

# SCAR - SACRIFICIAL CONTRACT & RISK

## Manual Completo do Sistema

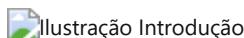


"Prepare-se para o contrato."

## SUMÁRIO

1. [O Que É SCAR?](#)
2. [Fundamentos do Sistema](#)
3. [Combate e Injúrias](#)
4. [Stress e Colapso](#)
5. [Teste de Medo](#)
6. [Tipos de Seres](#)
7. [Contratos Demoníacos](#)
8. [Armamento e Equipamento](#)
9. [Estilos de Luta](#)
10. [Pontos de Marca e Progressão](#)
11. [Habilidades](#)
12. [Aflações](#)
13. [Duelos](#)
14. [O Mundo e o Inferno](#)
15. [Criação de Personagem](#)
16. [Tabelas de Referência Rápida](#)

## PARTE 1: O QUE É SCAR?



### Bem-vindo ao Mundo dos Demônios

SCAR (Sacrificial Contract & Risk) é um RPG de mesa ambientado no universo de **Chainsaw Man**, onde demônios nascem dos medos humanos e poder **sempre** cobra um preço.

Este é um jogo sobre **sobrevivência, escolhas impossíveis e o custo de ter poder**.

### O Tom da História



SCAR não é um RPG tradicional de "amizade e esforço vencem tudo". É uma história sobre:

Tema	Descrição
<b>Sobrevivência</b>	Personagens morrem. Muitos. Sem aviso. Sem despedidas épicas.
<b>Desejo</b>	Os protagonistas não lutam por ideais grandiosos. Lutam por coisas simples.

<b>Solidão</b>	Quase todo personagem carrega um vazio interno. Conexões são raras e preciosas.
<b>Brutalidade</b>	Combates são viscerais. Sangue, membros arrancados, morte gráfica.
<b>Humor Negro</b>	Apesar de tudo, há momentos de comédia absurda.

## Dicas Para Jogar

- 1. Seu personagem VAI sofrer. Aceite isso.
- 2. Contratos são TENTADORES. Pense bem antes de aceitar.
- 3. Medo é PODER. Quanto mais temido, mais forte.
- 4. Vínculos IMPORTAM. Relações são sua âncora mental.
- 5. Ninguém é puramente bom ou mau.

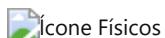
## PARTE 2: FUNDAMENTOS DO SISTEMA



### Atributos

Todo personagem possui **10 atributos** divididos em 3 categorias:

#### Atributos Físicos



Atributo	Função
<b>Força</b>	Violência direta, combate corporal
<b>Vigor</b>	Resistência, fôlego, esforço prolongado
<b>Coordenação</b>	Mira, reflexos, uso de armas

#### Atributos Táticos / Técnicos



Atributo	Função
<b>Malandragem</b>	Furtividade, enganação, lockpick

<b>Tecnologia</b>	Veículos, dispositivos, equipamentos
<b>Percepção</b>	Observação, rastreio, vigilância

---

## Atributos Mentais / Sociais



Atributo	Função
<b>Investigação</b>	Análise, dedução, pistas
<b>Negociação</b>	Barganha, persuasão
<b>Autoridade</b>	Liderança, intimidação
<b>Vínculo</b>	Empatia, conexões humanas

**IMPORTANTE:** Atributo 0 não impede a ação, mas qualquer falha gera +1 Stress adicional.

## Testes de Ação



Quando uma ação é **arriscada**, você faz um teste:

```
Role [ATRIBUTO] d10 = RESULTADO
Exemplo: Força 3 → Role 3d10
```

## Teste Contra DT (Dificuldade)

RESULTADO ≥ DT →  Sucesso
RESULTADO < DT →  Falha

## Teste Contra Oponente

SEU RESULTADO > RESULTADO DO OPONENTE →  Você vence
SEU RESULTADO < RESULTADO DO OPONENTE →  Oponente vence
EMPATE → Situação mantida / ambos sofrem consequência

## Crítico



Quando você tira **múltiplos de 10** no resultado:

Múltiplo	Efeito
<b>2x (20, 30...)</b>	+1 nível de Injúria + 1 Aflição
<b>3x (30, 40...)</b>	+2 níveis de Injúria + 1 Aflição
<b>4x+ (40, 50...)</b>	+3 níveis de Injúria OU Aflição permanente

## Movimento



### Movimento Base

MOVIMENTO = Coordenação × 2 metros

Coordenação	Movimento
3	6 metros
5	10 metros
7	14 metros

### Movimento Extra

Quer ir além do limite? Pague com Stress.

Metros Extras	Custo
+2 metros	1 Stress
+4 metros	2 Stress
+8 metros	4 Stress

## Fluxo Básico de Jogo

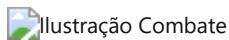


### FLUXO BÁSICO

1. SITUAÇÃO DE RISCO
- ↓
2. MESTRE DEFINE ATRIBUTO
- ↓
3. ROLE [X]d10 (X = valor do atributo)

- ↓
4. COMPARE COM DT OU OPONENTE
- ↓
5. SUCESSO / FALHA + CONSEQUÊNCIAS

## PARTE 3: COMBATE E INJÚRIAS



### Como Funciona o Combate

O combate em SCAR é um **confronto de atributos** entre atacante e defensor.

ATACANTE (Xd10) vs DEFENSOR (Yd10)
DIFERENÇA = Resultado Atacante - Resultado Defensor

### Exemplos de Confrontos Válidos



Atacante usa	Defensor usa
Força	Vigor
Coordenação	Coordenação
Coordenação	Malandragem
Força	Coordenação

### Calculando Injúrias



Se a diferença for **positiva**, o atacante causa **Injúria**:

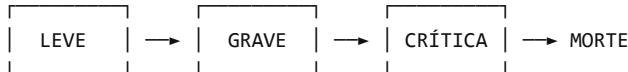
TABELA DE INJÚRIAS
--------------------

Diferença 1-9 → INJÚRIA LEVE
Diferença 10-19 → INJÚRIA GRAVE

|| Diferença 20+ → INJÚRIA CRÍTICA ||

## Os Três Níveis de Injúria

 Diagrama Níveis



Cortes, hematomas, torções	Ossos quebrados, hemorragias	Órgãos perfurados, risco de vida
----------------------------------	------------------------------------	--

## Slots de Injúria

Cada personagem tem um número **limitado** de slots para cada tipo de injúria.

### Fórmulas

LEVES = 2 + [ Vigor ÷ 2 ]
GRAVES = 1 + [ Vigor ÷ 3 ]
CRÍTICA = 1 (sempre fixo)

### Tabela de Referência Rápida

Vigor	Leves	Graves	Crítica
1	2	1	1
2	3	1	1
3	3	2	1
4	4	2	1
5	4	2	1
6	5	3	1
7	5	3	1

## Overflow de Injúrias

 Diagrama Overflow

Quando você **não tem mais slots** de um tipo, a injúria **sobe de nível**:

```
|| Slots LEVES cheios + recebe LEVE → vira GRAVE  
|| Slots GRAVES cheios + recebe GRAVE → vira CRÍTICA  
|| Slot CRÍTICA cheio + recebe CRÍTICA → MORTE
```

## Visualização

LEVES: [X] [X] [X] [X] ← CHEIO!

GRAVES: [X] [X] [ ]

CRÍTICA: [ ]

Recebe Injúria Leve...

↓

Não tem slot → Sobe para GRAVE

↓

GRAVES: [X] [X] [X] ← Marca aqui

## Sangue (Recurso de Cura)



O **Sangue** é um recurso que permite curar injúrias em combate.

```
|| SANGUE  
||  
|| Usar Sangue = Diminui 1 GRAU da maior injúria atual  
|| CRÍTICA → GRAVE → LEVE → Curado  
|| Se todas quase cheias: Zera 1 unidade da maior
```

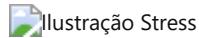
## Fluxo de Combate Completo



```
|| RODADA DE COMBATE  
||  
|| 1. DECLARAR AÇÃO  
||   ↳ Atacar, defender, mover, usar poder, etc.
```

2. ESCOLHER ATRIBUTOS
  - └ Atacante e defensor escolhem atributos coerentes
3. ROLAR DADOS
  - └ Ambos rolam [Atributo]d10
4. CALCULAR DIFERENÇA
  - └ Atacante - Defensor = Diferença
5. APLICAR RESULTADO
  - └ Positivo: Atacante causa injúria
  - └ Negativo: Ataque falha
  - └ Arma pode adicionar +Xd10 ou modificar
6. VERIFICAR CRÍTICO
  - └ Múltiplos de 10 = Efeitos extras
7. PRÓXIMO PERSONAGEM

## PARTE 4: STRESS E COLAPSO



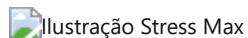
### O Que É Stress?

