

# XIBALBA



# ÍNDICE

⊕ CHAMAD⊕ DE CTHULHU	3
XIBALBA/ADVERTÊNCIA	4
⊕ QUE É RPG?	5
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	6
ATRIBUTOS BÁSICOS	7
BENIGNOS E MÁLIGNOS	8
PERÍCIAS	10
EQUIPAMENTOS	14
MÁGIAS	17
TESTES E COMBATES	18
EXPERIÊNCIA	19
FICHA DE PERSONAGEM	21



## ⊕ CHAMADO DE CTHULHU

“A coisa mais misericordiosa no mundo, acredito, é a inabilidade da mente humana em correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos nesta plácida ilha de ignorância em meio aos mares negros do infinito, e não é admissível que viajemos longe. As ciências, cada uma indo em sua própria direção, até agora nos prejudicaram pouco; mas algum dia, o encaixe da sabedoria dissociada abrirá visões tão terríveis da realidade, e nossa temível posição nela, que iremos ou enlouquecer com a revelação, ou fugiremos da luz mortal para a paz e segurança de uma nova idade das trevas.”

H. P. LOVECRAFT - ⊕ CHAMADO DE CTHULHU



## XIBALBA

XIBALBA PARA OS PÓVOS ANTIGOS SIGNIFICAVA A ENTRADA DO INFERNO, ESTE LIVRO ASSIM É CHAMADO POIS LEVA VOCÊ DIRETO A UMA DIMENSÃO MÓRBIDA CHEIA DE DOR, ÓDIO E DESESPERO ONDE A SAÍDA É ENLOUQUECER OU JUNTAR-SE A “ELES” (O QUE PODE SER CONSIDERADO A MESMA COISA) . SEJA BEM VINDO AO SEU NOVO LAR.

{ANDERSON A02}

## ADVERTÊNCIA

IMITAR AS ATITUDES MALÉFICAS DOS JOGOS DE HORROR SÓ IRÃO TRAZER-LHES PREJUÍZO. PRATIQUEM O BEM.

{ESTE LIVRO É RECOMENDADO PARA JOGADORES ACIMA DE 16 ANOS}



## ⊕ QUE É RPG?

**RPG:** Um jogo em que o único objetivo é se divertir. Um jogo que ocorre tudo na imaginação. O melhor exemplo para explicá-lo é um teatro onde não há texto a seguir. Um grupo de atores(ões personagens) têm um objetivo dado pelo diretor(ø mestre) e esse diretor vai levando o filme(a aventura).

**PERSONAGENS:** Uma pessoa fictícia, que obedece aos comandos do jogador, como no videogame só que sem controle. Os personagens são os protagonistas do filme (da aventura).

**FICHA DE PERSONAGEM:** Local onde são anotadas as características do personagem(ões seus atributos).

**MESTRE:** Jogador responsável pelo transcorrer da aventura, uma espécie de diretor, coordenador e árbitro. O objetivo do mestre é propor o desafio, controlar os figurantes(personagens que não são os jogadores). A palavra do mestre nunca poderá ser contestada, mesma que o livro diga o contrário. Em um jogo de RPG ele é como se fosse um Deus.

**AVENTURA:** Uma história contada pelo mestre, tendo um objetivo a ser conseguido pelos jogadores. Seria o filme

onde os protagonistas são os personagens, que não tem roteiro.

**DADOS:** Quase todos os jogos de RPG usam dados. Não necessariamente a peça cúbica de 6 faces e sim variados tipos. Em Xibalba usaremos os dados de 4, 6, 8 e 10 faces. Os dados serão expressos pela quantidade, a letra "D" e o nº de faces. Assim, 1d4 seria jogar 1 dado de 4 faces; 2d10 seria jogar o dado de 10 2 vezes.

**MINIATURAS:** Peças metálicas ou plásticas que são usadas para interpretação de personagens ou figurantes. Não são obrigatórias, mas ajudam, no combate, para saber a localização dos personagens e figurantes.

**FIGURANTES:** Personagens que são controlados pelo mestre, e não pelos jogadores. Também chamados de NPC(NonPlayerCharacter) ou PDM(Personagem Do Mestre).

**RODADA:** Medida de tempo usada para realizar uma ação, como pegar um objeto, atacar, etc. Só é necessário usá-la em combate.



## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

NA MAIORIA DOS RPGs, OS JOGADORES SÃO RESPONSÁVEIS PELA CRIAÇÃO DE SEUS PERSONAGENS. MAS LEMBRE-SE O MESTRE É QUEM DÁ A PALAVRA FINAL ISTO É SE ELE DIZ QUE VOCÊ NÃO PODE TER ALGUMAS PERÍCIAS OU EQUIPAMENTOS QUE NÃO CORRESPONDAM A SEU PERSONAGEM ENTÃO NÃO TERÁ.

- DEFINA UM NOME, IDADE, SEXO, OCUPAÇÃO, ÉPOCA E NÍVEL.  
ANOTE NA FICHA DE PERSONAGEM TODAS AS CARACTERÍSTICAS.
- DETERMINE OS ATRIBUTOS BÁSICOS.  
VOCÊ TEM 100 PONTOS PARA DISTRIBUIR COMO QUISER (MÍNIMO DE 3 MÁXIMO DE 18).
- USE OS PONTOS DE BENIGNOS E MALIGNOS DO PERSONAGEM.  
ESCOLHA SE SEU PERSONAGEM TERÁ OS PONTOS IGUAIS À 0 OU NEGATIVOS.
- ESCOLHA SUAS PERÍCIAS.  
AQUI VOCÊ DEVE ESCOLHER O QUE SEU PERSONAGEM SABE FAZER, E QUÃO BEM ELE SABE FAZER. VOCÊ TEM 200 PONTOS PARA GASTAR DE ACORDO COM O SEU PERSONAGEM.
- CALCULE OS PONTOS DE VIDA.  
PARA CALCULAR OS PONTOS DE VIDA DE UM PERSONAGEM, SOME A FORÇA E A CONSTITUIÇÃO, DIVIDA POR 2 E ARREDONDE PARA CIMA.
- ESCOLHA OS EQUIPAMENTOS E AS ARMAS DOS PERSONAGENS.  
NESTE RPG NÃO NOS PREOCUPAMOS MUITO COM DINHEIRO. VOCÊ DEVE SE PREOCUPAR É EM SELECIONAR APETRECHOS ADEQUADOS AO PERSONAGEM QUE ESCOLHEU.
- SE O PERSONAGEM É UM MAGO DEFINA OS SEUS PONTOS DE MANA.  
UM PERSONAGEM MAGO DEVE ESCOLHER A SUA FORMA E CAMINHO, DIVIDIR SUA INTELIGÊNCIA E JOGAR IDIÔ PARA OBTER OS PONTOS DE MAGIA.

## ATRIBUTOS BÁSICOS

### ATRIBUTOS:

SÃO NÚMEROS QUE TRANSPORTAM PARA O JOGO AS CARACTERÍSTICAS DE UM PERSONAGEM. ESSES NÚMEROS DIZEM COMO O PERSONAGEM É, SE COMPARADO A OUTROS PERSONAGENS E BESTAS.

