

Ruina

~PDF de regras~

Sumário

<i>Introdução.....</i>	<i>3</i>
<i>Criando personagens.....</i>	<i>4</i>
<i>Itens.....</i>	<i>33</i>

Introdução

Saudações e boas-vindas ao universo de Ruína RPG, um sistema de RPG de mesa que mescla realismo com um mundo místico e cheios de mistérios, onde você e seus amigos irão embarcar em diversas aventuras.

Para você que não conhece nada deste mundo, explicando de uma forma simples, RPG de mesa é um jogo de interpretação e imaginação. Para que o RPG funcione, é necessário que um dos jogadores seja o mestre, o qual narra e descreve uma história, determinando o ambiente a situação em que estão os protagonistas dessa aventura, enquanto os outros jogadores controlam estes personagens e narram as suas ações. Mostrando um exemplo de interação e entre mestre e os jogadores, o mestre começa narrando a atual situação dos personagens:

- [Mestre] Vocês são um grupo de agentes que receberam a missão de investigar uma pessoa suspeita de ser membro importante de um grupo ocultista. As últimas informações sobre o paradeiro do suspeito os levaram a um galpão abandonado e vocês se encontram na frente do estabelecimento neste momento que se encontra totalmente barricado. O que desejam fazer?

Com base na narrativa, um dos jogadores tem a seguinte reação:

- [Jogador falando pelo seu personagem] “Esse lugar está quieto demais, é melhor entrarmos por outro lado, não acho que arrombar essa barricada vai ser uma boa pra gente”
[Falando normalmente] Mestre, há alguma entrada pelos fundos ou alguma janela que seja possível escalar?

Assim, o mestre irá responder as perguntas e narrar as consequências das ações do jogador:

- [Mestre] Ao olhar em volta da estrutura você consegue localizar uma janela na parte de trás que poderia servir de entrada para vocês, mas além disso não outras entradas.

Deste modo, os jogadores reagem a nova narração do mestre, que levam a novas ações e assim à uma progressão da história contada através do RPG de mesa.

Ao longo deste livro você verá de forma detalhada a criação de personagens, monstros, as regras, itens e até a mitologia por trás de Ruína. E caso fique com alguma dúvida, fique tranquilo que tudo será explicado ao longo de sua leitura. Sabendo disso, se você já está louco para jogar sua primeira campanha, não temos tempo a perder. E nada melhor do que começar dando vida aos heróis de sua história, não?

A realidade como a maioria das pessoas conhecem é apenas uma faceta de algo muito maior, em constante morte e expansão. O universo, o qual está sendo consumido neste exato momento por entidades sedentas pela vida existente nas inúmeras malhas da realidade, se sustenta em uma base que costuma ser chamada de inferno na vida mundana.

A caosfera é o plano mais baixo da existência, mas com uma energia que se estende por todo o cosmo e que no fundo você conhece bem. Dão muitos nomes para essa energia, o caos. O caos. O puro e simplesmente caos. Ele é mais essencial do que parece, sabia? Se não fosse por ele o vazio já teria nos engolido.

Na verdade, o vazio já tentou destruir o nosso universo várias vezes, porém nada pode ser destruído, nada pode ser criado, apenas transformado. Às vezes, o fim é o caminho para um novo começo, sabia?

— Yamandu

Criando personagens

Cada pessoa tem características únicas que as fazem ser quem elas são, não só seus nomes e sua personalidade, mas também suas formações, inteligência, seus atributos, seus deuses. Tudo isso importa. Cada uma dessas pequenas informações são o que definem você e sua posição na realidade.

Pensando nisso, agora é a hora ideal para dar vida aos personagens que você irá encarnar em suas aventuras neste universo, escolhendo e montando as características de tal com base nos tópicos a seguir. Para isso, recomendamos fazer esse processo já com uma cópia da Ficha de personagem em mãos para facilitar.

Técnicas

As Técnicas representam habilidades gerais que seu personagem possui, sendo aplicadas quando o indivíduo realiza alguma ação que necessite dessas proficiências. A persona possui um nível de domínio para cada Técnica, onde quanto maior a experiência sobre tal, maior a quantidade de bônus em testes.

De um modo geral podemos dividir as Técnicas entre comuns e especializadas, sendo as comuns aquelas que qualquer pessoa possui e as especializadas aquelas que necessitam de um treinamento para serem aplicadas de forma adequada. É importante ressaltar que as especializadas podem ser utilizadas sem que haja um treinamento, porém haverá penalidades em seus testes, e, sobre o treinamento, pode ser conquistado através das Formações e Classes.

Colocando em prática, ao realizar um teste de uma Técnica, rola-se um dado de 20 lados (d20), onde quanto maior o resultado, melhor será executada a ação. Além do teste padrão, existem as vantagens e as penalidades, que são situações onde rola-se mais de um d20, onde no caso de vantagens o valor mais alto é o efetivo, e no caso de penalidades o valor mais baixo é o efetivo. Todas

as Técnicas comuns começam em nível 1 e as especializadas, quando não treinadas, nível 0.

Falando mais sobre os bônus e condições de testes de Técnicas comuns, veja como cada nível afeta seu teste:

- Nível 1 - Teste simples (Rola-se apenas um dado).
- Nível 2 - Teste com vantagem.
- Nível 3 - Teste simples +2 ao valor retirado.
- Nível 4 - Teste com vantagem +2 ao valor retirado.
- Nível 5 - Teste simples +5 ao valor retirado.
- Nível 6 - Teste com vantagem +5 ao valor retirado.
- Nível 7 - Teste com 2 vantagens.
- Nível 8 - Teste com 2 vantagens +7 ao valor retirado.
- Nível 9 - Teste com 3 vantagens.
- Nível 10 - Teste com 3 vantagens + 9 ao valor retirado.

Sobre o nível de domínio sob Técnicas especializadas, estas são as condições de teste para cada nível:

- Nível 0 - (Sem treinamento) - Teste com penalidade.
- Nível 1 - (Treinamento alcançado) Teste simples.
- Nível 2 - Teste com vantagem.
- Nível 3 - Teste simples +2 ao valor retirado.
- Nível 4 - Teste com vantagem +2 ao valor retirado.
- Nível 5 - Teste simples +5 ao valor retirado.
- Nível 6 - Teste com vantagem +5 ao valor retirado.
- Nível 7 - Teste com 2 vantagens.
- Nível 8 - Teste com 2 vantagens +7 ao valor retirado.
- Nível 9 - Teste com 3 vantagens.
- Nível 10 - Teste com 3 vantagens + 9 ao valor retirado.

Para aumentar o nível de domínio é necessário gastar 10 Pontos de Técnica(PT), que são adquiridos 1 por 1 ao tirar o valor 20 em uma rolagem de forma pura nas rolagens, ou seja, sem somar nenhum bônus.

Enfim, vamos as técnicas que seu personagem possui:

- Atletismo
- Artes [Requer Treinamento]
- Arrombar [Requer Treinamento]
- Biologia [Requer Treinamento]
- Combate
- Controle
- Enganação
- Esquiva
- Ferramentaria [Requer Treinamento]
- Furto
- Furtividade
- Iniciativa
- Intimidação
- Investigação
- Lábia
- Música [Requer Treinamento]
- Mira
- Medicina [Requer Treinamento]
- Percepção
- Psicologia [Requer Treinamento]
- Química [Requer Treinamento]
- Rastrear
- Reflexo
- Resistência
- Sanidade
- Sigilação [Requer Treinamento]
- Tecnologia [Requer Treinamento]

Por último, mas não menos importante, ao criar um personagem, o jogador tem direito a escolher 3 Técnicas comuns que estão no nível 1 para aumentá-las ao nível 2 e 1 Técnica da mesma categoria para aumentá-la para o nível 3.

Atributos

Atributos são elementos chaves de um personagem, tanto físicos quanto espirituais, como a sua força e a velocidade. Cada um desses Atributos definem as capacidades dele, que são postas à prova quando certas ações ou quando necessário.

Em um teste de Atributo, rola-se um dado de 20 lados, que indica com que qualidade a ação é feita, onde a quantidade de pontos em um Atributo indica o nível sobre tal Atributo e quais bônus se possuem nos testes. Os bônus são dados por:

- 0 pontos: 1 penalidade no teste.
- 1 ponto: teste comum.
- 2 pontos: teste comum +3 ao valor tirado no dado.
- 3 pontos: teste com 1 vantagem.
- 4 pontos: teste com 1 vantagem +3 ao valor tirado no dado.
- 5 pontos: teste com 3 vantagens.
- 6 pontos: teste com 2 vantagens +3 ao valor tirado no dado.
- 7 pontos: teste com 1 vantagem +8 ao valor tirado no dado.
- 8 pontos: teste com 2 vantagens + 10 ao valor tirado no dado.

Todos os Atributos possuem inicialmente 1 ponto. Ao criar um personagem, o jogador tem direito a distribuir 3 Pontos de Atributo(PA), além de poder retirar o ponto base de algum atributo para distribuí-lo à outro.

Os atributos são divididos em físicos e espirituais, que são:

- **FÍSICOS**

- **FORÇA(F)**

- Define a potência muscular do personagem e o quão potentes são seus ataques.

- **DESTREZA**

- Define a agilidade do personagem e com quanta rapidez consegue realizar suas ações dentro de pequenos espaços de tempo.

- **INTELECTO**

- Define o quão inteligente seu personagem é, seu nível de conhecimento sobre as outras realidades e a capacidade de recordação.

- **VIGOR**

- Define a disposição e a persistência do seu personagem, a sua força de vontade como um todo e sua estamina.

- **ESPIRITUAIS**

- **FORÇA(E)**

- Assim como a força física, a força espiritual tem os mesmos princípios, porém transcende o plano carnal.

- **INTEGRIDADE**

- Representa a resiliência do seu espírito a ataques paranormais, poderes de entidades sobrenaturais, sigilos.

- **ESSÊNCIA**

- Representa a vontade de espírito, seu nível de elevação no mundo astral e quais planos pode acessar.

Fator de Velocidade

Agora sabemos a Destreza de seu personagem, mas como saber o quão ágil ele pode ser dentro de um combate? É aí que entra o Fator de Velocidade.

O Fator de Velocidade é baseado na Destreza do indivíduo, onde quanto maior o seu FV, mais turnos se possui na rodada, com os valores de FV definidos da seguinte forma:

- Destreza 0: Fator de velocidade 0 (Neste caso o personagem é obrigatoriamente o último a agir na rodada).
- Destreza 1 a 4: Fator de velocidade 1 (1 turno por rodada).
- Destreza 5 a 7: Fator de Velocidade 2 (2 turnos por rodada).
- Destreza 8: Fator de Velocidade 3 (3 turnos por rodada)

Importante lembrar que esses valores servem apenas para o FV base da persona, que pode aumentar esse valor através de sigilos, bênçãos, entre outros.



TCV ou Taxa de Contato com o Vazio é uma taxa que calcula o quanto o personagem foi exposto às entidades do Vazio e a energia do próprio. Qualquer entidade, criatura ou pessoa que tem relação com o Vazio fornece uma quantidade de exposição quando abatidos, exceto que dito o contrário. A energia emanada por estes seres são medidas em Pontos de Contato(PC) e, quando atingida certas taxas, ganha benefícios pelo acúmulo de tal energia. A cada novo nível de TCV alcançado ganha-se por padrão um aumento dos Pontos de Vida, Espírito e Determinação máxima do seu personagem, sendo respectivamente:

- PV aumentado = Vigor+Força(F)
- PE aumentado = Essência+Integridade
- PD aumentado = Vigor+Força(E)

Com isso, os níveis de TCV e seus respectivos efeitos são:

- TCV 0: Atinge o primeiro Pontos de Contato.

Benefícios: Desperta a Classe e libera o primeiro Aspecto.

- **TCV 1: Valor de Contato atingiu 100.**
Benefícios: +1 Ponto de Atributo.
- **TCV 5: Valor de Contato atingiu 1000.**
Benefícios: +1 Ponto de Atributo.
- **TCV 10: Valor de Contato atingiu 2000.**
Benefícios: +1 Ponto de Atributo.
- **TCV 15: Valor de Contato atingiu 3000.**
Benefícios: Libera um novo aspecto.
- **TCV 20: Valor de Contato atingiu 4000.**
Benefícios: Libera um novo Aspecto.
- **TCV 25: Valor de Contato atingiu 5000.**
Benefícios: Treina uma Técnica a escolha.
- **TCV 30: Valor de Contato atingiu 6000.**
Benefícios: +1 Ponto de Atributo e Libera um novo Aspecto.
- **TCV 35: Valor de Contato atingiu 7000.**
Benefícios: Libera 2º Grau de Sigilação.
- **TCV 40: Valor de Contato atingiu 8000.**
Benefícios: +1 Ponto de Atributo.
- **TCV 45: Valor de Contato atingiu 9000.**
Benefícios: Treina uma Técnica a escolha e Libera um novo Aspecto.
- **TCV 50: Valor de Contato atingiu 10.000.**
Benefícios: Devoção disponível.
- **TCV 60: Devoção realizada e Valor de Contato atingiu 20.000.**
Benefícios: +10 pontos de técnica e Libera um Aspecto especial de classe.

