**HABILIDADES**

RECUPERAR VIDA

Por 5PE recupera vida parcial (2d20 + 1d12)

Por 10PE recupera vida inteira.

Gasta 1d12 de sanidade em vida parcial.

Gasta 1d20 de sanidade para recuperar vida inteira.

LÍQUIDO BRANCO E VERMELHO

Estará disposto a fazer de tudo para salvar a pessoa que quer?

Você confia no outro player?

Você feriria alguém inocente para salvar a pessoa que quer?

Você feriria o outro player para que fosse possível salvar a pessoa que quer?

Tem que responder sim nas perguntas 1, 2, e 4 para conseguir o poder.

O poder permite tirar 1d20 de vida de alguma pessoa e receber o que tirar dela.

MOFO DO ESCUDEIRO

Você confia no outro player?

Você estaria disposto a correr perigo para poder ajuda-lo na briga?

Você correria o risco de morrer por ele?

Se responder algum não em um dos primeiros, não poderá usar a habilidade no outro player.

Se responder não na última, não poderá usar a partir do momento que tiver menos da metade da vida.

Gasta 4 pontos de esforço. Você não consegue fazer nada na briga por 1d4 de rodadas, dando 2 vantagens em qualquer atitude do aliado.

MOFO DA LOUCURA

Você consegue gastar 3PE, deixando uma pessoa louca e recuperando 1d20 + 1d12 de sanidade.

Para enlouquecer a pessoa, a pessoa precisa fracassar em dado de sanidade.

Você aceita que quando enlouquecer, pelo resto do RPG, sempre que você tiver menos de 30 de sanidade, você se causará dano com a arma que estiver segurando.

Você pode sair de menos de 30 de sanidade, gastando 1PE para cada sanidade.

MOFO DA FACA

Se você fosse ver uma coisa que te machucaria muito ver, o que você veria?

Você sentiria ódio ou tristeza?

ÓDIO = Por 4PE você entra em estado de ódio, você ganha um bônus de 1d20 a mais de dano por 1d6 rodadas. Você tem que atacar qualquer criatura perto de você. Se não tiver nenhuma criatura você irá se ferir.

TRISTEZA = Você perde 20 de sanidade máxima e atual, e pode colocar uma melhoria permanente em uma habilidade, arma.

MOFO DA CURA

Você se machucaria por outra pessoa?

Vale a pena o seu esforço pela vida do outro player?

Por 3PE você consegue curar 2d12 + 1d8 de vida do outro player. Por 5PE você consegue tirar 1d20 + o tanto que você quiser tirar de sua vida para o outro player.

LUVA DE SANGUE

Você vê um mar de sangue, algo inexplicável, quando você vê esse sangue começa a subir e vai subindo no seu pescoço, até que te cobre inteiro.

Você está se ligando com o sangue:

Escolher:

* Se tiver pegado a armadura de sangue, terá +5 de proteção pelo resto do RPG (ou seja, 10).
* Se tiver o cachorro, pode dar mais 20 de vida a ele.
* Se tiver o cachorro, pode dar mais 20PE para ele.
* Se tiver o cachorro, pode diminuir 1PE de algum custo de qualquer habilidade que queira.

Tem o direito de escolher uma habilidade:

* **PARA CACHORRO:** Sangue Consumível: O cachorro pode ser consumido para algum poder de sangue. Ele pode ser usado 2 vezes. Cada usada consome metade da vida do cachorro. Gasta 5PE do cachorro.
* **PARA CACHORRO:** +20PE
* **ARMADURA:** A cada 3PE você reforça armadura, dando +5 de proteção até a cena acabar.
* **PESSOA:** Conexão de sangue: Por 4PE você consegue ligar 2 monstros. Por 1d4 + 1 rodadas qualquer dano dado a 1 dos monstros é compartilhado para os dois.
* **PESSOA:** Coração de sangue: Por 3PE consegue invocar um coração de sangue. Você pode apertar ele quanto for tomar algum dano tomando metade do dano completo. Só pode ser usado 1 vez. Para invocar gasta uma ação inteira.