CADA PERSONAGEM TEM NOVE ATRIBUTOS BÁSICOS. DURANTE A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM CADA JOGADOR DIVIDE 100 PONTOS PARA CADA ATRIBUTO. NESTE PRIMEIRO ESTÁGIO UM ATRIBUTO PODE TER UM VALOR MÍNIMO DE 3 E MÁXIMO DE 18.

### AGILIDADE (AGI):

AO CONTRÁRIO DA DESTREZA, A AGILIDADE É VÁLIDA NÃO APENAS PARA COISAS FEITAS COM AS MÃOS - MAS PARA O CORPO TODO.

### CARISMA (CAR):

DETERMINA O CHARME DO PERSONAGEM, SUA CAPACIDADE DE FAZER COM QUE OUTRAS PESSOAS GOSTEM DELE.

### CONSTITUIÇÃO (CON):

DETERMINA O VIGOR, SAÚDE E CONDIÇÃO FÍSICA DO PERSONAGEM. DE MODO GERAL UM PERSONAGEM COM UM BAIXO VALOR EM CONSTITUIÇÃO É FRANZINO E FEIO, ENQUANTO UM VALOR ALTO GARANTE UMA BOA APARÊNCIA - OU UM ASPECTO DE BRUTAMONTES, VOCÊ DECIDE.

### DESTREZA (DEX):

DEFINE A HABILIDADE MANUAL DO PERSONAGEM, SUA DESTREZA COM AS MÃOS.

### FORÇA (FOR):

DETERMINA A FORÇA FÍSICA DO PERSONAGEM, SUA CAPACIDADE MUSCULAR. (VER AJUSTE NA TABELA).

### TABELA DE FORÇA

FORÇA	AJUSTE
3-14	0
15-18	+2

### INTELIGÊNCIA (INT):

INTELIGÊNCIA É A CAPACIDADE DE RESOLVER PROBLEMAS, NEM MAIS E NEM MENOS.

### PERCEPÇÃO (PER):

É A CAPACIDADE DE OBSERVAR O MUNDO À VOLTA E PERCEBER DETALHES IMPORTANTES - COMO A SOMBRA FANTASMAGÓRICA QUE SE ARRASTA FURTIVA PELA CANTO ESCURO, OU AQUELE CANO DE REVÓLVER APARECENDO NA CURVA DO CORREDOR.

### SANGUE FRIO (S FR):

ESTA É A CAPACIDADE DE CONCENTRAÇÃO E DETERMINAÇÃO DO PERSONAGEM. UM ALTO SANGUE FRIO FARÁ COM QUE UM PERSONAGEM RESISTA A COISAS COMO TORTURA, HIPNOSE, PÂNICO, TENTACÕES E CONTROLE DA MENTE.

### SANIDADE (SAN):

SERVE PARA DEMOSTRAR O QUANTO SEU PERSONAGEM É SENSÍVEL A ALGO QUE POSSA ENLOUQUECER-LO. UMA SANIDADE ALTA OU BAIXA NÃO DIZ SE O PERSONAGEM É LOUCO OU NÃO. OS PONTOS DE SANIDADE NUNCA PODEM ULTRAPASSAR O MÁXIMO INICIAL, MAS PODE BAIXAR (PERDE-SE SANIDADE FRACASSANDO EM UM TESTE DE INT. E SAN).

### TESTANDO UM ATRIBUTO:

A QUALQUER MOMENTO DO JOGO, O MESTRE PODE EXIGIR DE UM JOGADOR UM TESTE DE ATRIBUTOS PARA DESCOBRIR SE ELE É CAPAZ DE FAZER ALGUMA COISA.

OS VALORES DOS ATRIBUTOS VARIAM DE 3 A 18. AI USA SE 3D6 (O VALOR MENOR OU IGUAL INDICA UM SUCESSO E UM VALOR MAIOR INDICA UMA FALHA.

## BENIGNOS E MALIGNOS

BENIGNOS E MALIGNOS SÃO DETALHES INCOMUNS, RAROS OU ATÉ MESMO SOBRENATURAIS QUE TORNAM O PERSONAGEM DIFERENTE DOS DE MAIS, ALÉM DE FORNECER CERTAS VANTAGENS. O JOGADOR OU O MESTRE TEM 2 OPCÕES: IGUALAR OS BENIGNOS E MALIGNOS ( NO MÁXIMO DE 4 PARA CADA) OU ELE DEIXAR MAIS MALIGNOS DO QUE BENIGNOS(UM SÓ A MAIS).

ALBINISMO(-3 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 ALCOÓLATRA(-1 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 ALERGIA À METAL(-1 PONTOS)  
 ALFABETIZAÇÃO(2 PONTOS) (SÓ UTILIZA PONTOS NO PASSADO)  
 ALIADO(2 PONTOS CADA)  
 ALMA VENDIDA(-2 PONTOS) (-3 EM SAN)  
 ALTERAÇÕES BIÔNICAS(3 PONTOS /MEMBROS E ÓRGÃOS) (IDENTIFICAR PARTES ALTERADAS)  
 ALUCINADO(-2 PONTOS) (INT. OU SAN/TESTE)  
 AMBIDESTRIA(1 PONTOS)  
 AMNÉSIA(-3 PONTOS) (-4 EM INT)  
 ANOMALIA(-1, -2, -3 PONTOS DEPENDENDO DA ANOMALIA)  
 APARÊNCIA 1ª(-1, -2, -3 PONTOS) (CAR/TESTE)  
 APARÊNCIA 2ª(1, 2, 3 PONTOS) (SOMA OS PONTOS AO CARISMA)  
 ARROGÂNCIA(-1 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 ARTEFATO(1, 2 OU 3 PONTOS)  
 ASSASSINO SERIAL(-3 PONTOS) (S FR E SAN/TESTE)  
 ASSOMBRAÇÃO(-2 PONTOS) (INT. OU SAN/TESTE)  
 AVAREZA(-2 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 AVERSÃO(-1 PONTOS)  
 AZARADO(-1 PONTOS) (UMA VEZ POR AVENTURA)  
 BOA MEMÓRIA(3 PONTOS) (+1 EM TESTE DE INT.)  
 BOA RECUPERAÇÃO(1 PONTOS) (NECESSÁRIO TESTE DE CON)  
 BRACOS EXTRAS(-3 PONTOS) (-3 EM CAR E -3 NO TESTE DE DEX)  
 CANIBAL(-3 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 CACADOR(2 PONTOS)  
 CIBERREJEIÇÃO(-3 PONTOS)  
 CICATRIZ(-1 PONTOS)

