**

Sucessos **9**

Sucesso 10 ..... **9**

Intervenção Divina **9**

Erro 9

Erro Crítico 10

Intervenção Infernal 10

Resumo de erros 10

Sucesso automático 10

Situação impossível 10

Teste aberto 10

Teste fechado 11

MESTRANDO (PARA QUEM ESTÁ COMEÇANDO, OU NÃO) 12

Eu sou Deus 12

Escreva a história 12

NPCs - Legião é meu nome, porque somos muitos 12

Conheça as regras 12

Seja as Regras 13

Ritmo, Ritmo, Ritmo! 13

Como criar uma história? 13

Cenário 13

Motivação 13

Personagens dos jogadores 13

Inimigos 14

O plano 14

Não entre em pânico 14

Personagens rebeldes 14

Personagens lerdos 14

Personagens perdidos 15

One shot ou campanha? Filme ou série? 15

A história principal 15

A Side Quest **15**

Use Clichês **15**

Descrevendo o ambiente **16**

Algumas dicas ao mestre **16**

Tipos de história **17**
Nasce um novo caçador 17
Caçada 17
Busca da Cura 17
Item mágico perdido 17
Amizades improváveis 17
Vida Normal 17

Modo SOFTCORE ou HARDCORE **18**

CONCEITOS 19

Caçadores **19**
Caçadores Sedentários 19
Caçadores nômades 19

Bruxas **19**

Monstros **19**

Cordeiros **20**

Apoiadores e lojas de apoio **20**

CAÇANDO MONSTROS 21

Primeiros Encontros **21**

Fardo do caçador **21**

VOCABULÁRIO 22

CRIANDO PERSONAGEM 23

Background, como escrever? **23**

Qual o seu nome? **23**

Qual a sua idade? **23**

Quando é seu aniversário? **23**

Como você é fisicamente? **23**

Como foi a sua infância e adolescência? 23

Que tipo de pessoa você foi até aqui? 23

Tem alguém importante na sua vida? 23

Você já é um caçador? 23

Qual foi a primeira criatura sobrenatural que você enfrentou? 23

Qual foi o primeiro caçador que conheceu? 24

Ele se tornou seu professor? 24

O que fizeram juntos? 24

Qual a sua motivação para virar caçador? 24

Você é um caçador nômade ou sedentário? 24

Se nômade, como você viaja? 24

Onde costuma atuar? 24

Como as pessoas entram em contato? 24

Como as pessoas conseguem seu contato? 24

...A estrada até aqui 24

Ele está vivo!!!! 24

COMPREENDENDO A FICHA 25

Pontos 25

Atributos 26

Perícias 26

Outras Características 26

Singularidades 26

Cabe ao mestre 26

MONTANDO A FICHA 27

Idades e seus modificadores 27

Idade Menor 27
Idade base 27
Idade Maduro 27
Idade Muito Maduro 27
Idade Sobrevivente 27

Idade Matusalém 28

Altura e peso 28

Atributos 29
Força 29
Destreza 29
Constituição 29
Carisma 30
Inteligência 30
Percepção 30
Reação 31
Tenacidade 31
Intuição 31
Sorte 31

Perícias 33
Predefinido 33
Como interpretar as perícias 33
Administração (Inteligência/Média) 34
Agronomia (Inteligência/Média) 34
Alerta (Percepção ou Reação/Média) 34
Alquimia (Inteligência/Improvável) 34
Animais, Adestramento de (Inteligência/Difícil) 34
Animais, Afinidade com (Inteligência/Média) 35
Antropologia (Inteligência/Difícil) 35
Arco (Destreza/Difícil) {Força Necessária} 35
Armadilhas (Inteligência/Média) 35
Armas Contundentes (Força/Fácil) 35
Armas de Arremesso (Destreza/Fácil) 36
Armas de Fogo Leve (Destreza/Média) 36
Armas de Fogo Pesadas (Destreza/Difícil) 36
Armeiro (Inteligência/Média) 36
Arqueologia [especificar] (Inteligência/Difícil) 36
Arquitetura (Inteligência/Média) 36
Arremesso de Objetos (Destreza/Var) 36
Arrombamento (Inteligência/Média) 37
Artes [especificar] (Inteligência/Média) 37
Artes Marciais [especificar] (Destreza/Difícil) 37
Artesanato [especificar] (Destreza/Média) 37
Astronomia (Inteligência/Difícil) 37
Atuação (Inteligência/Média) 37
Bastão (Destreza/Média) 37
Bebida Alcoólica, Confecção (Inteligência/Média) 38
Besta (Destreza/Fácil) {Força Necessária} 38
Biblioteconomia (Inteligência/Média) 38
Bioquímica (Inteligência/Muito Difícil) 38
Boemia (Constituição ou Carisma/Média) 38
Boleadeiras (Destreza/Média) 38
Botânica (Inteligência/Difícil) 38
Briga (Destreza/Média) 38
Bruxaria (Inteligência/Nível do Feitiço +10) 38
Burocracia (Inteligência/Difícil) 39

