



A S S I M I L A Ç Ã O

— R P G —

FASTPLAY



A S S I M I L A Ç Ã O  
RPG

**Autores**

Rafael "Rakin" Knittel | Vinícius Motta "Lau"

**Desenvolvimento**

Alexandre "Manjuba" Seba | Anesio Vargas Jr | Felipe Della Corte | Luiz Buscariolli  
Pedro Coimbra | Rafael "Rakin" Knittel | Silvia Fiori Sala | Vinícius Motta "Lau"

## PARCERIA

Esta obra é fruto do esforço e da paixão compartilhada entre as equipes do Projeto Assimilação, Capycat Games e New Order Editora, que uniram forças para expandir o universo do RPG brasileiro com qualidade e inovação.

Assimilação RPG marca um novo capítulo para nossa comunidade, trazendo uma perspectiva inédita e enriquecedora para as aventuras no cenário brasileiro de RPG.

**Direção de Arte**

Giovana Tezoni

**Ilustrações**

Felipe Irnyo | João Vítor "V"

**Design Gráfico e Diagramação**

Allan Camillo

**Edição e Revisão de texto**

Alessandro Franzen | Alexandre "Manjuba" Seba  
Pedro Coimbra | Vinícius Motta "Lau"



# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
O MUNDO DEPOIS DO COLAPSO.....	5
DEZ VERDADES SOBRE ASSIMILAÇÃO.....	6
COMO USAR ESSE DOCUMENTO.....	7
<b>CAPÍTULO 01: AS REGRAS DO JOGO.....</b>	<b>9</b>
TESTES.....	10
TIPOS DE TESTE.....	11
AS FACES DE UMA ESCOLHA.....	11
INTERPRETANDO RESULTADOS.....	13
MANTENDO DADOS ADICIONAIS.....	14
ASSIMILADOR E TESTES.....	14
APTIDÕES.....	15
CARACTERÍSTICAS SECUNDÁRIAS.....	18
AGINDO: DIFERENTES ETAPAS DE JOGO.....	20
<b>CAPÍTULO 02 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS.....</b>	<b>24</b>
ORIGEM.....	25
EVENTO MARCANTE.....	25
GERAÇÃO.....	25
OCUPAÇÃO.....	25
USANDO ORIGENS.....	26
ESCOLHENDO CONHECIMENTOS E PRÁTICAS.....	27
ESCOLHENDO APTIDÕES.....	27
ESCOLHENDO CARACTERÍSTICAS.....	28
ESCOLHENDO EQUIPAMENTOS.....	29
<b>CAPÍTULO 03 EQUIPAMENTOS.....</b>	<b>30</b>
DURABILIDADE, REPARO E QUEBRA.....	31
TAMANHO E ARMAZENAMENTO.....	31
EXEMPLOS DE ITENS.....	34
<b>CAPÍTULO 04 ASSIMILAÇÃO.....</b>	<b>35</b>
EVOLUNDO E ASSIMILANDO.....	36
ASSIMILAÇÕES EVOLUTIVAS.....	36
ASSIMILAÇÕES ADAPTATIVAS.....	39
ASSIMILAÇÕES INOPORTUNAS.....	43
<b>CAPÍTULO 05 AVVENTURA INTRODUTÓRIA.....</b>	<b>46</b>
RESUMO DA AVENTURA.....	47
GERENCIANDO A AVENTURA.....	47
PARTE 1: FAZENDO AS MALAS.....	48
PARTE 2: A JORNADA.....	48
PARTE 3: A TORRE DO GERADOR.....	51
<b>ANEXO A.....</b>	<b>52</b>
CONDIÇÕES.....	52

# INTRODUÇÃO

BOAS-VINDAS ao mundo que precisou abandonar tudo que era para evoluir para algo novo, inusitado e perigoso.

Assimilação é um RPG (roleplaying game ou jogo de interpretação) onde um grupo de pessoas se reúne para contar uma história improvisada a partir de personagens interessantes e conflitos envolventes. Este documento traz a você o mundo de Assimilação RPG, o primeiro lançamento em conjunto da CapyCat Games e da New Order Editora. Inspirado na série de mesmo nome transmitida pelo Rakin, o jogo aborda a complexidade dos personagens e testa seus limites em conflitos envolventes. Se ainda não conhece o canal, visite <https://www.youtube.com/@AssimilacaoRPG> e acompanhe as aventuras nesse novo universo de RPG..

## NÃO IMPORTA.

Este Jogo Rápido tem como objetivo te apresentar as regras básicas do jogo, processo de criação de personagens e o panorama do cenário para que você possa ter sua primeira experiência em nossa aventura introdutória.



# O MUNDO DEPOIS DO COLAPSO

A verdade é que ninguém sabe exatamente como as coisas aconteceram. O mundo como o conhecemos entrou em colapso, deixando de existir e transformando-se em algo novo, assustador e selvagem. A tecnologia e as fontes de energia com o tempo se tornaram escassas e de difícil acesso. Os mais antenados souberam do colapso a tempo de se preparar, mas nada seria suficiente para evitar as mortes. A Assimilação é implacável.

Centenas de milhares de pessoas tornaram-se vítimas de animais virulentos, humanos bestiais e criaturas inomináveis. A luta pela sobrevivência havia começado, e ninguém sabia ao certo para onde correr ou como se proteger. A humanidade passou a se reunir em pequenas comunidades, buscando força em seus números. Foi então que essas criaturas mutantes receberam um nome: **ASSIMILADOS**.

**ASSIMILAÇÃO:** ato de incorporar, adquirir ou de entender algo na sua completude; um processo metabólico que consiste em sintetizar moléculas complexas através de outras moléculas de estrutura mais simples; a assimilação genética pode facilitar a evolução e, assim, promover as ori-

Humanos, animais de grande e pequeno porte e até mesmo insetos começaram a apresentar mutações genéticas únicas e então uma verdade única e absoluta foi revelada: todos estão infectados e é questão de tempo até que a infecção se torne uma assimilação completa.

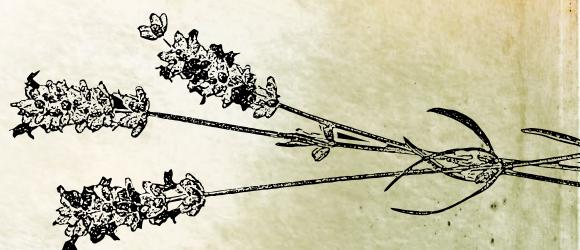
Cada sobrevivente luta por espaço em um mundo devastado e violento, onde as ruínas de uma civilização avançada e os poucos anciãos que nela viveram e ainda permanecem oferecem pistas sobre o colapso. No entanto, a verdadeira guerra é travada no âmago interno de cada um.

Cada um de nós carrega dentro de si um parasita que luta para tomar controle do corpo do hospedeiro e fazendo de tudo para assimilá-lo e transformá-lo em um organismo novo, evoluído e preparado para esse mundo pós-colapso. Aceitar isso, entretanto, é abandonar completamente quem somos e aquilo que nos faz humano. Esse cabo de guerra é nossa sina eterna.

gens dos novos traços e até mesmo de novas espécies.

Mas, em alguns casos, o resultado é uma adaptação forçada para sobreviver, e esta é a situação em que todos vocês entram no mundo de Assimilação RPG."

- Rakin, 2023



# DEZ VERDADES SOBRE ASSIMILAÇÃO

Para facilitar a compreensão do jogo e também do cenário de fundo para as narrativas desenvolvidas, apresentamos Dez Verdades Sobre Assimilação. Recomendamos que essas dez verdades sejam lidas por todos os jogadores antes da sessão de jogo, de modo que todos entendam o que faz Assimilação RPG ser o que é.

**1. O Mundo Colapsou:** O mundo como conhecemos hoje chegou ao fim. Uma série de tragédias, catástrofes, guerras e conflitos com criaturas mutantes fez com que a nossa Terra mudasse para sempre e as pessoas ficassem isoladas em pequenas comunidades com pouco contato com o mundo. Chamamos esse evento de “Colapso”.

**2. Ninguém Sabe Como Começou:** Tudo aconteceu de maneira muito espalhada pelo mundo e as notícias foram confusas e muitas vezes até falsas. Quando os assimilados começaram a ameaçar as comunidades sobreviventes já não se sabia como tudo começou. Esse é um dos grandes mistérios de Assimilação RPG – um que pode ser desvendado pelo grupo de Infectados...

**3. Todos Estão Infectados:** Acredita-se que todos os seres humanos já estão infectados com o parasita responsável pela assimilação e é questão de tempo até que ele tome o controle dos corpos. Ainda assim, alguns poucos conseguem impor sua força de vontade através de clarezas de propósito e controlar a assimilação. Esse cabo de guerra entre determinação e assimilação é uma grande batalha que os humanos estão travando atualmente

**4. A Fauna e a Flora Assimiladas:** As mutações não atingiram apenas os seres humanos, mas o mundo à sua volta, incluindo a fauna e a flora. Cavalos, gado, cachorros, aves, plantas, enfim, toda a vida na Terra está em processo de Assimilação, sejam as criaturas mutantes ameaçadoras ou os sobreviventes que tentam se adaptar aos novos tempos.

**5. Sobreviver é o Grande Objetivo...:** Todas as redes de comunicação pararam de funcionar e o mundo parou de depender da tecnologia que conhecemos

hoje. Além disso, a natureza aproveitou esses anos de destruição humana para reclamar aquilo que é seu. As cidades se tornaram ambientes selvagens e as paisagens foram drasticamente modificadas pela assimilação. Sobreviver é o grande objetivo das comunidades humanas.

**6: ... e Explorar é Preciso:** Recursos são cada vez mais raros e valiosos, o que faz com que muitos infectados viagem longas distâncias através de territórios infestados de mutantes. Essas jornadas são necessárias e forçam as comunidades a explorar um mundo que já não reconhecem mais.

**7. A Vida em Comunidade:** Em um mundo devastado e perigoso, estar acompanhado de amigos leais e participar de uma comunidade forte é aumentar as chances de sobrevivência. Infectados fazem o que podem para preservar suas comunidades, fortalecendo-as com recursos agrários, tecnologias (re)descobertas e até mesmo novos infectados...

**8. Assimilação RPG é um Jogo Narrativo:** Os jogadores assumem a função de personagens que estão tentando sobreviver como podem em uma Terra devastada por um evento catastrófico. O jogo em si serve para contar coletivamente essa história desses personagens,

**9. Assimilação RPG é um Jogo Assimétrico:** Isso significa que uma pessoa deve assumir a função de Assimilador, se tornando responsável por criar e manipular os conflitos e servir como árbitro das regras.

**10. Um Mundo em Evolução:** O mundo de Assimilação RPG está em constante crescimento, influenciado pelas séries de actual play, mas é fundamental lembrar que este é o SEU JOGO. As histórias e verdades que serão exploradas aqui são moldadas coletivamente, e cada um de vocês tem o poder de definir os acontecimentos de seu mundo de jogo, interagindo com as situações que o Assimilador apresentar!.

# COMO USAR ESTE JOGO RÁPIDO

Este Jogo Rápido é um ponto de partida para novos jogadores de Assimilação RPG. No Capítulo 1: As Regras do Jogo, explicamos os conceitos principais deste jogo narrativo. É lá que você vai encontrar informações sobre testes, características de personagens, cabo de guerra, conflitos e ameaças. É importante que todos os jogadores leiam o capítulo 1, de modo a dominarem as principais regras do jogo.

O Capítulo 2 é direcionado aos jogadores que vão criar seus Infectados, basta seguir o passo-a-passo. O guia de Jogo Rápido tem opções e escolhas limitadas na criação, que serão expandidas e aprofundadas no jogo completo.

Todas as regras de equipamento podem ser encontradas no Capítulo 3. Esse é um capítulo direcionado aos Infectados, mas caso o Assimilador opte por criar sua própria aventura é importante que leia este capítulo também.

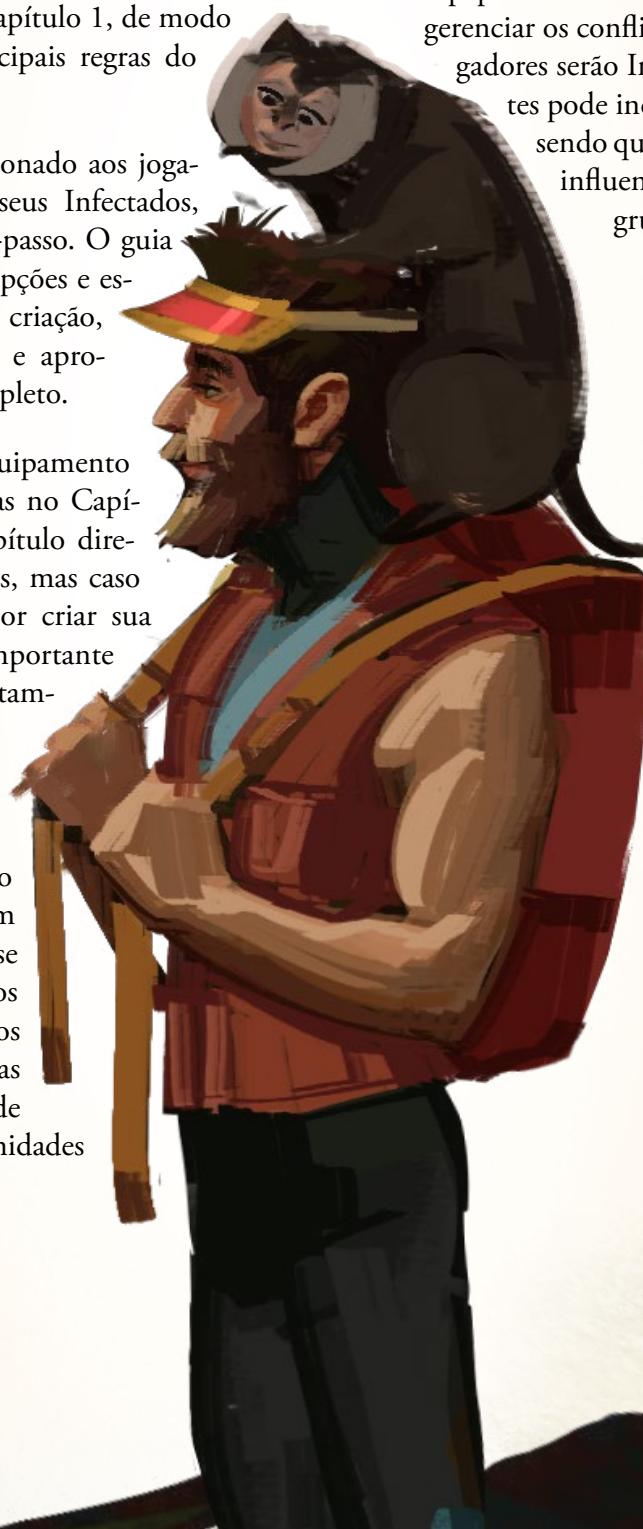
O Capítulo 4 é sobre as Assimilações. As regras básicas de Infecção e Assimilação podem ser encontrados nesse capítulo. Colocamos apenas alguns exemplos neste documento, mas já oferecem uma grande variedade de oportunidades para os jogadores.

Por fim, o Capítulo 5 apresenta uma aventura introdutória. É fundamental que os Infectados não leiam a aventura e que essa tarefa fique reservada ao Assimilador. Ela serve como um ótimo ponto de partida para entender o cenário do jogo e as regras básicas.

Colocamos algumas fichas de personagens em anexo, para aqueles grupos que desejam pular direto para a ação!

## PREPARANDO-SE PARA JOGAR

Antes de mais nada, defina quem do grupo assumirá o papel de Assimilador. Essa função é responsável por gerenciar os conflitos da narrativa. Todos os outros jogadores serão Infectados. Um grupo de sobreviventes pode incluir qualquer número de jogadores, sendo que a quantidade de participantes pode influenciar na dinâmica do jogo. Com um grupo maior, você pode esperar interações mais ricas e variadas, mas também pode haver momentos em que a narrativa e certas cenas de ação possam ficar um pouco mais lentas. Por outro lado, jogar com apenas um infectado e um Assimilador pode criar uma experiência única, embora diferente, especialmente em um primeiro contato com o jogo. O importante é que cada grupo encontre o equilíbrio que funcione melhor para sua experiência!.



## DADOS DE ASSIMILAÇÃO RPG

O grupo de jogadores também precisará de um conjunto de dados. Assimilação RPG usa dados de seis, dez e doze faces. Além de dados com números nas faces, o jogo também utiliza um tipo especial de dado com símbolos no lugar das faces. Falamos mais sobre isso no capítulo 1, mas recomendamos que o grupo tenha pelo menos 5 dados de cada tipo.

Os jogadores podem usar uma tabela de equivalência para usar dados normais e “transformá-los” em dados de Assimilação RPG. Esses dados estão disponíveis para venda no Catarse e também vão estar disponíveis posteriormente.

Assimilação RPG utiliza tanto os dados com faces especiais quanto os dados com faces numéricas. Para diferenciar esses dois dados, usamos “dX” para o dado com faces numéricas e um símbolo para dados com faces especiais::

- d6 significa um dado de seis faces (numéricas), enquanto ■ representa o dado de seis faces especial;
- d10 significa um dado de dez faces (numéricas), enquanto ♦ representa o dado de dez faces especial;
- d12 significa um dado de doze faces (numéricas), enquanto ♠ representa o dado de doze faces especial.

Dessa forma, se o texto apresentar “3d6” você deverá jogar 3 dados com seis faces numéricas, enquanto que em 3 ■ você deverá jogar 3 dados de seis faces especiais. Daremos mais detalhes sobre os dados e suas utilizações no capítulo 1.