CLEPTOMANÍACO(-2 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 CLERICATO(1 PONTOS)  
 CÓDIGO DE HONRA(-1, -2, -3 PONTOS)  
 COLECIONADOR(1 PONTOS)  
 COLECIONADOR(-1 PONTOS)  
 COMUNICAÇÃO EM SONHOS(2 PONTOS)  
 CONFORTO FINANCEIRO(1, 2 OU 3 PONTOS)  
 CONTROLE DE MULTIDÕES(2 PONTOS) (CAR/TESTE)  
 CORPO DE NECROPLASMA(2 PONTOS) (+2 EM COM E 2PONTOS EM MAGIA)  
 CULTISTA (2 PONTOS)  
 DEFICIENTE FÍSICO(-1, -2, -3 PONTOS) (DEPENDE DO DEFEITO FÍSICO)  
 DESEJOS BIZARROS(-2 PONTOS) (-2 EM SAN)  
 DEPENDÊNCIA(-3 PONTOS) (-1 EM SFR/TESTE)  
 DEPRESSÃO(-2 PONTOS)  
 DEVER(-1, -2, -3 PONTOS) (DEPENDE DO DEVER)  
 DNA MODIFICADO(3 PONTOS)  
 DNA MODIFICADO(-3 PONTOS)  
 DOENTE TERMINAL(-3 PONTOS)  
 DUAS CABECAS(-2 PONTOS) (-3 PONTOS EM CAR)  
 DUPLA PERSONALIDADE(-3 PONTOS)  
 ELEMENTAL FRACO(3 PONTOS)  
 ESQUELÉTICO(-2 PONTOS) (-2 EM CAR)  
 ESQUIZOFRÊNICO(-2 PONTOS) (-3 EM SAN)  
 ESTÔMAGO DE AVESTRUZ(-2 PONTOS)  
 EUNUCO(-3 PONTOS) (-4 TESTE/CAR)  
 FANATISMO RELIGIOSO(-3 PONTOS)  
 FEITICHISMO(-1 PONTOS) (-1 EM SAN)  
 FLASHBACK(-3 PONTOS) (INT./TESTE)  
 FRAQUEZA ESPECIAL(-3 PONTOS)  
 FORA DE CONTROLE(-3 PONTOS)  
 FÓBIA GRAVE(-1 PONTOS CADA) (S FR/TESTE)  
 FUMANTE(-1 PONTOS)  
 GAGUEIRA(-2 PONTOS) (-2 EM CAR)  
 GORDURA EXAGERADA(-3 PONTOS) (-3 EM CAR E -3 EM AGI)  
 GULA(-2 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 HÁBITOS DETESTÁVEIS(-1 PONTOS) (-1 PONTOS EM CAR)  
 HERMAFRDITA(-2 PONTOS) (-1 EM CAR)  
 HOMOSSEXUAL(-3 PONTOS) (CAR/TESTE)  
 HONESTIDADE(1 PONTOS)





IDOSO(-1 PONTOS PARA CADA ANO ACIMA DE 50 ANOS) (MENOS 3 PONTOS EM FOR, DEX, CON E AGI E +1 EM INT. E PER)  
 IMUNIDADE(2 PONTOS)  
 INIMIGO(-1 OU -3 PONTOS) (1=5 INIMIGOS, 3=10 INIMIGOS)  
 INVEJA(-2 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 IRA(-2 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 IRMÃO SIAMÊS(-3 PONTOS) (-4 EM TUDO QUE É RELACIONADO HÁ CAR, AGI, DEX)  
 JOVEM(-1 PONTO PARA MENORES DE 19) (+1 EM FOR, COM, DEX E AGI E -1 EM INT. E PER)  
 LEVITACÃO(3 PONTOS) (+2 NO TESTE DE AGI)  
 LICANTROPIA(-3 PONTOS) (O PERSONAGEM TEM AS HABILIDADES E FRAQUEZAS DE UM LICANTROPO / LOBISOMEM OU OUTRO QUALQUER)  
 LOUCURA FRACA(-3 PONTOS) (-3 PONTOS EM SFR E SAN)  
 LUXÚRIA(-2 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 MALDICÃO(-3 PONTOS)  
 MÁ FAMA(-1 PONTO) (-1 EM CAR)  
 MÁ RECUPERAÇÃO(-1 PONTO) (TESTE DE COM)  
 MANIA DE PERSEGUIÇÃO(-2 PONTOS) (-2 EM INT E SAN)  
 MANÍACO - DEPRESSIVO(-2 PONTOS) (INT E S FR/TESTE)  
 MARCA(-1 PONTO)  
 MASOQUISMO(-3 PONTOS) (TESTE DE SAN)  
 MENTIROSO COMPULSIVO(-1 PONTOS) (S FR/TESTE)  
 MUDEZ(-3 PONTOS) (-5 EM CAR)  
 MUITO BAIXO(-3 PONTOS) (-3 EM AGI E DEX)  
 OSSOS EXPOSTOS(-3 PONTOS) (-3 EM CAR)  
 PACIFISMO(-1 PONTO)  
 PERDA TERRÍVEL(-2 PONTOS) (-2 EM SAN E INT)  
 PERVERTIDO SEXUAL(-1, -2, -3 PONTOS) (INT E SAN/TESTE)  
 PREGUIÇA(-1 PONTO) (S FR/TESTE)  
 PROBLEMAS VISUAIS(-1 PONTO)  
 PSICOSE RELATIVA(-1 PONTO) (-1 EM CAR)  
 RE ANIMADO(-3 PONTOS INT, COM E PER +1 EM FOR E SFR)

PODERES ANGELICAIS(3 PONTOS)  
 PODERES DEMONÍACOS(3 PONTOS)  
 PODERES LEGAIS(1, 2 OU 3 PONTOS)  
 PONTO FRACO(-1 PONTO) (TESTE DEPENDENDO DO PONTO FRACO)  
 POSSESSÃO(-2 PONTOS) (-2 NO TESTE DE SFR)  
 PORTE DE ARMAS(1, 2, 3 PONTOS)  
 PROTEGIDO(-1 PONTO CADA)  
 REJEITADO PELA SOCIEDADE(-2 PONTOS)  
 RE ANIMADO(-3 PONTOS) (+2 EM FOR, COM E SFR E -2 EM AGI, PER E INT)  
 SÁDICO(-3 PONTOS) (SAN/TESTE)  
 SANGUE DE FADAS(-2 PONTOS) (DANO DOBRADO COM ARMAS BRANCAS)  
 SANGRAMENTO(-1 PONTOS)  
 SEGREDO(1 PONTO)  
 SEGREDO(-1 PONTO)  
 SEGREDO SOMBRIO(-3 PONTOS)  
 SEM CORPO(-1 PONTO)  
 SENSO DE DIREÇÃO(1 PONTO)  
 SENTIDO AGUCADO(1 PONTO CADA)  
 SERENIDADE(2 PONTOS) (+1 NO TESTE DE SFR)  
 SERTUDO(2 PONTOS)  
 TATUAGEM(1 PONTO)  
 TATUAGEM(-1 PONTO)  
 TELEPATIA(3 PONTOS) (+2 NO TESTE DE INT)  
 TELEPORTE(3 PONTOS) (+2 NO TESTE DE AGI)  
 TOQUE LETAL(-3 PONTOS)  
 TRAFICANTE(-2 PONTOS) (-2 EM CAR)  
 TRANSFORMAÇÃO DOLOROSA(-3 PONTOS) (TESTE DE SFR)  
 TRAUMATIZADO(-2 PONTOS) (-2 EM SAN)  
 TUTOR(1, 2 E 3 PONTOS)  
 VAMPIRISMO FRACO(3 PONTOS) (O PERSONAGEM TEM AS MESMAS HABILIDADES E FRAQUEZAS DE UM VAMPIRO SÓ QUE BEM MAIS FRACO)  
 VER NO ESCURO(2 PONTOS)  
 VICIADO EM DRUGAS(-1 PONTO CADA) (S FR/TESTE)  
 VICIADO EM JOGOS(-1 PONTO) (S FR/TESTE)  
 VISÕES FUTURAS 1ª(1, 2, 3 PONTOS)  
 VISÕES FUTURAS 2ª(-1, 2, 3 PONTOS) (SFR/TESTE)

## PERÍCIAS

PERÍCIAS SÃO AS HABILIDADES DO SEU PERSONAGEM. DIZEM O QUE ELE SABE FAZER E QUAIS SUAS CHANCES DE FAZER DIREITO. NO MOMENTO EM QUE O PERSONAGEM É CRIADO, ELE RECEBE PONTOS DE PERÍCIAS PARA GASTAR. ELE TERÁ 200 PONTOS. EXIGE-SE UM MÁXIMO DE 10 PONTOS EM CADA PERÍCIA.