**Stress** representa a pressão acumulada — mental, física e emocional. É o recurso que você **gasta** para fazer coisas extraordinárias, mas se acumular demais... você **quebra**.

STRESS = Combustível para ações especiais  
 = Medidor de quanto você aguenta

Pouco Stress → Estável, mas sem recursos  
 Muito Stress → Recursos, mas perto do colapso

### Stress Máximo



### Fórmula (Humanos/Híbridos/Infernais)

STRESS MÁXIMO = 6 + Vigor + Vínculo



## Tabela de Referência

Vigor	Vínculo	Stress Máximo
2	2	10
3	2	11
3	3	12
4	3	13
4	4	14
5	4	15
5	5	16

**Bônus de Humano:** +2 Stress Máximo adicional

## Como Gastar Stress



Você **gasta** Stress voluntariamente para obter vantagens:

Uso	Custo	Efeito
♥ Ajudar Aliado	1	+1d10 para o aliado
🎲 Forçar Dados	2	Rerolar um teste
⚡ Ação Extra	3	+1 ação padrão (máx 1/rodada)
🛡️ Poderes	Varia	Custo do poder específico

## Como Ganhar Stress



Stress **acumula** quando coisas ruins acontecem:

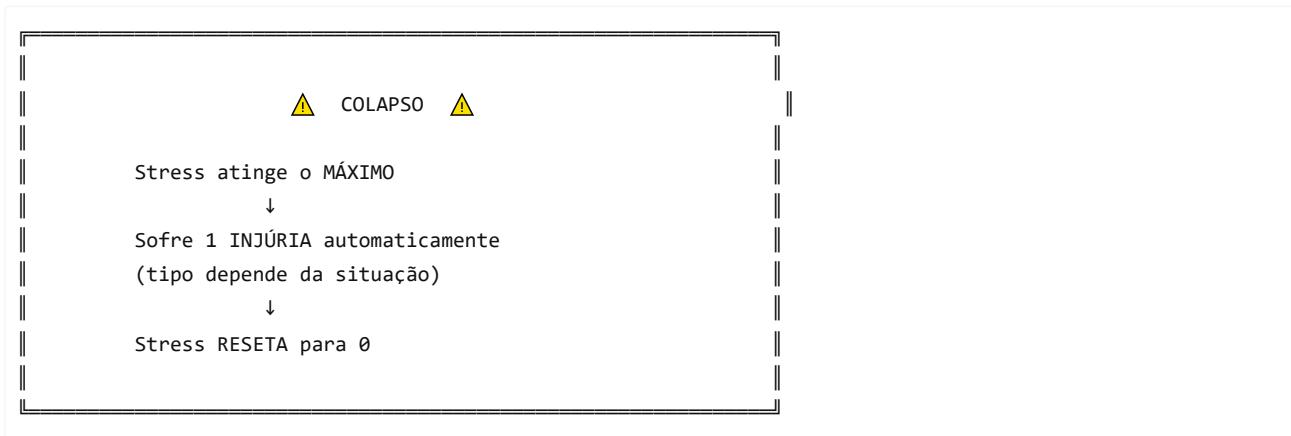
Fonte	Stress Ganho
✗ Falhar em teste	+1
✗ Falhar com Atributo 0	+2
😱 Falhar em Teste de Medo	+X (varia)
🩸 Sofrer Injúria	+1~3
💀 Presenciar algo horrível	+2~5

 Usar poderes demoníacos	Custo do poder
 Efeitos de Aflições	Varia

## Colapso



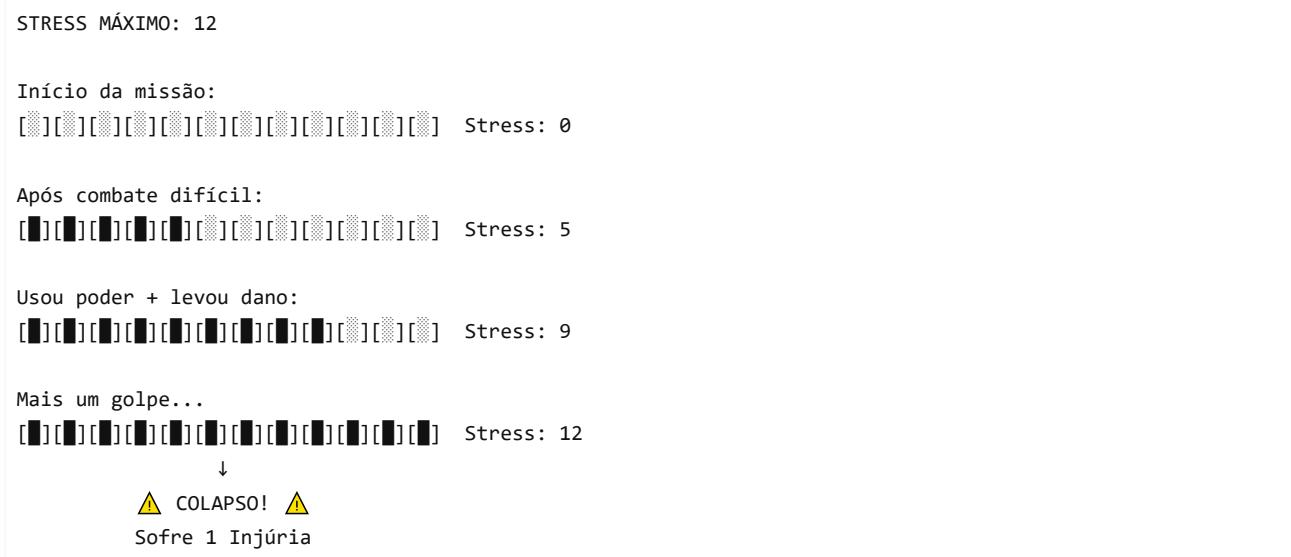
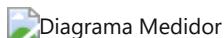
Quando você atinge o **Stress Máximo**, acontece o **COLAPSO**:



### Tipos de Colapso

Situação	Injúria Causada
Combate físico intenso	Injúria Física (Leve ou Grave)
Pressão mental/medo	Aflição Mental
Exaustão prolongada	Injúria + Aflição

## Visualização do Medidor



↓  
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Stress: 0 (resetado)

## Recuperação de Stress



Você pode recuperar Stress **1 vez por combate/cena**:

### Em Cena de Descanso

Role: d10 + Vínculo

Resultado determina recuperação:

- Baixo → Recupera metade do resultado
- Alto → Recupera total do resultado

### Em Cena de Combate

Role: d10 + Vigor

(Mais difícil se recuperar no calor da batalha)

### Recuperação em Grupo (2+ pessoas)

Todos rolam: d10 + Atributo escolhido

O mesmo atributo para todos  
(ex: todos usam Vínculo)

## Dica de Jogo

### GESTÃO DE STRESS É ESTRATÉGIA

- Gastar cedo = Vantagem agora, risco depois
- Guardar = Segurança, mas menos impacto
- Colapsar de propósito? = Reset, mas leva Injúria

|| O jogo recompensa quem sabe dosar.

## PARTE 5: TESTE DE MEDO



## O Que É o Teste de Medo?

Demônios não são apenas perigosos fisicamente — sua **presença** causa terror. Quando você encontra um demônio, pode precisar fazer um **Teste de Medo** para não entrar em pânico.

TESTE DE MEDO = Resistir ao horror de ver um demônio  
Quanto mais poderoso o demônio → Maior a dificuldade

## Níveis de Medo

 Tabela Níveis Medo

Nível	Classificação	DT
1	Perturbador	20-25
2	Amedrontador	25-30
3	Horripilante	30-35
4	Aterrorizante	35-40
5	Incomprendido (Primordiais)	40+

## Como Funciona

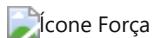
 Diagrama Teste Medo

O **jogador escolhe** qual atributo usar para resistir:

1. Demônio aparece  
↓
2. Mestre declara Nível de Medo e DT  
↓
3. JOGADOR ESCOLHE qual atributo usar  
↓
4. Rola [Atributo]d10 vs DT  
↓
5. Sucesso ou Falha (efeitos variam por atributo)

## Atributos e Seus Efeitos

 **FORÇA** — Enfrentar com Raiva



Resultado	Efeito
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Sucesso</b>	+2 Stress, pode agir normalmente
<input type="checkbox"/> <b>Falha</b>	-Xd10 em testes FÍSICOS por 1 rodada

"Eu não tenho medo de você!"

---

### 🛡 VIGOR — Aguentar o Impacto



Resultado	Efeito
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Sucesso</b>	Sem penalidade, ignora pânico
<input type="checkbox"/> <b>Falha</b>	Não pode fugir, -1 ação de movimento

"Meu corpo não vai ceder."

---

### 🎭 MALANDRAGEM — Fingir que Está Bem



Resultado	Efeito
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Sucesso</b>	Ignora o medo temporariamente
<input type="checkbox"/> <b>Falha</b>	-Xd10 em testes MENTAIS por 1 rodada

"Não deixa transparecer..."