Caligrafia (Destreza/Média) 39
Camuflagem (Inteligência/Variável) 39
Canto (Constituição/Fácil) 39
Carpintaria (Inteligência/Fácil) 39
Cavalgar [Especificar] (Destreza/Média) 39
Chicote (Destreza/Média) 40
Comércio (Inteligência/Média) 40
Computador, Hacker (Inteligência/Difícil) {Computador, Usuário - 3} 40
Computador, Programador (Inteligência/Difícil) {Computador, Usuário - 3} 40
Computador, Técnico (Inteligência/Média) {Computador, Usuário - 3} 40
Computador, Usuário (Inteligência/Fácil) 40
Condução de veículo [Especificar] (Destreza/Média) 40
Conhecimento Mitológico (Inteligência/Variável) 41
Construção de Barcos (Inteligência/Difícil) 41
Contabilidade (Inteligência/Difícil) 41
Criminologia (Inteligência/Média) 41
Criptografia (Inteligência/Difícil) 41
Culinária (Inteligência/Fácil) 41
Cultura Espiritual (inteligência/Média) 41
Demolição (Inteligência/Média) 42
Desempenho Atlético (Variável/Média) 42
Detecção de Mentiras (Inteligência/Difícil) 42
Didática (Inteligência/Média) 42
Diplomacia (Inteligência/Difícil) 42
Direito (Inteligência/Difícil) 42
Disfarce (Inteligência/Variável) 42
Dissimulação (Inteligência/Média) 42
Drone, Piloto de (Inteligência/Média) 43
Ecologia (Inteligência/Difícil) 43
Economia (Inteligência/Difícil) 43
Eletrônicos, Operação de Aparelhos (Inteligência/Média) 43
Empatia (Carisma/Média) 43
Engenharia Civil (Inteligência/Difícil) 43
Engenharia de Minas (Inteligência/Difícil) {Geologia} 43
Engenharia de Veículos (Inteligência/Difícil) {Mecânico} 43
Engenharia Elétrica (Inteligência/Difícil) 43
Engenharia Eletrônica (Inteligência/Difícil) {Eletrônicos, Operação de Aparelhos - 3} 44
Engenharia Mecânica (Inteligência/Difícil) 44
Escalada (Força/Média) 44
Escrita (Inteligência/Média) 44
Escudo (Força/Média) 44
Esmolar (Inteligência/Média) 44
Espadas (Destreza/Média) 44
Esportes [especificar] (Inteligência/Média) 44
Esquiar (Destreza/Difícil) 44
Esquiva (Destreza/Média) 45
Estratégia (Inteligência/Difícil) 45
Etiqueta (Inteligência/Fácil) 45
Exorcismo (Inteligência/Variável) 45
Faca (Destreza/Fácil) 46
Falcoaria (Inteligência/Média) 46
Falsificação de dinheiro (Inteligência/Improvável) 46
Falsificação de documentos (Inteligência/Difícil) 47