### SUBGRUPOS:

ALGUMAS PERÍCIAS SÃO MARCADAS COM UM SINAL (\*). SÃO NA VERDADE GRANDES GRUPOS DE PERÍCIAS MENORES, ABRANGENDO UMA SÉRIE DE SUBGRUPOS. DURANTE A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM O JOGADOR DEVE ESPECIFICAR QUAL SUBGRUPO SEU PERSONAGEM CONHECE.

### O USO DA PERÍCIA:

A PERÍCIA É USADA QUANDO O MESTRE EXIGE UM TESTE PARA QUE O PERSONAGEM EXECUTE UMA AÇÃO LIGADA ÀQUELA PERÍCIA. PARA TESTAR A PERÍCIA O JOGADOR JOGA 2D10. SE O RESULTADO FOR IGUAL OU MENOR QUE O VALOR DA PERÍCIA, ELE TEVE SUCESSO NA AÇÃO QUE PRETENDIA REALIZAR; SE O RESULTADO FOR MAIOR, ELE FALHA (UM RESULTADO 100 É DESASTROSO). QUALQUER RESULTADO SUPERIOR AO SEU VALOR É UMA FALHA CRÍTICA, UM RESULTADO DESASTROSO, E NESSE CASO O JOGADOR COMETE UM GRANDE ERRO DETERMINADO PELA IMAGINAÇÃO DIABÓLICA DO MESTRE...

### LISTA DE PERÍCIAS

#### **ANIMAIS(INT.) \***

AO CONTRÁRIO DA ZOOLOGIA, QUE LIDA COM CONHECIMENTO MAIS TEÓRICOS, A PERÍCIA ANIMAIS E SEUS SUBGRUPOS SÃO LIGADAS AO TRATAMENTO DIRETO COM ANIMAIS.

- TRATAMENTO DE ANIMAIS
- TREINAMENTO DE ANIMAIS
- DOMA
- VETERINÁRIA

#### **ARMADILHAS(Dex.)**

CAPACIDADE DE ARMAR, PREPARAR E MONTAR QUALQUER TIPO DE ARMADILHA, DESDE SIMPLES LACOS PARA ANIMAIS ATÉ ALCAPÕES.

#### **ARMAS BRANCAS(Dex.) \***

É A HABILIDADE DE LUTAR COM ARMAS DE COMBATE CORPORAL.

- FACAS
- ESPADAS
- BASTÕES

#### **ARMAS DE FOGO(Dex.) \***

É A HABILIDADE DE USAR PISTOLAS, RIFLES, METRALHADORAS, CANHÕES E ARMAS SIMILARES.

- PISTOLAS
- RIFLES
- METRALHADORAS
- ARTILHARIA PESADA

#### **ARROMBAMENTO(Dex.)**

O USO DESTA PERÍCIA PERMITE AO PERSONAGEM FORÇAR PORTAS E ABRIR FECHADURAS TRANCADAS.

#### **ARTES(DEPENDE) \***

HÁ MUITAS CONTRÓVERSIAS SOBRE QUAIS COISAS PODEM SER CONSIDERADAS FORMAS DE ARTE.

- ATUAÇÃO(AGI.)
- CANTO(CAR.)
- CRÍTICA DE ARTE(INT.)
- CULINÁRIA(Dex.)
- DANÇA(Dex.)
- DESENHO E PINTURA(Dex.)
- ESCAPISMO(Dex.)
- ESCULTURA(Dex.)
- FOTOGRAFIA(PER.)
- ILUSIONISMO(Dex.)
- INSTRUMENTOS MUSICAIS(Dex.)
- PRESTIDIGITAÇÃO(Dex.)
- REDAÇÃO(INT.)

#### **CAMUFLAGEM(Dex.)**

PERMITE AO PERSONAGEM ESCONDER OBJETOS OU PESSOAS, SEJA COM FALSOS

COMPARTIMENTOS, ESCONDERIÇOS OU COBERTURAS ESPECIAIS.

### CIÊNCIAS(INT.) \*

UMA CIÊNCIA É UM GRUPO DE CONHECIMENTOS RELATIVOS A DETERMINADOS ASSUNTOS.

- AGRICULTURA
- ANTROPOLOGIA
- ARQUEOLOGIA
- ASTRONOMIA
- BOTÂNICA
- DIREITO OU JURISPRUDÊNCIA
- CRIMINALÍSTICA
- ECOLOGIA
- FÍSICA
- GENÉTICA
- GEOGRAFIA
- HERBALISMO
- HISTÓRIA
- MATEMÁTICA
- METALOGRAFIA
- METEOROLOGIA
- PEDAGOGIA
- PSICOLOGIA
- QUÍMICA
- TEOLOGIA
- UROLOGIA
- ZOOLOGIA

### CIÊNCIAS PROIBIDAS \*

UMA DAS PERÍCIAS MAIS IMPORTANTES DO JOGO, DETERMINA QUANTO O PERSONAGEM SABE SOBRE ASSUNTOS PROIBIDOS.

- ANJOS
- ALQUIMIA
- BRUXAS
- DEMÔNIOS
- EXTRATERRESTRE
- LOBISOMENS
- NECROLOGIA
- OCULTO
- OVNIS
- RITUAIS
- RUNAS
- TAROT
- VAMPIROS



### COMPUTAÇÃO(INT.)

É A HABILIDADE DE OPERAR UM COMPUTADOR.

### CONDUÇÃO(Dex.) \*

⊕ PERSONAGEM SABE CONDUZIR UM DETERMINADO TIPO DE VEÍCULO TERRESTRE, MOTORIZADO OU NÃO.

- AUTOMÓVEL
- BICICLETA
- CAMINHÃO
- MÁQUINAS PESADAS
- MOTOCICLETAS
- ÔNIBUS
- SKATE

### DISFARCE(INT.)

É A HABILIDADE DE PARECER-SE COM OUTRA PESSOA OU, PELO MENOS, OCULTAR A PRÓPRIA APARÊNCIA.

### ELETRÔNICA(INT.)

⊕ PERSONAGEM SABE CONSERTAR APARELHOS ELETRÔNICOS, COMO TELEFONES, COMPUTADORES, ELETRODOMÉSTICOS E QUAISQUER MÁQUINAS QUE FUNCIONE COM CIRCUITOS COMPLEXOS.

### ENGENHARIA(INT.)

⊕ PERSONAGEM SABE PROJETAR E CONSTRUIR MÁQUINAS, VEÍCULOS E APARELHOS COMPLEXOS DE UM DETERMINADO TIPO.