Aspectos

Aspectos são habilidades especiais que seu personagem desenvolveu ao longo do tempo, seja por sua experiência em alguma área ou por motivos mais

obscuros. Aspectos se dividem em 5 tipos, que definem o modo sobre o qual cada um é liberado, que são:

- Dor
- Mente
- Espírito
- Instinto
- Emoção

Os aspectos fornecem melhorias permanentes que podem ser úteis tanto em combate, quanto em situações variadas. Alguns aspectos são exclusivos de Classe, Formação e até mesmo Regente e Devoção, porém ainda assim muitos dos aspectos podem ser adquiridos por todas as personagens, sendo por situações específicas, por criaturas ou até mesmo pela quantidade de dano já recebida, cada aspecto tem seu jeito único de desbloquear.

Além dos Aspectos, existe uma variação não tão boa deles, que são os traumas. Traumas funcionam de modo parecido aos aspectos, porém ao invés de benefícios, dão prejuízos. Assim como os Aspectos, existem traumas destes mesmos 5 tipos citados antes, e tanto Traumas quanto Aspectos podem misturar múltiplos tipos.

Classe

Existem vários meios que uma pessoa pode utilizar para se defender. As classes definem o seu estilo de luta, as habilidades que você mais treinou e utilizou para proteger sua vida e de seus amados. Classes fornecem bônus e habilidades que são desbloqueadas com o tempo(pág), porém criando certas restrições. A classe escolhida não pode ser redefinida.

Tanque

Geralmente a fortaleza de seus grupos, tanques são duros na queda e de força abrupta. Costumam estar à frente de todos nas batalhas, possuindo uma alta resistência. Tanques, por seu grande tamanho e força, acabam sendo menos discretos e pouco ágeis.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar testes de sigilos ou liras.
- 1 Penalidade em testes de Furtividade, Esquiva e Destreza.
- Não pode usar instrumentos sagrados.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo extra para Força(F) e Vigor
- Dano crítico triplicado para testes de luta
- Técnica Resiliência passa para nível de domínio 2

ASPECTOS DE CLASSE

-
- **Time Stand Still**
 - Efeito passivo: Em situações de combate, caso o personagem fique abaixo de 25% da sua vida e não tenha sofrido nenhum ataque limitante, a força é duplicada e é concedido 3 vantagens em todos os testes. Mesmo que a vida chegue a 0, o personagem terá direito a mais 3 turnos. Ao fim do combate, o personagem entra em estado de desacordado.
Limite: 1 vez por dia.
Aspecto de Dor e Instinto.
-

- **The Thrill Is Gone**
 - Efeito passivo: Devido a alta força física e vigor do personagem, venenos, efeitos de paralisia, intoxicação, letargia e outros Status perdem sua força. O personagem é capaz de ficar imune a qualquer Status físico que receber nas próximas 3 vezes que receber um efeito maligno, a não ser que o efeito do Status diga o contrário, como no caso da Instabilidade.

Recarga: No dia seguinte(ou 3 cenas).

Aspecto de Dor.

- **Bulls On Parade**

- **Efeito ativo:** Como ação livre e em combate, se você gastar um turno para fazer um teste de investigação ou percepção e tiver êxito, o personagem pode usar qualquer objeto do ambiente como escudo improvisado.

Custo de uso: 7 PD.

Aspecto de Mente

- **Towards The Pantheon**

- **Efeito passivo:** O personagem possui a habilidade de utilizar armas de dupla empunhadura com apenas uma mão, dando possibilidade para utilizar duas armas de dupla empunhadura ou com um escudo. Além de ser possível utilizar armas de tripla empunhadura e de uma empunhadura com vantagem.

Aspecto de Dor

- **Little Less Conversation**

- **Efeito passivo:** Ataques direcionados ao personagem causam uma irritação constante, que ao receber qualquer dano, cria um Acúmulo de Rancor. Ao atingir 3 Acúmulos, ignora o turno do personagem seguinte e ganha direito de fazer uma ação padrão como desejar.

Sem limite ou custo.

Aspecto de Dor e Emoção.

- **Get Up, Stand Up**

- **Efeito ativo:** Caso o personagem esteja tentando resistir a uma Imobilização, recebe vantagem tripla em testes de Resiliência e, se

tiver êxito no teste, tem direito a uma ação extra de contra-ataque com vantagem.

Custo de uso: 5 PD.

Aspecto de Instinto

ASPECTO DE TCV 60

- Heroes

- Efeito ativo: Como ação livre, o personagem concentra toda a energia e força de espírito para desenvolver um escudo que o deixa imune a qualquer tipo de dano por uma rodada completa.

Custo de uso: 15 PD e 5 PE.

Limite: 2 vezes por cena

Aspecto de Espírito.

ASPECTO DE TCV 60

- Vehicle

- Efeito ativo: Concentra a Força Física e a própria energia para se tornar um trem bala humano. O personagem passa a correr em uma linha reta, conseguindo destruir qualquer coisa ou pelo menos causando um bom impacto no que estiver no seu caminho, mostrando uma força sobre humana. O dano causado por impacto é igual $1d8^2$, e a cada objeto ou ser que for atingido, causa $1d6$ de dano ao próprio personagem.

Custo de uso: 5 PD e Teste de Força(F)[MN15].

Aspecto de Instinto.

Pugilista

Adeptos de um treinamento severo e considerado como puro, o qual poucos conhecem, são excepcionais em combate e extremamente rápidos. Devido à

sua doutrina, não utilizam armas nem nada que tenha relação com os outros planos, já que essas não são necessárias.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar testes que envolvem armas, liras ou sigilos.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo extra para Destreza e Força(F)
- Técnica Combate passa para nível de domínio 2
- Técnica Esquiva passa para nível de domínio 2
- PD máximo aumentado em 2 pontos

ASPECTOS DE CLASSE

- **She Sells Sanctuary**

- Efeito ativo: Duas vezes por combate, gasta o turno atual se concentrando. Na próxima rodada, o personagem tem duas vantagens em todos os testes e tem direito a duas ações completas no próximo turno.

Custo de uso: 5 PD

Aspecto de Mente e Espírito.

- **Without Me**

- Efeito passivo: Nenhum ataque pode ser feito sem receber uma retaliação. Ao receber um ataque físico inimigo realizado dentro em um curto alcance ou em uma distância corpo a corpo, ganha o direito de realizar uma ação padrão, seja ela um novo ataque ou não. Ataques realizados como contra ataque também servem para ativar este efeito.

Limitador: Após ativada 5 vezes, aspecto entra em Estafa. Para ser utilizado novamente, é necessário esperar 1 dia(3 cenas) ou consumir 30 PD e 1d20 PE.

Aspecto de Instinto e Dor.

- **Break Stuff**

- Efeito ativo: Realiza um teste de combate [MN10] que, com êxito, causa Dor Lancinante nos inimigos. Dor Lancinante serve como limitador e faz com que o inimigo sofra penalidades em seus testes.

Custo de uso: 15 PD

Aspecto de Dor.

- **Back Street Kids**

- Efeito ativo: Devido ao treinamento, a personagem desenvolveu uma habilidade de luta milenar desconhecida. Ataques corpo a corpo são espelhados no plano astral, fazendo com que cause tanto dano físico quanto espiritual com o golpe

Custo de uso 10 PD e 3 PE.

Aspecto de Espírito e Dor.

- **Try Again Tomorrow**

- Efeito ativo: Em combate, se um ataque bem sucedido, o jogador pode gastar 5 PD para causar mais um ataque como ação livre. Caso tenha êxito novamente, pode gastar 10 PD para realizar outro ataque.

Aspecto de Instinto.

- **Noiz**

- Efeito passivo: Há aqueles que dizem que a melhor defesa é o contra ataque. Ao ser atingido por um ataque inimigo, ganha um Acúmulo de Perseverança, onde cada Acúmulo concede bônus diferentes e sendo possível adquirir até 6 Acúmulos. Os respectivos efeitos garantidos pela quantidade de Acúmulos são:

→ 1 Acúmulo: Causa mais 1d4 físico de dano.

→ 2 Acúmulo: Causa mais 1d6 físico de dano.

→ 3 Acúmulo: Causa mais 1d8 de dano físico e recebe +1 em Destreza.

→ 4 Acúmulo: Causa mais 1d10 de dano físico e recebe +1 em Destreza e Vigor.

→ 5 Acúmulo: Causa mais 1d12 de dano físico e recebe +1 em Destreza, Vigor e Combate.

→ 6 Acúmulo: Causa mais 1d20 de dano físico e recebe +2 em Destreza, Vigor e Combate.

Duração: 3 rodadas.

Aspecto de Dor e Instinto.

ASPECTO DE TCV 60

- *Rollin'(Air Raid Vehicle)* {ATO 2 de Break Stuff}
 - Efeito ativo de *Rollin'*: Ataques extremos ao invés de causar Dor Lancinante, causam Atordoamento. Ao atingir um inimigo já atordoado com esta habilidade, causa Nocaute e o coloca fora de combate. O efeito de Nocaute vale para inimigos com vida menor que 90.
Custo de uso de *Rollin'*: 20 PD
Aspecto de Dor
-

ASPECTO DE TCV 60

- Punk Tactics
 - Efeito ativo: Usa a energia espiritual juntamente da própria determinação para espelhar os seus ataques em uma forma astral que atinge todos os alvos inimigos que se encontram dentro do campo de batalha. Todos os ataques corpo a corpo que forem realizados atingem igualmente todos (exceto a personagem e aliados) e tem seu dano elevado a 2. Em outras palavras, cada adversário sofre dano igual a 1d12².
Custo de uso: 1d20 PE e 20 PD.
Aspecto de Espírito e Instinto
-

Arcano

Costumavam ser pessoas comuns, até que ganharam conhecimento sobre os regentes e os outros planos. Arcanos são estudiosos que utilizam sigilos para contatar entidades, capazes de criarem seus próprios meios de comunicação se necessário, possuindo um espírito forte, apesar de sua fragilidade nítida.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- Começam o jogo com -5 de PE.
- -1 nos atributos de Força(F) e Vigor.
- Combate se torna uma Técnica especializada.

BÔNUS DE CLASSE

- Treinado em Sigilação.
- PE máximo aumentado em 3 pontos
- +1 Ponto de Atributo para Integridade e Intelecto.
- Começam o jogo com uma Benção Ancestral.

ASPECTOS DE CLASSE

-
- Go Your Own Way
 - Efeito passivo: é capaz de aprender um sigilo junto a cada aspecto novo adquirido.
 - Efeito ativo: gasta a própria energia para tonificar os efeitos dos sigilos que forem realizados, dobrando qualquer dano, cura ou efeito similar causado por eles.

Custo de uso do efeito ativo: 7 PD

Aspecto de Espírito e Mente.
-

- 1 Thing
 - Efeito ativo: Uma regra universal, que abrange todos os planos, é o conceito de força maior. Durante qualquer batalha, a personagem faz bom proveito desta regra e impõe seus sigilos com força total sobre os sigilos de efeito em área. Com isso, os efeitos de todos os outros rituais são anulados, inclusive rituais aliados, e aquele que prevalece é o último realizado pela

personagem que possui este Aspecto. Este aspecto só pode ter seu efeito encerrado caso outro Arcano ou Músico tenha proficiência Veterano sobre a técnica de Sigilação ou Música[MN30].

Custo de uso: 20 PD (O Custo é nulo caso a personagem esteja no plano de afinidade de seu Regente).

Limite: 1 vez por cena

Aspecto de Espírito.

- **Planeta Sonho**

- Efeito passivo: O personagem pode tatuar os sigilos no seu próprio corpo quanto inscrever em objetos para utilizá-los como ação livre e gastando cada vez menos recursos para isso. Ao tatuar é necessário um teste de Integridade [MN15] devido aos efeitos de cravar um sigilo no seu corpo, onde se falhar sofre 1d6 de dano espiritual.