---

### 📝 TECNOLOGIA — Racionalizar



Resultado	Efeito
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Sucesso</b>	Imune a efeitos psicológicos menores, pode ajudar aliados
<input type="checkbox"/> <b>Falha</b>	-Xd10 mentais, não pode usar poderes complexos

"É só um organismo. Posso analisar."

---

### 👑 AUTORIDADE — Impor Presença



Resultado	Efeito

<input checked="" type="checkbox"/> <b>Sucesso</b>	Sem efeito negativo, concede +1d10 a um aliado
<input type="checkbox"/> <b>Falha</b>	-Xd10 mentais, -10 em comandar

"Eu sou maior que esse medo."

## ❤️ VÍNCULO — Pensar em Quem Ama



Resultado	Efeito
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Sucesso</b>	Sem efeito negativo, +1d30 dividido entre aliados
<input type="checkbox"/> <b>Falha</b>	-Xd10 em testes MENTAIS

### Divisão do bônus:

- 1 aliado = +1d30
- 2 aliados = +1d15 cada
- 3 aliados = +1d10 cada

"Eu tenho motivo pra continuar."

## Tabela Comparativa



Atributo	Sucesso	Falha
<b>Força</b>	+2 Stress, age normal	-Xd10 físicos
<b>Vigor</b>	Sem penalidade	Não foge, -1 movimento
<b>Malandragem</b>	Ignora medo	-Xd10 mentais
<b>Tecnologia</b>	Imune + ajuda aliados	-Xd10 mentais, sem poderes
<b>Autoridade</b>	+1d10 aliado	-Xd10 mentais, -10 comandar
<b>Vínculo</b>	+1d30 aliados	-Xd10 mentais

X = Nível de Medo do demônio (1 a 5)

## Dica de Jogo

💡 ESCOLHER O ATRIBUTO É ESTRATÉGIA

- Vai atacar? Use FORÇA (sucesso = age normal)
- Vai fugir? NÃO use VIGOR (falha = não pode fugir)
- Quer ajudar a equipe? Use VÍNCULO ou AUTORIDADE
- Precisa usar poder? Evite TECNOLOGIA se falhar

A escolha reflete como seu personagem lida com medo.

## PARTE 6: TIPOS DE SERES

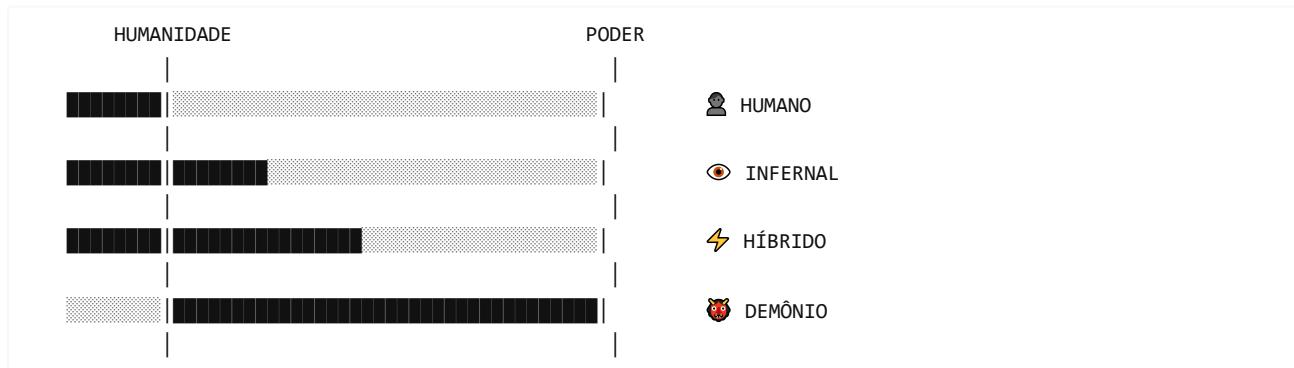
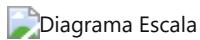


### Visão Geral

No mundo de SCAR, existem **4 tipos de seres** que podem ser jogados:

Tipo	Descrição
👤 Humano	Pessoa comum, pode fazer contratos
👁 Infernal	Demônio em corpo humano morto
⚡ Híbrido	Humano fundido com demônio
👹 Demônio	Manifestação pura do medo

### Escala de Poder vs Humanidade



### 👤 HUMANOS



### O Que São?

Pessoas comuns arrastadas para o mundo dos demônios. Contratados, agentes, civis úteis ou descartáveis.

"O mundo não te protege — mas também não te cobra além do que pode pagar."

### Atributos Base

Característica	Valor
Pontos de Atributo	16-22
Stress	6 + Vigor + Vínculo
Armamento	2 itens iniciais

## Benefícios

- +2 Stress Máximo adicional
- +1 Vínculo inicial
- Contratos mais fáceis de encerrar
- Recuperação emocional eficiente
- Pode começar com 1 Contrato Demoníaco (opcional)

## Malefícios

- MORTE É DEFINITIVA
- Demônios cobram caro em contratos
- Sofrem Aflições físicas com mais facilidade

## Perguntas de Criação

1. Quem você era antes de ser arrastado para isso?
2. O que você perderia se desaparecesse amanhã?
3. Qual mentira você conta para si mesmo?

## 👁️ INFERNAIS (Fiends)



## O Que São?

Demônios que **possuíram o cadáver de um humano**. Último recurso de sobrevivência para demônios moribundos.

- Mantêm aparência humana (com traços demoníacos visíveis)
- Personalidade do DEMÔNIO, não do humano morto
- Mais fracos que demônios puros

"Você já foi um demônio. Agora está preso em carne. Faça o que quiser com isso."

## Atributos Base

Característica	Valor
Pontos de Atributo	16-22
Stress	6 + Vigor + Vínculo

## Benefícios

- +1 Poder Demoníaco (geral)
- +1 Poder Sobrenatural Direto
- 1x por cena: detectar demônios ou poderes (custa Stress)

## Malefícios

- NÃO pode fazer contratos
- Poderes demoníacos geram Stress ADICIONAL
- Aflições são PERMANENTES ou progressivas
- Romper contrato exige sacrifício extremo

## Traços Visíveis

Infernais **sempre** têm traços demoníacos visíveis:

- Chifres
- Presas
- Olhos estranhos
- Pele de cor incomum
- Marcas corporais
- Membros deformados

*Não dá pra esconder completamente o que você é.*

## Perguntas de Criação

1. Você foi capturado ou se entregou?
2. O que você perdeu ao ganhar um corpo?
3. Qual regra humana você acha absurda?
4. Qual é seu princípio inegociável?

# ⚡ HÍBRIDOS



## O Que São?

A forma **mais rara**. Humanos que **se fundiram com um demônio** através de um gatilho específico.

- Podem alternar entre forma HUMANA e DEMONÍACA
- Dois seres dividindo o mesmo espaço, sem vencedor
- Praticamente IMORTAIS enquanto tiverem sangue

*"Você não é humano. Não é demônio. É uma arma viva. Nada além disso."*

## Atributos Base

Característica	Valor
Pontos de Atributo	16-22
Stress	6 + Vigor + Vínculo

## Benefícios

- +1 Poder Demoníaco (transformação com gatilho)
- Ignorar 1 consequência física por combate
- Stress REDUZIDO em combate direto
- RECUSA DA MORTE (pode voltar... mas algo fica pra trás)

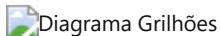
## Malefícios

- Stress AUMENTADO em cenas psicológicas
- Recuperação emocional FRACA
- Reação extrema do mundo
- Sistema de GRILHÕES

## Perguntas de Criação

1. Como aconteceu a fusão?
2. O demônio quer algo de você?
3. O que você ainda tenta proteger?
4. O que acontece se perder o controle?

## ▣ Sistema de Grilhões (Exclusivo de Híbridos)



**Grilhões** representam o quanto o demônio tem controle sobre você.

- Cada uso de poder demoníaco = +1 Grilhão
- Diminui 1 ponto a cada 20 MINUTOS de descanso

## Acúmulo de Grilhões

Grilhões	Efeito
A cada 5	Mestre pode fazer demônio agir através de você (1 vez)
10+	Mestre assume controle por 1 CENA INTEIRA (1×/sessão)
15+	Possessão total (teste de medo DT 40 ou vira Infernal)

## O Que o Demônio Pode Fazer

- Sussurrar uma ordem (teste de medo DT 25 para ignorar)
- Forçar uma ação violenta em momento de raiva
- Tomar controle por 1 rodada em combate
- Fazer você falar algo que não queria
- Sabotar uma interação social

## DEMÔNIOS PUROS



## O Que São?

**Manifestações físicas do medo coletivo humano.** Não "nascem" — simplesmente existem porque a humanidade teme algo.

- Os mais poderosos, mas também os mais instáveis
- Não possuem empatia natural — precisam APRENDER
- Forma varia: humanóide, monstruosa ou abstrata

"Um Demônio não nasce — ele CONDENSA."