### ESCUTAR(INT.)

ATRAVÉS DE UM OUVIDO BEM TREINADO, O PERSONAGEM PODE INTERPRETAR OU DISCENIR DIFERENTES SONS, CONVERSAS NO MEIO DE UMA MULTIDÃO, VÔZES ATRÁS DE UMA COISA ASSIM.

### ESQUIVA(Dex.)

ESTA PERÍCIA DÁ AO PERSONAGEM O DIREITO DE SE ESQUIVAR DE OBJETOS ARREMESSADOS CONTRA ELE.

### ESPORTES(Dex.) \*

⊕ PERSONAGEM SABE PRATICAR UM OU VÁRIOS ESPORTES E CONHECE SUAS REGRAS.

- ACROBACIA
- ALPINISMO
- ARQUERIA

- ARREMESSO
- ARTES MARCIAIS
- BASQUETE
- BOXE
- CACA
- CORRIDA
- ESGRIMA
- FUTEBOL
- MERGULHO
- NATACÃO
- PÁRA-QUEDISMO
- PESCA
- SALT
- SALT ORNAMENTAL
- TÊNIS

### ETIQUETA(CAR.)

ESTA PERÍCIA PERMITE AO PERSONAGEM SABER COMO FALAR, VESTIR-SE E COMPORTAR-SE EDUCADAMENTE DE ACORDO COM A SITUAÇÃO.

### EXPLOSIVOS(DEX.)

⊕ PERSONAGEM SABE ARMAR E DESARMAR BOMBAS, MAS NÃO CONSTRUÍ-LAS PARA ISSO PRECISARIA TAMBÉM DA PERÍCIA ENGENHARIA.

### FALSIFICAÇÃO(INT.)

TÉCNICAS USADAS PARA CRIAR CÓPIAS CONVINCENTES DE CARTAS, DOCUMENTOS, OBRAS DE ARTE E DEMAIS OBJETOS.

### FURTIVIDADE(AGI.)

A HABILIDADE DE SE ESCONDER E ESCAPAR DO CAMPO VISUAL DE ALGUÉM. TAMBÉM PERMITE AO PERSONAGEM SE MOVER EM SILÊNCIO.

### HERÁLDICA(INT.)

ESTA PERÍCIA DÁ AO PERSONAGEM A HABILIDADE DE RECONHECER SÍMBOLOS DA NOBREZA: SINAIS, BRASÕES, SELOS E ATÉ MESMO UM POUCO DA HISTÓRIA DA FAMÍLIA.

### IDIOMAS(INT.) \*

SABER FALAR OUTRO IDIOMA PODE FACILITAR AO PERSONAGEM FAZER UM NEGÓCIO, OBTER INFORMAÇÕES OU EVITAR UMA CONFUSÃO POR UM MAL-ENTENDIDO.

- INGLÊS
- ITALIANO

- ALEMÃO
- ESPANHOL
- JAPONÊS
- PORTUGUÊS
- GREGO
- LATIM

### JOGOS(INT.) \*

⊕ PERSONAGEM CONHECE OS FUNDAMENTOS DE UMA DETERMINADA CATEGORIA DE JOGO.

- CARTAS
- TABULEIROS
- VÍDEO GAMES
- DADOS
- RUNAS
- RPG

### LINGUAGENS SECRETAS(INT.) \*

UMA LINGUAGEM SECRETA NÃO PRECISA NECESSARIAMENTE SER “SECRETA”: É APENAS UMA LINGUAGEM NÃO CONVENCIONAL, USADA EM SITUAÇÕES PARTICULARES, QUASE SEMPRE QUANDO A COMUNICAÇÃO VOCAL NÃO É POSSÍVEL OU DESEJADA.

- CÓDIGO MORSE
- LINGUAGEM DE SINAIS
- LEITURA LABIAL
- CRIPTOGRAFIA

### MANHA(CAR.)

⊕ “STREETWISE”, A SABEDORIA DAS RUAS. É A HABILIDADE DE USAR AS RUAS EM BENEFÍCIO DE SEU PERSONAGEM.

### MANIPULAÇÃO(INT.) \*

É A HABILIDADE DE OBTER FAVORES DE OUTRAS PESSOAS POR DIVERSOS MEIOS, SEJA CONTRA A SUA VONTADE, SEJA CONVENCENDO-A DE QUE ESSA É REALMENTE SUA VONTADE.

- EMPATIA
- HIPNOSE
- INTERROGATÓRIO
- INTIMIDACÃO
- LÁBIA
- LIDERANÇA
- SEDUÇÃO
- TORTURA

**MANUSEIO DE FECHADURAS(DEX.)**

⊕ CHAVEIRO É UM ESPECIALISTA EM FECHADURAS. ELE CONSTRÓI, INSTALA E CONSERTA FECHADURA DE TODO TIPO.

**MECÂNICA(DEX.)**

⊕ PERSONAGEM SABE CONSERTAR MÁQUINAS, VEÍCULOS E APARELHOS DE UM DETERMINADO TIPO.

**MEDICINA(DEX.) \***

É A HABILIDADE DE EVITAR, CURAR OU ATENUAR AS DOENÇAS.

- CIRURGIA
- DIAGNOSE
- PRIMEIROS SOCORROS
- PSIQUIATRIA

**NAVEGAÇÃO(INT.)**

ESTE É O CONHECIMENTO NECESSÁRIO PARA CONDUZIR UM VEÍCULO OU EMBARCAÇÃO DE UM PONTO A OUTRO DA SUPERFÍCIE DA TERRA.

**NEGOCIAÇÃO(INT.) \***

ESTE GRUPO DE PERÍCIAS PERMITE AO PERSONAGEM SE SAIR BEM NO MUNDO DAS FINANÇAS.

- BARGANHA
- BURECRACIA
- CONTABILIDADE
- REPUTAÇÃO E CRÉDITO

**PESQUISA / INVESTIGAÇÃO**

ESTÁ É A PERÍCIA RELACIONADA À OBTENÇÃO DE INFORMAÇÕES. ELA PODE SER USADA EM UMA BIBLIOTECA PARA ENCONTRAR OS LIVROS

CERTOS SOBRE O ASSUNTO, OU NAS RUAS PARA ENCONTRAR A PESSOA OU LUGAR QUE SE PROCURA.

**PILOTAGEM(EX.) \***

⊕ PERSONAGEM SABE PILOTAR UM DETERMINADO TIPO DE AERONAVE, BARCO OU VEÍCULO DE COMPETIÇÃO, MOTORIZADO OU NÃO.

- CARRO DE CORRIDA
- HELICÓPTERO
- JATO COMERCIAL
- JATO MILITAR
- ÔNIBUS ESPACIAL
- LANCHAS
- ULTRALEVE
- ASA DELTA

**RASTREIO(INT.)**

ESTA É A HABILIDADE DE ENCONTRAR E SEGUIR PISTAS E PEGADAS.

**SOBREVIVÊNCIA(INT.)**

⊕ PERSONAGEM SABE O QUE É PRECISO PARA SOBREVIVER EM TERRENO SELVAGEM, LONGE DOS CONFORTOS DA CIVILIZAÇÃO.

**RELIGIÃO(INT.) \***

ESTA PERÍCIA DÁ AO PERSONAGEM CONHECIMENTOS BÁSICOS SOBRE TODAS AS RELIGIÕES EXISTENTES EM SUA ÉPOCA.