Os sigilos após tatuados começam a se comportar de forma diferente ao longo da quantidade de vezes que são usadas, sendo:

- 1º ao 3º uso: Ainda é necessário testes de Integridade com Sanidade para usá-las e gastam o turno ao serem ativadas
- 4º ao 7º uso: Se torna ação livre, porém ainda é necessário o teste.
- 8º uso e adiante: Além de ação livre, possui acerto garantido e ganha vantagem no teste de Integridade com Sanidade.

Aspecto de Dor e Espírito.

- **The Wizard**

- Efeito ativo: Ao encontrar itens com auras amaldiçoadas devido a sigilos, pode concentrar a própria energia para adquirir os conhecimentos sobre os sigilos cravados nos objetos.
- Efeito passivo: Ao aprender os sigilos através dessa habilidade, ganha-se uma noção maior sobre estas marcas, que permite ativar tais rituais pela metade do custo.

Custo do uso do efeito ativo: 20 PD

Limite de uso do efeito passivo: 5 vezes por dia

Aspecto de Espírito.

- **Phantom Of Franklin Avenue**

- **Efeito passivo:** Já é do conhecimento da personagem que resistência não é um de seus pontos fortes, mas e se a personagem fosse inatingível? Durante uma batalha, caso seja alvo de um ataque corpo a corpo, transforma toda a matéria de seu corpo em um fogo fátuo e se torna intangível pelos próximos 2 turnos. O efeito se encerra caso realize um ataque a um adversário.

Quando ativado: Sofre dano igual a 1 PE e 1 PV.

Limite: 5 vezes por cena, após isso o aspecto entra em estafa e só pode ser usado na próxima cena.

Aspecto de Espírito e Instinto.

- **Dream And Reality**

- **Efeito ativo:** O personagem aprende a habilidade de tanto se desprender de seu corpo para realizar ataques como espírito, evitando danos físicos, quanto desprender as almas dos inimigos de seus corpos, os incapacitando temporariamente. Para voltar ao próprio corpo, tanto os inimigos quanto o personagem devem realizar um teste de Essência [MN15] e, mesmo com êxito, ainda perdem o turno.

Custo de uso: 10 PD

Aspecto de Espírito.

ASPECTO DE TCV 60

- **Minor Thing**

- **Efeito ativo:** Ao realizar a devoção a um dos Regentes, o mesmo te concede o conhecimento sobre o círculo mais avançado de sigilos sobre controle do tal Regente. Durante qualquer batalha, ao ativar este aspecto e contatar o seu Regente, ele sorteará um

sigilo de 4º círculo[pág.] para ser usado sem custo e sem limite, porém deixando vulnerável a qualquer efeito de outro Regente.

Custo de uso: 15 PD.

Aspecto de Mente e Espírito.

ASPECTO DE TCV 60

- *Wynona Big Brown Beaver* {ATO 2 de Go Your Own Way}
 - Efeito ativo de *Wynona*: Acumula a própria estamina e essência e assim personifica cada um sigilo a escolha do jogador. O sigilo ganhará uma forma semelhante a de um humano e obedecerá ordens do Arcano que o convocou, possuindo um turno próprio e PV igual a 50. A persona não precisa gastar nenhum recurso para ativar os efeitos de seu sigilo, porém tem os efeitos do mesmo reduzido pela metade. O uso deste aspecto não impede de realizar o mesmo sigilo personificado.
Duração: 7 rodadas ou 1 cena.
Custo de uso: 30 PD e 5 PE.
Aspecto de Espírito e Mente.
-

Ilusionista

Você tem dois caminhos que pode seguir: dominar a magia e a energia que percorre os planos, como os Arcanos e Músicos, ou dominar a própria realidade e como os seres humanos a interpretam, como os Ilusionistas. Estas pessoas concentram a própria energia para deformar os sentidos dos outros indivíduos e criar ilusões fantásticas.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar testes de sigilos ou liras.
- Não recebe efeitos de sigilos e liras.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo para Vigor, Essência e Força(E).
- Domínio sobre Controle e Enganação passa para nível 2.

- Treina a Técnica Psicologia.

ASPECTOS DE CLASSE

- Alucinação

- Efeito ativo: Usa a própria energia espiritual para deformar as leis da realidade de modo que permita criar ilusões sobre a aparência de qualquer objeto ou criaturas existentes. Estas ilusões podem servir tanto para disfarçar itens como balas e bombas, quanto para criar formas amedrontadoras que nem mesmo um Regente enfrentaria e intimidar os adversários. Para enxergar através das ilusões, o adversário deve realizar um teste de Percepção com Essência [MN40]. No caso de ilusões que causam intimidação, além de tudo o adversário ainda deve realizar um teste de Sanidade contra a criatura [MN15], onde se falhar, irá tentar fugir da luta.

Custo de uso: 10 PD e 3 PE.

Aspecto de Espírito, Emoção e Mente.

- Pale Shelter

- Efeito ativo: O ser humano cria muitas ilusões, uma delas é a de que está protegido. Durante o combate, utiliza das emoções para criar um escudo ilusório, tendo seus efeitos definidos pelo o status que a personagem se encontra:

- Perigo Constante: Escudo igual a 20 PV.
- Rancor: +1d6 de dano e Escudo igual a 10 PV.
- Pavor Absoluto: Imunidade a 1 ataque e +5 de Reflexo.
- Amor Incondicional: +30 PD e Imunidade a 2 Efeitos malignos que receber.
- Ira Suprema: +1d8 de dano e Escudo igual a 20 PV.
- Desespero: +5 de Sanidade e Escudo igual a 30 PV.
- Desconcertado: +2 de Sanidade e Escudo igual a 5 PV.
- Paranoia: Imunidade a 2 ataques e 2 Efeitos.
- Valentia: Imunidade a 6 ataques.

Os efeitos dos escudos são temporários e se encerram quando o valor de Imunidade ou PV dos escudos chega a 0.

Custo de uso: 1d4 PE e 1d20 PD.

Aspecto de Emoção e Espírito.

- **Double Vision**

- Efeito ativo: Usa de truques visuais para criar uma ilusão para o adversário de que existe uma cópia sua. Esta duplicata realiza a mesma ação que o personagem fizer de forma idêntica, se espelhando totalmente ao personagem original. Ao ter a cópia atacada, a ilusão se desfaz, e qualquer ataque que estava sendo direcionado ao inimigo que atacou a ilusão se torna um ataque surpresa. Além disso, caso o inimigo tente atacar o personagem em si e a ilusão estiver ativa, pode gastar energia espiritual para trocar de lugar com a cópia instantaneamente e esquivar do ataque.

Custo de uso: 10 PD para ativação e 1d8 PE para trocar de lugar com a duplicata.

Aspecto de Mente.

- **Psycho Killer**

- Efeito ativo: Cria a ilusão para o adversário de que foi ferido de alguma forma, desde um leve corte a um tiro na testa. A ilusão é extremamente realista e o adversário precisa fazer um teste de Sanidade [MN20], no qual se falhar entra em estado de choque instantaneamente e se torna incapaz de lutar com o surto durante 1 rodada. No teste, a não ser que o adversário tire 20, passa a sentir dor fantasma, que se torna um limitador e garante penalidade ao inimigo nos próximos 3 turnos.

Custo de uso: 15 PD.

Condição: Seres de TCV 45 e acima têm MN do teste de Sanidade reduzido para 15.

Aspecto de Mente e Emoção.

- **Emotions**

- **Efeito ativo:** Uma técnica importante de todo ilusionista é saber como impressionar o público e provocar emoções. A personagem possui a capacidade de entrar dentro da mente do adversário e criar a ilusão de que sente certas emoções e pensamentos, fazendo-o acreditar no seu próximo turno que é aliado dos jogadores e atacando os outros inimigos.

Condição: Não afeta inimigos de categoria A.

Custo de uso: 7 PD.

Aspecto de Mente e Emoção.

- **Fly-Day Chinatown**

- **Efeito ativo:** Através de qualquer espaço no qual não se é possível ver o que há dentro, como dentro de uma cartola ou de baixo de uma camisa, por exemplo, é possível tirar itens que possam ser úteis para a batalha e que desaparecem ao fim da mesma. O item retirado irá variar de acordo com o desejo do personagem e de uma rolagem de um d20, que definirá a categoria do item. Os resultados e seus respectivos itens são:

→ **Resultado de 1 a 6:** Retira um item com função de cura.

→ **Resultado de 7 a 10:** Retira um item de fabricação.

→ **Resultado de 11 a 15:** Retira um item de categoria consumível.

→ **Resultado de 16 a 19:** Retira um item com função letal.

→ **Resultado de 20:** Retira qualquer item que aparenta não ter utilidade nenhuma ou até um animal pequeno que seja desejado pelo personagem.

Custo de uso: 10 PD.

Aspecto de Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- **Vertigo** {ATO 2 de Alucinação}
 - Efeito ativo de **Vertigo**: A capacidade sobre as ilusões é tão grande que consegue distorcer todos os sentidos dos inimigos. Direita se torna esquerda e vice-versa; Olfato entra no lugar do paladar; Tudo é visto de cabeça para baixo. Toda percepção de mundo do inimigo é trocada e qualquer ação realizada é atrapalhada. Para realizar qualquer ação, o inimigo afetado precisa fazer um teste de Controle [MN18], onde se falhar, a ação é impossível de ser feita. Além disso, os inimigos afetados recebem o estado de Vertigem, que ao longo de 4 turnos debilita totalmente o adversário, sendo os efeitos de cada turno:
 - Turno 1: Causa Fraqueza(Vigor e Resistência são reduzidos à 1).
 - Turno 2: Causa Vulnerabilidade(qualquer dano recebido tem o valor dobrado).
 - Turno 3: Causa Insalubridade(qualquer efeito de cura ou bônus é anulado).
 - Turno 4: Causa Desmaio(o personagem sofre tanto desgaste que não possui forças para se manter acordado).

Efeito melhorado de Alucinação: Os MNs dos testes feitos por inimigos para resistir são aumentados.

→ Teste de Percepção com Essência: MN45.

→ Teste de Sanidade: MN20.

Custo de uso do efeito ativo de **Vertigo**: 40 PD e 1d8 PE.

Aspecto de Mente, Instinto e Emoção.

ASPECTO DE TCV 60

- **Thé À La Menthe**

- **Efeito passivo:** Como uma camada de proteção, a personagem desenvolveu uma técnica de deformar o espaço ao seu redor usando a própria energia. Quanto mais próximo um inimigo estiver do personagem, o inimigo terá toda sua percepção de mundo afetada e o ambiente ao redor se distorce completamente, ao ponto que o adversário não sabe nem mais dizer onde está. Com isso, alvo precisa fazer um teste de Reflexo com Intelecto e Percepção [MN54] para conseguir se manter firme em sua ação, caso contrário se desconcentra e tem Desastre em sua ação e penalidade nas próximas 3 rodadas caso não saia do alcance do aspecto.

Alcance: Corpo a corpo.

Condição: Caso PD fique abaixo de 5, o aspecto perde o seu efeito.

Aspecto de Instinto, Mente e Espírito.

Músico

Por incrível que pareça, as notas, os acordes, as dissonâncias sonoras podem ter um força maior do que imagina. Os Músicos sabem a real força de suas músicas e sabem como usá-las a seu favor. Seus instrumentos são armas e as canções são preces.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar testes de armas ou rituais.
- -1 Ponto de Atributo de Força(F).

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo de Essência e Agilidade.
- É capaz de tocar instrumentos sagrados.
- Treina a Técnica Música.
- PD máximo é aumentado em 3 pontos.

ASPECTOS DE CLASSE

- **Gnossienne No.1**

- **Efeito passivo:** Caso encontre um que instrumento seja sagrado, ao entrar em contato com ele, imediatamente aprende a cifra batizada nele e a tocá-la. Cifras aprendidas desta forma podem ser utilizadas pela metade do custo.

Sem limite.

Aspecto de Mente

- **Take Five**

- **Efeito ativo:** Durante suas performances, caso não erre nada durante a execução de uma cifra, ganha o direito de tocar uma música extra no próximo turno. Esta habilidade pode ser acumulada para tocar até 5 músicas no mesmo turno.

Custo de uso: 3 PD, aumentando em mais 3 PD a cada uso extra.

Custo final: 45 PD.

Aspecto de Instinto e Espírito.

- **My Funny Valentine**

- **Efeito ativo:** É capaz de emitir frequências sonoras que afetam diretamente os sentidos auditivos dos aliados e inimigos, fazendo com que as músicas que sejam tocadas tenham seus efeitos dobrados ou reduzidos pela metade, de acordo com o desejo da personagem.