## A Regra de Ouro do Poder

QUANTO MAIS PESSOAS TEMEM UM CONCEITO,  
MAIS PODEROSO É O DEMÔNIO.

Nível de Medo	Exemplos
<b>Fracos</b>	Pepino, tomate, lesma
<b>Médios</b>	Sangue, facas, aranhas, afogamento
<b>Fortes</b>	Escuridão, dor, guerra
<b>Primordiais</b>	Morte, o desconhecido, o fim

## Atributos Base

Característica	Valor
Pontos de Atributo	18 + bônus da origem
Stress	Calculado pela origem
Medo Inicial	Nível 1
Poderes	2 Poderes Demoníacos
Falha Central	Obrigatória

## Origens do Medo

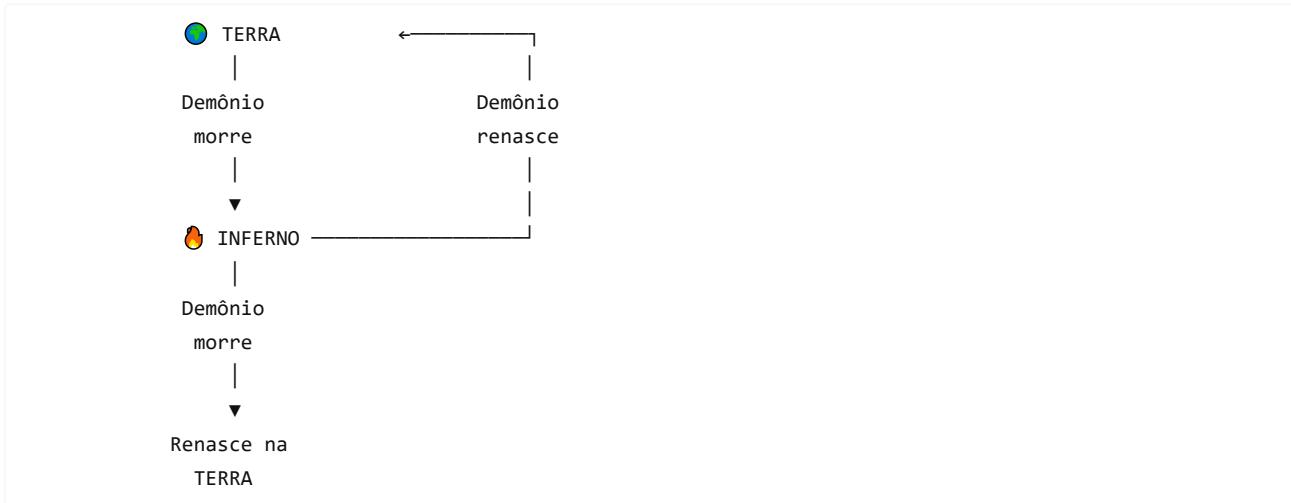
 Tabela Origens

Origem	Exemplos	Característica
 <b>Medo Incomum</b>	Dor, fogo, sangue, lâminas	Combate direto, regeneração
 <b>Medo Social</b>	Vigilância, guerra, autoridade	Poder com multidões
 <b>Medo Bíblico</b>	Juízo, pecado, castigo	Alimentado por culpa e fé
 <b>Medo Conceitual</b>	Silêncio, vazio, tempo	Difícil de combater

<b>Medo Primordial</b>	Morte, extinção, trevas	Quase imortais
------------------------	-------------------------	----------------

## Ciclo da Morte

Diagrama Ciclo



**EXCEÇÃO:** Devorado pelo Demônio da Motosserra = APAGADO da existência

## Comparativo Geral

Tabela Comparativa

Aspecto	Humano	Infernal	Híbrido	Demônio
<b>Atributos</b>	16-22	16-22	16-22	18+origem
<b>Pode morrer?</b>	Definitivo	Sim	Difícil	Renasce
<b>Contratos?</b>	Sim	Não	Sim (caro)	Marca outros
<b>Poderes</b>	Via contrato	Inatos	Transformação	Inatos
<b>Aflações</b>	Temporárias	Permanentes	Progressivas	Ligadas ao medo
<b>Grilhões?</b>	Não	Não	Sim	Não

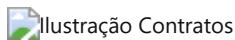
## Qual Tipo Escolher?

HUMANO	→ Drama humano, sobrevivência, contratos → "Como uma pessoa normal lida com o horror?"
INFERNAL	→ Perspectiva alienígena, não pertencer → "Como um monstro tenta existir entre humanos?"
HÍBRIDO	→ Conflito interno, poder vs controle

→ "Quanto da minha humanidade eu perco?"

DEMÔNIO → Ser o monstro, evolução pelo terror  
 → "O que significa ser feito de medo?"

## PARTE 7: CONTRATOS DEMONÍACOS

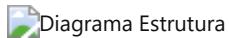


### O Que São Contratos?

Contratos são **pactos vinculantes** entre humano e demônio. A principal forma de humanos ganharem poder sobrenatural.

**⚠ REGRA FUNDAMENTAL:** Demônios NÃO são seus amigos. Mesmo contratos "justos" são feitos com criaturas que se alimentam do seu medo. Eles vão cobrar. **SEMPRE.**

### Estrutura de Todo Contrato



Todo contrato possui **4 elementos obrigatórios**:

Elemento	Descrição
⚡ O Poder	O que o demônio te dá
💰 O Preço	O que você paga em troca
📋 A Restrição	Regras que você deve seguir
💀 A Quebra	O que acontece se violar

### Tipos de Preço



Tipo	Descrição	Exemplo
🩸 Físico	Partes do corpo	Olhos, dedos, anos de vida
⌚ Comportamental	Ações obrigatórias/proibidas	"Deve fumar 1 cigarro/dia"
🕯 Sacrificial	Oferendas periódicas	Sangue semanal
⚙️ Condicional	Limitações de uso	"Só funciona à noite"

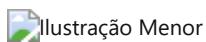
### Categorias de Contratos



Categoria	Poder	Aflição	Custo PM
<b>Menor</b>	Limitado	Leve	2
<b>Médio</b>	Forte	Ativa	3
<b>Maior</b>	Destruidor	Severa	4
<b>Invocação</b>	Médio	= Força	3
<b>Restrição</b>	Extremo	Morte	Aprovação

---

## Contratos Menores



### 吸烟 Demônio do Cigarro

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Cortina de fumaça que bloqueia visão (área média)
<b>Atributo</b>	Percepção
<b>Custo</b>	2 Stress
<b>Aflição</b>	Tosse persistente (-5 furtividade)
<b>Restrição</b>	Deve fumar 1 cigarro por dia
<b>Marca</b>	Dedos amarelados permanentes

---

### 破碎 Demônio do Vidro

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Espinhos de vidro em arma (+1d10 dano, 1 cena)
<b>Atributo</b>	Coordenação
<b>Custo</b>	1 Stress + 1 Injúria Leve
<b>Aflição</b>	Cicatrizes de vidro nas mãos
<b>Restrição</b>	Não pode usar luvas
<b>Marca</b>	Palmas refletem luz estranhamente

---

### 老鼠 Demônio do Rato

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Invoca 3 ratos espiões (1 cena)
<b>Atributo</b>	Malandragem

<b>Custo</b>	1 Stress por rato
<b>Aflição</b>	Cheiro de esgoto
<b>Restrição</b>	Não pode matar ratos
<b>Marca</b>	Unhas amareladas

---

### 🔨 Demônio do Martelo

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Martelo grande (Injúria +1 estágio, 1 ataque)
<b>Atributo</b>	Força
<b>Custo</b>	3 Stress
<b>Aflição</b>	Dores crônicas nos braços
<b>Restrição</b>	Destruir 1 objeto por dia
<b>Marca</b>	Mãos ásperas e calejadas

---

## Contratos Médios



### 🦊 Demônio da Raposa

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Cabeça gigante de raposa (Injúria Grave)
<b>Atributo</b>	Autoridade
<b>Custo</b>	4 Stress + sacrifício de memória
<b>Aflição</b>	Esquecimento de rostos
<b>Restrição</b>	Não pode mentir para demônios
<b>Marca</b>	Olhos alaranjados quando com raiva

---

### 🗡 Demônio da Faca

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	3 lâminas flutuantes (1d10 cada)
<b>Atributo</b>	Coordenação
<b>Custo</b>	4 Stress + 1 Injúria Leve
<b>Aflição</b>	Cicatrizes que ardem
<b>Restrição</b>	Cortar palma 1x/lua