- CATÓLICA
- PROTESTANTE
- BUDISTA
- CULTOS PAGÃOS

## EQUIPAMENTOS

APESAR DE SUAS IMPRESSIONANTES HABILIDADES, UM PERSONAGEM NÃO CHEGARÁ MUITO LONGE SEM O EQUIPAMENTO NECESSÁRIO PARA A AVENTURA.

### DINHEIRO

DE MODO GERAL, UM PERSONAGEM TEM DISPONÍVEL UMA QUANTIDADE DE DINHEIRO DE ACORDO COM A SUA PROFISSÃO.

### ARMAS

ARMAS AJUDAM, MAS NEM SEMPRE RESOLVEM TUDO EM PENTAGRAMA.

### ESPADAS E ADAGAS

ARMAS: DANOS:

ADAGA OU FACA	1d4
ADAGA SERRILHADA	1d4+1
CIMITARRA	1d8
ESPADA BASTARDA	2d4
ESPADA CURTA	1d6
ESPADA DE DUAS MÃOS	1d10
ESPADA LONGA	1d8
KATANA	1d10

### MACHADOS E MARTELOS

ARMAS: DANOS:

MACHADINHA DE ARREMESSO	1d6
MACHADO DE BATALHA	1d8
MARTELO DE COMBATE	1d8

### MACAS E CLAVAS

ARMAS: DANOS:

CLAVA OU TACAPE	1d6
MACA	1d6
MANGUAL	1d6
MORNINGSTAR	1d8

### CAJADOS, LANÇAS, FÓICES, BIDENTES E TRIDENTES

ARMAS: DANOS:

BIDENTE	1d4
CAJADO	1d6
FÓICE	1d6
LANÇA	2d6
TRIDENTE	1d6+1

### ARCOS, BESTAS E ZARABATANAS

ARMAS: DANOS:

ARCO E FLECHAS (P. DE MAD.)	1d6+1
ARCO E FLECHAS (P. DE METAL)	1d8
ARCO E FLECHAS (P. SERR.)	1d10
BESTA	1d8
BESTA DE MÃO	1d4
ZARABATANA (DARDOS COMUNS)	1d2+ VENENO
ZARABATANA (D. SERRILHADOS)	1d3+ VENENO

### CHICOTES E CORRENTES

ARMAS: DANOS:

CHICOTE	1d4
CHICOTE DE 9 PONTAS	1d6
CORRENTE	1d6

### REVÓLVERES E PISTOLAS

ARMAS: DANOS:

ARES PREDATOR II	2d8+2
COLT PYTHON 15.2	1d8
BROWNING HP-35	1d6+1
DESERT EAGLE	2d6+2
NAMBU (M 14)	1d6
ROSSI MODELO 85	1d6
S & W 19/15.3	1d8
TAURUS PT-99	1d6
WALTER P-38	1d6
HARPER, S FERRY (1855)	1d8

### SUBMETRALHADORAS

ARMAS: DANOS:

180 M-2	1d6
COLT 9mm SMG	1d8
K50	1d6+1
M117	1d10
MINI - UZI	1d8
MP-40	1d8
PPSH-41	1d8
THOMPSON M1928 (TOMMY GUN)	1d8
UZI	1d8

**ESCOPETAS**

ARMAS: DANOS:

.50 HAWKEN	3D8
BERETA m302	5D6
.460 WEATHERBY	4D8
M500 ATP8s	4D6
MOSQUETE	1D8
NAVY BIRD HUNTER	4D6
REMINGTON 870P	4D6
SPAS-12	4D6

**RIFLES DE CACA**

ARMAS: DANOS:

ARISAKA MODELO 99	2D8
C3 (PARKER HALE)	2D8
H & H .600	3D6
M1 (CARABINA)	1D8+1
M21	2D10+4
SPRINGFIELD 1873	1D8+2
WINCHESTER m70 (CACA ELEFANTES)	4D6

**RIFLES MILITARES**

ARMAS: DANOS:

AK-47	1D10
AK-74	1D10
AR-10	2D6
BARRET m82 "LIGHT FIFTY	3D10
FA-MAS	1D10
FG-42	1D10
FN- FAL	1D10
G11	1D8
GI2A32	1D8
M14	1D10
M16 A1 / AR-15	2D6
M22 A2	1D10
WA-2000	4D6+2

**METRALHADORAS**

ARMAS: DANOS:

BREN L2A4	2D8
L86A1 LSW	2D8
M134 MINIGUN	4D8
MG-34	2D8
MG-42	2D8
RPK	2D8

**ARMAS PESADAS**

ARMAS: DANOS:

KPV	5D8+5
LEWIS MORTAR	4D6
M214 6-PAC	2D8
PANTHER CANNON	6D6
PzB 39	5D8+5
VINDICATOR MINIGUN	5D6
CYREZ E.M. PROTOTYPE	6D6
RPE-1 (RIFLE DE PLASMA)	3D10
RPG	5D10
BFG 9000	9D10
.MOTØ-SERRA	1D10
LANCA-GRANADAS	3D6
LANCA-CHAMAS	2D6

**EXPLOSIVOS**

GRANADAS	4D6
MINAS	4D6+1
C4	3D8

**VENENØ:**

1D4 RODADAS PARA FAZER EFEITØ

1D6 DE DANØ POR ENVENENAMENTØ

**ARMADURAS:**

ALÉM DAS ARMAS, UM GUERREIRØ PRECISA SABER ESCOLHER SUAS PROTECØES(QUANTØ MAIS RESISTENTE FØR A ARMADURA MENØR SERÁ A SUA AGILIDADE).

**ARMADURAS LEVES**

ARMADURAS: PROT. AGI.:

VESTIMENTAS, ROBE OU PANOS	0	0
ARMADURA DE CØURØ	1	0
ESCUDØ	1	0
ELMØ	1	0
RING MAIL, BRIGANTINA, ARM. ESCAMADA	2	-1
CØTA DE MALHA	3	-2

**ARMADURAS MØDIAS**

ARMADURAS: PROT. AGI.:

ARMADURA DE PLACAS	4	-3
ARM. DE BATALHA, ARM. DE CAMPØ	5	-4
KEVLAR	6	-3
VESTIMENTA PARA ÁCIDØ	7	-5

**ARMADURAS PESADAS**

ARMADURAS:

PRØT. AGI.:

ARMADURA DE BATALHA COMPLETA	8	-7
ARMADURA DE SEGURANCA	9	-8
ARMADURA DE ÁCIDØ	10	-9
CØRPØ CIBØRGUE COMPLETØ	11	Ø

**PERTENCES**

AS PØSSES DE UM PERSONAGEM VÃØ DEPENDER DE SUA HISTØRIA, PRØFISSÃØ E PERÍCIA.





# MAGIA

## A NATUREZA DA MAGIA:

A MAGIA EM XIBALBA É TRATADA DE FORMA DIFERENTE. ELA NASCE COM VOCÊ, FAZ E SEMPRE FARÁ PARTE DA SUA VIDA, (POR ISSO PENSE BEM ANTES DE ESCOLHE-LÓS) É UMA COISA QUE SEMPRE ESTARÁ AO SEU LADO E NUNCA TE ABANDONARA (ASSIM VOCÊ PENSA).