## BARALHO DE CARTAS

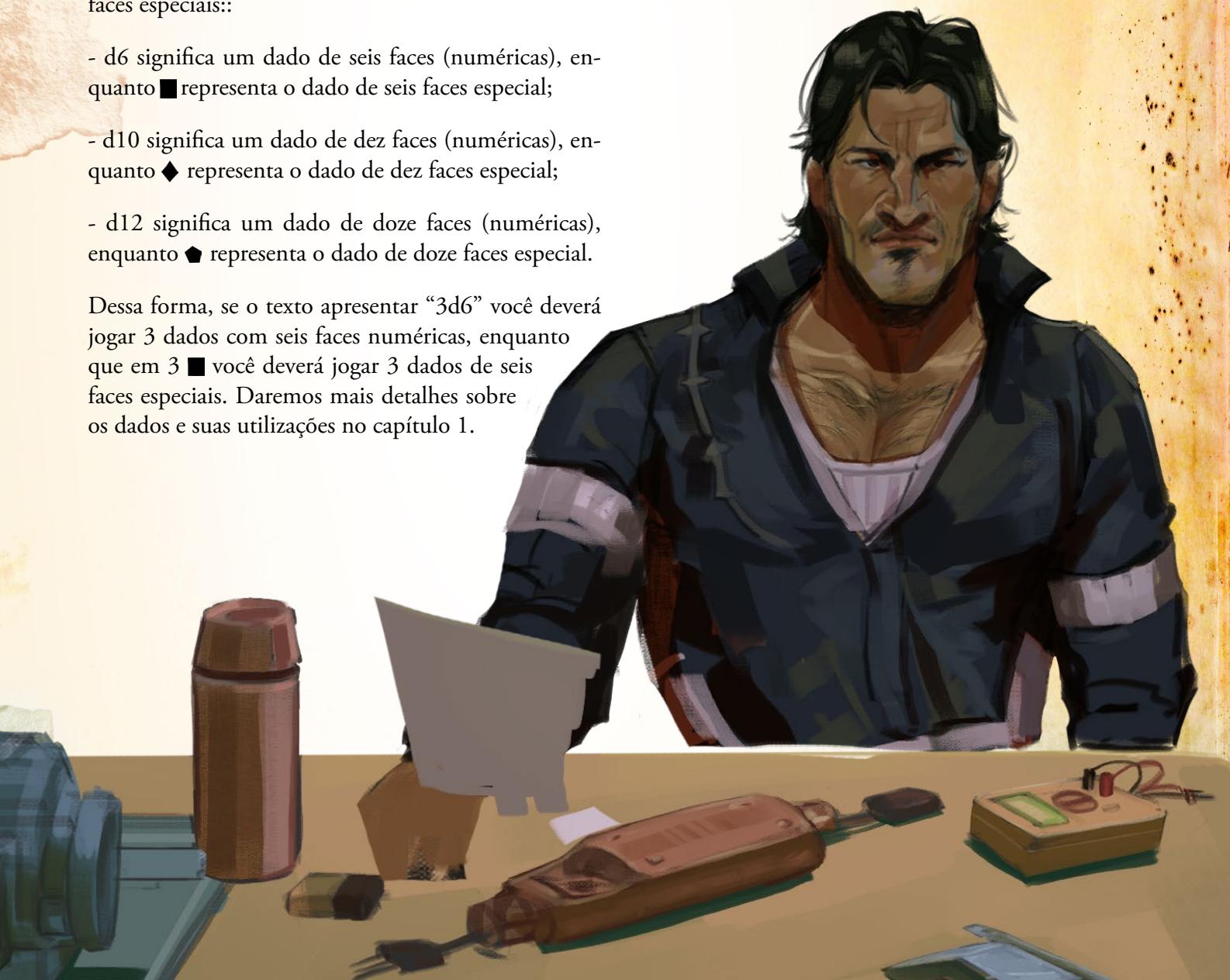
Assimilação RPG utiliza um baralho comum de 52 cartas (4 naipes, 13 cartas por naipe) para trazer aleatoriedade aos Conflitos e mutações de Assimilação. Para este jogo rápido os Conflitos usarão somente o 10, o valete, a dama e o rei de cada naipe, enquanto as mutações vêm sem o naipe paus.

## FICHAS DE INFECTADOS

Cada um dos jogadores que assumir o papel de um Infectado deverá ter consigo uma Ficha de Infectado. Colocamos fichas em branco nos anexos deste documento e, também, fichas de personagens já preenchidas para acelerar a ação.

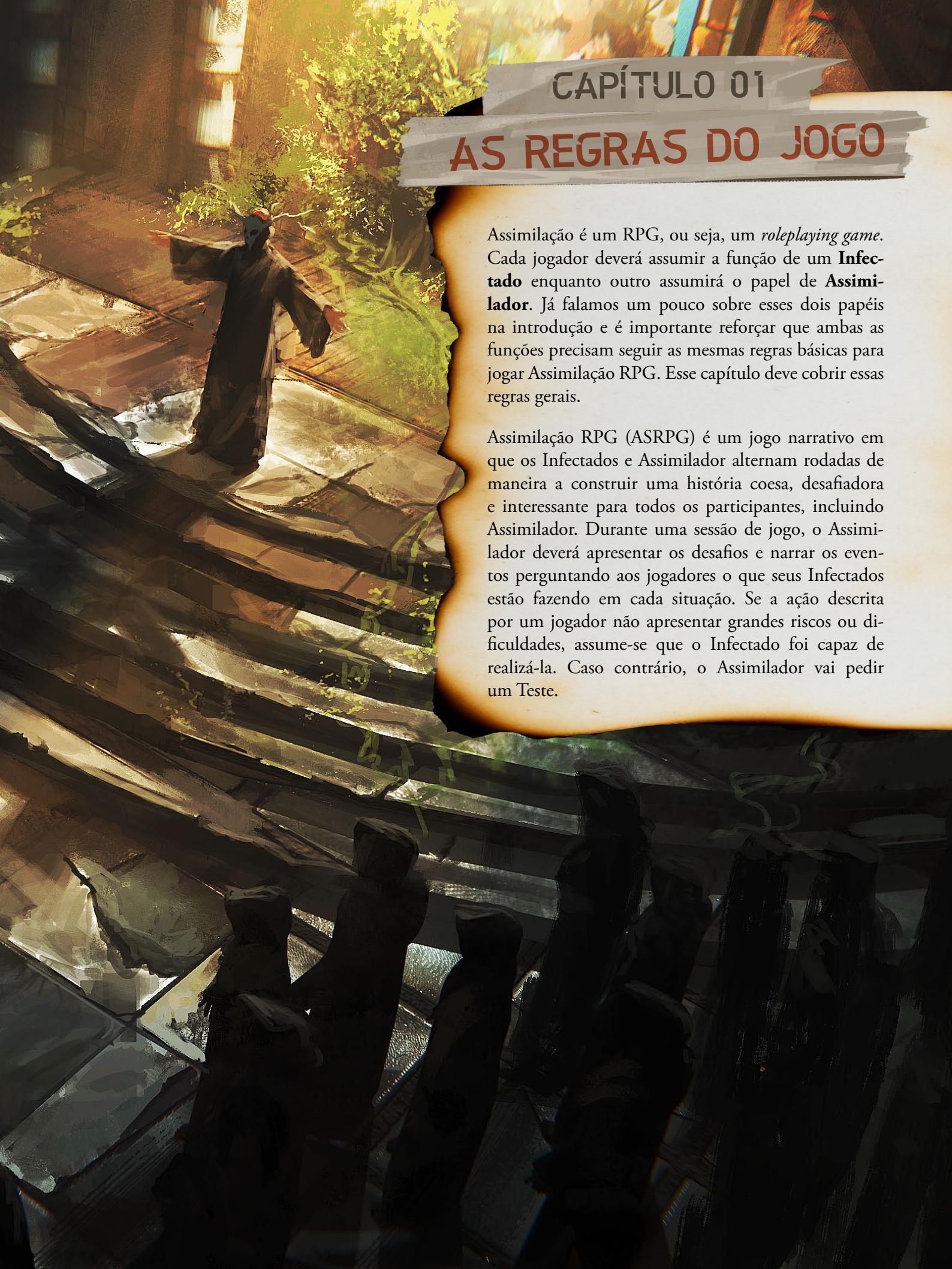
## EXTRAS

Lápis, borrachas, papéis em branco, canetas e aperitivos deixam a sessão de jogo mais agradável, então tenha esses extras à mão.



## CAPÍTULO 01

# AS REGRAS DO JOGO



Assimilação é um RPG, ou seja, um *roleplaying game*. Cada jogador deverá assumir a função de um **Infectado** enquanto outro assumirá o papel de **Assimilador**. Já falamos um pouco sobre esses dois papéis na introdução e é importante reforçar que ambas as funções precisam seguir as mesmas regras básicas para jogar Assimilação RPG. Esse capítulo deve cobrir essas regras gerais.

Assimilação RPG (ASRPG) é um jogo narrativo em que os Infectados e Assimilador alternam rodadas de maneira a construir uma história coesa, desafiadora e interessante para todos os participantes, incluindo Assimilador. Durante uma sessão de jogo, o Assimilador deverá apresentar os desafios e narrar os eventos perguntando aos jogadores o que seus Infectados estão fazendo em cada situação. Se a ação descrita por um jogador não apresentar grandes riscos ou dificuldades, assume-se que o Infectado foi capaz de realizá-la. Caso contrário, o Assimilador vai pedir um Teste.



## TESTES

Testes servem como a espinha dorsal do sistema. É através deles que o Assimilador abre a narrativa para os Infectados e é quando os jogadores ganham controle narrativo da história que está sendo criada de maneira colaborativa.

Todos os testes compartilham uma estrutura similar, que apresentaremos em seguida. Perceba que falamos de conceitos como Aptidões, Sucessos, Adaptações e Pressões, mas vamos falar mais sobre isso em detalhes mais a frente. De maneira geral, os testes acontecem da seguinte forma:

- O jogador anuncia a ação do Infectado. Se o Assimilador julgar que existe um risco ou que o personagem está colaborando para resolver um objetivo, deve-se realizar um teste.
- O Assimilador anuncia o Instinto usado pelo personagem naquele teste.
- O Infectado deve anunciar qual Prática ou Conhecimento usará no teste. De maneira alternativa, o Infectado pode optar por Agir por Instinto, mas falamos mais sobre isso no Cabo de Guerra (ver página 18).
- O Assimilador deve julgar se a combinação de Instinto + Prática/Conhecimento (ver página 15) faz sentido com a ação narrativa em questão. Se estiver de acordo, o Infectado deve montar a pilha de dados.

- O Infectado deve separar uma quantidade de de acordo com seu valor no Instinto usado no teste e uma quantidade de ♦ de acordo com seu valor na Prática/Conhecimento usado.

- O Infectado deverá lançar os dados e escolher apenas um dado para manter e anunciar o resultado, que será uma combinação de Sucessos, Adaptações e/ou Pressões.

- O Infectado ganha controle narrativo e pode falar o que o personagem faz naquela ação.

- O jogo segue normalmente, com o Assimilador ganhando o controle narrativo novamente .

Algumas características, equipamentos e assimilações podem modificar essas etapas, aumentando a quantidade de dados lançados e/ou mantidos, mudando faces e até mesmo adicionando resultados.

## TIPOS DE TESTE

Essa mecânica central do jogo pode aparecer de duas formas: **testes isolados** e **testes de objetivo**. **Testes isolados** acontecem durante a narrativa fluída, quando os Infectados não estão em perigo, lutando contra o tempo ou simplesmente tentando sobreviver. Um bom exemplo é um Infectado tentando recordar informações enquanto estão explorando uma ruína. Naquele momento, não existe nenhuma urgência ou perigo imediato e o resultado é binário: ou ele lembra da informação ou ele não lembra.

**Testes de objetivo** seguem exatamente a mesma lógica mecânica dos testes isolados, mas os **SUCESSOS** servem para medir quanto um determinado objetivo está perto de ser alcançado. Por padrão, toda a **cena de conflito** vai ter um **objetivo principal** e pode ter um ou mais **objetivos secundários**. Quando um Infecta-

do decide que está tentando Cumprir um Objetivo, ele está fazendo um teste de objetivo e os **SUCESSOS** devem ser computados pelo Assimilador para determinar o andamento da cena. Falamos mais sobre isso a seguir neste capítulo quando falamos de conflitos.

## AS FACES DE UMA ESCOLHA

Assimilação RPG utiliza um conjunto especial de dados com ícones personalizados. Existem 3 ícones diferentes:

Ⓐ representa um **SUCESSO**.

⓵ representa **ADAPTAÇÃO**.

⓶ representa **PRESSÃO**

Cada um dos dados apresenta faces diferentes com combinações desses símbolos. Quanto maior a quantidade de faces do dado, maior a quantidade de **SUCESSOS** e, portanto, maior a chance de sair vitorioso de um teste. Ao mesmo tempo, o número de faces com **PRESSÃO** também aumenta, o que pode ser um peso a mais na batalha interna do Infectado contra a Assimilação.

### OS DADOS E AS FACES SÃO:

FACES	D6
1	
2	
3	⓶
4	⓶ ⓵
5	⓶ ⓵ ⓵
6	⓶ ⓵ ⓵ ⓵ ⓵ ⓵



FACES	D10
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

### USANDO DADOS SEM FACES ESPECIAIS

Apesar de Assimilação RPG usar um conjunto de dados especiais, você pode facilmente usar dados com faces tradicionais (d6, d10 e d12), fazendo a devida correspondência do resultado na tabela acima.

FACES	D12
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	



# INTERPRETANDO RESULTADOS

Depois de lançar os dados você precisará interpretar os resultados para escolher qual dado manter (ou quais dados, caso faça uso de alguma mecânica que te permita fazer isso). Na maioria das vezes, você deverá escolher uma face com pelo menos um **SUCESSO** 🎲 para ser bem sucedido no teste. Ainda assim, algumas faces apresentam **SUCESSOS** combinados com outros resultados e pode ser que você seja forçado a manter um dado com uma face que não tenha **SUCESSO**, apenas **ADAPTAÇÃO** ou **PRESSÃO**.

Cada um desses resultados possui consequências mecânicas imediatas, que podem ajudar o Infectado em seu objetivo, fazer com que ele tenha ainda mais controle narrativo da ação ou que forcem o parasita a tomar controle do corpo do Infectado, tensionando o Cabo de Guerra.

## SUCESSO

Esse é o principal objetivo de Infectados ao lançar os dados. Ter mais sucessos significa que está mais próximo de cumprir com o **objetivo**. Algumas características possuem usos adicionais para **SUCESSOS**.

**SUCESSOS** também podem ser usados para medir a qualidade da ação de um personagem quando realizado de maneira isolada (sem estar diretamente relacionada com um objetivo de cena). Ou seja, um Infectado que tenha **SUCESSOS** adicionais em um **teste isolado** pode ter um efeito maior ou ganhar benefícios adicionais.

Existem momentos que os **SUCESSOS** vão ser acompanhados de **ADAPTAÇÕES** ou **PRESSÕES**. Isso

pode acontecer por escolha do jogador ou por usar dados por assimilação, por exemplo, que sempre devem ser mantidos, independente do resultado.

## ADAPTAÇÃO

Esse resultado serve como um caminho alternativo ou para aproveitar oportunidades. Excepcionalmente, pode ser uma ação de consequências positivas e negativas (como na rolagem de Assimilação). Enquanto o **SUCESSO** 🎲 determina se você conseguiu realizar

determinada ação perigosa, a **ADAPTAÇÃO** 🎲 te permite fazer isso de maneira única, inclusive permitindo Ativações únicas de seu Infectado e de suas Assimilações ou equipamentos.

**ADAPTAÇÃO** 🎲 é um resultado importante para conflitos, pois ela te permite mudar a ação que você descreveu para *Ajudar um Aliado ou Cumprir um Objetivo diferente* daquele previamente anunciado. Falaremos mais sobre isso quando falarmos de **Conflitos**.

## PRESSÃO

Enquanto **ADAPTAÇÃO** 🎲 representa um benefício imediato para o personagem, a **PRESSÃO** 🐾 é o contrário. Sempre que um resultado com **PRESSÃO** 🐾 é mantido, o personagem gasta um Ponto de Assimilação (veja mais em “Cabo de Guerra” a seguir).

**PRESSÃO** 🐾 também serve como uma espécie de gatilho para ativar algumas características, seja quando aparece em um de seus dados mantidos ou de algum outro personagem envolvido na cena. Falaremos mais sobre isso ao apresentar as características únicas.



## MANTENDO DADOS ADICIONAIS

Por padrão, sempre que um Infectado realizar um teste ele **deve manter apenas um dado**. Ainda assim, existem formas de manter mais dados. A seguir, listamos essas formas para facilitar a consulta, mas essas informações estão repetidas ao longo deste documento:

- Você pode tensionar uma de suas Origens para manter um dado adicional (uma vez por Origem por Cena/Conflito);
- Você pode usar um Ponto de Determinação para manter um dado adicional (uma vez por rodada);
- Você deve manter um dado adicional quando *Agir por Instinto* (Ver página 19).

## ACUMULANDO RESULTADOS

Algumas características pedem resultados acumulados. Isso significa que o Infectado (ou grupo de Infectados, se estiverem agindo juntos) pode acumular resultados naquela ação/característica até que ela se conclua. Isso fica mais claro quando falamos dos **Objetivos** de uma Etapa, mas também pode acontecer em Equipamentos, Características e Condições (como é o caso de **Isolado**).



## ASSIMILADOR E TESTES

No jogo, há uma assimetria entre as funções de Infectado e Assimilador. O Assimilador mantém o controle narrativo durante a maior parte do jogo, permitindo que os Infectados assumam o controle quando obtêm **•** em seus testes, direcionando a narrativa.