<b>Marca</b>	Palmas com corte fresco
--------------	-------------------------

### Demônio da Maldição

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Alvo sofre -2d10 em tudo (1 cena)
<b>Atributo</b>	Investigação
<b>Custo</b>	5 Stress + falar nome 3x
<b>Aflição</b>	Pesadelos constantes
<b>Restrição</b>	Não pode ajudar amaldiçoados
<b>Marca</b>	Língua escurecida

### Demônio do Punho

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Socos +2d10 e empurram (1 cena)
<b>Atributo</b>	Força
<b>Custo</b>	3 Stress por cena
<b>Aflição</b>	Dores articulares severas
<b>Restrição</b>	Nocautear 1 pessoa/semana
<b>Marca</b>	Punhos inchados

## Contratos Maiores



### Demônio da Aranha

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Teias gigantes imobilizam múltiplos alvos
<b>Atributo</b>	Percepção
<b>Custo</b>	6 Stress + 1 Injúria Grave
<b>Aflição</b>	Medo de ESTAR SEM aranhas
<b>Restrição</b>	Não matar aranhas + 1 presa/mês
<b>Marca</b>	Olhos extras sob stress

### Demônio da Katana

Aspecto	Descrição

<b>Poder</b>	Katana demoníaca (Injúria +1 estágio)
<b>Atributo</b>	Coordenação
<b>Custo</b>	5 Stress + sangue de inimigo
<b>Aflição</b>	Sede de sangue crescente
<b>Restrição</b>	Matar 1 ser vivo/mês
<b>Marca</b>	Cicatriz de katana nas costas

---

### 💡 Demônio do Pesadelo

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Todos em área fazem Teste de Medo 3
<b>Atributo</b>	Autoridade
<b>Custo</b>	7 Stress + 2 dias sem dormir
<b>Aflição</b>	Insônia crônica
<b>Restrição</b>	Não despertar dorminhocas
<b>Marca</b>	Olheiras permanentes

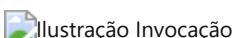
---

### ⚡ Demônio do Trovão

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Raio devastador (área, 3d10)
<b>Atributo</b>	Força
<b>Custo</b>	6 Stress + 1 Injúria Grave
<b>Aflição</b>	Tremores nas mãos
<b>Restrição</b>	Não tocar água parada
<b>Marca</b>	Cicatrizes de Lichtenberg

---

## Contratos de Invocação



### Demônio Menor Familiar

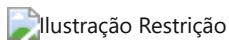
Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Invoca demônio menor (atributos 2, 3 Injúrias Leves)
<b>Atributo</b>	Vínculo
<b>Custo</b>	4 Stress

<b>Aflição</b>	Vozes sussurrando
<b>Restrição</b>	Alimentar com sangue semanalmente
<b>Marca</b>	Tatuagem que pulsa

## Enxame

Aspecto	Descrição
<b>Poder</b>	Enxame de insetos (-2d10 inimigos, 2 rodadas)
<b>Atributo</b>	Malandragem
<b>Custo</b>	3 Stress
<b>Aflição</b>	Sensação de rastreamento
<b>Restrição</b>	Não usar repelente
<b>Marca</b>	Picadas que nunca curam

## Contratos de Restrição



**⚠ REQUER APROVAÇÃO DO MESTRE — MORTE INSTANTÂNEA SE QUEBRADO**

### Imortalidade Temporária

Aspecto	Descrição
<b>Efeito</b>	Não pode morrer por 1 missão
<b>Restrição</b>	Todas Injúrias acumuladas ao fim
<b>Marca</b>	Coração para de bater
<b>Morte se</b>	Quebrar promessa durante contrato

### Poder Máximo

Aspecto	Descrição
<b>Efeito</b>	+3d10 em TODOS testes (1 cena)
<b>Restrição</b>	Perde 1 sentido permanentemente
<b>Marca</b>	Corpo começa a demonizar
<b>Morte se</b>	Usar mais de 1×/mês

### Troca de Vida

Aspecto	Descrição
<b>Efeito</b>	Transfere TODAS Injúrias para 1 alvo

<b>Restrição</b>	Alvo deve ser aliado ou inocente
<b>Marca</b>	Mãos manchadas de vermelho
<b>Morte se</b>	Usar em inimigo

---

## PARTE 8: ARMAMENTO E EQUIPAMENTO



### Estrutura de Armas

Toda arma possui:

Elemento	Descrição
<b>Dano</b>	Bônus de dados (+Xd10)
<b>Injúria Base</b>	Leve, Grave ou Crítica
<b>Crítico</b>	Efeito especial ao tirar crítico
<b>Alcance</b>	Curto, Médio ou Longo
<b>Tipo</b>	Corte, Impacto, Perfuração, Balístico
<b>Efeito</b>	Propriedades especiais
<b>Custo</b>	Preço em ¥

---

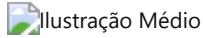
### Armas de Curto Alcance



Arma	Dano	Injúria	Crítico	Efeito	Custo
<b>Faca</b>	+0	Leve	Sangramento (+2 Stress/rodada)	Ocultável	50 ¥
<b>Soco Inglês</b>	+1d10	Leve	Atordoar (-1 ação)	Ocultável	30 ¥
<b>Bastão/Taco</b>	+1d10	Leve	Atordoar (-1 ação)	—	40 ¥
<b>Katana</b>	+1d10	Grave	Sangramento (+3 Stress/rodada)	Alcance estendido	800 ¥
<b>Machado</b>	+2d10	Grave	Execução (morte em indefeso)	Pesada (-1d10 esquiva)	300 ¥
<b>Marreta</b>	+2d10	Grave	Derrubar (alvo no chão)	Pesada, Lenta	250 ¥
<b>Motoserra</b>	+3d10	Grave	Brutal (+1 nível Injúria)	Pesada, Barulhenta	1.500 ¥
<b>Lança</b>	+1d10	Grave	Perfurante (ignora proteção)	Alcance estendido	200 ¥

---

### Armas de Médio Alcance



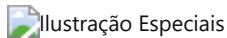
Arma	Dano	Injúria	Crítico	Efeito	Custo
<b>Revólver</b>	+1d10	Grave	+1 Injúria	Confiável, 6 tiros	600 ¥
<b>Pistola 9mm</b>	+1d10	Grave	+1 Injúria	Rápida (2× tiro), 3 rajadas	700 ¥
<b>Pistola .45</b>	+2d10	Grave	Perfurante	Recuo, 4 tiros	900 ¥
<b>Submetralhadora</b>	+2d10	Grave	Supressão	Área (2 alvos), 2 rajadas	2.000 ¥

## Armas de Longo Alcance



Arma	Dano	Injúria	Crítico	Efeito	Custo
<b>Rifle de Caça</b>	+2d10	Crítica	Execução	Precisa (+2d10 preparado), 3 tiros	2.500 ¥
<b>Rifle Tático</b>	+2d10	Crítica	+1 Injúria	Rápido, 5 tiros	4.000 ¥
<b>Sniper</b>	+3d10	Crítica	Execução	Requer preparo, Silencioso, 1 tiro	8.000 ¥

## Armas Especiais



Arma	Dano	Injúria	Alcance	Efeito	Custo
<b>Granada</b>	+2d10	Grave	Médio	Área grande, 1 uso	500 ¥
<b>Coquetel Molotov</b>	+1d10	Grave	Médio	Área, Queimadura (+3 Stress)	50 ¥
<b>Arco Composto</b>	+1d10	Grave	Longo	Silencioso, flechas recuperáveis	1.500 ¥

## Armaduras



Armadura	Proteção	Cobertura	Penalidade	Custo
<b>Roupa Reforçada</b>	-1 nível (1×/cena)	Tronco	—	200 ¥
<b>Colete Oculto</b>	-1 nível	Tronco	—	800 ¥
<b>Colete Tático</b>	-1 nível	Tronco	-1d10 Coord	1.500 ¥
<b>Colete + Placas</b>	-2 níveis	Tronco	-1d10 Coord/Malan	3.000 ¥
<b>Capacete Tático</b>	Crítica→Grave	Cabeça	-1d10 Percepção	600 ¥

<b>Armadura Anti-Motim</b>	-2 níveis	Corpo todo	-2d10 Coord/Malan	5.000 ¥
<b>Escudo Balístico</b>	Bloqueia 1 ataque/rodada	Frontal	Ocupa 1 mão	2.000 ¥

---

## Tipos de Dano



Tipo	Efeito
<b>Corte</b>	Pode causar sangramento
<b>Perfuração</b>	Pode ignorar proteção
<b>Impacto</b>	Pode atordoar/derrubar
<b>Balístico</b>	Ignorado por coberturas
<b>Explosivo</b>	Área, ignora cobertura parcial
<b>Fogo</b>	Dano contínuo

---

## Efeitos Comuns

Efeito	Descrição
<b>Ocultável</b>	Pode esconder no corpo
<b>Pesada</b>	-1d10 para esquivar
<b>Lenta</b>	Não pode mover e atacar junto
<b>Barulhenta</b>	Impossível ser furtivo
<b>Perfurante</b>	Ignora 1 nível de proteção

---

## PARTE 9: ESTILOS DE LUTA



### O Que São Estilos?

No mundo de SCAR, seu **estilo de luta** pode ser a diferença entre voltar para casa ou virar estatística.