## MAGIAS:

AS MAGIAS AQUI SÃO CLASSIFICADAS DE 3 TIPOS SÃO ELAS: BRANCA, NEGRA E NEUTRA. CADA UMA COM SUA FORMA E CAMINHOS.

## AS FORMAS:

AS FORMAS SERVEM PARA AJUDAR A CONTROLAR MELHOR OS CAMINHOS (ALGUMAS MAGIAS NÃO PRECISAM DE FORMAS).

**CRIAR:** DÁ A CAPACIDADE DE CRIAR SEJA EM QUALQUER LUGAR A MAGIA DE UM CAMINHO DE ACORDO COMO QUEIRA.

**CONTROLAR:** DÁ A CAPACIDADE DE CONTROLAR QUALQUER COISA DAQUELE CAMINHO.

## OS CAMINHOS:

OS CAMINHOS É A ESSÊNCIA DA MAGIA, ELE SEM A FORMA FICA ALGO INCONTROLÁVEL ATÉ PARA OS MAIS PODEROSOS.

## AS MAGIAS E SEUS CAMINHOS:

### BRANCA

- TERRA
- FOGO
- VENTO
- ÁGUA
- LUZ

### NEGRA

- PESTE
- FOME
- GUERRA
- MORTE
- TREVAS

## NEUTRA

- RESSURREIÇÃO
- MAGNETISMO
- CURA
- ANIMAIS
- EXERCÍCIO
- PLANTAS
- SONO
- ALMA

## PONTOS DE MANA:

É A SUA BATERIA PARA REALIZAR AS MAGIAS. PEGUE A SUA INTELIGÊNCIA DIVIDA POR DOIS (ARREDONDE PARA CIMA), ROLE 1D10 E SOME O 2º RESULTADO (O DO DADO) AO 1º RESULTADO (O DA INTELIGÊNCIA) E AI ESTARÁ O SEU PONTO DE MANA.

## CUSTO DE PONTOS DE MANA:

NÍVEIS:	PONTOS:	POTÊNCIA:
1º A 4º	2	MUITO FRACA
5º A 8º	6	FRACA
9º A 12º	9	MÉDIA
13º A 16º	12	FORTE
+ DE 16º	20	MUITO FORTE

## DURAÇÃO:

A MAGIA DURA CERCA DE 2D6 TURNOS.

## RECUPERANDO PONTOS DE MANA:

OS PERSONAGENS RECUPERAM 1 PONTO EM 1D4 TURNOS EM REPOUSO.

## DANO:

A CADA PONTO DE MANA GASTO ROLA-SE 2D6 PARA VERIFICAR O DANO.

## ADQUIRINDO NOVAS MAGIAS:

UM MAGO PODE PEGAR A MAGIA DE OUTRO MAGO. PARA ISSO ELE TERÁ QUE MATAR O MAGO DE FORMA RITUALÍSTICA. BANHANDO-SE NO SANGUE DO OUTRO MAGO E O BEBENDO (SOMENTE A MAGIA E A FORMA PASSARÃO PARA O OUTRO MAGO).



## TESTE E COMBATE

QUANDO VOCÊ DECIDE QUE SEU PERSONAGEM VAI ACERTAR A CABECA DE UM SERVO DE THOT-AMON, ISSO NÃO SIGNIFICA NECESSARIAMENTE QUE ELE VÁ ACERTAR.

### TESTE DE ATRIBUTOS:

CADA PERSONAGEM POSSUI 9 ATRIBUTOS, COM VALORES VARIANDO DE 3 A 18. PARA TESTAR O ATRIBUTO ROLA-SE 3D6.

### TESTE DE PERÍCIA:

OS TESTES DE PERÍCIAS FUNCIONAM COMO OS TESTES DE ATRIBUTOS (ROLANDO-SE 2D10).

### TESTE DE RESISTÊNCIA:

ÀS VEZES O MESTRE PODE OPTAR POR UM TESTE DE RESISTÊNCIA EM VEZ DE UM TESTE NORMAL. OS TESTES SERVEM PARA COMPARAR ATRIBUTOS (3D6) OU HABILIDADES (2D10) DE DOIS PERSONAGENS DIFERENTES (ROLANDO CADA UM 3D6 OU 2D10. LEMBRANDO QUE UM NÚMERO MENOR OU IGUAL É UM SUCESSO E UM NÚMERO MAIOR É UMA FALHA).

### TESTE DE SANIDADE:

QUANDO O PERSONAGEM VÊ OU SOFRE ALGO DE MUITO RUIM ELE TEM DIREITO DE UM TESTE DE S.FR SE NÃO PASSAR TERÁ DE FAZER UM TESTE DE SAN. SE ELE NÃO PASSAR PERDERÁ 1 PONTO DE SAN.

EXISTEM TRÊS TIPOS DE INSANIDADE:

TEMPORÁRIA: DURA HORAS OU DIAS

INDEFINIDA: DURA 1D6 MESES

PERMANENTE: O PRÓPRIO NOME JÁ DIZ.

### O QUE FAZER EM UMA RODADA:

UMA RODADA DURA DEZ SEGUNDOS, UM SEGUNDO, UMA FRACÇÃO DE SEGUNDOS... NÃO IMPORTA.

PODE-SE EM UMA RODADA REALIZAR UMA ACÇÃO OU MOVIMENTO SIMPLES, COMO ABRIR UMA PORTA, FAZER UM ATAQUE, CORRER ATÉ O LADO OPÓSTO DA SALA, LER UM CARTAZ, LIGAR UM APARELHO...

### COMBATES:

NÃO IMPORTA O CUIDADO QUE SE TENHA PARA EVITAR COMBATES, É QUASE CERTO QUE ELAS OCORRAM CEDO OU TARDE.

1. OS JOGADORES ANUNCIAM SUAS INTENCÕES:  
TODOS OS JOGADORES DIZEM AO MESTRE O QUE PRETENDEM FAZER E COMO VÃO FAZÊ-LO.

2. OS JOGADORES JOGAM SUAS INICIATIVAS:  
"JOGAR INICIATIVA" SIGNIFICA FAZER UM TESTE PARA DESCOBRIR QUEM AGE PRIMEIRO. OS JOGADORES ROLAM 1D10 PARA CADA PERSONAGEM ENVOLVIDO NO COMBATE. AQUELES QUE CONSEGUIREM VALORES MAIS ALTOS DE INICIATIVA AGEM PRIMEIRO.

3. OS PERSONAGENS FAZEM SEUS ATAQUES: OS JOGADORES QUE DESEJAM REALIZAR ATAQUES TESTAM SUAS PERÍCIAS CORRESPONDENTES.

4. CALCULA-SE OS DANOS: DEPOIS DE DEFINIR QUAIS PERSONAGENS TIVERAM SUCESSO EM SEUS ATAQUES, JOGA-SE OS DADOS PARA VERIFICAR QUANTOS DANOS OS ATAQUES CAUSARAM.

### PROTEÇÃO:

A PROTEÇÃO DETERMINA QUANTO DE IMPACTO A SUA ARMADURA PODE ABSORVER. A CADA DANO SOFRIDO SUBTRAIA UM PONTO DA PROTEÇÃO. QUANDO A PROTEÇÃO CHEGAR A 0 (ZERO) A ARMADURA ESTARÁ INUTILIZADA, NÃO POSSIBILITANDO A ABSORÇÃO DE DANOS.