Ferreiro (Inteligência/Média) 47
Física Clássica [especificar] (Inteligência/Difícil) 47
Física Moderna [especificar] (Inteligência/Muito Difícil) 48
Fotografia (Inteligência/Média) 48
Fuga (Destreza/Difícil) 48
Furtividade (Destreza/Média) 48
Geologia (Inteligência/Difícil) 48
Heráldica (Inteligência/Média) 48
Herbalismo (Inteligência/Média) 48
Hipnotismo (Inteligência/Variável) 48
História (Inteligência/Difícil) 48
História da Arte (Inteligência/Difícil) 49
Instrumento Musical [especificar] (Inteligência/Difícil) {Música ≥} 49
Interrogatório (Inteligência/Média) 49
Intimidação (Inteligência/Média) 49
Investigação (Inteligência/Média) 49
Jogos de Azar (Sorte/Difícil) 49
Jogos de Boteco (Destreza/Média) 50
Jogos de Cartas (Sorte, Percepção, Inteligência/Média) 50
Lábia (Inteligência/Média) 50
Lança (Destreza/Média) 50
Leitura Labial (Inteligência/Média) 50
Liderança (Carisma/Média) 51
Línguas, Outras [Especificar] (Inteligência/Média) 51
Linguagem de Sinais (Inteligência/Média) 51
Linguística (Inteligência/Muito Difícil) 51
Literatura (Inteligência/Difícil) 52
Maître (Carisma/Média) 52
Malandragem (inteligência/Média) 52
Mangual (Destreza/Difícil) 52
Manipulação (Inteligência ou Carisma ou Força/Variável) 52
Manutenção (Inteligência/Variável) 52
Marcenaria (Destreza/Média) 53
Matemática (Inteligência/Difícil) 53
Mecânica [Especificar] (Inteligência/Média) 53
Medicina (Inteligência/Difícil) 53
Medicina oriental [Especificar] (Inteligência/Média) 53
Meditação (Tenacidade/Média) 53
Mergulho (Inteligência/Média) 54
Meteorologia (Inteligência/Fácil) 54
Modelagem e impressão 3D (Inteligência/Média) {Computador, usuário - 3} 54
Música (Inteligência/Médio) 54
Natação (Destreza/Fácil) 55
Naturalista (Inteligência/Difícil) 55
Navegação (Inteligência/Muito Difícil) 55
Ocultamento (Inteligência/Variável) 55
Ocultismo (Inteligência/Média) 56
Oráculos [Especificar] (Intuição/Difícil) 57
Oratória (Inteligência/Média) 57
Ourives (Inteligência/Difícil) 57
Paraquedismo (Destreza/Fácil) 57
Parkour (Destreza/Difícil) 58
Pedagogia (Inteligência/Variável) 58

Perícia Criminal (Inteligência/Difícil) 58
Perseguição discreta (Inteligência/Média) 58
Pescaria (Inteligência/Fácil) 58
Pesquisa (Inteligência/Média) 58
Política (Inteligência/Média) 59
Prestidigitação (Destreza/Difícil) 59
Protocolo policial (Inteligência/Variável) 59
Psicologia (Inteligência/Difícil) 59
Punga (Destreza/Difícil) 60
Química (Inteligência/Difícil) 60
Rádio Amador (inteligência/Fácil) 60
Rastreamento (Inteligência/Média) 60
Reconhecimento de Padrões (Inteligência/Difícil) 60
Rituais (Inteligência/Variável) 60
Sedução (Carisma/Variável) 60
Segurança, Sistemas de (Inteligência/Difícil) 61
Sobrevivência [Especificar] (Inteligência/Média) 61
Solda (Destreza/Fácil) 61
Tática (Inteligência/Difícil) 62
Teologia [Especificar] (Inteligência/Difícil) 62
Tortura Física (Inteligência/Média) 62
Tortura Psicológica (Inteligência/Difícil) 62
Toxicologia (Inteligência/Difícil) 63
Veterinária (Inteligência/Difícil) 63
Visão Etérica 63
Zarabatana (Destreza/Difícil) 64
Zoologia (Inteligência/Difícil) 64

Deslocamento 65
Correr 65
Saltar 65

Coragem 66
Como compra? 66

Alma 66
O que é? 66
Como gasta? 66

Adrenalina 66

Outras Características 68
Como interpretar as Características Positivas 68
Características Positivas 68
Competências 68
Ambidestro (+5) 68
Aprendiz Rápido (+5) 68
Ás do Volante (+10) 69
Faz Tudo (+5) 69
Improviso Letal (+50) 69
Leitura Dinâmica (+5) 69
Vestido para o Sucesso (+10) 69
Vocação para Informática (+10) 69