- Todo personagem escolhe **1 Estilo** na criação
- Estilos são **passivos** — sempre ativos, sem custo
- Não dão bônus numéricos fixos
- Alteram como você recebe/causa **Injúrias, Stress ou Aflições**

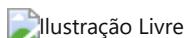
### Boxe



#### BOXE

- Jab de esquerda: se alvo falhou, pode repetir ataque com metade da força
- Defesa pode usar Percepção ou Vínculo no lugar de Coordenação (curto alcance)

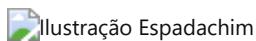
## Estilo Livre



#### ESTILO LIVRE

- Pode usar Malandragem para atacar (1x/rodada) ou se defender
- Injúrias causadas podem gerar efeito (queda, deslocamento, desarme)
- Se ambiente ajudar, defensor rola -1d10

## Espadachim



#### ESPADACHIM

- Se diferença for 5+, Injúria Leve vira sangramento
- Pode defender com Percepção ou Tecnologia
- Em 1x1, ignora armamento de defesa

## Atirador

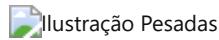


#### ATIRADOR

- Ataques criam zona de perigo
- Alvos que atravessam a zona:

- Sofrem -1d10 em toda ação
  - Diferença 10+ pode aumentar Injúria em 1 grau
- 

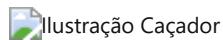
## Armas Pesadas



### ARMAS PESADAS

- Armaduras não reduzem dano
  - Injúrias Graves criam Aflição física automática
  - Alvos menores testam Medo 1 ao serem atacados
- 

## Caçador



### CAÇADOR

- Por cada rodada observando, ignora 1d10 defensivo (sem limite)
  - Ataques armados podem usar Investigação ou Negociação
  - Pode trocar dano por condição (marcado, exposto, sangramento)
  - Pode avisar aliados sem gastar ação
- 

## Instintivo

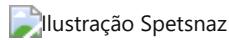


### INSTINTIVO

- Sempre que causar Injúria → +2 Stress no alvo
  - Pode atacar usando Percepção ou Investigação em vez de Força
-

---

## Spetsnaz



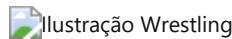
### SPETSNAZ

---

- Primeiro ataque da cena: se causar Injúria → aumenta 1 grau
  - Pode usar Coordenação ou Autoridade para ataques corpo a corpo armados
  - Contra alvo desatento/imobilizado/ferido, ignora redução de defesa
- 

---

## Wrestling



### WRESTLING

---

- Pode usar Força ou Vigor para: agarrar, derrubar ou manter imobilizado
  - Alvos agarrados sofrem:
    - 1d10: diferença -10
    - 2d10: diferença +10
    - 3d10: com aflição ou diferença +20
  - Pode escolher NÃO causar Injúria para:
    - Drenar +2 Stress do alvo
    - Causar Aflição leve
- 

---

## Judô



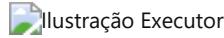
### JUDÔ

---

- Quando inimigo errar ataque corpo a corpo: pode contra-atacar (1x/rodada)
- Pode usar Coordenação, Vigor ou Vínculo para defesa
- Se vencer defesa por 5+: pode derrubar ou deslocar o alvo

- Se atacante tiver Força maior:  
Judô ganha +1d10 defensivo
- 

## Executor



### EXECUTOR

---

- Contra alvos com Autoridade maior:  
+1d10 geral
  - Se causar Injúria Grave: alvo não pode conceder bônus ou liderar
  - Pode trocar dano por Aflição
- 

## Mãos da Guerra



### MÃOS DA GUERRA

---

- Todas as armas improvisadas que empunhar viram armamento leve ou médio (+1d10 ou +2d10)
  - Se empunhar armamento demoníaco, ganha apenas +10 em dano
- 

## Tabela Comparativa



Estilo	Foco Principal	Atributos Alternativos
Boxe	Repetição de ataques	Percepção/Vínculo para defesa
Estilo Livre	Efeitos de combate	Malandragem para ataque
Espadachim	Sangramento	Percepção/Tecnologia para defesa
Atirador	Controle de área	—
Armas Pesadas	Ignorar armadura	—
Caçador	Observação	Investigação/Negociação
Instintivo	Stress no alvo	Percepção/Investigação

Spetsnaz	Primeiro golpe	Coordenação/Autoridade
Wrestling	Controle/Grapple	Força/Vigor
Judô	Contra-ataque	Coord/Vigor/Vínculo
Executor	Anti-líderes	—
Mãos da Guerra	Improvisação	—

## PARTE 10: PONTOS DE MARCA E PROGRESSÃO



### O Que São Pontos de Marca?

**Pontos de Marca (PM)** representam o quanto o mundo, o sistema e os demônios já deixaram **cicatriz** em você. É através dos PM que personagens crescem e ficam mais fortes.

PM = Experiência + Trauma + Evolução  
Você não fica forte sem sofrer.

### PM Inicial (Baseado na História)

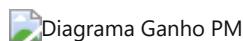


História do Personagem	PM Inicial
Vida comum, sem eventos extremos	2 PM
Já enfrentou mortes, violência ou caos	3 PM
Sobreviveu a eventos traumáticos graves	4 PM
Passado extremo (massacre, contrato antigo)	5 PM

#### Bônus por experiência prévia:

Pontos totais de missões concluídas: 1d10  
A cada 3 anos de experiência: +1 no teste

### Como Ganhar PM



## Durante Missões

Situação	PM Ganho
Missão padrão concluída	+1 PM
Missão com risco real / trauma	+2 PM
Evento que muda o personagem	+3 PM (raro)

## Treinos e Conhecimento

Situação	PM Ganho
Treino comum	+1 PM
Treino perigoso ou demoníaco	+2 PM
Ritual / conhecimento proibido	+3 PM (raro)

## Custos de Progressão

### Humanos



Melhoria	Custo PM
Habilidade Geral	2
Habilidade de Origem Humano	2
Novo Contrato Menor	2
Novo Contrato Médio	3
Novo Contrato Maior	4
Evolução de Contrato	2
+1 Injúria Leve Máx.	2
+1 Injúria Grave Máx.	3
+1 Atributo	4

### Infernais



Melhoria	Custo PM
Novo Poder Demoníaco	3
Habilidade Geral	2
Habilidade de Origem Infernal	2

Evolução de Poder	3
Transformação Parcial	4
Transformação Completa	6
+1 Injúria Leve Máx.	3
+1 Injúria Grave Máx.	4
+1 Atributo	4

---

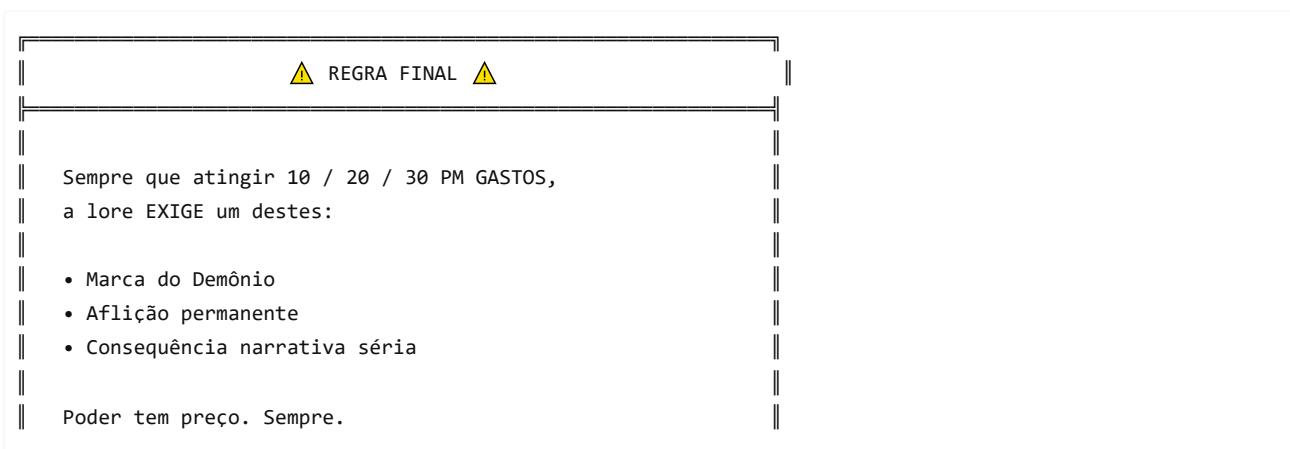
## Híbridos

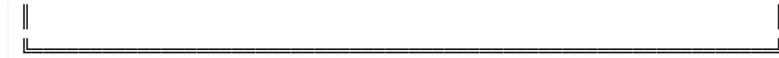


Melhoria	Custo PM
Novo Poder Demoníaco	3
Habilidade Geral	2
Habilidade de Origem Híbrida	2
Evolução de Poder	2
Novo Contrato Menor	3
Novo Contrato Médio	4
Novo Contrato Maior	5
Transformação Completa	6
+1 Atributo	5
+1 Injúria Leve Máx.	3
+1 Injúria Grave Máx.	4

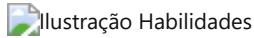
---

## Marcos de Progressão





## PARTE 11: HABILIDADES



### O Que São Habilidades?

Habilidades representam **técnica extrema, sobrevivência, trauma ou adaptação**. Elas não criam fenômenos sobrenaturais — apenas mudam como o personagem lida com risco, pressão e violência.