Importante notar que o Assimilador também joga dados e interpreta resultados. Mais adiante neste capítulo, ao apresentar os Conflitos, abordaremos o conceito de Ativação. Essa é a principal mecânica de Conflito para o Assimilador, que consiste em lançar uma pilha de dados, coletar os resultados e utilizá-los para ativar efeitos narrativos.

Por hora, entenda apenas que o Assimilador deve narrar o que está acontecendo e sempre que a narrativa colocar os Infectados em perigo eles devem realizar um Teste para tentar ganhar controle narrativo.

### EXEMPLO DE TESTE SIMPLES

Ana (Assimiladora): Você vê que as criaturas começam a avançar na sua direção, te flanqueando e rapidamente limitando suas opções de fuga. O que você faz?

Bianca, interpretando a Infectada Bruna: Eu subo na moto e dou partida para sair dali o mais rápido possível.

A: Perfeito! Como é uma situação que você tem que agir rápido e tem altas chances de falha, vou te pedir um Teste de Reação para isso.

B: Tenho 2 de Reação e 1 ponto na Aptidão de Prática com Veículos, se eu usar ela eu jogo 2 **■** e 1 **♦**. Para esse Teste quero usar minha Origem “Fuga apressada” para manter um dado adicional, mantendo um total de dois dados. Pode ser?

A: Pode sim! Você não vai querer usar nenhuma Assimilação nesse Teste, né?

B: Quero não! Tive uma face em branco, uma e uma . Como tenho a Característica "Piloto de Fuga" eu posso considerar como mais um , então só não vou manter a face em branco.

A: Então já pode marcar que gastou um Ponto de Assimilação por conta dessa PRESSÃO! Com esses dois SUCESSOS você consegue facilmente subir na moto, ligar ela e bater em retirada. O que você quer fazer com esse SUCESSO adicional? Me conta o que acontece nessa Cena.

B: Eu subo rapidamente na moto e saio fora, mas quero pegar um caminho que dificulte a perseguição, pra deixar essas criaturas na poeira!

A: Como você teve dois SUCESSOS, faz sentido! Você parte em disparada, deixando as criaturas para trás!

## APTIDÕES

Aptidões são as formas como os Infectados interagem com a narrativa, seja através de **Instintos** naturais, **Conhecimentos** adquiridos ou **Práticas** desenvolvidas. Sempre que um Infectado for realizar um teste ele deverá separar uma quantidade de de acordo com o valor do Instinto usado no Teste. Conhecimentos ou Práticas são usados em conjunto com o Instinto para compor a pilha de dados, mas eles usam em vez de .

■ INSTINTOS	♦ CONHECIMENTOS	♦ PRÁTICAS
Reação	Agrário	Esportivas
Percepção	Biológico	Ferramentas
Sagacidade	Exato	Ofícios
Potência	Saúde	Armas
Influência	Social	Veículos
Resolução	Artístico	Infiltração

## INSTINTOS

Instintos representam as Aptidões mais básicas e inerentes aos seres. Animais possuem mais pontos nessas Aptidões e tendem a usá-las de maneira mais natural.

O parasita é capaz de influenciar mais diretamente seus Instintos do que suas Práticas e Conhecimentos. Pode-se dizer que os níveis (pontos) em cada um dos Instintos representam o seguinte:

**Nível 1:** uma criatura relativamente inapta naquele Instinto e, também, o padrão da maioria dos humanos.

**Nível 2:** associado com a maioria das criaturas que faz uso do Instinto de maneira recorrente, incluindo humanos com certo destaque.

**Nível 3:** Instinto forte de um animal que depende dele para sobreviver e prosperar. Poucos humanos atingem esse nível.

**Nível 4:** grau de Instinto atingido por poucos animais e pouquíssimos humanos.

**Nível 5:** algo realmente único na natureza ou atingido através de Assimilação.

**REAÇÃO:** Instinto básico que mede a velocidade de reação do indivíduo. Geralmente, é usado em situações em que o personagem está em risco e precisa agir rapidamente ou em testes reflexivos em geral.

**PERCEPÇÃO:** Governa a capacidade sensorial do personagem, incluindo todos os sentidos e a atenção.

**SAGACIDADE:** Facilidade para entender e interpretar dados, explicações ou situações; agudeza de espírito; perspicácia, argúcia, astúcia.

**POTÊNCIA:** Capacidade de exercer pressão física do personagem, incluindo resistência a pressões físicas externas. Mede seu poder físico e elasticidade, relacionando seu sistema nervoso central com seu sistema muscular e ósseo.

**INFLUÊNCIA:** Sua capacidade de influenciar outras pessoas, seu magnetismo pessoal, carisma, escolha e cuidado com palavras e liderança.

**RESOLUÇÃO:** Sua determinação física e mental, capacidade de resistir à pressão psicológica interna e externa.

## CONHECIMENTOS

Diferente dos Instintos, os Conhecimentos são adquiridos através de longo período de investigação e estudo. Conhecimentos também podem ser usados em testes ativos para realizar algo, como um teste de Sagacidade Agrário para construir uma pequena fazenda ou Resolução Social para manter a compostura em uma audiência com um grupo de cultura muito diferente. Animais não possuem níveis nessas aptidões.

**Nível 1:** alguém informado sobre o assunto mas que não é um estudioso.

**Nível 2:** personagem faz uso desse conhecimento cotidianamente, mas não se aprofunda no assunto além disso.

**Nível 3:** um verdadeiro estudioso do assunto com acesso à informação restrita à população geral.

**Nível 4:** alguém que é um especialista de destaque na área, servindo como um mentor para outros.

**Nível 5:** uma pessoa única, com conhecimento excepcional para aquele campo do conhecimento.

**AGRÁRIO:** Campo do conhecimento que governa estudos sobre o campo e o cultivo.

**BIOLÓGICO:** Grande área do conhecimento que estuda as formas de vida, suas relações e compostos químicos compositivos.

**EXATO:** Matemática, Física e Engenharia estão dentro desse grande guarda-chuva, que estuda os fenômenos físicos da Terra.

**MEDICINA:** Conhecimento sobre saúde humana e suas áreas conectadas, além de medicina veterinária.

**SOCIAL:** Filosofia, Sociologia e Psicologia estão dentro desse grande grupo que busca investigar a relação dos seres humanos entre si e as sociedades e comunidades do mundo.

**ARTÍSTICO:** Investigações artísticas e suas múltiplas expressões, podendo ser usado inclusive para interpretar relatos e rastros culturais humanos.

## PRÁTICAS

Por fim, as Práticas governam tudo aquilo que o personagem desenvolveu por treino e prática recorrente. Pode estar relacionado ou não com o uso de objetos e outras ferramentas.

**Nível 1:** alguém que praticou determinada habilidade, mas não faz uso diário dela.

**Nível 2:** uma pessoa que está treinando constantemente para melhorar sua Prática.

**Nível 3:** alguém que faz uso recorrente da habilidade para sobreviver e prosperar.

**Nível 4:** um personagem que pode mentorear outros na prática, servindo como um exemplo a ser seguido.

**Nível 5:** alguém digno de destaque naquela prática, inclusive em comunidades mais afastadas.

**ESPORTIVAS:** Correr, saltar, levantar peso, golpear (com armas brancas ou desarmado) e outras práticas corporais estão dentro do grupo esportivo.

**FERRAMENTAS:** Grupo que governa o uso de ferramentas para reparos e construções.

**OFÍCIOS:** Capacidade de criar, produzir ou desenvolver algo usando suas próprias mãos ou através de instrumentos..

### ARMAS:

Cuidado e uso de armas de fogo e de disparo no geral.

**VEÍCULOS:** Capacidade de operar veículos terrestres, aéreos e marinhos.

**INFILTRAÇÃO:** Esconder-se ou esgueirar-se, além de práticas de subterfúgio como arrombar fechaduras.

# CARACTERÍSTICAS SECUNDÁRIAS

Além de Aptidões, os personagens de Assimilação RPG são determinados por uma série de características secundárias, que devem ser usadas durante o jogo para determinar o estado dos personagens. Vamos começar pelo mais importante do jogo: Determinação e Assimilação.

## O CABO DE GUERRA

Todos os personagens possuem duas características importantes e que estão interligadas: **Determinação** e **Assimilação**. Determinação serve para medir sua força de vontade e sua humanidade de maneira geral, enquanto que a Assimilação serve para mensurar a força de infecção e contágio do seu parasita.

As duas possuem um nível associado e devem sempre somar 10. Logo, se você está com Determinação 6, a sua Assimilação precisa estar em 4. Caso sua Determinação desça para 5, sua Assimilação automaticamente sobe para 5.

Além disso, é importante entender a diferença entre o **NÍVEL** dessas características e os **PONTOS** delas. O **nível** serve para medir a força dessa característica, enquanto que os pontos dela servem como recurso para o personagem.

Sempre que o **NÍVEL DE DETERMINAÇÃO** descer ou subir (ver propósitos nas páginas 26 e 27), todos os **PONTOS DE DETERMINAÇÃO** do novo **NÍVEL** estão completos.

### DETERMINAÇÃO

Todo Infectado possui um valor de Determinação. Esse valor, que varia entre 0 e 10, serve para medir a **força de vontade e resolução de humanidade** do personagem. Quanto mais alto, melhor. O nível de Determinação serve para definir a quantidade de **Pontos de Determinação** que o personagem tem. Um personagem com **Determinação 5** possui **5 Pontos de Determinação**, por exemplo.

Quando um personagem utiliza todos os Pontos de Determinação ele está **Susceptível** e poderá aumentar sua Assimilação (vamos falar disso em seguida) ou até mesmo sua Determinação (veja mais a seguir).

### USANDO DETERMINAÇÃO:

Um personagem pode usar Pontos de Determinação para uma série de feitos. São eles:

- Ativar habilidades especiais de seu personagem;
- Usar 1 Ponto de Determinação para manter um dado adicional. Pode usar um máximo de pontos por teste igual ao valor da Aptidão usada no teste (mínimo 1);
- Usar 1 Ponto de Determinação para ignorar penalidades por Nível de Saúde até final da Rodada.

### RECUPERANDO DETERMINAÇÃO

Pontos de Determinação são recuperados apenas de três formas:

- No começo de uma **Etapa de Preparação**, onde você recupera uma quantidade de Pontos de Determinação igual ao seu valor de Influência;
- Através de atividades prazerosas ou de outros sentimentos de recompensa e êxito, além de outras formas de descarga de endorfina e de relaxamento como conforto, diversão, sentimentos correspondidos, expressões de admiração, etc;
- Através da Clareza de Propósito que será descrita mais adiante.

### ASSIMILAÇÃO

Enquanto a Determinação mede seu lado humano, a Assimilação serve para mensurar a força e influência do seu parasita e as mutações que ele confere a você. Assim como a Determinação, a Assimilação possui um **NÍVEL** e uma quantidade de **PONTOS**. Esse nível determina a quantidade de Pontos de Assimilação que o Infectado tem para usar habilidades e características de suas Assimilações.

Por padrão, quando você mantém um dado com **PRESSÃO**  , você deve gastar um Ponto de Assimilação para cada **PRESSÃO**  mantida. Caso não tenha Pontos de Assimilação disponíveis, você deve gastar Pontos de Determinação em vez disso (veja a seguir).

## USANDO ASSIMILAÇÃO

Um jogador pode gastar Pontos de Assimilação para ativar habilidades e características de suas Assimilações (veja mais no Capítulo 4).

Diferente da Determinação, você não fica **Susceptível** (ver página 36) quando gasta todos os seus Pontos de Assimilação. Se estiver sem Pontos de Assimilação, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para pagar o custo de 1 Ponto de Assimilação.

**AGIR POR INSTINTO:** Além disso, ao realizar um teste, o Infectado pode escolher deixar o parasita tomar controle temporariamente e realizar um Teste Assimulado. Essa ação é chamada de Agir por Instinto. Ao fazer isso, o Infectado deve gastar um Ponto de Assimilação e escolher um Instinto para usar no teste no lugar de uma Prática ou Conhecimento (podendo, inclusive, repetir o Instinto usado inicialmente). O Assimilador deverá aprovar o uso do Instinto com base na narrativa da cena/ação.

Ao fazer isso, o personagem deve substituir todos os ■ do teste por ♦ e manter um dado adicional. Isso faz com que o Infectado possa ter um resultado positivo muito mais explosivo, com uma série de **SUCESSOS** adicionais, mas a chance desses resultados acompanharem **PRESSÕES** é grande, portanto use com cuidado.

## RECUPERANDO ASSIMILAÇÃO

Os Pontos de Assimilação são recuperados completamente ao final de cada **Etapas** (Ver página 20).

## SAÚDE

Todos os personagens possuem uma característica especial chamada Saúde. Ela representa sua estamina, resiliência física e saúde no geral. Todos os personagens possuem 5 níveis de Saúde e são considerados saudáveis quando estão com todos completos.

Cada um desses níveis de Saúde possui uma quantidade de Pontos de Saúde, determinadas por Potência ou Resolução. O personagem deve somar o valor de um desses atributos (a sua escolha) com 2. Isso determina a quantidade de Pontos de Saúde por nível de saúde. Um personagem com Potência 3 teria 5 Pontos de Saúde por nível, enquanto um personagem com Resolução 1 teria 3 pontos por nível.

## DANO E PONTOS DE SAÚDE

Sempre que um Infectado sofre dano ele deve marcar aquela quantidade de Pontos de Saúde. Quando todos os Pontos de Saúde forem marcados, o Infectado perde um nível de Saúde e os pontos voltam a ficar disponíveis. Qualquer dano excedente consome os novos pontos, podendo reduzir novamente o Nível de Saúde.

### NÍVEIS DE SAÚDE

Cada nível de Saúde afeta o Infectado de maneiras diferentes, conforme apresentado a seguir. O personagem carrega as modificações de um nível para o outro.

Resultados de **ADAPTAÇÃO** ♦ podem ser usados para suprir custos de **SUCESSOS** ♦ adicionais dos Nível de Saúde.

Determinação pode ser usada para ignorar as penalidades impostas, como descrito anteriormente.

NÍVEL DE SAÚDE	MODIFICAÇÕES
Saúde 5	Saudável
Saúde 4	Ferido
Saúde 3	-1 ♦ ou ♦ nos dados
Saúde 2	-1 ♦ nos dados
Saúde 1	-2 ♦ nos dados
Saúde 0	Morto

# AGINDO: DIFERENTES ETAPAS DE JOGO

Um jogo de Assimilação RPG é narrativo, mas além da narrativa natural de fluxo contínuo regida por **Testes**, existem 3 **Etapas** que devem ser anunciadas quando iniciadas e/ou encerradas pelo Assimilador, elas são: **Preparação, Ação, Recuperação.**

Pense as diferentes etapas como momentos para que o Assimilador e os Infectados possam se estabelecer e definir como será a ação de jogo. Vamos falar de cada uma das Etapas separadamente.

Durante uma sessão de jogo é normal que aconteçam várias Etapas sucessivas, marcando momentos importantes da narrativa. Imagine cada Etapa como uma cena de um filme ou um capítulo de um livro. Cada Etapa possui um assunto específico e um objetivo, que determinam o seu tipo (entre Preparação, Ação e Recuperação).

Personagens se preparando para invadir uma base inimiga é um exemplo de **Etapa de Preparação**, enquanto o deslocamento e exploração das áreas até a base é uma **Etapa de Ação**. Pode ser que os personagens fiquem feridos durante a exploração e precisem de uma **Etapa de Recuperação**, mas a invasão da base em si é uma **Etapa de Ação**. Por conta desse caráter narrativo, por vezes nos referimos às Etapas como “**Cenas**”, de modo a aproximar esse jogo de uma estrutura cinematográfica.

Não existe limite de Etapas e nem uma ordem específica para elas, ficando a critério do Assimilador escolher iniciá-las de acordo com a narrativa. Por fim, vão existir momentos mais livres, onde os Infectados estão interagindo entre si e conversando com outros personagens da ficção. Essa é uma etapa mais livre e geralmente serve como um respiro entre as outras Etapas.

## PREPARAÇÃO

Essa é uma etapa simples para os Infectados e fundamental para o Assimilador.

Neste momento da narrativa, os personagens estão se preparando para agir. Estão combinando seus planos, conversando com outros personagens, analisando objetivos e possibilidades. O Assimilador deve agir como um observador e atuar de maneira precisa. Enquanto os jogadores planejam o curso de ação de seus Infectados, o Assimilador deverá preparar os **Conflitos** que estão por vir e como foram modificados pelas ações dos personagens.

Recomendamos iniciar essa etapa sempre que os jogadores começaram a discutir “como vão resolver o problema quando ele aparecer”. Aquela cena clássica dos personagens preparando equipamentos, olhando mapas e conversando com aliados é um bom exemplo de **Etapa de Preparação**.



## AÇÃO

O Assimilador descreve as cenas e acontecimentos de acordo com a percepção dos Infectados e os jogadores descrevem suas ações. A Etapa de Ação tende a ter consequências mais drásticas para a vida dos personagens, pois envolve a exploração e os perigos e promessas do desconhecido.

De maneira geral, essa Etapa é um grande diálogo entre Assimilador e os outros jogadores regidos pelos **teses simples** para controle de tentativas, mas existem momentos em que será necessário uma abordagem mais cuidadosa e controlada. Esse é o caso de infiltrações, combates ou perseguições. Chamamos esses momentos de Conflitos.

### CONFLITOS

Um conflito é uma disputa direta entre duas ou mais forças com objetivos diferentes ou conflitantes em que a ordem de suas ações, posicionamento e estatísticas fazem grande diferença no fluxo narrativo. O exemplo mais óbvio é um combate entre os Infectados e um grupo de **Ameaças**, mas pode ser também uma corrida de carros, uma disputa social ou um teto desabando.