Vocação para línguas (+15) 70
Vocação para Matemática (+10) 70
Vocação para Mecânica: (+10) 70
Vocação para Música (+10) 70
Comunidade dos caçadores 70
Dívida (+5) 70
Fama como Caçador (+5) 70
Loja de apoio: (+5) 71
Mentor (+15) 71
Físicas 71
Aparência – Bonito (+5) 71
Aparência – Lindo (+10) 71
Aparência – Deus Grego (+15) 71
Corpo Grande: (+10) 71
Forte para bebida (+10) 71
Imunidade a doenças (+5) {Constituição 3 ou mais} 72
Longevidade (+200) 72
Passo Largo (+20) 72
Recuperação rápida (+5) 72
Reflexos Rápidos (+15) 72
Resistencia à venenos/intoxicantes (+10) 72
Ultra flexibilidade das Articulações (+5) 72
Voz Angelical (+10) 72
Mentais 73
Autoconfiança: (+15) 73
Bom Senso (+10) 73
Cálculos Rápidos (+5) 73
Código de Honra (+5) 73
Concentração: (+5) 73
Hiperfoco (+10) 73
Memória Eidética (+50) 74
Noção do Perigo: (+5) 74
Noção Exata do Tempo (+5) 74
Sempre Alerta (+25) 74
Senso de Direção (+5) 74
Sono Leve: (+5) 74
Temerário: (+5) 74
Temperamento Calmo: (+5) 75
Vontade de Ferro: (+10) 75
Sensoriais 75
Audição Aguçada: (+5) 75
Olfato Aguçado: (+5) 75
Paladar Aguçado: (+5) 75
Visão Aguçada: (+5) 75
Visão Noturna (+10) 75
Sobrenatural 75
Amigo “Monstro” (+5) 76
Anjo da Guarda: (+100) 76
Biblioteca de Ocultismo (+5) 76
Companheiro “Monstro” (+10) 76
Destino (+5) 76
Existência Abençoada (+50) 77
Fé Verdadeira (+15) 77

Mentor Espiritual (+10) 77
Presente Especial (+15) 77
Recuperação sobrenatural (+50) 77
Resistência à Magia (+10) 77
Resistência Psíquica (+5) 78
Resistência Psíquica - Mente Blindada (+10) 78
Sexto-Sentido (+20) 78
Sorte Extraordinária (+10) 78
Sorte sobrenatural (+50) 78
Velocidade sobrenatural (+200) 78
Sociedade 78
Aliado (+5) 78
Contato (+5) 79
Renda 1 – Salário-Mínimo (+5) 79
Renda 2 - Bom emprego (+10) 79
Renda 3 - Ótimo emprego (+20) 79
Renda 4 - Grande empresário (+30) 79
Renda 5 - Super Empresário (+50) 80
Renda 6 - Rico (+100) 80
Renda 7 - Milionário (+200) 80
Renda 8 - Multimilionário (+400) 80
Como interpretar as Características Negativas 81
Características Negativas 81
Competências 81
Analfabeto: (-15) 81
Inábil: (-10) 81
Comunidade dos caçadores 81
Caçado como Monstro (-25) 81
Inimigo (-5) 82
Má Reputação (-10) 82
Físicas 82
Albino (-20) 82
Alergia Leve (-5) 83
Alergia Grave (-10) 83
Alergia Gravíssima (-15) 84
Aparência, desfigurado (-10) 85
Aparência, feio (-5) 85
Deformidade de Um Membro (-5, -10, -15) 85
Estatura Baixa (-10) 86
Fanho (-5) 86
Fraco para bebida (-10) 86
Magreza Excessiva (-10) 86
Maneta (-10) 86
Monoplégico (-10) 86
Mudo (-5) 87
Obesidade (-15) 87
Paraplégico: (-20) 87
Um Braço Só: (-15) 87
Mentais 88
Amnésia: (-20) 88
Bairrismo (-5) 88
Cabeça quente 88
Compulsão (-5) 88