Custo de uso: 14 PD

Aspecto de Espírito e Mente.

- **Bohemian Rhapsody**

- **Efeito ativo:** É capaz de materializar instrumentos de energia pura para realizar todas as performances musicais que desejar. Com isso, os instrumentos amplificam os efeitos causados pelas músicas tocadas, aumentando pela metade o valor dos efeitos das músicas.

Custo de uso: 25 PD e 3 PE

Aspecto de Mente e Instinto.

- Não Creio Em Mais Nada

- Efeito passivo: Há aqueles que acreditam que uma música é capaz de levantar o astral em qualquer momento possível. Durante o combate, após realizado com sucesso uma lira sagrada, todos os jogadores são tomados por Valentia, efeito que durará até o fim da cena e que lhes garantem +3 de Resistência, Vigor, Sanidade e Essência, também ignorando 4 de dano espiritual de qualquer ataque.

Limite: 1 vez por cena.

Aspecto de Emoção

- Volta

- Efeito ativo: O som além de lindo também pode ser mortal. Durante o combate, é capaz de selecionar e prender adversários em uma dança onde a personagem consegue materializar os sons em formas de luz bruta que causam Luminescência, na qual as partes atingidas pelas lâminas se tornam temporariamente luz e intangíveis, além de causar dano igual a 1d10 de PE e PV. Para causar dano com as lâminas é necessário testes de Música com Combate[MN20], sendo considerado estes ataques como ação livre.

Condição: Pode prender apenas 1 único adversário por vez.

Custo de uso: 20 PD

Aspecto de Mente e Instinto.

ASPECTO DE TCV 60

- ***JIGSAW FALLING INTO PLACE*** { ***CPL*** de Volta e ***Gnossienne No.1*** e ***Bohemian Rhapsody***}

- Efeito passivo de ***JIGSAW***: Com uma boa observação e um ouvido apurado, não há música alguma que não consiga aprender

a tocar. Qualquer lira, tanto uma realizada por aliado quanto um inimigo, pode ser aprendida temporariamente após algum personagem tocá-la e terá seu custo reduzido pela metade.

- Efeito ativo de **JIGSAW**: Durante qualquer batalha, pode se concentrar em materializar uma lira em uma persona que fará a execução da música, deixando a personagem livre para realizar qualquer outra ação no seu devido turno. A persona possuirá um turno próprio(também realizando um teste de Iniciativa, sem penalidade ou vantagem) e 30 de PV.

Duração do efeito ativo: 7 rodadas ou 1 cena.

Custo do efeito ativo: 30 PD e 5 PE

Aspecto de Espírito e Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- Fly Of The Bumblebee

- Efeito ativo: Dissonância, cromatismo musical, escalas mixolídio, temperamento e todos os outros conceitos musicais quebrados e levados a seu ápice. O resultado? Todas as liras tocadas são enfatizadas pelo Caos e causam Instabilidade ao terreno da batalha, criando terremotos e explosões onde não deveriam ocorrer. Todo o turno, sem exceção, os jogadores devem fazer um teste de Reflexo[MN5 a aliados e MN15 a adversários], onde se falharem receberam dano de impacto igual a 1d12 + dano de explosão igual a 1d4. O efeito após ativo se encerra apenas ao final da cena.

Custo de uso: 25 PD.

Aspecto de Instinto.

Adjutor

Neste mundo é inegável a existência de pessoas de coração bom e que sempre se esforçam para ajudar o próximo. Os Adjutores são pessoas que se dedicaram

a desenvolver técnicas de suporte a aliados dentro de campos de batalha, se tornando peças essenciais em qualquer combate.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- Todos os Atributos têm seus PA base reduzidos a 0.
- Tem penalidade por padrão em testes de Sanidade.

BÔNUS DE CLASSE

- +4 Pontos de Atributos de distribuição livre.
- Treinado em todas as Técnicas especializadas

ASPECTOS DE CLASSE

- **Listen To The Music**

- **Efeito passivo:** Consegue utilizar qualquer coisa do ambiente, de forma que beneficie seu time. Os efeitos de benefício variam de acordo com o objeto, podendo ser cura, desvantagem ao inimigo, vantagem aos aliados, ganho de defesa ou conserto de equipamentos.
- **Efeito ativo:** Quando o personagem ou algum aliado realizar testes, pode realizar um teste complementar de Essência [MN10] para transformar o resultado do teste em um sucesso extremo (dados de dano e cura não são afetados por este aspecto).

Custo de uso: 8 PD.

Aspecto de Mente.

- **Deixa Eu Dizer**

- **Efeito ativo:** Concentra boa parte da própria energia e parte da essência espiritual dentro de seu pulmão. Tamanha é a energia concentrada que quando é dito qualquer palavra, essa energia é liberada, atingindo o ser com quem o personagem fala. A energia emitida obedece a intenção da personagem, podendo realizar desejos Explodir, Esmagar, Regenerar e Emanar, e sendo os efeitos de cada um os seguintes:

- Explodir: Causa Dano Explosivo com efeito Queima Roupas, garantindo dano igual a 25.
- Esmagar: Causa Dano de Impacto, garantindo dano igual a 1d20 + Força(F) do alvo
- Regenerar: Causa efeito de Regeneração ao longo de 2 turnos, com valor de Cura igual a 1d10.
- Emanar: Causa efeito de Cura Espiritual, com valor da Cura igual a 1d10.

Custo de uso: 15PD e 10 PE.

Aspecto de Espírito e Dor.

- Have A Cigar

- Efeito ativo: Consegue usar a própria energia para formar uma névoa espiritual que cobre todo o campo de batalha. A névoa espiritual é visível para todos e tem seus efeitos modificados de acordo com a pessoa afetada. Se a pessoa é um inimigo, a névoa é extremamente espessa e debilita a visão, fazendo com que qualquer ataque ao inimigo seja considerado ataque surpresa e com que o adversário tenha dificuldade em atacar. Já aliados conseguem enxergar perfeitamente através da névoa, além da mesma ter efeito regenerativo, curando todos os Status dos aliados e concedendo 8 de PV ao longo de 6 rodadas.

Custo de uso: 20 PD e 1d12 PE.

Aspecto de Mente e Espírito.

- All Right Now

- Efeito ativo: O personagem concentra a própria energia espiritual para controlar um dano grave ou fatal que um aliado iria receber e moldá-lo. O valor original do dano é reduzido para a quantidade de jogadores na sessão e é distribuído entre todos os personagens.

Custo de uso: 1d20 PE.

Aspecto de Instinto e Espírito.

- **Doctor Doctor**

- **Efeito ativo:** Para auxiliar nos combates, estudou medicina e anatomia humana por muito tempo, tanto tempo que decorou todos os nervos e pontos de pressão do ser humano. Com isso, consegue aplicar ataques debilitantes nos seus inimigos e revigorar aliados, com os efeitos dos ataques sendo determinados por uma rolagem de um d20, sendo os resultados os seguintes abaixo.

Para ataques a inimigos:

- **Resultado de 1 a 6:** atordoa o inimigo por 1 turno, fornecendo penalidade enquanto atordado.
- **Resultado de 7 a 10:** causa letargia, fornecendo penalidade por 2 turnos.
- **Resultado de 11 a 15:** atordoa o inimigo por 1 turno, fornecendo penalidade por 3 turnos.
- **Resultado de 16 a 19:** atordoa o inimigo por 2 turnos, fornecendo penalidade enquanto atordado.
- **Resultado de 20:** atordoa o inimigo até o fim da cena e causa vulnerabilidade.

Para revigorar aliados:

- **Resultado de 1 a 10:** Revigora o Status do aliado, mesmo que seja causado por trauma ou até por substâncias como envenenamento.
- **Resultado de 11 a 19:** Desperta e aumenta o foco do aliado, concedendo 1d20 de PD e vantagem no próximo teste.
- **Resultado de 20:** Desperta e revigora totalmente o aliado, anulando qualquer efeito e fazendo o companheiro voltar ao Status estável, além de conceder 3d20 de PD e vantagem nos próximos 2 turnos.

Custo de uso: 20 PD.

Aspecto de Mente e Instinto.

- **Do It Again**

- **Efeito ativo:** Possui a capacidade de desmontar e reconstruir qualquer arma, fazendo melhorias ao reconstruí-la. As melhorias são temporárias e os efeitos são determinados pela rolagem de um d20, sendo os efeitos para os respectivos resultados os seguintes abaixo:

- **Resultado de 1 a 5:** Recarga rápida(feita como ação livre) para armas de fogo e menos peso para armas corpo a corpo(permite mais 1 ataque por turno).
- **Resultado de 6 a 14:** Aumenta em +5 a capacidade do carregador para armas de fogo e melhora o fio de armas corpo a corpo, garantindo +5 de dano físico.
- **Resultado de 15 a 20:** Aumenta a cadência e o alcance para armas de fogo(permite 2 tiros extras por turno e aumenta em 10 metros o alcance) e agrava o efeito de hemorragia causado por armas corpo a corpo (dano de hemorragia aumenta em +5).

Custo de uso: 15 PD.

Aspecto de Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- **The Spirit Of Radio**

- **Efeito ativo:** Eleva a sua energia e usa a própria para tonificar os efeitos de cura aplicados a você e seus aliados, com benefícios que variam de acordo com o Regente de cada um dos personagens. Os efeitos são:

- **Filho de ninguém:** Concentra todas as energias dos Regentes existentes para o personagem escolher um receber os benefícios do mesmo.
- **Anouk:** Além de cura, garante metade do valor fornecido como defesa e aumenta a Resistência do personagem para 7 pontos por 3 turnos.

- **Aiyra:** O valor da cura se torna um efeito de regeneração que fornece cura no início do turno pelas próximas 5 rodadas. O valor de regeneração é o valor tirado no dado.
- **Xamã:** A cura concedida se transforma em um efeito de regeneração de PD que é ativado no início do turno pelas próximas 5 rodadas. O valor tirado no dado é o valor de regeneração de PD
- **Anhanguera:** Converte toda a cura concedida em um acúmulo de Calamidade que pode ser direcionado a um inimigo que o personagem atacar. A Calamidade causa dano ao inimigo simplesmente através do azar do mesmo. O dano da Calamidade é igual ao valor de cura tirado no dado e este dano é causado no início do turno do adversário ao longo de 3 rodadas.
- **Yamandu:** O valor da cura é convertido em energia espiritual, que pode ser utilizado tanto como cura espiritual como dano espiritual que pode ser direcionado a um adversário após realizar um ataque contra o alvo.

Custo de uso: 20 PD e 2d12 PE.

Aspecto de Espírito e Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- ***Desabafo*** {ATO 2 de Deixa Eu Dizer}
 - **Efeito ativo:** Com o novo domínio alcançado sobre a técnica, é possível realizar os novos desejos **Perecer** e **Revigorar**, além aperfeiçoar os efeitos dos outros desejos já que agora o personagem tem ainda mais o que dizer. Os valores atuais são os seguintes:
 - **Explodir:** Valor do dano passa para 45.
 - **Perecer:** Causa Apodrecimento ao alvo, o que após 4 o faz perder funções básicas como enxergar e ouvir permanentemente, além de causar dano igual a 1d12

- Esmagar: Valor do dano passa para 2d20 + Força(F) do alvo
- Regenerar: Valor da Cura concedida passa para 1d20 e o efeito de Regeneração vale para 3 rodadas.
- Emanar: Causa Revitalização, que concede Cura Espiritual igual a 1d20 ao longo de 2 rodadas.
- Revigorar: Transfere a energia como Revigorador de PD, concedendo 3d20 PD para o alvo.

Custo de uso de *Desabafo*: 20 PD e 13 PE.

Aspecto de Dor, Espírito e Emoção.

Assassino

Neste mundo também é inegável a existência dessas pessoas nojentas e de sangue frio, os assassinos, que tem como seu único objetivo de vida poder matar a sede por sangue. Os assassinos são indivíduos altamente treinados na arte de matar, fazendo suas execuções com sutileza e de maneira furtiva para não atrair muitos holofotes.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar rituais ou liras sagradas.
- Resistência se torna Técnica especializada.
- -1 Ponto de Atributo para Vigor e Essência.