### Categorias de Habilidades

Categoria	Foco
⚔️ Combate Corpo a Corpo	Socos, golpes, pressão
🎯 Combate à Distância	Tiros, precisão, supressão
🏃 Mobilidade e Evasão	Esquiva, movimento, defesa
🛡 Resistência e Sobrevida	Aquentar dano, não morrer
📋 Tática e Suporte	Ajudar aliados, planejar
🔧 Perícia Técnica	Equipamentos, sabotagem
💬 Social e Mental	Intimidação, manipulação
⭐ Habilidades Mestras	Poderes de alto nível

### Habilidades de Combate Corpo a Corpo (Exemplos)



Habilidade	Requisito	Efeito	Custo
<b>Soco Básico</b>	Força 2	+5 em testes de soco	1 PM
<b>Soco Forte</b>	Força 4	+10 em testes de soco	2 PM
<b>Soco Brutal</b>	Força 6	+15 em soco; +1 Stress no alvo	3 PM
<b>Golpe Decisivo</b>	Força 4	+10 diferença = +1 Injúria	2 Stress
<b>Pressão Constante</b>	Força 3	Injúria = +1 Stress no alvo	Passivo
<b>Quebra-Ossos</b>	Força 5	Injúria Grave = -1d10 físico no alvo	3 Stress

### Habilidades de Combate à Distância (Exemplos)



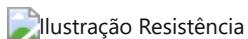
Habilidade	Requisito	Efeito	Custo
<b>Atirador Básico</b>	Coord 2	+5 em ataques à distância	1 PM
<b>Atirador Avançado</b>	Coord 4	+10 em ataques à distância	2 PM
<b>Atirador Letal</b>	Coord 6	+15; +10 diferença ignora cobertura	3 PM
<b>Tiro de Supressão</b>	Coord 4	Inimigos na área sofrem -1d10	2 Stress
<b>Tiro Duplo</b>	Coord 5	Ataca 2 alvos com -1d10 cada	2 Stress
<b>Sniper Profissional</b>	Coord 5, Perc 4	Distância longa sem penalidade	Passivo

## Habilidades de Mobilidade (Exemplos)



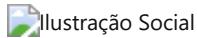
Habilidade	Requisito	Efeito	Custo
<b>Arrancada Relâmpago</b>	Coord 2	+1 ação de movimento	1 Stress
<b>Passo Veloz</b>	Coord 3	+1 ação de esquiva	1 Stress
<b>Mãos Rápidas</b>	Coord 3	+1 ação de aparagem	1 Stress
<b>Reflexo Antecipado</b>	Coord 4	+1d10 esquiva no 1º ataque	Passivo
<b>Esquiva Perfeita</b>	Coord 6	Esquiva automática (1x/cena)	3 Stress
<b>Speed Blitz</b>	Coord 7, Vigor 5	Ataca múltiplos alvos	4 PM

## Habilidades de Resistência (Exemplos)



Habilidade	Requisito	Efeito	Custo
<b>Postura de Impacto</b>	Vigor 3	Reduz Injúria em 1 estágio	2 Stress
<b>Dor Conhecida</b>	Vigor 3	Ignora penalidade da 1ª Injúria	Passivo
<b>Pele Dura</b>	Vigor 4	1ª Injúria Leve = 0	Passivo
<b>Ficar de Pé</b>	Vigor 4	Age normalmente incapacitado	2 Stress
<b>Tanque Humano</b>	Vigor 6	Graves = Leves (penalidade)	3 PM
<b>Indestrutível</b>	Vigor 7	1ª Crítica vira Grave	4 PM

## Habilidades Sociais (Exemplos)



Habilidade	Requisito	Efeito	Custo
<b>Olhar que Quebra</b>	Autorid 4	Inimigo +1 Stress ao encarar	Passivo
<b>Intimidação Natural</b>	Autorid 5	Humanos comuns podem fugir	2 Stress
<b>Mentira Convincente</b>	Malan 4	Mentira = verdade até prova	2 Stress
<b>Leitor de Pessoas</b>	Perc 4, Vínc 3	Detecta mentiras óbvias	Passivo
<b>Presença Dominante</b>	Autorid 6	Medo 2 ou menos: -1d10	3 PM

## Habilidades Mestras (Custo: 4 PM)



Habilidade	Requisito	Efeito
<b>Reflexo de Batalha</b>	Coord 7, Perc 6	Reage a qualquer ataque visível
<b>Senhor da Guerra</b>	Autorid 7, Força 5	Aliados +1d10 enquanto você estiver de pé
<b>Presença Aterrorizante</b>	Autorid 7	Medo 3 ou menos fazem teste DT 35
<b>Mente de Aço</b>	Invest 5, Autorid 5	Imune a efeitos mentais Medo 3-
<b>Sobrevivente Lendário</b>	Vigor 7, Vínc 5	Sobrevive a qualquer ataque (1×/missão)
<b>Assassino Silencioso</b>	Malan 7, Coord 6	Ataques furtivos +2 estágios
<b>Imortal de Combate</b>	Vigor 7, Força 6	Só incapacitado por Críticas

# PARTE 12: AFLIÇÕES



## O Que São Aflições?

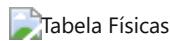
Aflições são estados mais graves que Injúrias. Representam traumas físicos e mentais que afetam o personagem além do dano puro.

## Como Ganhar Aflições

Fonte	Descrição
Sofrer Injúria Grave	Risco de aflição
Stress excessivo	+40% do total de uma vez
Presenciar algo perturbador	Horror extremo
Falha crítica em situação extrema	Evento traumático

Colapso	Depende da situação
---------	---------------------

## Aflições Físicas Temporárias



**Duração:** 1d3 rodadas (ou até tratamento/usuarios Sangue)

### Categorias (Role d100)

Faixa	Categoria
01-15	Colapso Corporal
16-30	Perda Sensorial
31-45	Dor e Tormento
46-60	Deformação Temporária
61-75	Auto-Lesão
76-90	Reações Violentas
91-100	Colapso Final

### Exemplos

Resultado	Aflição	Debuff
01	Desmaio Súbito	Inconsciente 1 rodada
18	Cegueira Temporária	-5d10 Coord/Perc
33	Queimadura Fantasma	-3d10 Vigor, tenta apagar "chamas"
52	Joelhos Invertidos	Não fica em pé, -5d10 movimento
68	Bater Cabeça	1 Injúria Grave, -3d10 Perc/Invest
88	Febre Súbita	-3d10 todos físicos, +2 Stress

## Aflições Mentais Temporárias



**Duração:** 1d3 rodadas (ou até recuperar Stress)

### Categorias (Role d100)

Faixa	Categoria
01-15	Colapso Psicológico
16-30	Visões e Alucinações

31-45	Distorção de Percepção
46-60	Delírios e Mania
61-75	Perda de Controle
76-90	Transtornos Extremos
91-100	Colapso Final

## Exemplos

Resultado	Aflição	Debuff
02	Fuga da Realidade	Foge em pânico, -2d10 tudo
20	Aliados Demoníacos	Pode atacar aliados
37	Mundo Líquido	-3d10 Coord, perde movimento
52	Perseguição Paranóica	-3d10 Vínculo, ataca quem aproxima
71	Impulso Suicida	Teste de Vínculo ou se fere
93	Esquizofrenia Temporária	Pode obedecer vozes hostis

## PARTE 13: DUELOS



### E Hora do Duelo!

Duelos são confrontos formais 1×1 com regras especiais.