Coração Mole (-10) 88
Dislexia (-10) 89
Distração: (-10) 89
Estresse Pós-Traumático - TEPT (-30) 89
Excesso de Confiança (-10) 90
Exclusão de Presa (-10) 90
Fadiga Crônica (-10) 90
Fobia (-5, -15) 91
Gagueira (-5) 91
Insônia (-10) 91
Intolerância (-5, -15) 91
Objetivo Condutor (-5) 91
Pesadelos (-15) 92
Prosopagnosia (-5, -10, -15, -20) 92
Sono Pesado: (-5) 93
Timidez (-10) 93
Vício (-5, -10, -15) 93
Sensoriais 94
Anosmia (-5) 94
Caolho (-10) 94
Cego (-20) 94
Daltonismo (-5, -10, -15) 94
Deficiência Auditiva Parcial (-5) 94
Deficiência Visual (-5) 95
Disgeusia (-5) 95
Surdo (-20) 95
Sobrenatural 95
Amaldiçoado (-5) 95
Assombrado: (-20) 95
Suscetibilidade à Magia (-5) 96
Suscetibilidade à Prata (-10) 96
Lobo em pele de Cordeiro (-15) 96
Sociedade 96
Caçado (-10) 96
Identidade Trocada (-5) 96
Singularidades 97
Poderes sobrenaturais 97
Clarividência (+50) 97
Criocinese (+50) 98
Cura (+50) 98
Eletrocinese (+50) 99
Expurgo espiritual (+50) 99
Hidrocinese (+50) 99
Médium (+25) 99
Pirocinese (+50) 99
Projeção astral (+50) 100
Telecinese (Força de vontade/Difícil) (+50) 100
Telepatia (Inteligência /Variável) (+50) 101

Pontos de Vida, Fadiga e Vitalidade 102
Vida 102
Fadiga 103
Teste de fadiga 103

Como se gasta? 103
Efeitos práticos 103
Como se recupera? 103
Vitalidade 103
Efeitos práticos 103
Como se recupera? 103

FICANDO MAIS VELHO 105

SE TORNANDO MELHOR 105

Pontos de experiência 105

Como ganha? 105
No final de cada jogo 105

Ao mestre 106

Como usa? 106
Perícias 106
Atributos e Coragem 106
Características Positivas e Características Negativas 106
Resumo: 106
Passagem de tempo 106

ARMAS E ACESSÓRIOS 108

Itens mundanos 108
Armas 108
Armas Contundentes 108
Armas de fogo leves 110
Armas de fogo pesadas 110
Atenção Mestre 111
Armas Lacerantes 112
Arco 112
Bestas 113
Facas 114
Machados 114
Granadas 115
Sobre a Granada Incendiária 115
Coquetel Molotov 115
Sobre a granada de fumaça 116
Sobre granada de gás lacrimogênio 116
Outras Armas 116
Lança chamas 116
Acessórios 116
Lockpick 117
Mochila 117
Eletroeletrônicos 117
Rádio comunicador 117
Smartphone 117

Lanterna 117
Luz Negra, lanterna de 117
Scanner térmico 117
Medidor de Frequência Eletromagnéticas (EMF) 117
Acessórios de Caça 117
Sal 117
Água benta 117

Ferro 118
Prata Coloidal 118
Munição Especial 118
Sal 118
Latão 118
Ferro 118
Prata 118

Modificadores de Armas e Acessórios 118
Metal Ferro, Feito de (soma efeito “descrever”) + X dano 119
Metal Latão, Feito de 119
Metal Prata, Feito de 119

Itens sobrenaturais 119
Amuleto da sorte (-10 pontos) 119
Apito para evocar o cão do inferno (+15) 120
Cordão da túnica de Frei Serapião (+10 pontos) 120
Mão direita do Diabo (+100 Pontos) 120

Veiculos 122
Bicicleta 122
Cadeira de rodas 122
Cadeira de rodas motorizada 122
Caminhão 122
Carro 122
Moto 122
Motorhome 122

REGRAS DETALHADAS 123

Interpretação 123
Turno 123
Ações simples 123
Ações complexas 123
Ações paralelas 123
Ações prolongadas 123
Trabalho em equipe 123

Realizando ações 124

Ações não contempladas em Perícias 124
Acordar no susto 124
Carregar uma arma 124
Desemperrar uma arma 124
Força bruta 124

Força de vontade 124
Lembrar 124
Levantar 124
Ligação direta em um veículo 124
Mordida 125
Sentir feitiço 125
Usar a mão inapta 125
Visão 125
Trauma 125

Combate 126
Elemento surpresa 126
Iniciativa 126
Ataque 126
Defesa 126
Defesa ativa 126
Defesa passiva 127
Contra-ataque 127
Exemplos de combate 127

Modificadores para atirar 127

Tipos de Dano 128
Cinético 128
Lacerante 129
Intoxicação 130
Nível de Toxicidade: 130
Nível de Duração: 130
Queimadura (frio, Fogo, calor, química ou radiação) 131
Choque Elétrico 132
Doenças e agentes patogênicos 133
Asfixia 133
Queda 133
Partes do corpo 133