Primeiro é importante entender o que são as **Ameaças controladas pelo Assimilador**. Entende-se que todo componente narrativo forte o suficiente para exercer oposição direta aos Infectados é considerado uma ameaça. Dessa forma, um combate contra um grupo de mutantes enquanto tentam desativar uma armadilha de gás venoso é **um conflito com duas ameaças**:

- Grupo de **Mutantes**;
- Armadilha de gás venenoso.

Cada uma dessas ameaças irá afetar os Infectados de maneiras diferentes e cabe ao Assimilador gerenciar a ação dessas ameaças. Isso deve acontecer através de uma mecânica de ações chamada Ativação.

**ATIVANDO AMEAÇAS E AGINDO:** No começo de um conflito, o Assimilador irá determinar o que cada ameaça está fazendo e como elas estão se opondo aos Infectados. Para isso, o Assimilador deverá seguir uma série de ações:

- Primeiro, ele deve separar e lançar uma quantidade de dados de acordo com a ameaça e **manter todos os resultados** (usa-se os dados com faces especiais);

- Agora, ele deverá usar os resultados para realizar ativações, descritas na ficha/carta da ameaça;

- As ativações acontecem ao mesmo tempo no começo do turno da ameaça;

- Em seguida, os jogadores determinam qual/quais Infectados vão agir;

- Depois que todos os Infectados agirem, a ameaça volta a ativar, iniciando uma nova **Rodada**.

**Múltiplas Ameaças:** Quando um conflito envolve mais de uma ameaça, o Assimilador deve seguir este procedimento:

**1. Ativação Inicial:** No início da rodada, o Assimilador escolhe uma das ameaças para ativar primeiro.

**2. Ativações das Outras Ameaças:** As demais ameaças só serão ativadas após a ação de um Infectado ser concluída. Dessa maneira, a ativação ocorre alternando entre infectado e ameaça, porém o Assimilador pode optar por realocar uma ameaça específica para o final da rodada, após todos os infectados agirem.

**3. Lançamento de Dados:** Sempre que uma ameaça for ativada, o Assimilador deve separar e lançar os dados da pilha, seguindo o mesmo passo a passo descrito anteriormente.

**Usando e Guardando Resultados:** Quando o Assimilador lança os dados e confere os resultados, ele precisa alocar esses resultados em Ativações. Pode ser que os resultados sejam o suficiente para realizar uma Ativação (que acontecerá em seguida), mas existem ativações que precisam de muitos resultados para acontecerem. O Assimilador sempre deve alocar todos os resultados de dados, ainda que não complete o custo da Ativação em que os pontos foram investidos.

Nesses casos, o Assimilador pode escolher alocar os resultados naquela ativação, reduzindo a quantidade de resultados necessários. Uma ativação que precise de 8<sup>6\*</sup>, por exemplo, pode ser ativada depois de dois turnos:

- No primeiro, o Assimilador consegue apenas 3 e anota isso para um turno seguinte;
- No segundo turno da ameaça, ele consegue 6 , coletando os 8 necessários para ativação e guardando 1 na mesma ativação para um turno seguinte.

**NEUTRALIZANDO AMEAÇAS:** Ameaças podem ser neutralizadas com os Infectados agindo diretamente contra elas e acumulando . Chamamos isso de *Cumprir com Objetivo*. Sempre que um Infectado obter 1 ou mais em testes relacionados a neutralizar a ameaça, o Assimilador deve marcar e registrar esses . Quando os Infectados atingirem ou ultrapassarem a quantidade de necessários, a ameaça é neutralizada e removida do conflito, com o Assimilador narrando como isso acontece na ficção.

### EXEMPLO DE AMEAÇA HORDA DE BURROS

**Teste de Ativação:** 3 3 .

**Sucessos para Neutralizar Ameaça:** 20

### ATIVAÇÕES DE AMEAÇA

- **Infectar (3** ): Marca 1 Ponto de Assimilação de um Infectado Ferido.

- **Separar o grupo (3** ): Deixa um Infectado Isolado 3 do resto do grupo (são necessários 3 acumulados para se juntar ao grupo).

- **Aumentar a Horda (** ): Aumenta o dano da ativação "A Ofensiva" em +1d12 até o final do Conflito.

- **Ganhando momentum (** ): A horda se aproxima ainda mais dos Infectados reduzindo a quantidade de sucessos necessários para A Ofensiva em 2 até final do Conflito.

- **A Ofensiva (9** ): A manada cerca os Infectados e ataca, causando 1d12 de dano a TODOS os Infectados. Infectados que sofreram dano dessa forma marcam 3 Pontos de Assimilação.

**OBJETIVOS DE UM CONFLITO:** Todos os conflitos possuem um **objetivo principal**. Ele deve ser anunciado no começo da etapa de ação e ser um acordo entre os Infectados. Esse **objetivo principal** será medido através de um certo número de que os Infectados vão coletar e acumular em seus testes. No momento que atingirem ou ultrapassarem a quantidade de necessários eles cumprem com o **objetivo principal** e a **Etapas de Ação** chega ao fim com a vitória dos Infectados.

Geralmente, o **objetivo principal** de uma cena está diretamente relacionado com a principal ameaça, então **neutralizar a ameaça** é a forma mais direta de cumprir com esse objetivo. Ainda assim, outras alternativas podem existir, como fugir ou qualquer outra solução criativa que os Infectados inventarem.

**Objetivos Secundários:** Alguns **Objetivos** podem apresentar múltiplas ameaças e os Infectados podem ter Objetivos adicionais. Chamamos isso de Objetivos Secundários. Eliminar uma ameaça secundária é um objetivo secundário, da mesma forma que reparar um carro durante um ataque de uma gangue de motociclistas ou descobrir a senha de um cofre durante uma negociação com uma comunidade vizinha.

Esses Objetivos Secundários servem para incrementar a narrativa e funcionam da mesma forma que o Objetivo Principal, ou seja, os Infectados precisam acumular para cumprir com o objetivo. Ao cumprirem com o objetivo secundário, os Infectados recebem algum benefício narrativo, como um equipamento novo, uma alternativa de solução para o conflito ou qualquer outra condição narrativa.

Além disso, o Assimilador pode permitir que um Infectado contribua para dois objetivos ao mesmo tempo com a mesma ação. Para isso, ele deve gastar suas adicionais. Ou seja: ele ainda precisa de um para somar em um objetivo e as podem ser somadas em outro objetivo, desde que a narrativa faça sentido.

**MEDINDO OBJETIVOS E SUCESSOS:** O Assimilador deve medir a quantidade de  que um Infectado precisa ter em um Teste. De maneira geral, assume-se que a maioria dos **Testes Isolados** precisam de uma quantidade de  que varia entre 1 (para a maioria das tarefas) e 3 (para tarefas realmente difíceis). **Testes de objetivos** são mais complexos e precisam que diversos Infectados contribuam.

Dessa forma, o Assimilador pode usar a tabela a seguir como um guia para organizar os Conflitos. A tabela apresenta um guia para testes isolados, objetivos secundários e também para objetivos principais.

	MUITO SIMPLES	SIMPLES	COMPLEXO	MUITO COMPLEXO
TESTES ISOLADOS	0 (sucesso automático)	1	2	3
OBJETIVO SECUNDÁRIO	6	10	14	18
OBJETIVO PRINCIPAL	10	20	30	40

## RECUPERAÇÃO

Quando os personagens tiverem uma oportunidade para descansar eles recuperam recursos e podem usar equipamentos para melhorar seu estado de saúde. No início dessa etapa:

Cada Infectado recupera todos os usos de Origem gastos.

Cada Infectado recupera Pontos de Determinação igual a sua Influência.

Cada personagem recupera todos os Pontos de Assimilação.

Personagens podem usar itens para recuperar seus Pontos de Saúde, assim como tratamentos médicos e regeneração natural por repouso..

A painting of a man and a woman sitting on a couch. The man, on the right, has a beard and is wearing a green jacket over a white shirt. He is holding a small object in his hands. The woman, on the left, has short brown hair and glasses, and is wearing a brown vest over a grey shirt. They are both looking towards the camera. The background shows a window with a view of a garden.

## CAPÍTULO 02

# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Em Assimilação RPG, cada um dos jogadores deverá criar um personagem Infectado. Isso significa que aquela pessoa já está infectada pelo parasita e começou a desenvolver pequenas mutações (aqui chamadas de Assimilações). A história desse personagem e suas características, entretanto, são muito mais importantes do que apenas sua relação com o parasita.

## ORIGEM

A primeira coisa que você precisa definir são as **Origens** do seu personagem. Esses são eventos e características marcantes da história pregressa do personagem e que serão importantes durante as diferentes fases e etapas de jogo.

Em qualquer ordem, defina:

- A **geração** do seu personagem;
- Um **evento marcante**;
- Uma **ocupação** na comunidade/sociedade.

Cada uma dessas definições deverá ser registrada na ficha de personagem como uma frase curta seguida do nível 1. Essas Origens começam em 1 e podem aumentar sua influência ao longo do jogo (falaremos mais sobre isso em Progressão de Personagem).

Você possui uma quantidade de pontos naquela origem de acordo com seu nível (de maneira similar ao Cabo de Guerra que explicamos no Capítulo 1). Portanto, sempre que você usar uma de suas Origens você deverá usar um Ponto de Origem daquela Origem em questão (falamos disso em “Usando Origens” a seguir).

A Origem de seu personagem é dividida em Geração, Evento Marcante e Ocupação, cada um com seu nível e quantidade de pontos separadamente.

## EVENTO MARCANTE

Registre na sua Ficha de Personagem um evento marcante que moldou a sua percepção de mundo.

Novamente, crie uma frase curta e evocativa para essa Origem. Por exemplo:

“Assassinato por Recursos”

“Sacrifício para Salvação”

“Praxis Erudita”

“Welcome to the Mato”



## GERAÇÃO

Entende-se por geração a idade que o personagem tinha em relação ao colapso. São elas:

- Pré colapso (adulto antes do colapso)
- Colapso (adulto durante o colapso)
- Pós Colapso (criança quando colapso aconteceu)
- Atual (nunca nem viu o mundo pré colapso)

Tente registrar uma frase curta para resumir a relação de seu personagem com sua geração. Por exemplo:

PRÉ-COLAPSO	COLAPSO	PÓS-COLAPSO	ATUAL
Crente da Grande Reconstrução	Último da Família	Sobrevivente Traumatizado	Jovem vislumbrado
Saudosista	Protetor Frustrado	Nômade Urbano	Camponês Resignado
Amargurado			

## Ocupação

Por fim, defina a posição que seu personagem ocupa atualmente na comunidade em que vive. Por exemplo:

“Professor”

“Faz-tudo tecnológico”

“Caçador e Coletor”

“Sabido das Tradições”

# USANDO ORIGENS

Em qualquer teste, você pode **escolher usar** pontos de uma de suas três **Origens** para **manter dados adicionais**. Ao fazer isso, gaste 1 ou mais pontos de uma de suas Origens e mantenha aquela quantidade de dados adicionais.

## PROPÓSITOS

Os personagens de Assimilação RPG são movidos por propósitos grandiosos (para si) e que servem como combustível para sua força de vontade e arma na luta do Cabo de Guerra contra o parasita. Existem dois tipos de propósitos.

### PROPÓSITO INDIVIDUAL

Na criação de seu Infectado, cada jogador escolhe **dois propósitos individuais** para o personagem, ainda que seja momentâneo ou modificável ao longo da aventura, para que fique clara a motivação do personagem. Estes propósitos individuais devem servir como motivadores para o personagem. Colocamos algumas perguntas a seguir que podem ajudar a escrever esses propósitos:

- O que seu personagem deseja mais do que qualquer outra coisa?
- O que faria seu personagem lutar até morte para preservar ou proteger?
- Qual ideal mobiliza seu personagem ou faz com que ele permaneça imutável?

Cada um desses propósitos individuais deve ser registrado na Ficha de Infectado na forma de uma frase curta e que sirva para lembrar rapidamente do que move o personagem.

### PROPÓSITO RELACIONAL

Agora, cada um dos jogadores (tanto Infectados quanto Assimilador) deve sugerir um **propósito relacional**. Enquanto o propósito individual está ligado somente ao seu personagem e a história dele, o **propósito relacional** é uma conexão direta entre os personagens e a narrativa.

Esse é um excelente momento para o Assimilador falar um pouco sobre a situação que os Infectados se encontram para que possam, juntos, construir a identidade do grupo e da comunidade. Ao conversarem sobre isso, tentem sugerir um **propósito relacional** entre os personagens e/ou a comunidade e objetivos que possam ter.

Coisas como:

- Queremos preservar a memória daqueles que se sacrificaram para fundar a comunidade;
- Vamos encontrar Jaime, o explorador perdido;
- Devemos assegurar que nossas crianças se preparem para o mundo pós-colapso.

Entenda os **propósitos relacionais** como “objetivos comuns” aos Infectados.

Agora, cada Infectado deverá escolher dois propósitos



relacionais, independente de quem os sugeriu. Registre esses propósitos na sua ficha de Infectado.

**CLAREZA DE PROPÓSITO:** Agora, **seu Infectado deve ter quatro propósitos:** dois individuais e dois relacionais. Esses propósitos servem para te ajudar a interpretar seu personagem nas situações de conflito mas, também, servem como um importante recurso de jogo: eles podem te conceder momentos de Clareza de Propósito.

Momentos de Clareza de Propósito são extremamente importantes e raros. São situações em que o Infectado desafia a sorte, perigos, tudo e todos para seguir seu propósito até as últimas consequências. Esses momentos só podem acontecer **uma vez por sessão de jogo** e somente **uma vez por propósito.**

Quando isso acontece, o personagem deve escolher:

- Aumentar seu Nível de Determinação em 1 (mantendo a mesma quantidade de pontos gastos), ou;
- Recuperar todos os Pontos de Assimilação e Determinação (sem alterar o nível de ambos).

Esses momentos devem ser o ápice narrativo de uma cena, com o Infectado tomando uma decisão difícil ou simplesmente muito interessante para a narrativa com base em seus propósitos.

Ao final de uma sessão de jogo, caso um personagem tenha apenas 2 propósitos disponíveis para Clareza de Propósito, o jogador pode criar novos propósitos para voltar a ter 4 disponíveis.

## ESCOLHENDO CONHECIMENTOS E PRÁTICAS

Você tem um total de 7 pontos para distribuir entre seus Conhecimentos e Práticas sendo que o máximo em uma única Aptidão é 2. Você poderá aumentar esses valores com seus pontos de características (veja mais a seguir neste mesmo Capítulo).

## ESCOLHENDO APTIDÕES

O próximo passo é determinar as Aptidões de seu Infectado. Escolha uma das combinações a seguir e distribua os valores em seus Instintos como achar melhor para representar seu personagem. Pense no conceito de seu personagem, nas Origens e também nos Propósitos para te ajudar a escolher.

**Generalista:** 2, 2, 2, 1, 1, 1

**Especialista:** 3, 2, 1, 1, 1, 1



# ESCOLHENDO CARACTERÍSTICAS

Agora você poderá usar seus pontos de característica para aumentar seus Valores de Aptidões e também adquirir características únicas, descritas a seguir. Durante a criação de personagens, você tem **7 pontos de características**.

Você pode aumentar em 1 o Valor de um Conhecimento ou Prática. O custo para isso é igual ao Valor que será comprado. Desta forma, se você tem 2 em um Conhecimento e deseja aumentá-lo para 3 você deverá pagar 3 pontos de característica. O Valor máximo de Aptidões durante a criação de personagem é 3. Perceba que Instintos não podem ser aumentados durante a criação de personagens.

Além disso, você pode adquirir características pagando seu custo durante a criação de personagem.

**Agroboy (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Conhecimentos Agrários para identificar grãos, frutos, vegetais, mudas ou pragas agrícolas, você pode considerar todos os como .

**Artes Marciais (2 pt):** Ao ter sucesso em um teste de Prática Esportiva para golpear um adversário você pode considerar uma quantidade de como até um máximo igual ao seu Valor em Prática Esportiva.

**Canivete Suiço (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Prática com Ferramentas você pode usar 1 para adicionar uma característica a ferramenta que está usando no teste. Essa característica deve ser da mesma categoria que a ferramenta (ou de categoria menor). Você pode usar 1 para aumentar a categoria da característica adquirida com essa habilidade em 1.

**Ciência Forense Mutacional (2 pt):** Sempre que fizer um teste de Conhecimentos para tentar entender a natureza de uma criatura, você pode usar para fazer perguntas adicionais sobre um tópico que você já tenha informações. Cada concede uma pergunta adicional.

**Contrabandista (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Infiltração para roubar ou esconder objetos você

pode usar para esconder um objeto adicional de mesmo tamanho ou menor.

**Detetive de Campo (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Instinto de Sagacidade para tentar organizar a ordem de uma série de pistas encontradas, você pode usar 1 para questionar ao Assimilador se duas pistas tem relação. O Assimilador deve responder de maneira verdadeira.

**Encantador de Animais (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Influência para interagir com animais você pode considerar todos os como .

**Esquiva Precisa (3 pt):** Quando for sofrer dano de uma ameaça que esteja ativamente te atacando, você pode fazer um teste de Reação Esportiva para tentar reduzir o dano. Cada reduz o dano em 1. A quantidade máxima de dano que você pode reduzir dessa maneira é igual ao seu Valor em Reação.

**Face Amigável (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Influência para tentar convencer alguém com honestidade, você pode receber um adicional em uma face de dado a sua escolha.

**Memória Afiada (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Sagacidade para lembrar, identificar ou conectar informações que podem ter sido vistas por você, você pode considerar todos os como .

**Mente de Ferro (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Resolução contra algo que afeta seu estado emocional, você pode considerar todos os como .

**Modificações Escamoteáveis (2 pt):** No final da etapa de Recuperação você pode fazer um teste de Sagacidade de Armas. Para cada que tiver, você pode adicionar uma característica de equipamento em uma arma disponível. A característica deve ser da mesma categoria que a arma, mas reduz em 1 a quantidade de usos dela. Cada que tiver ignora uma dessas reduções de uso.