BÔNUS DE CLASSE

- Domínio sobre Furtividade e Combate passa para nível 3
- Domínio sobre Atletismo passa para nível 2
- +1 Ponto de Atributo para Força(E) e Destreza

ASPECTOS DE CLASSE

- Bloodhail
 - Efeito Passivo: A partir do momento que qualquer ser vivo durante um combate sofre um ferimento que causa um

sangramento, o personagem entra em um transe por querer mais sangue. Esse transe garante um foco avançado que permite acerto garantido dos ataques do personagem pelos próximos 2 turnos.

Toda ação realizada é considerada como ação forçada, onde caso um inimigo deseje revidar [MN20 para o adversário], não haja como se defender do contra-ataque.

Limite: 1 vez por cena.

Aspecto de Emoção e Instinto.

- **Fast As A Shark**

- Efeito passivo: No início do turno, pode ser realizado um teste de Destreza [MN10] para conseguir direito a uma ação extra.
- Efeito ativo: Pode realizar um teste de Destreza [MN15] para transformar o ataque corpo a corpo atual em um ataque surpresa devido a velocidade de tal, no qual o inimigo possui chances quase impossíveis de se esquivar [teste de Reflexo com DT 25 para o inimigo].

Custo de uso: 10 PD

Aspecto de Mente e Instinto

- **Spinning Wheel**

- Efeito ativo: Mentaliza um inimigo como alvo principal e o marca pelos próximos 3 turnos. Ao focalizar o inimigo, age como um predador caçando sua presa, tendo 2 vantagens em todos os testes feitos contra o inimigo marcado e tendo garantia de dano crítico nos ataques realizados.

Custo de uso: 30 PD

Aspecto de Mente e Instinto

- **Sabbath Bloody Sabbath**

- Efeito ativo: Durante qualquer batalha, acertos de ataques adversários, seja na personagem ou em aliados, causa um

Acúmulo de Rancor. Quando atingir 5 Acúmulos, consegue executar qualquer inimigo que esteja com 25% de sua vida máxima ou abaixo disso.

Custo de uso: 30 PD.

Condição: Incapaz de finalizar inimigos de TCV 40 e acima, causando dano igual a 5d20.

Aspecto de Emoção e Dor.

- **Something In The Way**

- **Efeito passivo:** O personagem carrega consigo uma aura amedrontadora devido a seu legado e suas habilidades demonstradas. Ao ser visto no campo de batalha por qualquer adversário, a presença notável causa o status de Terror, onde o adversário precisa fazer um teste de Sanidade [MN15] para se manter lúcido e não sofrer Paralisação por 1 turno devido ao medo, além de qualquer ação realizada pelo inimigo recebe 2 penalidades. Em contrapartida, Pavor causa um segundo status chamado de Perigo Constante, onde qualquer ação de fuga (Reflexo, Esquiva e Destreza) recebe vantagem.

Duração após ativado: 1 cena.

Condição: Afeta apenas inimigos de até TCV 40.

Aspecto de Emoção.

- **Shadow Lady**

- **Efeito ativo:** Pode realizar testes de furtividade para ocultar a ação de seu personagem para o adversário, fazendo com que ele não consiga ter uma reação e se defender, já que ele não consegue ver o que seu personagem fará. O inimigo ainda pode realizar um teste de Percepção [MN15], porém os efeitos deste aspecto são

acumuláveis, dando uma penalidade a cada acúmulo ao teste de Percepção do inimigo.

Limite: 3 vezes por cena.

Custo de uso: 10 PD.

Aspecto de Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- **Phantom Of The Opera**

- Efeito ativo: Uma das principais habilidades de um assassino é a de se disfarçar e se esconder sem deixar nenhum rastro para não atrair holofotes. Como profissional de longa data, você é capaz de se disfarçar e sumir em plena vista em qualquer situação possível.

Custo de uso: 25 PD.

Limite: 3 vezes ao dia.

ASPECTO DE TCV 60

- *Waste* {ATO 2 de Something In The Way}

- Efeito passivo: A energia transmitida pelo personagem é tão grande que apenas citar o seu nome chega a causar um frio na espinha de qualquer um. O status causado passa a ser Pavor Absoluto, que aumenta a dificuldade do teste de Sanidade realizado pelos adversários[MN20]. Além disso, o efeito de Paralisação tem sua duração aumentada para 2 turnos e o também causa Exposição, que garante dano crítico em todos os ataques. O efeito de Perigo Constante se mantém sem alterações.

Duração após ativado: 1 cena.

Condição de *Waste*: Afeta inimigos de até TCV 50.

Aspecto de Instinto e Emoção.

Criminoso

Não é preciso muita explicação sobre esse tipo de pessoa. São indivíduos que se aproveitam de técnicas sujas, possuem passados obscuros e costumam ser extremamente furtivos, cometendo delitos por onde passam.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- Precisa fazer um teste de Presença toda vez que receber efeitos de rituais ou orações. Se falhar, não recebe os efeitos.
- 3 penalidades ao realizar rituais ou liras sagradas.
- -1 ponto de atributo para Essência e Força(F).
- Todo o dia (ou a cada 5 cenas), é afetado por Cleptomania e necessariamente precisa roubar pelo menos 1 item, até mesmo de aliados. Caso contrário recebe uma penalidade para todos os Atributos por dia sem roubar, acumulando até 3 penalidades.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo para Agilidade
- Domínio sobre a Técnica Furtividade passa para nível 3
- Treina a Técnica Arrombar
- Domínio sobre as Técnicas Enganação e Furto passa para nível 2

TRAUMA DE CLASSE

-
- 1974
 - O caminho do crime não é algo para se alegrar, é algo torturante que mancha seu passado, mancha sua mente e mancha seu espírito. Uma ação sempre te recordará de um momento perturbador de seu passado e, ao lembrar, sofre penalidade no seu próximo teste. O efeito desse trauma só pode entrar em vigor uma vez por dia, e a ação que causa o efeito deve ser uma técnica com o nível de domínio inicial maior que 2, ficando a escolha do jogador qual é a técnica que causa o trauma.
Aspecto de Emoção e Mente.
-

ASPECTOS DE CLASSE

- **It's Tricky**

- **Efeito ativo:** Como um belo mestre da enganação, durante seu turno em batalhas, pode realizar um teste de Enganação [MN10] para persuadir o adversário e realizar um golpe como ataque surpresa.

Custo de uso: 5 PD.

Aspecto de Mente.

- **Fool On The Hill**

- **Efeito ativo:** Pode realizar um teste de Destreza com Enganação [MN25] que, ao ter êxito no teste, permite criar ilusões de movimentos. Essas ilusões confundem e faz além de se tornar impossível de atacar, também dificulta que os adversários desvie de seus ataques [MN20 para qualquer tipo de defesa contra este aspecto].

Custo de uso: 20 PD.

Duração: 1 rodada.

Aspectos de Mente.

- **Solta Minha Blusa**

- **Efeito passivo:** A regra é clara, não mexe com quem tá parado. Caso a luta não seja iniciada pela personagem, é feita uma análise rápida dos pontos fracos do alvo. Com isso, todos os ataques durante o combate serão considerados Golpe Sujo, sendo estes ataques que causam Dor Lancinante e tem dano igual a de um ataque forçado, aumentando em +1d4 o dano dos golpes.

Condição: Inimigos de categoria B não são afetados pela Dor Lancinante. Contra-ataques não são considerados Golpe Sujo.

Aspecto de Instinto.

- **Duvet**

- Efeito passivo: A noção sobre o mundo do crime põe em pauta sua moral, fazendo repensar todas as suas atitudes até então. Com isso, um estado de redenção é alcançado, abrindo novos horizontes. O personagem passa a ter vantagem contra assassinos e criminosos, volta a receber efeitos de cifras e sigilos e recebe 1 ponto permanente de Percepção e Combate.

Sem limite.

Aspecto de Mente, Espírito e Emoção.

- *Peace Of Mind* {ATO 2 de Duvet}

- Efeito passivo: Com a nova percepção de mundo, as entidades lhe acolheram agora que o personagem se redimiui. Com isso, o trauma de classe é curado devido ao estado de espírito atual, além de agora ser capaz de receber os efeitos dos Regentes e ganhar 1 ponto de Atributo para Essência, Integridade e Força(E).

Aspecto de Mente, Emoção e Espírito.

- Last Goodbye

§ LADO A de Grace §

- Efeito Passivo: Assim que a personagem é abatida e encontra-se em estado de morto, fica cara a cara com o seu Regente, que lhe dá duas opções. Escolhendo a primeira delas, a personagem tem um ato de redenção antes de partir, concentrando toda sua energia restante para um ataque poderoso capaz de livrar seus amigos do perigo. Sendo assim, o personagem tem direito a realizar um último ataque que desejar, que tal será tonificado. Este ataque tem seu dano aumentado em 15 vezes, raio infinito após impacto e causa dano em Fogo-Fátuo.

Após realizar o ataque, o restante do corpo da personagem se esvai em forma de pó, marcando a morte de tal.

Condição: Este ataque não pode ser realizado com outros aspectos.

Aspecto de Espírito e Emoção.

- Grace

§ LADO B de Last Goodbye §

- **Efeito passivo:** Assim que a personagem é abatida e encontra-se em estado de morto, fica cara a cara com seu Regente, que lhe dá duas opções. Escolhendo a segunda delas, sacrifica 1d4 do PV máximo e 1d4 do PE máximo, o que faz com que a personagem seja tomada por uma energia que o motiva a ficar vivo e ajudar seus aliados, que lhe dá forças para continuar de pé e seguir em frente na batalha. Com isso, o personagem é ressuscitado, recebe Regeneração pelas próximas 3 rodadas com cura igual a 1d12 e recebe +4 pontos temporários de Vigor, Integridade, Força(F) e Força(E). Ao fim da cena atual, todos os efeitos se dissipam e a personagem sofre Desmaio instantaneamente.

Recarga: 40 cenas (ou 15 dias dentro da campanha)

Limite: Uso único, após isso entra em recarga.

Aspecto de Espírito e Emoção.

ASPECTO DE TCV 60

- **I-E-A-I-A-I-O**

- **Efeito ativo:** Uma vez por cena, o personagem pode realizar um teste de Essência com Roubo [MN25]. Caso passe no teste, o personagem consegue roubar um aspecto ou bênção a sua escolha de um adversário.

Custo de uso: 25 PD e 5 PE.

Duração: 1 cena.

Aspecto de Emoção, Instinto e Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- **DIRTY DANCING {ATO 3 de Duvet}**

- **Efeito ativo:** O que pode ser feito para redimir um renegado? Como um arauto dos Regentes, rouba todos os bônus de Cifras e Sigilos de adversários, passa todos os malefícios sobre aliados para todos os adversários e rouba 10 PE de cada adversário. o PE roubado se torna uma lâmina de fogo-fátuo que pode ser usada apenas uma vez, capaz de causar dano igual a todo o PE roubado.

Custo de uso: 2d12 PE e 15 PD

Aspecto de Espírito, Mente, Dor e Emoção.

Atirador

Soldados, mercenários, mafiosos, policiais e muitos outros são exemplos deste grupo de pessoas que não pensam duas vezes antes de pôr a mão em uma arma. Atiradores podem não só usar armas de fogo, como por exemplo armas explosivas, brancas e táticas. São verdadeiros guerreiros, mas fora isso não tem muito de especial.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar testes de rituais e liras sagradas.
- Combate se torna uma Técnica especializada.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo para Força(F), Destreza, Vigor e Força(E)
- Domínio sobre a Técnica Rastrear passa para nível 2
- Domínio sobre a Técnica Mira passa para nível 3

ASPECTOS DE CLASSE

- **Hit Me With Your Best Shot**
 - Efeito Passivo: 1 vantagem por padrão em testes de Mira.
 - Efeito ativo: Como um bom atirador, você sabe exatamente onde mirar. Pode rolar 3 testes de Mira para acertar pontos críticos e aumentar os danos causados. Cada sucesso aumenta o dano, nessa proporção:
 - 1 Sucesso: 1d4 extra de dano.
 - 2 Sucessos: 1d6 extra de dano.
 - 3 Sucessos 1d12 extra de dano.

Custo de uso: 15 PD.

Aspecto de Instinto.

- **Triggers**

- **Efeito ativo:** Saber como realmente puxar o gatilho pode ser de uma ajuda e tanto. Durante o combate, caso a arma esteja com metade de seu carregador cheio, pode descarregá-lo e utilizar as cápsulas de balas vazias para efetuar novos disparos. Os disparos de cápsula vazia causam 1 de dano por acerto e é possível dar um total de disparos igual a um carregador completo da arma empunhada.