Escala de Impacto Traumático 134

Caçadas 134

COMIDAS E BEBIDAS 135

Bebidas alcoólicas 135
Bebendo 135
Parando de beber 135
Ficando bêbado 135
Apagão 136
Ressaca 136
Bebidas 136

Por que caçadores bebem? 137

TOXINAS E VENENOS 138

DIÁRIO DO VELHO CAÇADOR 139

Exorcismo **139**

Sal **139**

Água Benta **139**

Munição Infernal **139**

Solo Sagrado **140**

Como detectar um demônio **140**

Folclore **140**
Espelhos 140

Rituais Demoníacos **140**
Evocando um demônio (Nível 1) 141
Convidando um encruzilhado (Nível 1) 141

BESTIÁRIO DE BOLSO 142

Bruxas – NIT 1 ..... **142**

Demônios Incorpóreo – NIT 3 ..... **142**

Demônios usando casca, com olhos negros– NIT 2 ..... **142**

Demônios Forma Original – NIT 4 ..... **142**

Fantasmas – NIT 3 ..... **142**

Transmorfo (Shapeshifters) – NIT 3 ..... **142**

Vampiros – NIT 3 ..... **142**

Wendigo – NIT 4 ..... **143**
Possíveis motivações iniciais 143
Comportamento 143
Evolução 144
Características físicas 145
Atributos 145
Perícias outras características 145
Ataque 145
Fraquezas 145

Encontros com monstros aleatórios (tabelas no arquivo tabelas) **146**

MANUAL DO RECÉM DESENCARNADO 147

Pontos de assombração **147**

Particularidades **147**
Agressões “físicas” entre fantasmas 147
Desaparecimento Voluntário 147
Integridade 147
Interferência Elétrica 148
Pontos Frios 148
Ozônio 148
Corpo sutil 149

Apresentações de Fantasmas **149**
Espírito Assassino 149
Espírito da Justiça 149
Espírito vingador 149
Espírito Protetor 149
Mulher de branco (variante do espírito da justiça) 149

Perícias de fantasma **150**
Abdução de vivos (Tenacidade/Muito Difícil) 150
Absorver fantasmas (Tenacidade/Difícil) 150
Comandar vivos (Tenacidade/Difícil) 150
Comunicação com vivos (Tenacidade/Médio) 151
Comunicação por eletro/eletrônicos (Tenacidade/Variável) 151
Criocinesie (Tenacidade/Média) 151
Deslocamento automático (Tenacidade/Médio) 152
Eletrocinese (Tenacidade/Médio) 152
Ferir os vivos (Tenacidade/Difícil) 152
Hidrocinese (Tenacidade/Difícil) 152
Induzir alucinações em vivos (Tenacidade/Variável) 152
Influenciar animais 153
Aves 153
Insetos e Artrópodes 153
Mamíferos 153
Peixes e Crustáceos 153
Répteis e Anfíbios 153
Materializar o corpo (Tenacidade/Difícil) 153
Mudar de forma (Tenacidade/Difícil) 154
Possessão de inanimados (Tenacidade/Média) 154
Possessão de vivos (Tenacidade/Média) 154
Responder ao chamado (Intuição/Médio) 154
Rugido (Tenacidade/Difícil) 155
Soprar vento (Tenacidade/Muito Difícil) 155
Telecinese (Tenacidade/Difícil) 155

Outras características de Fantasma **155**
Características positivas 155
Portal (+20) 155
Características Negativas 155
Encosto (-15) 155
Marcas da Morte (-5, -10, -15, -20) 156
Objeto de apego (-10) 156
Singularidades 156

Fraquezas **156**

Ferro 156
Ligas com Ferro 157
Metais Condutores 157
Sal 157
Solo sagrado 157

Halloween 157

Reencontrando o ceifador 157

Eliminando Fantasmas 157

BRUXAS 158

DEMÔNIOS 158

AMIGOS DA ESTRADA 158

Axel e Rose 158

Ideias para frente 164

INSPIRAÇÕES E REFERENCIAS 165

HQs 165

Animações 165

Filmes 165

Séries 165

Livros 165

Jogos 165

Músicas 166

AGRADECIMENTOS 166

Conselheiros 166

Artistas 166

Alpha Testers 167

Beta Testers 167

SUMÁRIO 168

CAÇADORES DO
SOBRENATURAL
www.cdsrpg.com.br
APOIE:
https://cdsrpg.com.br/apoie/