**Natureza Questionadora (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Sagacidade para desvendar mistérios ou adquirir novas informações você pode fazer com que cada mantido elimine uma .

**Parkour! (2 pt):** Sempre que você faz um teste para passar rapidamente por uma zona arriscada ou apertada, você pode considerar todos os como .

**Pegada Forte (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Potência para levantar, sustentar ou amparar uma quantidade grande de peso, você pode considerar todos os  como .

**Piloto de Fuga (2 pt):** Sempre que você faz um teste para conduzir um veículo você pode considerar todos os  como .

**Primeiros Socorros (2 pt):** No final da etapa de Recuperação você pode fazer um teste de Sagacidade Medicina. Para cada , você e seus aliados recuperam uma caixa de saúde.

**Punhos de Ferro (2 pt):** Sempre que estiver atacando desarmado você pode adicionar 2  em uma face de dado mantido.

**Química do Bem (2 pt):** Sempre que você faz um teste com Conhecimentos Exatos para identificar ou modificar uma substância química, você pode considerar todos os  como .

**Resiliente (2 pt):** Ao sofrer dano, você pode gastar 1 Ponto de Determinação para marcar uma caixa de saúde a menos.

**Saque Rápido (2 pt):** Você pode usar  para sacar e/ou guardar uma arma ou equipamento durante uma ação (permitindo se beneficiar de mais de um equipamento em uma única ação).

**Sentidos de Sobrevivência Aguçados (2 pt):** Sempre que você faz um teste com Reação para tentar minimizar os danos de um perigo que esteja lhe ameaçando (exceto ataques diretos de criaturas), você pode considerar todos os  como .

**Sucateiro (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Prática com Ofícios para desmanchar ou desmontar um objeto você pode receber um  adicional em uma face de dado a sua escolha.

**Vasculhar a Fundo (2 pt):** Sempre que você faz um teste de Percepção para procurar por recursos ou pistas, você pode considerar todos os  como .

## ESCOLHENDO EQUIPAMENTOS

Agora falta apenas uma coisa: escolher seu equipamento inicial. Esse processo depende muito da narrativa desenvolvida junto com o Assimilador: vocês podem estar bem equipados no começo de uma jornada ou completamente desesperados para conseguir recursos. Ainda assim, você sempre termina a criação de personagem com um equipamento icônico de seu personagem.

Esse equipamento é um item de Categoria 3 e você pode usar 3 pontos de característica de equipamento para definir esse seu equipamento. Consulte o Capítulo 3 para compreender as regras de equipamento.



## CAPÍTULO 03

# EQUIPAMENTOS

O mundo depois do colapso é um local escasso e recursos são disputados com unhas e dentes pelos sobreviventes. Equipamentos de Infectados podem ser a linha que separa a vida e a morte e por isso possuem um local de destaque nesse jogo.

Neste capítulo apresentamos as regras para equipamentos, explicando sobre durabilidade e usos, armazenamento e características únicas. A proposta de Assimilação é que a narrativa informe como os equipamentos se comportam e afetam a ficção.



# DURABILIDADE, REPARO E QUEBRA

Após o colapso, o processo de produção e manufatura global tomou um tom muito mais artesanal, o que torna itens mais tecnológicos e com maior complexidade de produção consideravelmente mais escassos e valiosos, ao mesmo tempo que menos resistentes em virtude de sua antiguidade.

Por isso, diferentes itens têm diferentes **quantidades de usos** de acordo com suas propriedades: uma bomba ou uma seringa de adrenalina são itens de uso único, enquanto pés de cabra, armas de fogo e ferramentas tem mais usos. Chamamos isso de **durabilidade**.

Via de regra, todos os itens têm **4 usos**. Algumas características podem aumentar ou diminuir a quantidade de usos disponíveis.

## GASTANDO E RECUPERANDO USOS

Conforme a narrativa avança, é normal que equipamentos vão ficando pelo caminho: isso acontece quando um item não tem mais usos e, portanto, utilidade para o grupo naquele momento. Cada item reage de um modo diferente quando seu último uso é gasto: o último uso de um revólver pode representar ele ficando sem munição, enquanto o último uso de um taco de baseball pode ser o taco quebrando.

Um item sem usos só pode ser reparado com os recursos e ferramentas em um local adequado: uma oficina poderia ter tanto um pacote de munição para o revólver como material para reparar – e até aprimorar – o taco quebrado, por exemplo. Explorar é necessário para encontrar esses locais e recursos.

Existem três momentos em que você gasta o uso de um item:

- Usar o item para fazer um teste;
- Ativar uma característica especial que custa usos;
- Se manter  em um teste usando um item, você pode marcar um uso do item em vez de gastar 1 Ponto de Assimilação.



## TAMANHO E ARMAZENAMENTO

Cada personagem tem **2 espaços de inventário no corpo**, seja por estar usando uma jaqueta tática, um coldre, um cinto de utilidades, pochete ou calça cargo, por exemplo. Além disso, **todo personagem começa com uma mochila** com capacidade de **6 espaços de inventário**.

Via de regra, **itens ocupam um espaço de inventário**. Algumas características definem que um equipamento pode ocupar mais espaços, enquanto itens menores como documentos, chaves, pen-drives ou parafusos não ocupam nenhum espaço, por exemplo.

## CARACTERÍSTICAS DE EQUIPAMENTO

Itens podem mudar sua abordagem em uma situação, possibilitando ações mais diretas, táticas ou eficientes. As características de equipamento representam alguns dos jeitos que itens podem fazer isso, alterando tanto a narrativa quanto as rolagens de dados.

Ao criar um item, o Assimilador deverá distribuir características que sejam relevantes para o item. Para isso, primeiro deve-se definir a quantidade de pontos que um item possui para comprar característica. Para referência:

- **0 pontos ou menos:** pedaço de pau, tijolo;
- **1 ponto:** faca de cozinha, cano metálico, lanterna, barrinha de proteínas;
- **2 pontos:** pé de cabra, livro de anatomia, mochila grande, bússola;
- **3 pontos:** pistola, kit médico, chicote;
- **4 pontos:** coquetel molotov, explosivo, mochila de acampamento, taco de baseball com pregos;
- **5+ pontos:** colete à prova de balas, equipamento militar.

Cada característica tem um custo em pontos de característica de item de acordo com sua categoria. Quanto mais alta a categoria, mais custosa será aquela categoria.

TABELA: CUSTO EM PONTOS DE CARACTERÍSTICA POR CATEGORIA

CATEGORIA DE CARACTERÍSTICA	CUSTO EM PONTOS
Categoria 0	-1 ponto
Categoria 1	1 ponto
Categoria 2	2 pontos
Categoria 3	3 pontos
Categoria 4	4 pontos

## CATEGORIA 0

### Frágil

O item está quebrando, enferrujado, muito gasto ou com pouco combustível, bateria ou munição. O item tem sua durabilidade reduzida em -1. Um item pode ter essa característica duas vezes, se tornando **Muito Frágil**.

### Improvisado

Um item feito na hora, sem refinamento de criação ou com material reaproveitado. Testes com esse item precisam de 1 ♦ adicional para considerar resultados de ♦ e ♣.

## CATEGORIA 1

### Ágil

Uma ferramenta ou arma balanceada e capaz de efeitos poderosos em mãos ágeis. Ao fazer um teste usando esse item você pode gastar um uso para usar Reação em vez de Potência.

### Iluminador

Um item usado para iluminação. Você pode gastar um dos usos do item para fazer com que ele brilhe o suficiente para iluminar um ambiente escuro até o final da etapa.

### Letal

Geralmente um armamento, esse item é capaz de causar ferimentos profundos. Ao usar o item para causar dano, você pode gastar um uso do item para receber um ♦ adicional em uma das faces de um dado.

### Discreta

Um item fino ou pequeno que pode ser facilmente escondido. Testes para esconder o item recebem 1 ♦ adicional.



## Protetivo

*Pensado para a proteção, esse item pode ser usado para mitigar ferimentos.* Ao sofrer dano, você pode gastar um dos usos desse item para absorver o dano como se fossem pontos de saúde.

## Nutritivo

*Um alimento ou bebida que ajuda na recuperação.* Durante a etapa de recuperação você pode gastar um dos usos do item para se alimentar e recuperar um ponto de saúde.

## CATEGORIA II

### Apto

*Um item focado para uso de uma aptidão, seja um livro, equipamento de sobrevivência ou ferramenta.* Escolha um conhecimento ou Prática. Ao fazer um teste da aptidão escolhida você pode gastar um dos usos do item para jogar novamente um dado para cada ♪ que tiver no teste (antes de manter dados).

### Tática

*Itens reforçados ou com design pensado para serem ergonômicos e eficientes.* Ao fazer um teste com esse item você pode gastar um de seus usos para trocar 1 ■ por 1 ♦ .

### Consumível

*Itens feitos para serem usados uma vez, seja por serem destruídos no uso ou literalmente consumidos.* O item tem apenas um uso. Todos os consumíveis do mesmo tipo ocupam o mesmo espaço de inventário. Permite aplicar uma característica de Categoria IV por 1 ponto ou de Categoria I por 0 pontos.

### Durável

*Itens reforçados e pensados para sobreviver ao desgaste, com baterias grandes ou muita munição.* Não pode ser aplicado em itens de uso único. Aumenta a durabilidade do item em +2. Um item pode ter essa característica duas vezes, recebendo um total de +5 de durabilidade e se tornando Muito Durável.

## CATEGORIA III

### Malandro

*Itens com partes que dificultam a visualização de seu uso ou facilitem acessar as brechas de um inimigo.* Ao ter sucesso usando esse item contra uma criatura você pode gastar um de seus usos para usar ♪ para derrubá-la ou empurrá-la.

### Espaçoso

*Equipamentos e vestimentas pensadas para carregar muitos itens.* A quantidade de espaços de inventário aumenta em +2. Um item pode ter essa característica duas vezes, fornecendo um total de +5 de espaços de inventário e se tornando Muito Espaçoso.

### Espinhas

*Itens afiados, pontiagudos, espinhos, pontudos ou simplesmente perigosos.* Ao ter sucesso em um teste com esse item contra uma ameaça, você pode gastar um dos usos dele para reduzir em aumentar em ♦ o custo da próxima ativação do conflito.

### Estabilizado

*Um equipamento cuidadosamente balanceado.* Ao fazer um teste com o item, você pode gastar um dos seus usos para jogar novamente quaisquer dados com ♪ nas faces.



## CATEGORIA IV

### Explosivo

*Um item pensado para ser detonado.* Ao fazer um teste com esse item, você pode gastar um uso dele para detonar a área em torno dele, destruindo estruturas e ferindo quaisquer criaturas na área em torno dele.

### Inflamável

*Itens capazes de gerar fogo numa escala perigosa.* Ao fazer um teste com esse item, você pode gastar um uso dele para deixar a área em torno dele em chamas.

### Médico

*Medicamentos, utensílios médicos ou kits de primeiros socorros geralmente tem essa característica.* Durante a etapa de recuperação você pode gastar um dos usos do item para fazer com que um Infectado recupere todas as caixas de saúde de um nível.

## EXEMPLOS DE ITENS

### Grifo Enferrujado (0 Pontos)

Usos: 02 | *Improvizado, Muito Frágil, Letal, Apta (Práticas com Ferramentas)*

### Barra de Nutrientes (2 Pontos)

Usos: 01 | *Consumível, Nutritivo*

### Coquetel Molotov (3 Pontos)

Usos: 01 | *Consumível, Inflamável*

### Revólver (3 pontos)

Usos: 04 | *Letal, Tático*

### Kit Médico (3 pontos)

Usos: 01 | *Consumível, Médico*

### Mochila Militar (3 pontos)

Usos: 04 | *Muito Espaçosa*

### Taco de Baseball com Pregos (4 pontos)

Usos: 04 | *Apta (Práticas Esportivas), Espinhosa, Improvisado*

### Colete à Prova de Balas (5 pontos)

Usos: 06 | *Protetivo, Muito Durável*

### Lança-Chamas (9 pontos)

Usos: 08 | *Muito Durável, Inflamável, Letal*





## CAPÍTULO 04

# ASSIMILAÇÃO

O corpo dos Infectados é campo de batalha de um cabo de guerra violento entre a vontade do humano e a força evolutiva do parasita. Enquanto aquele deseja preservar aquilo que o faz humano, este busca se adaptar ao mundo à sua volta, desenvolvendo traços mutantes chamados de Assimilações.

Neste capítulo, apresentamos as regras para mutacionar através das Assimilações e, também, regras para diferentes tipos de assimilações, sejam elas inoportunas, adaptativas ou evolutivas

# EVOLUINDO E ASSIMILANDO

No começo de uma Etapa de Recuperação ou seja, nos momentos que os personagens param para recuperar o fôlego e tratar de seus ferimentos (todos os resultados da Etapa de Recuperação acontecem ao final dela), cada Infectado que estiver **Suscetível** deverá fazer uma jogada especial de dados, chamada de Evolução Assimilada. Isso representa um desequilíbrio entre o parasita e o hospedeiro, que foi infectado por uma nova variante ou está respondendo aos perigos do ambiente à sua volta.

Cada um dos personagem **Suscetíveis** deverá jogar 1♦ e +1♣ para cada Nível de Assimilação. Desta forma, um personagem que ficou **Suscetível** ao atingir Nível 2 de Assimilação deverá jogar 1♦ e 2♣. O jogador deverá manter todos os resultados e usá-los para **comprar Assimilações**.

Para cada resultado ♦, o jogador deverá puxar uma carta de Assimilação Evolutiva (representada pelo naipe de copas). O mesmo deverá ser feito para

resultados ♣, onde o jogador deverá puxar uma carta de Assimilação Adaptativa (ouros) e para cada ♠ deverá puxar uma carta de Assimilação Inoportuna (espadas).

Agora, com as cartas reveladas e os dados lançados, o jogador deverá gastar seus resultados para adquirir Assimilações. O jogador precisa usar todos os resultados dos dados mantidos. Além disso, o jogador deverá manter registro de cada ♠ usada para adquirir Assimilações Inoportunas. A qualquer momento em que o Infectado ficar com 10♠ gastos em Assimilações Inoportunas, o parasita toma controle do corpo, transformando-o em uma ameaça – e efetivamente fazendo com que o jogador tenha que abdicar de seu personagem.

## ASSIMILAÇÕES EVOLUTIVAS

### CARTA: ASSIMILAÇÃO ASTUTA

#### (ÁS DE COPAS)

♦ : +1 ponto em Sagacidade (pode ultrapassar o limite máximo)

♦♦ : Sempre que realizar um teste de Sagacidade, você pode usar 1 ponto de assimilação para adicionar 1♦ à face de um dado.

♦♦♦ : Sempre que realizar um teste de Infiltração, você pode ignorar 1♦ em um dado - requer Assimilação 3 para adquirir

♦♦♦♦ : Sempre que realizar um teste de Sagacidade, você pode adicionar 1♦ à face de um dado - requer Assimilação 5 para adquirir

♦♦♦♦♦ : Sempre que realizar um teste de Sagacidade, você pode substituir todas as ♦ por ♠ - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO DO ALTO REFLEXO

#### (2 DE COPAS)

♦ : Adicione +1 ponto em Reação (pode ultrapassar o limite máximo)

♦♦ : Use 1 ponto de assimilação: adicione um ♦ à face de um dado de Reação em uma rolagem

♦♦♦ : Ignore uma ♠ na sua primeira ação em um conflito - requer Assimilação 3 para adquirir

♦♦♦♦ : Adicione ♦ à face de um dado de Reação - requer Assimilação 5 para adquirir

♦♦♦♦♦ : Pode substituir uma ♠ por ♦ em um dado de Reação - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO ATENTA

### (3 DE COPAS)

• : Adicione +1 ponto em Percepção (pode ultrapassar o limite máximo)

• : Use 1 ponto de assimilação: adicione uma face de um dado de Percepção em uma rolagem

• : Uma vez por rodada você pode transferir um • em Percepção para um aliado sem pagar o custo de • - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Adicione • à face de um dado de Percepção - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Pode substituir uma • por • em um dado de Percepção - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO VIGOROSA

### (4 DE COPAS)

• : Está imune aos efeitos da condição Ferido

• : Dobra a quantidade de pontos de saúde no nível 5 (antes de morrer)

• : Recupera 1 ponto de saúde extra por fase de recuperação - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Recebe um ponto de saúde máxima extra por nível - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Ignora até 2 • em dados de Resolução - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO SILVESTRE

### (5 DE COPAS)

• : Adicione um • em um dado de Infiltração para se camuflar na vegetação

• : Não sofre perda de Determinação por dormir ao relento

• : Pode adicionar 1 • na face de um dado em testes baseados em olfato - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Pode se mover em velocidade normal nas copas das árvores - requer Assimilação 5 para adquirir

• : O Rei da Selva nunca é atacado por animais - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO PUJANTE

### (6 DE COPAS)

• : Pode usar • como • para ações de salto

• : Converte • em • para deslocar objetos pesados

• : Mantém um dado a mais para quebrar ou danificar objetos inanimados - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Pode utilizar armas improvisadas ou naturais com Prática de Armas como se fossem armas brancas - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Em rolagens assimiladas para testes de práticas esportivas os dados da prática não são descartados - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO IMPONENTE

### (7 DE COPAS)

• : Adicione +1 ponto em Conhecimento Social (pode ultrapassar o limite máximo)

• : Em ações de Influência para intimidar ou demonstrar autoridade pode converter • em •

• : No início da fase de conflito pode usar um ponto de Assimilação para retirar um dado (à escolha do Assimilador) de Conflito que contenha ameaça senciente - requer Assimilação 3 para adquirir

• : O Líder Nato pode ceder • para anular • de aliados - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Uma vez por Fase pode transferir um ponto de Determinação para um aliado - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO ESGUIA