Custo de uso: 10 + 1d20 PD

- **The Metal**

- **Efeito ativo:** O atirador é oportunista e vê qualquer objeto como algo ao seu favor. Consegue utilizar qualquer material que estiver ao seu dispor para fazer modificações em armas ou até mesmo balas especiais[pág.]

Custo de uso: 10 PD

Aspecto de Mente.

- **Shot The Sheriff**

- **Efeito passivo:** Se torna um pistoleiro nato que é capaz de sacar qualquer arma de fogo de empunhadura única com uma velocidade absurda, sem precisar gastar turno para sacá-las e permitindo usar duas armas de fogo de empunhadura única ao mesmo tempo .
- **Efeito ativo:** Se torna capaz de dar tiros como ataque surpresa no seu 1º turno em um combate.

Custo de uso: 5 PD

Aspecto de Instinto e Mente.

- **Shot Down In Flames**

- **Efeito ativo:** Um atirador sabe bem todos os segredos de sua arma. A personagem força o gatilho e sua válvula para causar 3 disparos extras que superaquece a arma, criando disparos flamejantes. Estes disparos flamejantes têm menos força de

penetração, porém causam queimaduras e podem incendiar o que atingirem, causando 1d6 de dano a mais por queimadura e 1d4 a menos ao dano padrão da arma.

Condição: O uso deste aspecto afeta o desempenho da arma, podendo causar sobrecarga na arma se utilizado 3 vezes na mesma cena. Caso isso aconteça, é impossível segurar a arma sem sofrer dano de queimadura igual a 1d8 por turno. O efeito de sobrecarga da arma dura por 2 rodadas.

Custo de uso: 10 PD.

Aspecto de Mente e Instinto.

- **Shadow On The Sun**

- **Efeito ativo:** No início da cena, pode se esconder para ganhar uma boa posição e atirar sem os inimigos saberem de onde os ataques vieram. Sendo assim, seus ataques sempre serão ataques surpresa e causam medo aos inimigos, fazendo com que eles tenham que fazer um teste de Sanidade para se manterem na batalha e não fugirem [MN15]. Após 3 turnos onde o personagem ataque, os inimigos identificam a direção dos tiros e o esconderijo do personagem, encerrando os efeitos do aspecto.

Custo de uso: 15 PD

Limite: 1 vez por cena.

Aspecto de Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- ***Bullet With Butterfly Wings*** {ATO 2 de Hit Me With Your Best Shot}
 - **Efeito ativo de *Bullet*:** Após muito esforço, o personagem domina totalmente a arte das armas de fogo. Agora, possui a capacidade de recarregar qualquer arma como ação livre, além da habilidade de ricocheteiar os tiros para realizar ataques surpresas através de testes de controle [MN15].
 - **Efeito ativo atualizado de Hit Me With Your Best Shot:**
 - 1 Sucesso: 1d6 de dano extra.

→ 2 Sucessos: 1d10 de dano extra.

→ 3 Sucessos: Dano dobrado

Custo de uso da *Bullet*: 2 PD para recarga como ação livre e 8 PD para tiros ricochetes.

Custo de uso da Hit Me: 25 PD.

Aspecto de Mente e Instinto.

ASPECTO DE TCV 60

- *THIS FFIRE* { *CPL* de *Triggers* e *Shot Down In Flames* }

- Efeito ativo de *THIS FFIRE*: De que maneira é possível explorar o potencial completo de uma arma?

100% de potência, 0% de desperdício. Durante o combate, danifica propositalmente a arma para atirar rapidamente todas as balas no carregador e causar uma sobrecarga proposital que transforma os tiros em rajadas flamejantes, as quais causam dano de queimadura total igual a 2d20(dano não é causado por cada um dos projéteis e sim pelo todo) ao longo de 2 rodadas, além de dano crítico padrão garantido. As rajadas flamejantes gastam munição, mas também funciona com cápsulas vazias, podendo descarregar um pente completo da arma deste modo e com cada cápsula vazia causando 2 de dano.

Duração: 8 rodadas.

Custo de uso: 30 PD.

Contravenção de uso: Manter a arma empunhada causa 1d10 de dano de queimadura por rodada, e a arma se incapaz de ser utilizada após o uso deste aspecto, fazendo a ser considerada Destruída.

Aspecto de Espírito, Instinto e Dor.

Especialista de Campo

Certos indivíduos possuem uma experiência e um conhecimento admirável, aproveitando disso como ferramentas durante os combates. Costumam utilizar habilidades desenvolvidas ao longo da vida e lutar de maneira sistemática, seguindo posições e objetivos que contribuem para seus aliados.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar rituais e líras sagradas.
- Começa obrigatoriamente como Filho de Ninguém.
- Todas as Técnicas requisitam de um nível de expertise e começam com nível de domínio 0, que concede penalidade por padrão no teste.

BÔNUS DE CLASSE

- +2 Pontos de Atributo de distribuição livre.
- A cada marco de TCV alcançado, garante direito a aumentar o nível de domínio de uma Técnica.
- Direito a aumentar o nível de domínio de mais 3 Técnicas a sua escolha.
- Ao invés de uma Formação comum, tem direito a uma Formação avançada.

ASPECTOS DE CLASSE

-
- Look Like You Know
 - Efeito passivo: Seus conhecimentos gerais sobre luta lhe concedem habilidades fora do comum. Assim que liberar este Aspecto, pode adquirir um Aspecto simples a sua escolha entre as Classes Espadachim, Pugilista e Tanque.
 - Efeito passivo: Como um bom investigador, está sempre atento aos sinais do inimigo. Em batalha, consegue premeditar o primeiro ataque direcionado ao personagem através de um teste Investigação [MN 10], onde se passar, tem um turno extra além do direito de reação.
- Aspecto de Mente.
-

- **Komorebi**

- **Efeito ativo:** Estar preparado para qualquer situação é uma habilidade essencial de um Especialista de Campo. Durante o combate, caso sofra um efeito maléfico que altera seus status, passa a rodada investigando a causa e descobre seu efeito de reversão. Na rodada seguinte, volta a Estabilidade e fica imune ao efeito até o resto do combate, podendo tratar aliados afetados pelo Status maléfico como ação livre.

Custo de uso: 10 PD + 1 rodada.

Aspecto de Instinto e Espírito.

- *Ain't No Mountain High Enough* {ATO 2 de Look Like You Know}

- **Efeito passivo:** Seus conhecimentos gerais sobre suporte em combate lhe concedem habilidades fora do comum. Assim que liberar este Aspecto, pode adquirir um Aspecto simples a sua escolha entre as Classes Adjutor, Pacifista e Narcótico.
- **Efeito passivo:** Consertar qualquer item, fabricar, sintetizar fármacos ou curar um aliado se tornam ações que podem ser realizadas como ações livres.

Aspecto de Mente e Instinto.

- **In A Sentimental Mood**

- **Efeito ativo:** Faz uma análise completa do terreno, descobrindo como utilizá-lo ao seu favor. No início do turno, a personagem utiliza qualquer cobertura para se esconder, necessitando de um teste de Percepção e Rastrear para ser encontrado [MN25]. Enquanto não encontrado, pode preparar uma armadilha por turno de cada personagem na batalha, onde caso plante 7 armadilhas, todos os adversários se encontraram em Terreno Perigoso, obrigando os mesmos a realizarem testes de Reflexo [MN12]. Caso algum adversário falhe, é imobilizado e sofre 15 de dano pela armadilha, também revelando o sumiço da persona e encerrando o efeito.

Custo de uso: 20 PD.

Aspecto de Instinto e Mente.

- **SANTANA'S BLACK MAGIC WOMAN {ATO 3 de Look Like You Know}**

- Efeito passivo: Seus conhecimentos gerais sobre esse e os outros planos lhe concedem habilidades fora do comum. Assim que liberar este Aspecto, pode adquirir um Aspecto simples a sua escolha entre as Classes Ilusionista, Arcano e Músico.
- Efeito passivo: O personagem lê as liras e os sigilos como uma cigana que lê a mão de um bem aventurado. Durante o combate, caso o ritual adversário tenha efeito de controle, consegue traduzir momentaneamente um contra-feitiço capaz de anular os efeitos causados por tal lira ou sigilo.

Aspecto de Instinto e Emoção.

- **Change (In The House Of Flies)**

- Efeito ativo: Adaptabilidade é um ponto chave para o sucesso em combate. Durante o combate, faz uma leitura completa do rival, de modo que a cada 3 tentativas de ataques sofridos, o 4 já é previsto, desviando sem dificuldades do golpe e copiando a ação inimiga como contra-ataque.

Custo de uso: 15 PD.

Aspecto de Mente e Instinto.

ASPECTO DE TCV 60

- ***Strawberry Fields Forever* {ATO 4 de Look Like You Know}**

- Efeito passivo: Seus conhecimentos gerais sobre golpes sujos, segredos antigos e outros métodos de luta lhe concedem habilidades fora do comum. Assim que liberar este Aspecto, pode adquirir um Aspecto qualquer a sua escolha, desde que possua os níveis anteriores em casos de Atos evoluídos ou CPLs, entre as Classes Necromante, Atirador, Criminoso e Assassino.

- **Efeito passivo:** Ao ser atacado por qualquer entidade, identifica o tipo do golpe e objeto utilizado, procurando a melhor maneira de contra ataque através de suas Técnicas. Ao contra atacar, escolha uma Técnica com domínio acima do nível 7, onde tendo êxito em seu teste [MN10], ganha um bônus importante, sendo estes:
 - **Ferramentaria:** Com movimentos rápidos, desmonta e inutiliza qualquer equipamento variado a escolha, desarmando o adversário.
 - **Tecnologia:** Com movimentos rápidos, inutiliza e sobrecarrega qualquer equipamento que possua peças eletrônicas, permitindo que entre em chamas e cause 1d10 de dano de queimadura elétrica imediatamente, além de 1d4 de dano de queimadura ao longo das próximas 2 rodadas.
 - **Furto, Furtividade, Arrombar ou Enganação:** Vasculha rapidamente tudo o que o adversário carrega, podendo roubar 1 de seus itens ou esconder algum objeto.
 - **Psicologia, Intimidação, Lábria ou Sanidade:** Desestabiliza o inimigo ao apavorá-lo tremendamente, quebrando sua sanidade mental e causando Terror por 1 turno.
 - **Sigilação ou Música:** Inscreve uma lira sagrada ou um sigilo em seu rival sem que ele note, fazendo com que o efeito do ritual seja garantido.
 - **Química, Biologia e Medicina:** Usando a ciência ao seu favor, é capaz de direcionar seu golpe a pontos vitais e aproveitar de feridas pré-existentes para infeccioná-las de forma veloz, causando 1d8 de dano a mais.
 - **Artes:** Transforma o adversário em uma obra de arte dadaísta, cegando o mesmo através de qualquer líquido possível e quebrando seus ossos como se fosse uma escultura, causando 1d6 de dano a mais, além de causar Dor Lancinante e Cegueira, que concedem 3 penalidades.

- Reflexo, Percepção ou Esquiva: Extremamente ligeiro, saqueia e arremessa em distâncias aleatórias os itens do inimigo, em seguida realizando uma rasteira e se afastando do alvo novamente.
- Mira ou Combate: Na sede de luta, consegue dobrar a intensidade do ataque, garantindo um golpe ou tiro extra e garantindo dano crítico em dos ataques.
- Controle: Imobiliza e prende o adversário, deixando-o sem agir por 2 turnos e debilitado na rodada em que se soltar.

Condição: É ativado apenas quando sofrer uma tentativa de ataque.

Aspecto de Emoção, Instinto e Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- *A ESTOS HOMBRES TRISTES* {CPL de *Change(In The House Of Flies)*, *In A Sentimental Mood* e *Komorebi*}
 - Efeito ativo: Depois de ter passado pelas situações mais adversas, a personagem se torna um estrategista nato e consegue utilizar dos mais diversos artifícios para se destacar em batalha. Durante o combate, qualquer efeito maléfico recebido será curado imediatamente no turno seguinte, além de poder sanar o Status de qualquer aliado como ação livre. Além disso, após a primeira rodada, memoriza o terreno de forma que não é atingido por qualquer armadilha até o fim do combate, possui 2 vantagem em Furtividade e Esquiva para se camuflar no ambiente e se proteger de ataques diversos, além de garantir um ataque surpresa como ação livre em seu turno. Por fim, compreende todo o cenário da batalha atual e tem a possibilidade de gastar seu turno realizando uma ação de alto valor com efeito garantido, sendo estas:

- **Assistência médica:** Trata rapidamente o aliado com mais ferimentos, recuperando até 3d20 de vida.
- **Flanquear:** Acompanha o próximo ataque realizado por aliado para aumentar ainda mais o estrago causado, causando 1d12 de dano perfurante + 1d6 de dano explosivo + 2 de dano de impacto.
- **Assistência técnica:** Utiliza 5 recursos diferentes, inclusive do terreno, para construir e reparar o que quiser, reparando todos os equipamentos aliados na rodada, concedendo um suprimento a escolha do jogador entre caixa de munições, de granadas letais ou de relíquias.
- **Apoio ritualístico:** Qualquer lira ou sigilo invocado por aliado a seguir tem seus efeitos aumentados em +10. Em casos de o efeito ter ação de controle e não causar dano nem cura, aumenta a duração em 2 rodadas.