### Condições

- Ambos devem ACEITAR o duelo
- Recusar = -3d10 por 2 rodadas + marca de covarde

### Preparação



1. Cada duelista escolhe 3 atributos (forte, médio, fraco)
2. Rolam os 3 secretamente e anotam
3. Declaram intenção: MATAR ou INCAPACITAR

### Rodadas (Melhor de 3)



- Escolhem secretamente qual resultado usar
- Revelam ao mestre simultaneamente
- Maior resultado vence a rodada
- Empate: ambos +2 Stress, rodada não conta
- Resultado usado é DESCARTADO

### Consequências por Rodada Perdida

Derrota	Consequência
1 <sup>a</sup>	+3 Stress
2 <sup>a</sup>	Injúria Leve

### Resultado Final (3<sup>a</sup> Rodada)

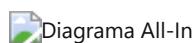


Diferença	Perdedor Sofre
1-9	Injúria Grave
10-19	Injúria Grave + Aflição
20+	<b>MORTE</b> (ou Incapacitado)

### Marca do Duelo

Sobrevivente ganha CICATRIZ PERMANENTE (narrativa)

### All-In (Opcional)



- Declarar ANTES de revelar na 2<sup>a</sup> ou 3<sup>a</sup> rodada
- Soma TODOS os resultados restantes
- Se perder: consequência DOBRADA
- Se ambos usarem: perdedor sofre TRIPLICADA

## PARTE 14: O MUNDO E O INFERNO



### O Inferno

O Inferno é **real e literal**. Não é metáfora — é um lugar físico onde demônios habitam.

- Campo florido com portas no céu
- Cada porta representa um MEDO
- Demônios mais poderosos dominam territórios maiores
- O Inferno tem demônios que NUNCA vieram à Terra

## Portas para o Inferno



São literalmente portas que ligam o mundo humano ao Inferno.

### Como Abrir

- Demônios, Híbridos ou Infernais podem usar sua mente
- A porta surge próxima ao usuário, sobrepondo o que existe
- Nem todos conseguem — é um terror que poucos aceitam

### Aviso

Se encontrar uma porta, REZE e se AFASTE.  
Grandes chances de algo sair ou um demônio estar próximo.

## As Facções



No mundo de *Chainsaw Man*, **ninguém é inocente**. Toda facção tem sangue nas mãos.

### Governamentais

Facção	Descrição
<b>Segurança Pública</b>	Força oficial de caça. Trabalho burocrático, alta mortalidade.
<b>Forças Internacionais</b>	EUA (armas), China (experimentos), Rússia (brutalismo), Vaticano (exorcistas)
<b>Divisão de Pesquisa</b>	Cientistas que estudam demônios. Cruzam linhas éticas.

### Independentes

Facção	Descrição
<b>Caçadores Privados</b>	Freelancers. Sem regras, sem backup.
<b>Guilda dos Contratos</b>	Intermediários entre humanos e demônios.
<b>Os Sobreviventes</b>	Comunidades escondidas. Desconfiam de tudo.
<b>Sindicato do Mercado Negro</b>	Traficam partes de demônios e contratos.

## Religiosas e Cultos

Facção	Descrição
<b>Igreja da Vida</b>	Exorcistas que lutam SEM contratos.
<b>Filhos do Medo</b>	Querem virar demônios. Objetivo: invocar Primordial.
<b>Ordem da Vontade</b>	Acreditam em coexistência. Protegem demônios "pacíficos".
<b>Seita da Fome</b>	Devoram humanos e demônios.

## Demoníacas

Facção	Descrição
<b>4 Cavaleiros</b>	Aliança: Controle, Morte, Fome, Guerra
<b>Corte da Violência</b>	Glorificam combate. Respeitam só força.
<b>Pacto dos Famintos</b>	Demônios fracos unidos. Caçam em grupo.
<b>Os Errantes</b>	Solitários. Alguns antigos e cansados.
<b>Servos do Pesadelo</b>	Querem destruir toda ordem.

## Especiais

Facção	Descrição
<b>O Manifesto</b>	Rede secreta de híbridos que se protegem.
<b>Projeto Vida</b>	Programa secreto para criar híbridos artificiais.
<b>Os Caídos</b>	Infernais com empatia. Rejeitados por todos.

# PARTE 15: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



## Passo a Passo

1. Escolha sua NATUREZA (Humano, Infernal, Híbrido, Demônio)
2. Distribua PONTOS DE ATRIBUTO
3. Calcule STRESS MÁXIMO
4. Calcule SLOTS DE INJÚRIA
5. Escolha ESTILO DE LUTA
6. Defina TALISMÃ (se aplicável)
7. Escolha PODERES/CONTRATOS iniciais
8. Preencha a FICHA

## Ficha de Conceito



Ficha Conceito

FICHA DO CONCEITO	
NOME: _____	
FAMÍLIA: _____	
IDADE: _____	
APARÊNCIA: _____ _____	
CONCEITO/HISTÓRIA: _____ _____	
MEDOS/TRAUMAS/FALHAS: _____ _____	

## Ficha de Personagem



FICHA DE PERSONAGEM		
NOME: _____	IDADE: _____	
CONCEITO/RESUMO: _____		
LIGAÇÃO COM DEMÔNIOS: _____		
FALHA CENTRAL: _____		
PM: [ ]		
ATRIBUTOS (16-22)		
FÍSICOS	TÁTICOS	MENTAIS/SOCIAIS
Força [ ]	Malandragem	Investigação
Vigor [ ]	[ ]	[ ]

Coordenaç[ ]	Tecnologia [ ]	Negociação [ ]
Percepção [ ]	Autoridade [ ]	Vínculo [ ]

STRESS: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ (6 + Vigor + Vínculo)

#### INJÚRIAS

LEVES: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] (2 + Vigor÷2)
GRAVES: [ ] [ ] [ ] (1 + Vigor÷3)
CRÍTICA: [ ] (sempre 1)

ESTILO DE LUTA: \_\_\_\_\_

#### ARMAMENTO:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

#### AFLIÇÕES:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

TALISMÃ: \_\_\_\_\_

Origem: \_\_\_\_\_

Significado: \_\_\_\_\_

MARCA DO DEMÔNIO: \_\_\_\_\_

#### PODERES/CONTRATOS:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## Talismã (Objeto da Sorte)



Cada personagem possui **1 Talismã** — algo que ancora sua humanidade.

#### Definir o Talismã

1. O que é (objeto físico ou marca)
2. De onde veio (pessoa, evento, lugar)
3. O que representa (amor, promessa, memória, esperança)

#### Ativar Talismã (1x/sessão)

Gasta **0 Stress**. Escolha UM efeito:

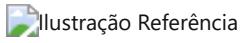
Efeito
Rerolar um teste falho
Reducir 1 nível de Injúria recebida
Ignorar 1 Aflição por 1 cena
+3d10 em teste relacionado ao significado
Resistir automaticamente a 1 Teste de Medo
Recupera 1d7 + Vínculo de Stress

## Risco

⚠ Se o Talismã for DESTRUÍDO ou PERDIDO:

- +1 Aflição permanente imediata
- Não pode usar efeitos de Talismã
- Novo Talismã só após evento narrativo significativo

# PARTE 16: TABELAS DE REFERÊNCIA RÁPIDA



## Fórmulas Essenciais

Cálculo	Fórmula
<b>Stress Máximo</b>	6 + Vigor + Vínculo
<b>Injúrias Leves</b>	2 + [Vigor ÷ 2]
<b>Injúrias Graves</b>	1 + [Vigor ÷ 3]
<b>Injúria Crítica</b>	1 (fixo)
<b>Movimento Base</b>	Coordenação × 2 metros

## Tabela de Injúrias

Diferença	Resultado
1-9	Injúria Leve
10-19	Injúria Grave
20+	Injúria Crítica

## Níveis de Medo

Nível	Classificação	DT
1	Perturbador	20-25
2	Amedrontador	25-30
3	Horripilante	30-35
4	Aterrorizante	35-40
5	Incompreendido	40+

---

## Custos de Stress

Ação	Custo
Ajudar aliado (+1d10)	1
Forçar dados (rerolar)	2
Ação extra	3
Movimento extra (+2m)	1

---

## Críticos

Múltiplo de 10	Efeito
2×	+1 Injúria + 1 Aflição
3×	+2 Injúrias + 1 Aflição
4×+	+3 Injúrias OU Aflição permanente

---

## Comparativo de Origens

Aspecto	Humano	Infernal	Híbrido	Demônio
Atributos	16-22	16-22	16-22	18+origem
Morte definitiva?	Sim	Sim	Difícil	Renasce
Contratos?	Sim	Não	Sim	Não
Grilhões?	Não	Não	Sim	Não

---

## Custos PM por Origem

### Humanos

Melhoria	PM
Habilidade Geral	2
Contrato Menor	2

Contrato Médio	3
Contrato Maior	4
+1 Atributo	4

## Infernais

Melhoria	PM
Poder Demoníaco	3
Evolução de Poder	3
Transformação Parcial	4
Transformação Completa	6
+1 Atributo	4

## Híbridos

Melhoria	PM
Poder Demoníaco	3
Evolução de Poder	2
Contrato Menor	3
Contrato Médio	4
+1 Atributo	5



# CRÉDITOS

**Sistema SCAR (Sacrificial Contract & Risk)**

Baseado no universo de **Chainsaw Man** por Tatsuki Fujimoto

---

"Prepare-se para o contrato."