### (8 DE COPAS)

• : Adicione +1 ponto em Prática de Infiltração (pode ultrapassar o limite máximo)

• : Se estiver se movendo furtivamente ao iniciar um Conflito, não precisa utilizar Reação na primeira rodada

• : Em rolagem para evitar detecção, o esguio pode adicionar 1 à face de um dado de Infiltração - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Sempre que adicionar 1 para ação de Fuga em Conflito, adicione um a mais - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Ignora o requisito mínimo individual para Fuga coletiva de Conflito - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO SENSITIVA

### (9 DE COPAS)

• : Consegue sentir olhares hostis mesmo sem ver a ameaça

• : Consegue sentir a presença de criaturas assimiladas em um raio de 15m

• : Pode usar 1 ou 2 em qualquer teste de interação social para saber o nível de Assimilação de uma criatura olhando fixamente por alguns segundos - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Sempre que o Assimilador sacar uma carta do baralho de ameaças ele deve avisar isso antes ao Sensitivo - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Pode mudar a ação declarada sem gastar 1 - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO DA PRESA

### (10 DE COPAS)

• : Pode usar audição aguçada e gastar um ponto de Assimilação para agir com Percepção em qualquer situação em que agiria com Reação

• : Pode usar um ponto de Assimilação para aumentar sua velocidade e manter um dado a mais em rolagem de Fuga

• : Enxerga normalmente na penumbra - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Não pode ser rastreado - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Pode gastar um ponto de Assimilação e abdicar de sua próxima rolagem para cancelar uma ativação de Ameaça em um conflito - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO DE FEROMÔNIOS

### (VALETE DE COPAS)

• : Conta como se tivesse um ponto a mais em Influência para atrair a atenção de criaturas da mesma espécie

• : Feromônios de alarme transformam adaptações em sucessos em ações de intimidação

• : Feromônios de trilha deixam um rastro que só pode ser seguido por aliados - requer Assimilação 3 para adquirir

• : Feromônios de recrutamento indicam recursos na região (não precisa ser verdade), o Infectado escolhe quem capta esses sinais - requer Assimilação 5 para adquirir

• : Feromônios de ataque custam 1 de mutação e aumentam 1d12 em todas as rolagens de Neutralização de Ameaças do Infectado e de seus aliados em cenas de conflito - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO DA FLORA

### (DAMA DE COPAS)

\*: Adicione +1 ponto na Aptidão Conhecimento Agrário (pode ultrapassar o limite máximo)

\*: Use 1 ponto de assimilação: revive vegetação morta, desde que ainda não esteja decomposta

\*: Consegue sentir as funções vitais da flora e curar suas enfermidades - demanda trabalho agrônomo - requer Assimilação 3 para adquirir

\*: É capaz de realizar fotossíntese - requer Assimilação 5 para adquirir

\*: Pode acelerar em até 10 vezes o crescimento da vegetação - requer Assimilação 7 para adquirir

## CARTA: ASSIMILAÇÃO DA FAUNA

### (REI DE COPAS)

\*: Adicione +1 ponto em Conhecimento Biológico (pode ultrapassar o limite máximo)

\*: Use 1 ponto de assimilação: dobra a recuperação de saúde da criatura tocada por uma semana

\*: Consegue sentir as funções vitais da fauna e não é percebido como ameaça ou presa por animais - demanda trabalho agrônomo - requer Assimilação 3 para adquirir

\*: Pode domesticar animais silvestres através de um teste de Influência + Resolução - requer Assimilação 5 para adquirir

\*: Cria rebanho que o segue por conta própria testando Influência + Biológico - requer Assimilação 7 para adquirir

## ASSIMILAÇÕES ADAPTATIVAS

### CARTA: ASSIMILAÇÃO ANATÔMICA (ÁS DE OUROS)

\*: Muda os dentes para se assemelhar ao de um predador, permitindo usar a habilidade "Letal" pelo custo de 1 ponto de Determinação; precisa comer carne para se sentir realmente satisfeito em uma refeição

\*: Cria nadadeiras que fazem com que possa se deslocar em velocidade normal na água; recebe penalidade social que substitui a primeira \* mantida por \* em testes de Influência

\*: Cria guelras que o permitem respirar sob a água; o consumo diário de água é dobrado - requer Assimilação 3 para adquirir

\*: Alonga o tamanho dos braços, fazendo com que qualquer Ameaça contra a qual o Infectado investiu pontos em Neutralização receba uma \* de penalidade adicional na rodada subsequente; precisa de um \* extra para se desvencilhar quando imobilizado - requer Assimilação 5 para adquirir

\*: Cria asas que permitem alçar vôos curtos; é visto como uma aberração por humanos sem Assimilação aparente, necessitando de 1 \* adicional em todos os testes de interação social - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO FISIOLÓGICA (DOIS DE OUROS)

\*: Amplia sua zona de conforto térmico; troca de pele uma vez por mês, recebendo dano dobrado por um dia

\*: Expele óleo que cobre a pele evitando efeitos de exposição ao Sol; se não lavado antes da próxima Fase de Preparação, um Equipamento escolhido pelo Assimilador enferra, perdendo 2 de durabilidade.

\*: Termorregulação perfeita; perde um ponto de Determinação ao invés de recuperar sempre que passa a Recuperação em local construído pelo homem - requer Assimilação 3 para adquirir

**••••••:** Consegue encontrar alimento para o grupo em qualquer bioma; não pode usar **•** em Conflitos sociais - requer Assimilação 5 para adquirir

**•••••••••:** Pode gastar 2 pontos de Assimilação para receber 2 em Potência e 2 em Resolução até o fim da Fase atual; ignora 1 **•** no primeiro dado de Influência ou Percepção que manter - requer Assimilação 7 para adquirir;

#### CARTA: ASSIMILAÇÃO ANFÍBIA (TRÊS DE OUROS)

**•:** Pode se manter imerso por horas sem respirar; consome o dobro de água

**••••:** Estica a língua para capturar e se alimentar de insetos (não precisa de outras fontes de alimento); humanos sem Assimilações aparentes que o veja fazer isso perde um ponto de Determinação

**•••••:** Adicione um **•** à face de qualquer dado em Conflito na água; a pele se torna viscosa, subtraindo **•** no resultado de Conhecimento Social - requer Assimilação 3 para adquirir

**••••••••:** Pode inocular veneno em inimigos à distância; seus fluidos corporais são tóxicos para pessoas com menos de 4 de Resolução - requer Assimilação 5 para adquirir

**•••••••••:** Através de camuflagem cutânea o Anfíbio sempre pode utilizar **•** em testes de Infiltração para Fuga ou para somar ao próximo ataque para Neutralização da Ameaça; tem o dobro da dificuldade para aclimatização em novos ambientes - requer Assimilação 7 para adquirir

#### CARTA: ASSIMILAÇÃO RÉPTIL (QUATRO DE OUROS)

**•:** Escamas reduzem em 1 qualquer dano cortante; -1 **•** ou **•** em testes de Influência com humanos sem mutações aparentes

**••••:** A peçonha permite envenenar o alvo através de uma mordida, gastando 1 ponto de Determinação e retirando um ponto de Saúde por rodada cumulativo pelo resto do Conflito; precisa consumir carne semanalmente

**••••:** Regeneração permite ao Infectado gastar um ponto de Assimilação para fazer uma rolagem As-

similada de Resolução e recuperar o número de **•** em pontos de Saúde; procedimentos de Medicina aplicados por terceiros em você exigem uma **•** para ter efeito - requer Assimilação 3 para adquirir

**••••••••:** Recebe +2 em Potência e +1 em Reação (pode ultrapassar o limite máximo); recebe -1 em Resolução - requer Assimilação 5 para adquirir

**•••••••:** Pode regenerar membros perdidos entre capítulos ou após 1 mês de tempo de jogo - requer Assimilação 7 para adquirir

#### CARTA: ASSIMILAÇÃO GISOLES/VEGETAL (CINCO DE OUROS)

**•:** Consegue sentir plantas próximas, mas esta habilidade só funciona se os pés estiverem em contato direto com o solo; não pisar no solo por 1 dia de jogo faz com que perca um ponto de Determinação

**••••:** Cria uma casca de árvore que aumenta a Resolução em 1 ponto; sofre dano dobrado de queimadura

**•••••:** Realiza fotossíntese completa, não precisando de qualquer outra fonte de alimento; exibe folhagens no lugar de pelos no corpo, recebe -1 **•** ou **•** em testes de Conhecimento Social - requer Assimilação 3 para adquirir

**••••••••:** Cria raízes que extraem água e nutrientes do solo, além de aumentar a estabilidade; precisa dormir com ao menos uma parte do corpo em contato com o solo ou não recupera Determinação - requer Assimilação 5 para adquirir

**•••••••••:** Pode nutrir um bioma a troco de um nível de Saúde, conectando-se a ele em definitivo; sofre perda de Determinação sempre que testemunhar biomas sendo seriamente danificados - requer Assimilação 7 para adquirir

#### CARTA: ASSIMILAÇÃO FUNGI (SEIS DE OUROS)

**•:** Pode se alimentar de alimentos em decomposição sem sofrer consequências; outros Assimilados da linha Fungi podem sentir sua presença

**••••:** Pode adicionar uma **•** a qualquer face de um dado usado para resistir a calor; sofre efeito dobrado de falta de umidade

**W W W O** : Consegue passar e receber informações à distância para indivíduos da mesma espécie; a emissão de esporos acelera a decomposição dos alimentos do grupo - requer Assimilação 3 para adquirir

**W W W O O** : Pode espalhar “fungos espiões” por onde passa para receber informações sobre a área no futuro; perde três pontos de Determinação se uma de suas colônias for destruída - requer Assimilação 5 para adquirir

**W W W O O O** : Produz antibiótico à base de penicilina; tende a ser perseguido por humanos por razão de sobrevivência - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO PRIMATA (SETE DE OUROS)

**W** : Pode substituir um dado de Potência por 1d10 em testes; se o fizer não pode usar adaptações na rodada

**W W** : +2 em Práticas Esportivas (pode ultrapassar o limite máximo); -1 em Percepção

**W O O** : Empunhadura primata permite usar duas armas grandes de uma vez; suas armas gastam um uso a mais por ativação - requer Assimilação 3 para adquirir

**W W W O** : Ao usar as mãos para correr como um gorila, recebe um **O** adicional para cada **O** investido na ativação de Fuga; perde um dado de Percepção até o fim da cena - requer Assimilação 5 para adquirir

**W W W O O** : Desenvolve polegares opositores nos pés, podendo usá-los para empunhar armas e fazer manufaturas; aumenta o número de **O** individuais necessários para Fuga em 1 a menos que esteja usando as mãos para correr - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO DO CAVALO (OITO DE OUROS)

**W** : Adicione um sucesso à face de um dado de Resolução ou Potência para viagens ou corrida; dois pares de dedos em cada mão se colam

**W O** : Seus pés desenvolvem cascos, tornando-os mais resistentes; ações que envolvem equilíbrio perdem um **O** ou **W** se não estiver usando os 4 membros para a locomoção

**W O O** : Desenvolve um rabo capaz de espantar mosquitos, evitando doenças; o constrangimento social impacta sua Influência de forma a ignorar uma **W** por teste - requer Assimilação 3 para adquirir

**W W W O** : Coice - gasta um ponto de Determinação para adicionar a habilidade “Letal” a um chute - requer Assimilação 5 para adquirir

**W W W O O** : Perde todos os dedos das mãos e dos pés e desenvolve cascos, inverte o joelho traseiro e com isso consegue carregar o dobro da carga, adiciona um **O** adicional ao final de cada rodada em que invista seus pontos em Neutralização; não pode rolar dados de Ofícios - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO MARINHA (NOVE DE OUROS)

**W** : Consegue saciar a sede bebendo água do mar; demanda o dobro de água diariamente

**W W** : Consegue respirar submerso em água; perde um ponto de Determinação se passar uma semana sem tomar Sol diretamente

**W W W** ou **W O O** : Corpo fusiforme dobra velocidade de deslocamento na água; ignore uma **W** por rolagem de reação em local seco - requer Assimilação 3 para adquirir

**W W W W** ou **W W O O** : não precisa fazer testes para se aproveitar da maré e do vento para impulsional deslocamento ou para orientação; sofre penalidade dobrada por desidratação - requer Assimilação 5 para adquirir

**W W W W W** ou **W O O O O** é reconhecido pelas criaturas Marinhas como o ápice da cadeia alimentar - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO DA GIRAFÁ (DEZ DE OUROS)

**W** : Consegue se alimentar de folhas; quando o faz na presença de outros gera estranheza e repulsa social por ser uma alimentação ruminante

**W W** : Joelhos invertidos aumentam a velocidade em corrida quadrúpede, permitindo adicionar **W** como **O** para ativações de Fuga; perde 1 ponto de Determinação se for obrigado a usar uma cadeira

: PESCOÇO alongado aumenta +1 ponto em Percepção; reduz -1 ponto de reação - requer Assimilação 3 para adquirir

: Gasta um ponto de Determinação para adicionar a habilidade "Letal" a um chute - requer Assimilação 5 para adquirir

: Aumenta o tamanho do corpo assim como o alongamento do pescoço, pode carregar o dobro da Carga, além de garantir +1 em Potência pelo tamanho do músculo do pescoço, precisa de +1 Sucesso para qualquer ação social - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO DA ÁGUA (VALETE DE OUROS)

: Sempre que executar um ataque com Percepção adicione 1d6 à rolagem; sempre que executar um ataque com Reação substraia 1d6 da rolagem (mínimo 1)

: Consegue planar, se deslocando longas distâncias sem grande desgaste e evitando dano de queda; tem penas nos braços que causam estranheza, cancelando uma em testes de Conhecimento Social

: Se conseguir 3 ou mais em teste para Neutralização de Ameaça pode gastar um ponto de Assimilação para dobrar o número de na ativação; sempre que mantiver 3 em qualquer teste perde 1 ponto de Determinação e ignora todos os - requer Assimilação 3 para adquirir

: Cria garras no lugar dos pés que podem ser usados como armas, deslocamento de caminhada é prejudicado sendo substituído por um salto seguido de planagem, testes de fuga precisam de um Sucesso a mais - requer Assimilação 5 para adquirir

: Consegue alçar vôo, não apenas planar. A quantidade de penas pelo corpo e o formato distinto dos ossos do peito causam estranheza às pessoas a sua volta, necessitando de +1 Sucesso para qualquer ação social - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO DA PREGUIÇA (DAMA DE OUROS)

: Ignora a penalidade de dormir sem conforto se estiver pendurado em árvore;

: Cria garras longas que ativam a habilidade de equipamento "Letal" pelo custa de 1 pto de Determinação

: Pode entrar em estado de letargia, consumindo apenas 25% da quantidade de suprimentos necessária; quando letárgico não pode rolar dados de Reação - requer Assimilação 3 para adquirir

: Pode ficar em posição estática sem perder um músculo siquer, ajuda em camuflagens e infiltrações. Pode substituir por nesses casos - requer Assimilação 5 para adquirir

: Pode ignorar em testes de infiltração, todas as ações são silenciosas, todo teste que dependa de som ignora nos testes - requer Assimilação 7 para adquirir

### CARTA: ASSIMILAÇÃO DA CAPIVARA (REI DE OUROS)

: Dentes de roedor permitem consumir alimentos consumidos pelas Capivaras além dos normais de humano; pode ser hospedeiro de carrapato-estrela

: Ímpeto evasivo permite que qualquer teste de Fuga seja rolado com Reação; mas reduz uma em testes de Resolução

: Pode substituir por em testes de ativação de Fuga em Conflitos - requer Assimilação 3 para adquirir

: O gene do amigo dos animais transforma todo em em todo teste relacionado a animais - requer Assimilação 5 para adquirir

: Os genes ajudam também com animais agora, os testes de relações que tenha pode ser ignorado - requer Assimilação 7 para adquirir

# ASSIMILAÇÕES INOPORTUNAS

## CARTA: ASSIMILAÇÃO INSTÁVEL (ÁS DE ESPADAS)

:-1 em um Instinto que não seja 1

: Má formação das pernas causa mobilidade reduzida e remove o primeiro sucesso investido em Fuga

: Hipersensibilidade à luz do Sol

: Perda de olfato e paladar

: Baixa tolerância à dor: caso sofra dano à Saúde proveniente de qualquer fonte, sofrerá um a mais e perderá um ponto de Determinação

## CARTA: ASSIMILAÇÃO INSEGURA (2 DE ESPADAS)

:-1 em um Instinto que não seja 1

: Atrofia o órgão responsável por um dos sentidos, exigindo ou extra em ativações ligadas a ele

: Mão trêmula exigem um ou extra para Conhecimento Artístico, Ofícios ou ataques com armas de pontaria

: Entra em pânico e não consegue nadar em qualquer corpo d'água

: Desenvolve alguma alergia grave e incapacitante, ao ter contato com o objeto da alergia o Infectado perde a próxima ação

## CARTA: ASSIMILAÇÃO DESORDENADA (3 DE ESPADAS)

:-1 em um Instinto que não seja 1

: Desenvolve um membro extra (perna ou braço) que não funciona, aumentando o número de necessários para ativações em Conflitos de cunho social em 1 para todo o grupo

: Rim defeituoso adicional é desenvolvido erroneamente pelo corpo, atrapalhando as fun-

ções do rim original. Sempre que sofrer escassez de água deverá rolar um dado por ponto de Resolução e se não obtiver nenhum sofrerá perda de Determinação no início e no fim de cada fase de jogo até que encontre algum remédio para dor ou passe por uma Recuperação

: Entra em pânico quando submerso e não consegue nadar

: Desenvolve alergia grave e incapacitante. Ao ter contato com o objeto da alergia o Infectado perde a próxima ação

