**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 (PROTEÇÃO)

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 (MEDO)

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 (MORTE OU MEDO)

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.

MOFO DA CURA (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 (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:** -2PE em qualquer habilidade do cachorro.
* **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. (o outro toma metade do dano que o primeiro tomar)
* **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.

MOFO DA CAVEIRA (MORTE ou MEDO):

Eu quero que você me descreva qual seria a pior tortura que alguém pode sofrer?

Se for uma tortura física: Por 4PE você tira 2d20. Se tirar 10 de vida máxima e atual você tira 1PE permanente no custo. Se tirar 20 de vida máxima e atual você ganha mais 1d20 permanente no dano. Se tirar 30 de vida máxima e atual você consegue usar permanentemente essa habilidade como ação livre.

Se for uma tortura mental: Por 4PE você acaba com seus medos. Para você a dor é apenas algo psicológico. Você está tão convencido disso que se tornou realidade. Por 1d4 turnos, você toma metade de todo dano.

MOFO INDESCRITÍVEL (MEDO):

Qual seu maior medo?

Porque esse é o seu maior medo?

Qual seria sua reação se você se deparasse com esse medo?

Por 4PE você consegue deixar algum alvo achando que você é o maior medo dele. Dando desvantagem em qualquer rolagem dele por 1d4 + 1 rodadas.

MOFO DO ESCUDO (PROTEÇÃO):

Qual a única coisa que te faz se sentir segura?

Qual lembrança faz com que você se sinta segura?

Por 5PE você reduz todos os danos pela metade por 1d4 + 1 rodadas.

MOFO DO CORAÇÃO E FACA (CURA):

O mofo desce da pessoa que tocar no mofo e vai em direção ao outro player.

Vocês se ligam por um momento, a visão dos dois começa a ficar preta por completo.

A pergunta é para o outro player.

O quão preciosa é sua vida para você?

O quão preciosa é a vida do outro player para você?

Se sua vida dependesse disso você feriria o outro player?

Se a resposta do último for sim o player que tocou no mofo absorve a habilidade. Se for não o outro player absorve o mofo.

Você não sabe o porquê, você apenas sente que quando alguém tiver no estado de morrendo você fura esse coração com a faca.

50 de sua vida máxima e atual será tirada permanentemente, porém a outra pessoa sairá do estado de morrendo instantaneamente.

MOFO DA ALUCINAÇÃO (MEDO):

Tudo começa a piscar em azul claro diversas vezes.

O que te faria chegar na loucura total?

Qual desses seria pior para você:

* Se afundar na água ser conseguir respirar, afundando cada vez mais e mais. A luz sumindo aos poucos e você ficando numa escuridão total.
* Ser trancado num quarto extremamente pequeno, escuro e abafado. Você não sente ar entrando, você grita por ajuda e ninguém vem.
* Ter alguém te perseguindo no escuro da noite com uma faca. Andando calmamente enquanto você corre desesperada por ajuda. Parece que quanto mais você se afasta mais perto ele chega.

Qual desses for escolhido será a tortura que em quem for usado o poder sofrerá. Tem que ser um ser consciente.

Gasto = 3PE.

* 1 – Começará a entrar em desespero sem conseguir falar. Perde 1d12 de vida por 1d4 + 1 rodadas. Não ataca. Vantagens em todos os dados contra ele.
* 2 - Começa a gritar por socorro sem conseguir se mexer. Perde 1d12 de sanidade por 1d4 + 1 rodadas. Não ataca. Vantagens em todos os dados contra ele.
* 3 – Começará a correr em pânico e não atacará por 1d8 + 2 rodadas.