Condição: Só pode ser ativado em seu primeiro turno no combate.

Duração: Até o fim da cena.

Custo de uso: 50 PD.

Aspecto de Mente.

Narcótico (OPUM)

Movidos pelo ópio, estas pessoas amam abusar de qualquer substância ou método para superar barreiras da biologia e física para conseguirem o que querem. Durante um combate, com toda certeza você não gostaria de encontrar um Narcótico com o sangue fervendo em adrenalina.

RESTRICÇÕES DE CLASSE

- O personagem precisa manter constantemente algum Status que não seja Estável. Caso fique Estável, perde 1 PD por minuto.
- Sanidade se torna uma Técnica especializada.
- -1 Ponto de Atributo de Integridade.
- Usar mais de 5 vezes aspectos em um único dia (período de 5 cenas) causa Overdose, Status que tem os mesmos efeitos do Status Morrendo.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo em Vigor e Essência.
- Domínio sobre as Técnicas Resistência e Intimidação passa para nível 2
- Recebe uma Bênção única de classe.

BENÇÃO DE CLASSE

-
- Eye In The Sky
 - Efeito ativo: O uso constante de drogas e entorpecentes têm efeitos que podem se tornar permanentes no usuário, e este é o caso. O consumo excessivo de drogas deformou a noção de realidade do personagem de tal forma que consegue enxergar os diversos planos de existência e, pagando pelo preço, é capaz de alterar os efeitos causados por elementos primordiais. Fogo causa Regeneração, água causa Envenenamento, ar causa Luminescência, etc.
 - Custo de uso: 10 PD + 1d6 PE + 1d4 PV.
 - Bênção do O'rac Ulo.
-

ASPECTOS DE CLASSE

-
- X-SLIDE
 - Efeito ativo: Sentidos aguçados e altos níveis de energia. Durante o combate, a persona realiza um ataque em rasante que permite atingir todos os seus inimigos em uma velocidade vertiginosa, com dano igual a 1d8 + 2d6. Além disso, têm direito a mais uma ação livre.
 - Custo de uso: Ingestão de Metanfetamina e 10 PD.

Aspecto Instinto, Mente e Emoção

- **Big Dawgs**

- **Efeito passivo:** Um frenesi absurdo sobe a cabeça do personagem, o tomando por uma sede de luta inimaginável. Durante as próximas rodadas, aumenta em +1 o Fator de Velocidade e concede uma vantagem em testes de Destreza e Esquiva.

Duração: 3 rodadas.

Condição de ativação: Ingestão de Anfetamina.

Aspecto de Emoção.

- **Hooligang**

- **Efeito passivo:** O corpo fica fora de controle e espasmos tomam por completo o personagem. Qualquer ação necessita de dois testes para ter êxito. Em contrapartida, todo e qualquer resultado terá seu valor dobrado, inclusive valores de dano e de cura.

Condição de ativação: Ingestão de Pó de Anjo + 5 PV

Aspecto de Instinto e Dor.

- **FE!N**

- **Efeito ativo:** Tomado por uma sensação de adrenalina viciante, o seu sangue chega a ferver e o personagem entra em um alerta constante. Quando entrar em contato com qualquer ser vivo, causa dano de Queimadura igual a 1d6, além de conceder direito a duas ações de contra ataque sempre.

Duração: 3 rodadas.

Custo de uso: Ingestão de Cocaína + 10 PD.

Aspecto de Instinto e Emoção.

- **Million Dollar Baby**

- **Efeito passivo:** A noção de tempo se perde completamente, tudo se passa extremamente devagar, inclusive seus movimentos, mesmo que ainda assim se tornem muito mais fluidos. Atingido

pela psicose de Korsakoff, aumenta momentaneamente o Reflexo em 3 níveis e é capaz de usar uma única vez um Aspecto simples da Classe Combatente.

Duração: 4 rodadas

Condição de ativação: Alta ingestão de Álcool.

Aspecto de Mente.

- Sky

- Efeito ativo: Alguns chegam a dizer que drogas são capazes de te fazer flutuar e te deixar leve, acredito que este seja o caso. A personagem tem seus sentidos neurais reduzidos, aumentando momentaneamente em 2 níveis a Resistência e o Vigor e ignorando 5 pontos de danos de qualquer ataque físico recebido.

Duração: 3 rodadas

Custo de uso: Ingestão de Ópio ou Opioides + 10 PD.

Aspecto de Mente e Dor.

ASPECTO DE TCV 60

- **CALA BOCA TRABALHO** { **CPL** de **X-SLIDE** E **Big Dawgs** }

Um fervor toma o corpo da personagem, que se sente capaz de fazer qualquer coisa e o levando a uma velocidade de movimento absurda.

- Efeito passivo: Aumenta em +2 o Fator de Velocidade da persona, garante uma ação livre extra em cada um de seus turnos e concede vantagem em testes Destreza e Esquiva.
- Efeito ativo: Realiza uma série de golpes em rasante, atingindo três vezes cada um dos adversários no campo de batalha e causando dano igual a 1d8 + 2d6 + 3d4 para cada acerto. Cada um dos três golpes realizados necessitam de testes de Combate para serem efetivos[MN15]

Duração do efeito passivo: 3 rodadas.

Condição de ativação do efeito passivo: Ingestão de MDMA ou Ecstasy.

Custo de uso do efeito ativo: Ingestão de MDMAs ou Ecstasy + 15 PD.

Aspecto de Mente, Instinto e Emoção.

ASPECTO TCV 60

- **KEEP UP** { **CPL** de **Sky** e **FE!N** }
 - Efeito ativo: Seguindo tradições africanas, o consumo do que podemos chamar de “Sais de Banho” não é problema para seu personagem, mas sim para seus inimigos. Durante toda a cena, a persona tem a temperatura do corpo extremamente elevada, causando dano de Queimadura a adversários igual a 2d6, além ignorar 8 pontos de dano de qualquer ataque físico recebido, aumentar momentaneamente em 3 níveis o Reflexo e a Resistência.

Custo de uso: Ingestão de Catonina ou Khat + 10 PV + 20 PD.

Aspecto de Dor, Mente, Emoção e Instinto.

Pacifista (NO-GRBS)

Na busca pelo Nirvana, os Pacifistas pregam um estilo de combate sem dor e sem violência. Abandonando todas e quaisquer habilidades de luta, se tornaram mestres diplomacia e agilidade, derrotando adversários apenas com o poder do espírito e da palavra. Claro que isso não impede de aplicar uma severa penitência

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- Combate se torna uma Técnica especializada.
- -1 Ponto de Atributo em Força (F).
- 3 penalidades em testes de armas, sigilos ou liras que causam dano.
- Causar dano físico causa dano espiritual em si próprio, perdendo 5 PE a cada ponto de dano causado.

BÔNUS DE CLASSE

- +1 Ponto de Atributo em Destreza e Intelecto

- +2 Pontos de Atributos em Força (E), Essência e Integridade
- Treina a Técnica Psicologia.
- Domínio sobre a Técnica Lábria passa para nível 2.
- Meditar recupera PE extra igual 2d4 a mais.

ASPECTOS DE CLASSE

- **Luv(Sic)**
 - Efeito passivo: Quando estiver em uma cena de combate, ativa um modo igual a um sexto sentido, ignorando os próximos 6 ataques de qualquer ser vivo até TCV 30.
Aspecto de Instinto.
-

- ***Luv(Sic) pt2* {ATO 2 de Luv(Sic)}**
 - Efeito passivo: Quando estiver em uma cena de combate, ativa um modo igual a um sexto sentido, ignorando os próximos 8 ataques vindos de qualquer ser vivo até a TCV 50 e tendo 3 vantagens em testes de Reflexo e Esquiva contra TCV 60.
Aspecto de Instinto.
-

- ***LUV(SIC) PT3* {ATO 3 de Luv(Sic)}**
 - Efeito ativo: Dentro de uma cena de combate, canaliza sua força espiritual e cria um campo ao seu redor que atua como um reflexo das ações inimigas. Além de ignorar até 20 pontos de dano de qualquer ataque, retorna dano espiritual como punição mental equivalente a quantidade de golpes sofridos.
Custo de uso: 15 PD + 1d4 PE.
Aspecto de Espírito e Instinto.
-

- ***Luv(Sic) pt4* {ATO 4 de Luv(Sic)}**
 - Efeito ativo: Sendo um pacifista nato, uma das coisas que mais repugna são armas. Dentro de uma cena de combate, materializa um espectro formado por energia espiritual, que consegue se dividir em raios e paralisar no ar qualquer arma, impedindo

armas de fogo de disparar projéteis e armas brancas (inclusive flechas) de serem movidas.

Duração: 2 rodadas

Custo de uso: 20 PD + 1d8 PE.

Aspecto de Espírito.

- **LUV(SIC) PT5** {ATO 5 de Luv(Sic)}

- Efeito ativo: Apurando habilidades desenvolvidas anteriormente, chega-se em um novo nível. Durante o combate, canaliza sua força espiritual em um espectro com capacidade de paralisar até 5 adversários ao mesmo, no qual caso não consigam escapar da paralisia dentro de 2 rodadas[teste de Controle e Integridade com MN igual a 32], adormecem instantaneamente.

Duração: 3 rodadas.

Custo de uso: 25 PD + 1d10 PE.

Aspecto de Espírito e Mente.

- **Luv(Sic) pt2 Acoustica**

- Efeito passivo: A aura e a paz de espírito carregada pela personagem afeta todo o campo de batalha. Quando sofre uma tentativa de ataque, aplica o efeito Descoordenado ao adversário. Quando algum inimigo tem este efeito, consegue criar um vínculo com tal, que permite convencê-lo a abandonar a luta através do diálogo, fazendo um teste de Lábia[MN15] contra um teste de Intelecto do adversário [MN maior do que valor do teste de Lábia].

Condição: Adversários que possuem 5 de Intelecto ou mais não são afetados.

Aspecto de Espírito e Mente.

ASPECTO DE TCV 60

- **PERFECT CIRCLE** {CPL de Luv(Sic) pt4 e Luv(Sic) pt2 Acoustica}

- Efeito ativo: Seguindo os valores do caminho do darma, concentra sua energia espiritual de forma a criar um grande círculo que abrange os outros indivíduos dentro do campo de batalha, tanto aliados como inimigos. Depois de conjurado o círculo, qualquer ser que tenha intenções de ferir alguém sofre Intangibilidade, sendo incapaz de tocar e interagir com qualquer outra coisa dentro do círculo.
- Efeito passivo: A sua presença em si já é o suficiente para abalar a moral e objetivos dos demais. No início do combate, os adversários recebem o efeito Desconcertado, que permite a personagem convencê-los a abandonar a luta e ainda por cima se tornarem seguidores do pacifismo. Para isso realiza um teste de Lábia e Essência [MN25] contra um teste de Intelecto e Integridade [MN maior do que valor do teste de Lábia e Essência] de cada adversário individualmente.

Duração do efeito ativo: 3 rodadas.

Custo de uso do efeito ativo: 4d4 PE + 20 PD.

Aspecto de Espírito, Mente e Instinto.

ASPECTO DE TCV 60

- **LUV(SIC) GRAND FINALE** {ATO 6 de Luv(Sic)}
 - Efeito passivo: Assim que se inicia um combate, recebe o efeito Flor de Lótus, que concede imunidade a qualquer tipo de dano físico e ignora 20 pontos de dano espiritual.
 - Efeito ativo: Fazendo uso de todos os seus ensinamentos e habilidades ancestrais aprendidas, a persona utiliza a própria energia espiritual para criar uma redoma que engloba todos dentro do campo de batalha. Dentro da redoma, a qual cria um cenário desconexo da realidade (a critério do jogador imaginar este cenário), causa diversos efeitos em seus adversários:
 - Qualquer ataque realizado tem o 20 de dano físico redirecionado aquele que realizou o golpe.