### AJUSTE DE FORÇA E COMBATE DESARMADO:

UM PERSONAGEM COM GRANDE FORÇA CAUSA DANO MAIOR QUANDO ATACA COM ARMAS BRANCAS. O DANO NORMAL DESSAS ARMAS É ACRESCENTADO (OU SUBTRAÍDO) O AJUSTE DEFINIDO PELA FORÇA DO PERSONAGEM - CONFORME MOSTRADO NA TABELA DE FORÇA.

UM ATAQUE FEITO COM AS MÃOS VAZIAS CAUSAM 1D4 DE DANO (MAIS BÔNUS).

### MORRENDO:

QUANDO UM PERSONAGEM SOFRE DANO, PERDE PONTOS DE VIDA. SE OS P.Vs DE UM PERSONAGEM CHEGAM A 0 (ZERO) OU MENOS, ELE ENTRA EM CHOQUE E COMEÇA A PERDER UM P.V POR RODADA. SE ATINGIR A METADE DOS P.Vs, NEGATIVAMENTE, O PERSONAGEM ESTARÁ MORTE (QUEM SABE).

## EXPERIÊNCIA

ENTÃO, SEU PERSONAGEM SOBREVIVEU A UMA AVENTURA? EM UM RPG DE HORROR, A SOBREVIVÊNCIA É UM PRÊMIO POR SI SÓ, MAS PARA RECOMPENSAR OS JOGADORES QUE RESISTIRAM BRAVAMENTE E QUE CONSEGUIRAM DECIFRAR MISTÉRIOS DESAFIADORES, EXISTE UM SISTEMA QUE PERMITE AOS PERSONAGENS AUMENTAR SEUS PODERES ATRAVÉS DE SUAS EXPERIÊNCIAS NOVAS.

ESTE SISTEMA É A EXPERIÊNCIA. PERSONAGENS QUE SOFREM VIVEM A MUITAS AVENTURAS, ENCONTRAM MUITAS CRIATURAS DESCONHECIDAS OU ENFRENTAM MUITOS PERIGOS TORNAM-SE MAIS EXPERIENTES COM O TEMPO, GANHAM MAIS PODERES E MELHORAM SUAS HABILIDADES NATURAIS. ELES APRENDEM A SOBREVIVER.

ESTE APRENDIZADO É REPRESENTADO PELOS "NÍVEIS DE EXPERIÊNCIA". NO FINAL DE UMA AVENTURA OU SEQUÊNCIA DE AVENTURAS, O DESEMPENHO DE CADA PERSONAGEM SOBREVIVENTE É AVALIADO PELO MESTRE. SE O MESTRE ACHAR QUE SUA ATUAÇÃO FOI BOA, O PERSONAGEM GANHA UM NÍVEL DE EXPERIÊNCIA. QUANTO MAIS NÍVEIS TEM UM PERSONAGEM, MELHOR ELE SERÁ - E MAIORES SÃO SUAS CHANCES DE SOBREVIVER.

### QUAIS SÃO AS MUDANÇAS:

QUANTO MAIOR O PODER DOS PERSONAGENS, MAIOR SUAS RESPONSABILIDADES, E O NÚMERO DE PROBLEMAS ENFRENTADOS CRESCE PROPORCIONALMENTE.

A CADA NOVO NÍVEL CONQUISTADO, O PERSONAGEM RECEBE: 1 PONTO DE VIDA, 50 PONTOS DE PERÍCIAS, 1 PONTO EM ATRIBUTOS E 100 PONTOS EM MANA. E A CADA 2 NÍVEIS A PERDA DE 1 PONTO DE SAN.

### PONTO DE VIDA:

A CADA NÍVEL O PERSONAGEM RECEBE 1 PONTO DE VIDA PARA ACRESCENTAR AOS SEUS PONTOS INICIAIS.

### PONTOS DE PERÍCIAS:

OS PONTOS DE PERÍCIAS PODEM SER DISTRIBUÍDOS EM QUALQUER DELAS, MAS AQUELES QUE SOBRAREM SERÃO PERDIDOS. O

JOGADOR PODE COLOCAR NO MÁXIMO 10 PONTOS DE PERÍCIA EM CADA MUDANÇA DE NÍVEL.

### PONTOS DE ATRIBUTOS:

OS PONTOS DE ATRIBUTOS PODEM SER DISTRIBUÍDOS EM QUALQUER ATRIBUTOS.

### PONTOS DE MANA:

SE O PERSONAGEM É UM MAGO ELE IRA RECEBER 100 PONTOS DE MANA POR NÍVEL.

### OUTROS PRÊMIOS:

ALÉM DESTAS MUDANÇAS, OS PERSONAGENS PODEM ENCONTRAR OUTRAS FORMAS DE MELHORIAS NO SEU STATUS, COMO POR EXEMPLO:

**TESOUROS:** OS PERSONAGENS PODEM ENCONTRAR SOMAS ENORMES DE DINHEIRO, FICAR COM UMA CASA ABANDONADA, ENCONTRAR ALGUMA JOIA RARA, GEMAS VALIOSAS, UMA PINTURA, UM OBJETO DE ARTE...

**TESOURO COM VALOR ARCANO:** OS PERSONAGENS PODEM ENCONTRAR UM MAPA COM INSTRUÇÕES PARA A LOCALIZAÇÃO DE UM PORTAL. PODE SER UM ITEM MÁGICO, UM TALISMÃ, UMA GEMA OU ATÉ MESMO UMA ARMA MÁGICA.

**TÍTULOS:** A IGREJA, SEITA, ORDEM, PRESIDENTE OU MESMO UM TRAFICANTE DE DROGAS LOCAL PODE FICAR AGRADECIDO COM O SERVIÇO PRESTADO PELOS PERSONAGENS; ELES PODEM RECEBER ALGUM TÍTULO, UMA POSIÇÃO HIERÁRQUICA MELHOR, OU UM FAVOR QUE POSSA SER USADO NO FUTURO.

**PACTOS:** OS PERSONAGENS PODEM TER CONSEGUIDO ESTABELECER CONTATO COM UM ANJO UM DEMÔNIO OU UM SER SOBRENATURAL E RESOLVIDO ALGUNS PROBLEMAS PARA ELE. PODEM CONSEGUIR UM FAVOR, PROTEÇÃO OU APENAS A GARANTIA DE QUE NÃO SERÃO DESTRUÍDOS. EM TROCA DE ALGUM SERVIÇO, UM DEMÔNIO PODE PROPOR UM PACTO OU UM NOVO NEGÓCIO.

**CONHECIMENTO:** O MUNDO DE CADA MESTRE É DIFERENTE. ESTE LIVRO SOMENTE FORNECE O ESQUELETO DO MUNDO, DE UMA FORMA BASTANTE RUDIMENTAR: CABE AO MESTRE ADICIONAR SEITAS, CRIATURAS, PESSOAS E FATOS QUE TORNARAM CADA MUNDO DIFERENTE DO OUTRO. O CONHECIMENTO SOBRE ESTES MISTÉRIOS PODE SER O MAIS PRECIOSO TESOURO.

**Anderson Ferreira Figueiredo**  
*Presidente do Clube Dragão Dourado*  
*[www.dgdourado.hpg.com.br](http://www.dgdourado.hpg.com.br)*  
*Cavaleiro do Dragão - A02*