## CARTA: ASSIMILAÇÃO INQUIETA (4 DE ESPADAS)

: Insônia e pesadelos constantes exigem rolagem de um dado por ponto de Resolução, não obtido nenhum sofrerá perda de ponto Determinação

: Sempre que passar pelo processo de Assimilação o Infectado rolará 1d6 adicional

: Consome 50% a mais de suprimentos por hiperatividade física

: O Infectado ouve a própria voz representando os desejos do parasita em sua cabeça sempre que ativa rolagem assimilada, perdendo 2 pontos de Determinação além do custo de ativação normal

: Adiciona 2 em suas rolagens de mutação



## CARTA: ASSIMILAÇÃO DESGASTADA (5 DE ESPADAS)

\*: Sempre que dormir em cama inadequada sofrerá um de dano à Saúde e um de dano à Determinação

\*: Sofre efeitos similares à artrite reumatoide, causando frequentes dores nas juntas. Ativações e testes de Práticas Esportivas precisam de um ou adicional

\*: Não consegue utilizar ferramentas, exceto as que tenham a qualidade “acessível”

\*: Não pode recuperar mais de um ponto de Saúde em uma única Fase de Recuperação

\*: Perde a capacidade de locomoção até que se submeta a cirurgia ou gaste um ponto de Assimilação para ignorar este efeito por uma hora

## CARTA: ASSIMILAÇÃO HEDIONDA (6 DE ESPADAS)

\*: Desenvolve um bico que, embora funcional para extraír insetos do solo, gera uma penalidade em rolagens da aptidão Social que impede o uso de para reduzir

\*: Seu metabolismo se transforma e opera de maneira única, exigindo uma como custo extra de ativação para qualquer tratamento médico feito em você

\*: Não consegue utilizar ferramentas, exceto as que tenham a qualidade “acessível”

\*: Emite um odor criado para espantar predadores que ainda não se desenvolveu o bastante para este fim, mas já incomoda pessoas no ambiente. Não pode usar rolagens Assimiladas em Influência

\*: Sua aparência hedionda faz com que, subconscientemente ou não, qualquer pessoa tenha medo de te ajudar, dobrando os custos de ações adaptativas que visem o seu benefício

## CARTA: ASSIMILAÇÃO SENSÍVEL (7 DE ESPADAS)

\*: Qualquer dano sofrido aplica a condição Ferido, ainda que não reduza um nível de Saúde

\*: Qualquer tratamento de saúde causa danos a você equivalente ao número de pressões da rolagem de Medicina

\*: Sente dor crônica que faz com que realizar qualquer atividade física por mais de 30 minutos, por mais simples que seja (até mesmo caminhar), drena um ponto de Determinação

\*: Recebe um ponto de dano a mais em qualquer dano físico sofrido

\*: Um destempero em seu sistema nervoso faz com que qualquer toque cause dor, drenando um ponto de Determinação

## CARTA: ASSIMILAÇÃO DESFOCADA (8 DE ESPADAS)

\*: Tem visão periférica reduzida, aumentando em ou a dificuldade de todos os testes de Percepção

\*: Sofre de penalidade de em testes de Reação quando surpreendido

\*: Tem dificuldade em determinar profundidade com precisão, recebendo penalidade de em testes de ataque à distância

\*: Quando em ambientes muito escuros ou com luz ofuscante, precisa gastar uma ou um extra para agir

\*: Acrescenta um à face do primeiro dado de Percepção ou Reação mantido

## CARTA: ASSIMILAÇÃO CALCIFICADA (9 DE ESPADAS)

\*: Suas ativações de potência custam uma ou um a mais

\*: Articulações enrijecidas adicionam à face de um dado mantido de Práticas Esportivas

**3**: Sempre que perder um nível de saúde em dano concussivo sofrerá fratura, exigindo 5 sucessos acumulados de Medicina ao longo de uma semana

**3**: Recebe dano dobrado de queda

**5**: Qualquer tentativa de neutralizar a ameaça através de ataques físicos causa 1 ponto de dano a você

### CARTA: ASSIMILAÇÃO INVOLUNTÁRIA (10 DE ESPADAS)

**3**: Movimentos involuntários leves adicionam **3** à face de um dado mantido de ataques à distância. Pode gastar um ponto de Determinação para ignorar este efeito

**3**: Espasmos reduzem **3** ou **3** em testes de Resolução

**3**: Sempre que mantiver **3** em testes de potência sofrerá 1 ponto de dano para cada **3** mantido

**3**: Em testes de Fuga as **3** mantidas reduzirão sucessos coletivos na ativação

**3**: Sempre que mantiver **3** mais que **3** em um teste durante conflito, perderá controle dos movimentos e não agirá na próxima rodada

### CARTA: ASSIMILAÇÃO SUDORÍPARA (VALETE DE ESPADAS)

**3**: Transpiração excessiva o desidrata mais rapidamente; precisa consumir o dobro de água

**3**: Ardência nos olhos aumenta o custo de ativações de ataque à distância em **3** ou **3**

**3**: Precisa trocar de roupas ou lavá-las diariamente; um dia sem fazê-lo gerará odor desconfortável aos companheiros; uma semana sem fazê-lo gera fungos que podem causar doenças

**3**: Precisa utilizar algum tipo de hidratante cutâneo diariamente ou sofrerá efeitos de desidratação

**3**: Descontrole total da sudorese impede regulação térmica adequada, sofrendo efeito dobrado de ambientes hostis

### CARTA: ASSIMILAÇÃO ATROFIADA (DAMA DE ESPADAS)

**3**: Perde parte do tônus muscular; aumentando o custo de compra de novos pontos de Potência em 1

**3**: Sistema digestivo atrofiado limita a quantidade de ingestão de comida por refeição, obrigando o dobro da frequência de consumo de alimentos; ainda consome a mesma quantidade diária.

**3**: Coração atrofiado gera penalidade cumulativa de **3** ou **3** a partir da terceira rodada de Conflito; essa penalidade pode ser ignorada consumindo um ponto de Determinação

**3**: Perde um ponto de Saúde por nível

**3**: Atrofia no sistema nervoso central impede a execução de múltiplas ações em uma única rodada, independentemente de quantos **3** ou **3** mantenha

### CARTA: ASSIMILAÇÃO CORROÍDA (REI DE ESPADAS)

**3**: Exala um cheiro metálico aumenta o custo de ativação para interação com animais em **3**

**3**: Apresenta sinais de intoxicação por minerais, gerando fadiga após a terceira rodada de Conflitos que gera penalidade de **3** em todos os testes; pode gastar Determinação para ignorar a penalidade

**3**: Equipamentos metálicos em contato com sua pele por períodos prolongados perdem 1 ponto de Durabilidade por hora

**3**: Sua pele se desgasta naturalmente, precisando trocar de pele a cada uma semana para evitar uma penalidade constante de **3** em qualquer teste; a troca de pele demora cerca de 4 horas

**3**: O excesso de metal no seu sangue pode gerar cirrose; requerendo o tratamento com sangrias a cada semana ou a doença se instaura

# CAPÍTULO 05

# AVENTURA INTRODUTÓRIA

Essa aventura serve como um ponto de partida para seu grupo de Assimilação RPG. Apenas um dos jogadores, aquele que assumiu o papel de Assimilador, deverá ler esse capítulo. Todos os outros devem evitar fazê-lo.

**A PARTIR DESTE MOMENTO, SOMENTE  
O ASSIMILADOR PODERÁ LER A AVENTURA!**



## RESUMO DA AVENTURA

O pequeno vilarejo de Sta. Efigênia das Dores serve como um oásis para sobreviventes. Localizada próxima de um rio contaminado e no meio de um relevo acidentado, a pequena cidade está protegida e com ajuda de alguns filtros de água, ela está bem abastecida com água potável e comida. Um gerador de energia hidrelétrico fica localizado a alguns quilômetros do vilarejo e, apesar de ser pequeno, é grande o suficiente para alimentar as poucas máquinas agrícolas de Sta. Efigênia.

Certo dia, o gerador para de funcionar e a cidade começa a sofrer as consequências imediatas da falta de energia. Os filtros de água param de funcionar, as hortas e fazendas precisam de irrigação e os poucos animais começam a adoecer por conta da água contaminada.

Um grupo de Infectados é escolhido para viajar até o gerador e descobrir o que está acontecendo. No caminho, eles precisam tomar cuidado com os animais selvagens e potencialmente assimilados, com o terreno acidentado e principalmente com um grupo de Infectados que vive em um comunidade próxima e que apresenta uma ameaça para Sta. Efigênia, pois querem descobrir o local do gerador e da cidade. Chegando no gerador, o grupo de Infectados vai precisar repará-lo enquanto é atacado por uma horda de vermes assimilados.

## GERENCIANDO A AVENTURA

Primeiro, peça que cada jogador crie seu Infectado e dê um panorama geral da aventura. Fale sobre o vilarejo e a relação com a água e os filtros, além de explicar o motivador central da aventura – reparar o gerador. Isso vai permitir que os jogadores criem Infectados alinhados com o propósito da aventura, fazendo com que suas relações pessoais fiquem mais fortes.

É importante que você esteja familiarizado com toda a aventura antes de jogá-la com os Infectados. Por isso, leia ela por inteiro antes da sessão de jogo. Você pode fazer alterações nas descrições e nos conflitos de acordo com sua vontade e perfil do grupo. Talvez estejam mais interessados em conflitos físicos ou, talvez, queram explorar a região.

Por fim, a aventura utiliza um baralho de cartas simples para gerenciar conflitos e recompensas aleatórias. Em vez de usar as cartas, você pode simplesmente escolher os resultados da tabela, mas recomendamos que você esteja aberto ao acaso e deixe-se levar pela experiência.



# PARTES

## PARTE 1: FAZENDO AS MALAS

A aventura começa em Sta. Efigênia das Dores, com os Infectados reunidos em volta de uma vaca morta. Juarez, um homem de meia idade e responsável pelos animais da comunidade, chamou os Infectados para uma conversa séria. Mais uma vaca morreu por conta da intoxicação com a água do rio. O gerador de energia parou de funcionar e, com isso, os filtros de água também. Os humanos estão conseguindo encontrar alternativas, mas os animais estão adoecendo rapidamente. Eles precisam fazer alguma coisa.

Peça que os jogadores descrevam seus Infectados e suas motivações para ir até o gerador de energia. Você pode dar um panorama geral da situação conforme descrita no resumo da aventura, mas mantenha em segredo os perigos do gerador em si. Os Infectados podem saber do outro grupo de sobreviventes e, inclusive, podem ter conflitos prévios com eles. Mas deixe uma coisa clara: o grupo rival não sabe a localização de Sta. Efigênia e nem do gerador.

### ETAPA DE PREPARAÇÃO

Agora os jogadores podem se preparar para viajar. Deixe claro que esta é uma Etapa de Preparação e que o foco é se preparar para a jornada. Cada personagem já inicia com um equipamento próprio, mas os jogadores podem escolher procurar mais recursos na comunidade.

Nesse caso, peça que todos façam testes de acordo com suas ações para coletar equipamentos (lembre-se que, por padrão, cada personagem mantém apenas um dado). Contabilize os e as coletivamente (mas cada jogador deverá cuidar de suas ). Para cada , o grupo consegue 2 pontos para comprar equipamentos, enquanto cada concede 1 ponto. A comunidade está relativamente bem abastecida, então podem comprar equipamentos com características de Categoria 0, I, II e III no máximo.

Se desejarem analizar a vaca doente e passarem no teste, diga que ela teve uma parada respiratória. Sucessos adicionais concedem outras informações (escolhidas aleatoriamente):

- Os olhos da vaca estão bem vermelhos, o que indica que ela teve uma pressão forte na cabeça;

- Embora a infecção ocorra pela água, a vaca apresentou uma parada respiratória, indicando que o agente causa alterações no corpo após ser absorvido;

- Claramente, demorou alguns dias para acontecer, mas ela ficou doente mais rápido que as outras pois bebeu diretamente do rio.

Assim que os personagens estiverem prontos, comece a parte 2.

## PARTES

### PARTE 2: A JORNADA

Os Infectados partiram em direção ao gerador, mas nada garante que sua viagem acontecerá de maneira tranquila. Eles sabem que precisam seguir o rio para chegar no gerador, mas devem se manter escondidos dos animais selvagens e dos outros sobreviventes. Para isso, comece o primeiro conflito da aventura: Viajando Furtivamente.

Nesta Etapa de Ação, o objetivo é manter o grupo oculto enquanto avança em direção ao gerador. Se tiverem sucesso, alcançarão um ponto seguro para descansar. Caso falhem, poderão ser emboscados por sobreviventes, animais selvagens ou ambos.



## CONFLITO: VIAGEM FURTIVA

Coletivamente, o grupo precisa acumular 10 🦠 em 10 rodadas. Se falharem, são emboscados por um grupo rival de sobreviventes ou por animais. Durante essa Etapa de Ação, é importante que o grupo esteja empenhado em realizar ações furtivas e, também, para continuar seguindo a trilha para o gerador.

No começo de cada rodada do conflito, puxe uma carta aleatória. O naipe da carta define o problema adicional que o grupo tem naquela rodada, que pode causar efeitos imediatos ou novos perigos para o conflito.

NAIPE	PROBLEMA
Copas	O terreno que estão passando é perigoso, passível de deslizamentos. Durante a rodada, cada personagem precisa usar 1 🦠 ou 1 🦁 para evitar os perigos, caso contrário sofre 1d6 de dano.
Ouros	A mata fechada atrapalha a progressão do grupo que precisa usar seus equipamentos para avançar. O grupo precisa usar 2 de durabilidade dentre os itens que possuem para avançar, caso contrário diminua o relógio do conflito em mais uma rodada.
Paus	Enquanto viajam, o grupo se vê obrigado a consumir água. Se não tiverem carregando água consigo, eles precisam fazer testes na rodada para buscar água fresca que não esteja contaminada (em plantas, por exemplo) ou sofrem 1d6 de dano. Cada 🦠 em testes para buscar água garante água para 2 personagens.
Espadas	O grupo se perde por um momento, aumentando em 2 a quantidade de 🦠 necessários para finalizar o conflito.

### RESULTADO POSITIVO

Caso os Infectados consigam vencer o conflito, eles chegam em um ponto seguro para descansarem e podem iniciar uma Etapa de Recuperação. Perceba que nesse momento pode ser que aconteça um momento de Assimilação, caso algum Infectado tenha ficado **Suscetível** no último conflito. Depois disso, siga para a Parte 3.

### RESULTADO NEGATIVO

Caso os Infectados não tenham conseguido finalizar o conflito de maneira positiva, eles vão ser emboscados. Puxe aleatoriamente uma carta do baralho para determinar o tipo de conflito. Se o resultado for de 1 à 5, eles são emboscados por sobreviventes. Se o resultado for de 6 a 10, são emboscados por uma onça assimilada. Por fim, se o resultado for valete, dama ou rei, são emboscados por sobreviventes, mas a onça se juntará ao conflito na segunda rodada (veja caixa sobre esse conflito).

De qualquer forma, depois desse conflito, os Infectados encontram um lugar para descansar antes de seguir viagem. Faça uma Etapa de Recuperação conforme descrito em “Resultado Positivo” e depois vá para a Parte 3.

## CONFLITO: SOBREVIVENTES RIVais

Os Infectados são emboscados por um grupo de 8 sobreviventes. Eles são liderados por uma figura conhecida em Sta. Efigênia: Camila Moritz. Camila é uma mulher alta e musculosa, com pele marcada pelo sol e cicatrizes por todo seu braço direito. Ela carrega consigo uma espingarda de caça (ver caixa de texto) e comanda o grupo.

Ela já matou alguns membros da comunidade de Efigênia e está determinada a encontrar o vilarejo e o gerador. Para ela e seu grupo, é mais importante descobrir essas informações do que matar os Infectados. Por isso, ela vai tentar negociar primeiro, trocando água e comida pelas informações, e só depois vai partir para a violência.

Caso um conflito direto entre os dois grupos seja inevitável, o objetivo de Camila e seu grupo é capturar algum Infectado e tentar extrair informações dos outros usando-o como moeda de troca. Se chegar nesse ponto, Camila ainda vai tentar matar todos os Infectados mesmo depois de descobrir as informações (ela não quer deixar sobreviventes).

Por isso, esse conflito é separado em dois:

- Primeiro, os personagens devem tentar negociar com Camila, possivelmente mentindo sobre a localização do gerador e da cidade. Nesse caso, os Infectados precisam de 12 sucessos em 5 turnos (algo realmente difícil).
- Depois, se o conflito escalar para isso, Camila e os sobreviventes vão atacar os Infectados. Nesse caso, use a ficha de ameaça:

## CAMILA E OS SOBREVIVENTES

Teste de Ativação: 2■ 2♦ 1♣ .

Sucessos para Neutralizar Ameaça: 20 ☀

### ATIVAÇÕES DE AMEAÇA

- **Ameaçar (2 ☀)**: Os Infectados devem escolher 1 item para perder 1 de durabilidade ou sofrem 1d6 de dano.
- **Separar o grupo (3 ♠)**: deixa um Infectado **Isolado** 3 do resto do grupo (são necessários 3 ☀ acumulados para se juntar ao grupo).
- **Enfraquecer (2 ♣)**: causam 1d6 de dano em um Infectado que esteja **Isolado**.
- **Ataque Violento (6 ♥)**: causam 1d10 de dano em todos os Infectados.

Caso os Infectados derrotem os sobreviventes, eles podem pegar seus itens e equipamentos. Eles pegam 6 itens de Categoria 1 e a Espingarda de Caça.

### Espingarda de Caça

Esse é um item especial com as características a seguir: Letal, Estabilizado e Durável.

## CONFLITO: ONÇA ASSIMILADA

Além do perigo dos sobreviventes, a mata próxima do gerador é território de uma onça assimilada. Essa terrível criatura com mais de 2m e 150kg é o verdadeiro predador da região. Ela já está Assimilada e isso é visível pelas marcas azuladas pelo seu corpo e também pelas presas e focinho de javali.

### ONÇA ASSIMILADA

Teste de Ativação: 3■ 2♣ .

Sucessos para Neutralizar Ameaça: 15 ☀

### ATIVAÇÕES DE AMEAÇA

- **Derrubar (2 ♠)**: Um dos Infectados é derrubado. Ele precisa usar 1 ☀ ou ♠ no seu turno para se livrar da Onça. Além disso, enquanto estiver derrubado ele sofre +2 de dano pelos ataques da Onça.
- **Ataque Violento (4 ♥)**: Causa 1d6 de dano em todos os Infectados.
- **Preparar Bote (2 ♦)**: A Onça assimilada se prepara para atacar os Infectados. Ela não pode causar dano nessa rodada, mas adiciona +1d12 de dano em Ataque Violento na próxima rodada. Além disso, todo mundo que sofrer 4 ou mais de dano também deve gastar 1 ponto de Assimilação.

### Onça e os Sobreviventes

Caso a onça entre no conflito com os sobreviventes, eles vão fugir na rodada seguinte, deixando a onça com os Infectados.

# PARTE 3: A TORRE DO GERADOR

Os Infectados alcançam a torre da represa em que está localizado o Gerador, mas ele não é a única coisa que pode ser encontrada na torre. Caso consigam arrombar a pesada porta de entrada, precisarão decidir se descem para o subsolo para pegar o gerador ou se sobrem a torre em busca de outros recursos.

Caso optem por descer ao subsolo ou subir as escadas os conflitos terão caminhos diferentes:

- Caso desçam vá diretamente para o Conflito "Subsolo";
- Caso optem por subir as escadas, inicie o Conflito "1º andar".

## 1º ANDAR

Os Infectados adentram um refeitório totalmente revirado e devastado, com marcas de garras nos objetos e marcas de sangue, mas nenhum corpo.

### INVESTIGANDO O REFEITÓRIO

**Teste de Ativação:** não possui

**Sucessos necessários para Investigação (teste sugerido: Percepção+Biológicas):**

10 🐙 coletivos ou 5 🐙 e 5 🦇 coletivos

**Caso os Infectados alcancem 5 🐙 antes de concluir a Investigação:** a ameaça do andar superior percebe a presença dos Infectados e se prepara para emboscá-los ou persegui-los caso não subam. Caso os Infectados optem por alguma ação claramente barulhenta, a ativação de 🐙 automática e o predador do andar superior inicia sua caçada.

Caso os Infectados alcancem sucesso na investigação, saberão que um predador com mutação fúngica vive no andar acima e que essa área é perigosa. A investigação revela também a presença de esporos e restos de fungos nos locais tocados pela criatura, e que trata-se de um fungo particularmente sensível a fogo.

## 2º ANDAR

O segundo andar é o local onde há um grande frigorífico em funcionamento, com mais de 100kg de carnes congeladas das mais variadas.

### ARIRANHA GIGANTE

#### ASSIMILADA COM FUNGOS

**Teste de Ativação:** 2█ 6 ♠.

**Sucessos necessários para Neutralizar Ameaça:** 20 🐙

**Sucessos necessários para Fuga:** 10 🐙

**Condicionante 1:** A ativação "Emboscada" da ameaça só está disponível caso tenha percebido os jogadores no andar inferior.

**Condicionante 2:** Todas as vezes que uma ação de neutralização de ameaça causar queimaduras por fogo, será adicionado um sucesso a cada dado mantido.

### ATIVAÇÕES DE AMEAÇA

**- Emboscada (sem custo):** a criatura preparou uma colônia de esporos paralisantes na escada que leva ao andar, fazendo com que a cada rodada de jogo os jogadores recebam penalidade de 1 🐙 coletivo na ativação de Neutralização de Ameaça. A cada rodada que os jogadores permanecerem inalando os esporos na escada, mais um 🐙 será retirado, cumulativamente, até que eles saiam de lá e continuem o Conflito em outro local.

**- Ataque Violento (.cat. cat. cat. cat.):** causa 1d10 de dano em até 2 Infectados que estejam próximos (a escolha dos Infectados).

**- A maior de todas as lontras (deer deer):** a Ariranha pode anular um 🐙 pagandodeer.

**- Impedir a Fuga (cat. cat. deer):** o predador reduz em 🐙 as tentativas de Fuga dos Infectados.

**- Carapaça de Cogumelos:** faz crescer fungos protetores na pele para prevenir um 🐙 em cada um dos próximos sucessos em neutralização até um máximo de 3.

A escada para o 3º andar está soterrada por escombros, portanto o único caminho a se seguir é adentrar o 2º andar.

Caso a ameaça seja neutralizada, os Infectados podem coletar as carnes do frigorífico e o Assimilador adiciona uma carta do baralho de recompensa.

## SUBSOLO

Os Infectados descem as escadas e se deparam com área alagada.

**Condicionante:** por se tratar de área com corrente elétrica de alta voltagem, cada rodada em contato direto com a água causa 1d6 de dano no(s) Infectado(s). Além do dano, todas as rolagens sob este efeito deverão ser feitas com Resolução. Este condicionante pode ser ignorado por uma ação com o gasto de .

## GERADOR ALAGADO

**Teste de Ativação:** 2  3 .

**Sucessos necessários para nadar até a sala e desligar o gerador:** 16  coletivos;

**Sucessos necessários para abrir o escoamento de água no chão próximo:** 6  coletivos;

**Caso os Infectados alcancem 10  o gerador entra em curto-círcuito:** se os Infectados juntos acumularem 10  gerador entrará em pane. Caso isso aconteça, o equipamento será adquirido na condição de só funcionar após reparos severos, mas cessará qualquer tipo de emanação de eletricidade, dando fim ao Conflito.

Caso a ameaça do 2º andar não tenha sido enfrentada, os Infectados precisam rolar um teste de Infiltração e acumular um total de  por jogador ou iniciar o Conflito em questão descrito acima, ignorando a possibilidade de Emboscada.

Caso os Infectados alcancem sucesso na missão e recuperem o gerador, encerre a etapa de jogo e inicie uma fase de Recuperação com os Infectados e encerre assim a sessão de jogo.

## ANEXO A: CONDIÇÕES

Existem algumas condições de Infectados no jogo. Esse anexo serve como uma forma de consulta rápida para essas condições.

**Ferido:** o personagem está com algum machucado aparente. A princípio, não altera as estatísticas do personagem, mas alguns equipamentos, ativações e assimilações fazem referência a essa condição.

**Isolado:** o personagem está distante do grupo e não pode interagir diretamente com ele. Isso significa que está em outra sala distante, afastado do grupo ou simplesmente inalcançável. Um personagem **Isolado** não pode usar  ou  para interagir com outros Infectados. O personagem (ou outro aliado) pode usar 1 ou mais  acumulados para finalizar a condição. Essa condição é acompanhada de um número, que indica a quantidade de  acumulados para finalizá-la.

**Morto:** o personagem morreu.





NOME: \_\_\_\_\_

ASSIMILAÇÃO  
RPG

Geração: \_\_\_\_\_

Evento Marcante: \_\_\_\_\_

Posição Social: \_\_\_\_\_

## PROPOSITOS

Individuais:

Relacionais:

## INSTINTOS

Reação	Percepção	Sagacidade
Potência	Influência	Resolução

## CONHECIMENTOS

Agrário	Biológico	Exato
Medicina	Social	Artístico

## PRÁTICAS

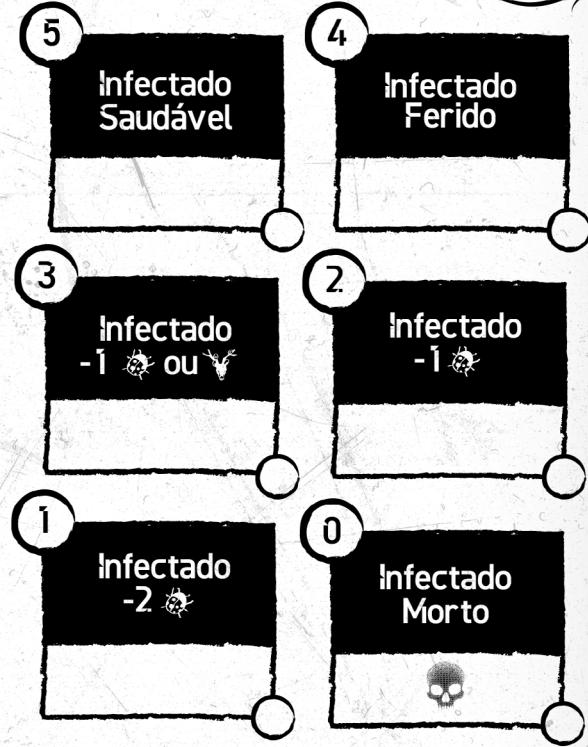
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
Armas	Veículos	Infiltração

Determinação



Assimilação

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS



ASSIMILAÇÃO  
RPG

**NOME: BIANCA SILVEIRA**

Geração: Pós-Colapso (Sobrevivente Traumatizado)

- Evento Marcante: Corrida de 100m
- Posição Social: Caçadora de Javalis

## PROPOSITOS

Individuais: 1- Treinar Geração de Caçadores

Relacionais: 1- Melhorar a Horta e Fazenda da vila

## INSTINTOS

02	01	01
Reação	Percepção	Sagacidade
03	01	01
Potência	Influência	Resolução

## Conhecimentos

Agrário	Biológico	Exato
Medicina	Social	Artístico

## Práticas

03	02	01
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
02	01	01
Armas	Veículos	Infiltração

Determinação **09**



Assimilação **01**

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS

Parkour!

Dardo de Arremesso (Letal, Tática, 4 usos)



# NOME: CLOTILDE ALVAREZ

ASSIMILAÇÃO  
RPG

Geração: Atual (Jovem Pescadora)

Evento Marcante: Perdeu o pai para outro grupo de sobreviventes

Posição Social: Pescadora Parruda

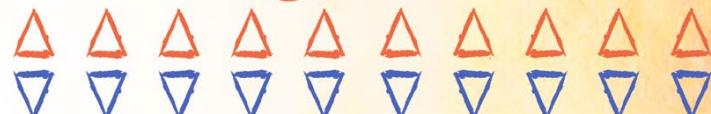
## PROPÓSITOS

Individuais: 1- Conseguir caçar os peixes

dentro d'água

Relacionais: 1- Manter a vila escondida

Determinação **09**



Assimilação **01**

## INSTINTOS

<b>02</b>	<b>02</b>	<b>01</b>
Reação	Percepção	Sagacidade
<b>02</b>	<b>01</b>	<b>01</b>
Potência	Influência	Resolução

## Conhecimentos

<b>01</b>	<b>02</b>	
Agrário	Biológico	Exato
Medicina	Social	Artístico

## Práticas

<b>02</b>	<b>02</b>	<b>01</b>
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
<b>01</b>	<b>01</b>	<b>01</b>
Armas	Veículos	Infiltração

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS

Saque Rápido  
Vara de Pesca (Malandro, 4 usos)



# NOME: FABINHO DEDO-VERDE

ASSIMILAÇÃO  
RPG

Geração: Atual (Homem do Novo Campo)

Evento Marcante: Menino do Dedo-Verde

Posição Social: Fazendeiro Milagroso

## PROPÓSITOS

Individuais: 1- Prover alimentos para a sua vila

Relacionais: 1- Encontrar novo local para a vila

Determinação 09



Assimilação 01

## INSTINTOS

01	03	03
Reação	Percepção	Sagacidade
01	01	02
Potência	Influência	Resolução

## Conhecimentos

02	02	
Agrário	Biológico	Exato
01		
Medicina	Social	Artístico

## Práticas

	01	01
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
Armas	Veículos	Infiltração

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS

Agroboy  
Maleta de Ferramentas (Estabilizado, 4 usos)



# NOME: JAMILE NOEMA

ASSIMILAÇÃO  
RPG

Geração: Pré-Colapso (Aquela que viu tudo)

Evento Marcante: Antecipação da tragédia

Posição Social: Vidente Misteriosa

## PROPOSITOS

Individuais: 1- Controlar o próprio futuro

Relacionais: 1- Proteger a vila de si mesma

Determinação 09



Assimilação 01

## INSTINTOS

01	03	03
Reação	Percepção	Sagacidade
01	01	01
Potência	Influência	Resolução

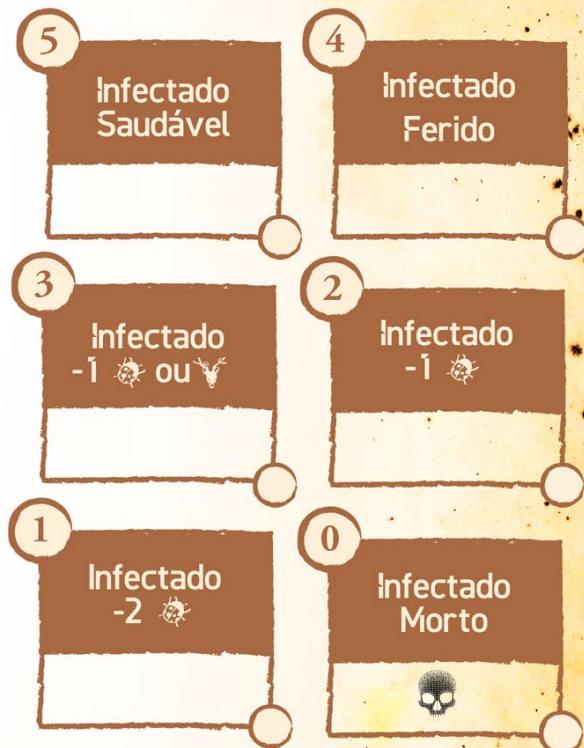
## Conhecimentos

	01	
Agrário	Biológico	Exato
02	02	02
Medicina	Social	Artístico

## Práticas

	01	01
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
Armas	Veículos	Infiltração

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS

Natureza Questionadora  
Ciência Forense Mutacional  
Kit de primeiros socorros (Consumível, Médico, 01 uso)



# NOME: MAYCON MOTOCÀ

ASSIMILAÇÃO  
RPG

Geração: Pós-Colapso (Nômade do Asfalto)

Evento Marcante: Único sobrevivente do massacre da BR-101

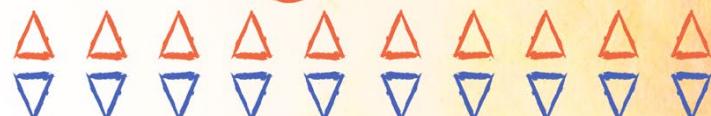
Posição Social: Desbravador de novos caminhos

## PROPÓSITOS

Individuais: 1- Encontrar uma reserva de gasolina

Relacionais: 1- Proteger os caçadores do grupo

Determinação **09**



Assimilação **01**

## INSTINTOS

<b>03</b>	<b>01</b>	<b>02</b>
Reação	Percepção	Sagacidade
<b>01</b>	<b>01</b>	<b>01</b>
Potência	Influência	Resolução

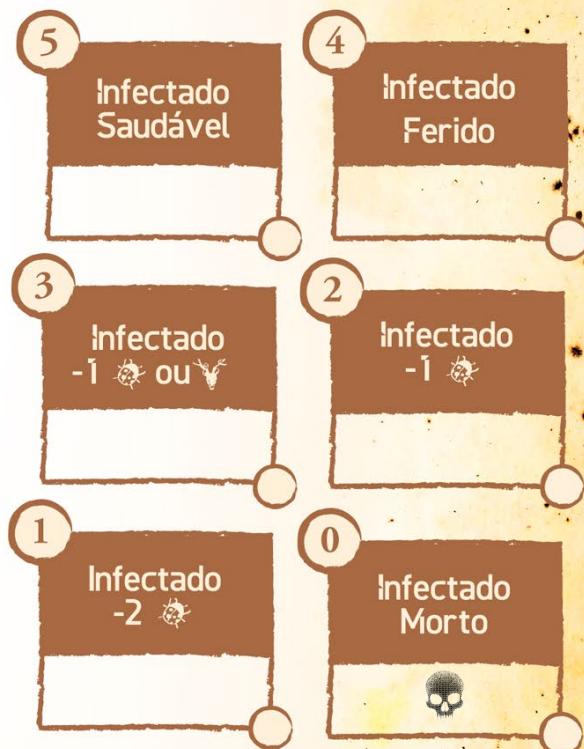
## Conhecimentos

		<b>01</b>
Agrário	Biológico	Exato
Medicina	Social	Artístico

## Práticas

<b>01</b>	<b>01</b>	<b>01</b>
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
<b>01</b>	<b>03</b>	
Armas	Veículos	Infiltração

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS

Piloto de Fuga  
Modificações Escamoteáveis  
Moto Bolada ([Iluminador, Aptas [Veículos]])



# NOME: VÔ TIÃO

ASSIMILAÇÃO  
RPG

Geração: Pré-Colapso

Evento Marcante: Perda da família no Colapso

Posição Social: Professor

## PROPÓSITOS

Individuais: 1- Lecionar álgebra para as crianças;  
2 - Escrever livros didáticos

Relacionais: 1- Fundar uma escola;  
2 - Reviver a era das ciências exatas

## INSTINTOS

01	03	02
Reação	Percepção	Sagacidade
01	02	02
Potência	Influência	Resolução

## Conhecimentos

		04
Agrário	Biológico	Exato
Medicina	Social	Artístico

## Práticas

	01	01
Esportivas	Ferramentas	Ofícios
Armas	Veículos	Infiltração

Determinação **09**



Assimilação **01**

## SAÚDE



## CARACTERÍSTICAS E EQUIPAMENTOS

Memória Afiada (2)  
Mente de Ferro (2)  
Face Amigável (2)