- Todos aqueles que tentem realizar ataques, caso falhem, sofrem imediatamente Paralisia, com duração de 1 rodada.
- Todos são obrigados a fazerem testes de Integridade no início de seus turnos [MN15], onde ao falhar são banidos da redoma, sofrem Desmaio e sofrem 1d20 de dano espiritual como punição mental.

Duração do efeito passivo: Se encerra assim que algum adversário sofra dano.

Condição de ativação do efeito passivo: gasta 1d20 PD + 1d10 PE imediatamente.

Duração do efeito ativo: 4 rodadas.

Condição do efeito ativo: Seres a partir de TCV 50 tem apenas 10 de dano redirecionado a si e não sofrem Desmaio ao serem banidos da redoma.

Custo de uso do efeito ativo: PD total + 1d20 PE.

Aspecto de Espírito, Emoção, Mente e Instinto.

Espadachim

Um dos mais clássicos estilos de luta da história. Espadachins possuem uma técnica avançada quando tratamos de armas brancas, criando diversos estilos de luta diferente com base nas armas empunhadas. Samurais, cavaleiros, vikings, otomanos. Cada um destes e outros criaram técnicas até hoje valorizadas pelos Espadachins.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- 3 penalidades ao realizar testes armas de fogo.
- -1 Ponto de Atributo em Vigor e Integridade.
- A utilização de qualquer tipo de armadura causa penalidade extra a Destreza, Reflexo e Esquiva, chegando até 3 penalidades de acordo com o peso da proteção.
- Projéteis perfurantes como balas e flechas tem mais efeito sobre a personagem, causando sempre 1 de dano a mais por projétil.

BÔNUS DE CLASSE

- **+1 Ponto de Atributo em Destreza e Essência.**
- **Domínio sobre a Técnica Combate passa para nível 2**
- **O tipo da arma branca que empunhar concede bônus variados de Atributo enquanto estiver equipada.**
- **O uso de nenhuma proteção sequer garante 2 vantagem extra a Destreza, Reflexo e Esquiva.**
- **A partir do início do combate, a cada 2 rodadas consegue prever 1 ataque e ignorá-lo completamente.**

ASPECTOS DE CLASSE

- **Crust**

- **Efeito ativo: O foco e uma mente limpa são essenciais para aqueles que seguem o Bushido. O personagem pausa momentaneamente suas ações e se concentra totalmente em si, agindo apenas em uma situação de contra-ataque, na qual consegue rebater qualquer ataque físico, até mesmo balas e flechas, além de cancelar a detonação de explosivos.**

Caso o ser que realizou ataque esteja próximo, causa dano perfurante igual a 1d10.

Custo de uso: Empunhar uma Katana ou uma Wakizashi + 10 PD.

Aspecto de Espírito e Instinto.

- **Warriors**

- **Efeito passivo: Sem medo do que vem pela frente, avança no campo de batalha flanqueando seus inimigos. Cada uma das ações de movimento fornece Potência à personagem que, quando recebe 3 acúmulos de Potência, garante acerto crítico em seu próximo ataque.**

Condição de ativação: Empunhar armas brancas de porte pesado ou empunhadura dupla.

Aspecto de Instinto.

- **The Battle Of Evermore**

- **Efeito ativo:** Uma vez em batalha, jamais recuar. Durante o combate, recebe o efeito de Frenesi de Batalha caso fique com menos da metade de sua vida máxima. Este efeito concede Regeneração de PD igual a 1d6 em todas as rodadas até o fim do combate, além de permitir que a própria energia espiritual crie uma aura em volta de si e causa 1 ponto de dano de Luminescência a cada turno que um adversário se manter extremamente próximo do personagem.

Custo de uso: 1d8 PE + 15 PD.

Aspecto de Instinto e Espírito.

- **The Power And The Glory**

- **Efeito ativo:** Bárbaros não sabem nem dizer o que é uma derrota. Em combate, avança furiosamente contra seus adversários e, com um grande salto, golpeia o chão causando dano de queda em área. O dano causado equivale ao dano crítico da arma empunhada mais dano de impacto igual a 2d8, com o dano de impacto podendo ser ignorado caso o adversário passe em um teste de Resistência [MN18].

Custo de uso: Empunhar armas brancas conjuntas de porte leve + 10 PD.

Aspecto de Instinto.

- **Verve's Lucky Man**

- **Efeito passivo:** O que pode se dizer de um homem tão sortudo? Durante o combate, caso esteja prestes a receber um golpe fatal, é obrigado a realizar um teste de sorte com 1d10 [MN8], no qual caso tenha êxito, ignora completamente o dano recebido do ataque.

Limite: 1 vez a cada dia (ou 5 cenas).

Aspecto de Instinto.

- **Cowboys From Hell**

- Efeito ativo: Não existe misericórdia em guerras. Durante o combate, quando sofrer uma tentativa de ataque e esquivar com êxito, a personagem golpeia de forma fatal o inimigo, abrindo as costas de tal. Caso o adversário esteja acima de de TCV 35, o golpe causa dano de perfurante igual a 3d6.

Custo de uso: Empunhar armas brancas conjuntas de porte leve + 25 PD.

Aspecto de Instinto e Dor.

ASPECTO DE TCV 60

- **Samurai** {ATO 2 de Crust}

- Efeito passivo: Como um bom samurai, sabe que a raiva não é um bom motivador. Durante o combate, a persona tarda seu turno para agir apenas em contra-ataques, permitindo que aprenda o ponto fraco de seus inimigos, sempre acertando qualquer golpe realizado e transformando qualquer ação de Reflexo como ação de ataque também.
- Efeito ativo: Entra em um estado de concentração extrema na qual passa a agir apenas ao ser atacado, realizando um golpe que bloqueia qualquer tipo de ataque, tanto espiritual quanto físico. Caso o ser que realizou ataque esteja próximo, causa dano perfurante igual a 1d20 + 1d6.

Condição de ativação: Empunhar uma Katana ou uma Wakizashi.

Custo de uso do efeito ativo: Empunhar uma Katana ou uma Wakizashi + 10 PD.

Aspecto de Mente, Instinto e Espírito.

ASPECTO DE TCV 60

- **ELP'S LUCKY MAN** {CPL de The Battle Of Evermore e Verve's Lucky Man}

- **Efeito passivo:** Verdadeiramente um indivíduo intocável e um guerreiro nato. Durante o combate, caso sofra um ataque físico, rola-se um d20 como teste de sorte [MN13], no qual se tiver êxito ignora o dano recebido e ainda despedaça completamente o objeto utilizado no golpe, quebrando espadas, balas, inutilizando explosivos e mais. No caso de um ataque de distância corpo a corpo, este efeito ainda causa uma explosão de energia espiritual ao seu redor, causando dano de Luminescência igual a 1d20 e lhe concede Regeneração de PD instantânea igual a 2d10.

Condição de ativação: Empunhar uma arma branca de porte médio a empunhadura dupla, ou armas brancas conjuntas de porte leve.

Aspecto de Espírito e Instinto.

Necromante

Cada um tem seus métodos para conseguir o que quer, mas às vezes nem mesmo os fins justificam os meios. Necromantes são indivíduos repugnantes que utilizam o fúnebre e os mortos para que seus inimigos sucumbam, causando dor e terror por onde passam.

RESTRIÇÕES DE CLASSE

- Caso o PV ou o PE fique cheio, o personagem tem morte instantânea com base em qual valor está completo.
- PD se torna energia vital e não pode ser utilizada para Sigilos, Aspectos, Bênçãos ou Liras, sendo uma reserva que pode ser utilizada para recuperar PV ou PE de acordo com o quanto e o que o jogador desejar.
- Começa com o PE e o PV na metade.
- 3 penalidades ao realizar testes de armas, liras ou sigilos que não sejam caóticos
- -1 Ponto de Atributo em Força(F), Essência e Vigor.

BÔNUS DE CLASSE

- **+1 Ponto de Atributo em Integridade, Intelecto e Força(E)**
- **Caso o PV ou o PE chegue a 0, não morre imediatamente, podendo continuar ação por até 5 rodadas caso não se cure neste meio tempo. Morre definitivamente apenas se nesta situação sofra dano equivalente a metade do PV ou PE máximo.**

ASPECTOS DE CLASSE

- **Black Hole Sun**
 - **Efeito passivo: Saudando todas as entidades obscuras da caosfera, a personagem oferece os mortos em combate como sacrifício, mesmo que sejam aliados. Durante o combate, caso qualquer indivíduo tenha uma morte física completa, transcende todo o campo de batalha para o plano astral e leva todos a um cenário desconexo da realidade (a critério do jogador descrever este cenário), ressuscitando o ser abatido e recuperando completamente seu PV, porém causando 10 de dano espiritual a todos os adversários, inclusive o indivíduo ressuscitado.**
Limite: 1 vez a cada 5 cenas.
Aspecto de Espírito e Dor.
-

- **The Writ**
 - **Efeito ativo: As entidades ancestrais atendem desejos através da dor. A persona cria um corte em si mesmo e utiliza do próprio sangue para escrever uma prece que cria inúmeras correntes feitas de caos ao seu redor, tornando o terreno perigoso e, caso alguém entre em contato com as correntes, sofre Instabilidade e Paralisia por 1 turno.**
Duração: 2 rodadas.
Custo de uso: 9 PV + 8 PE.
Aspecto de Dor.
-

- **Last Caress**

- **Efeito passivo:** Usando sua energia vital, cria uma aura terrível ao seu redor. Em qualquer situação, caso alguém se aproxime do personagem, ficando a uma curta distância, e possua algum ferimento, sofre dano de Apodrecimento igual a 1d6 por rodada. **Condição:** Perde 1d8 PE por rodada até que desative este Aspecto.
Aspecto de Dor e Espírito.
-

- **Romeo's Distress**

- **Efeito ativo:** Nada que um bom sacrifício desesperado para invocar a ajuda de bestas ancestrais. Durante o combate, finca uma lâmina em seu abdômen enquanto realiza uma prece, fazendo com que saia orbes de escuridão da ferida, que perseguem adversários e causam dano de Apodrecimento igual a 1d12 para todos os inimigos.
Custo de uso: 15 PV + 10 PE.
Aspecto de Dor e Espírito.
-

- **Cyaho (Sudno)**

- **Efeito passivo:** A presença da persona chega a ser fantasmagórica e causa terror no campo de batalha. Durante o combate, todos os adversários devem realizar testes de Sanidade [MN15] no início de seus turnos, onde se falharem uma vez ficam Desequilibrados e se novamente se tornam Insanos.
Caso qualquer indivíduo se torne Insano, inclusive aliados, entra num estado de loucura que obriga fazer um teste de Intelecto e Controle [MN20], onde se falhar se automutila, causando 1d20 de dano físico a si próprio.
Condição: Assim que alguém morra através deste Aspecto, o efeito é encerrado imediatamente.
Recarga: 1 vez a cada 2 dias (ou 10 cenas).
Aspecto de Dor e Emoção.
-

- **Void In Blue** {ATO 2 de Romeo's Distress}

- Efeito ativo: Às vezes para receber ajuda de entidades antigas, elas desejam que você entregue até suas entranhas. Durante o combate, utiliza uma lâmina para abrir completamente seu abdômen, que se transforma em um portal para invocar 3 Spectros[pág.] que atacam remotamente os adversários. Após invocá-los o portal se fecha e do ferimento sobra apenas a cicatriz.

Valores do Spectros aliado:

→ Destreza: 3.

→ Força(F): 0 | Força(E): 5.

→ Dano: 2d20 de dano físico ao entrar em contato com um indivíduo.

→ Ataca sobre a ordem do Necromante que o invoca.

Custo de uso: 25 PV e 15 PE.

Aspecto de Dor e Espírito.

ASPECTO DE TCV 60

- **THRILLER** {ATO 3 de Romeo's Distress}

- Efeito ativo: Seria muito mais fácil se alguém lutasse por você em batalhas, não? Durante o combate, a personagem se automutila e oferece o corpo de um indivíduo abatido como sacrifício, seja aliado ou inimigo, para convocar a ajuda de suas entidades. Em troca disso, traz de volta dos mortos uma frota de 15 Assombrações para atacar seus inimigos.

=====

Assombrações: Vindo diretos de um pesadelo, as As Assombrações são seres formados por uma energia espiritual corrompida pertencente a uma alma que deixou os planos de existência a muito tempo, tendo a aparência de esqueletos fantasmagóricos formados pelo o que parece uma névoa negra e com olhos brilhando em um vermelho rubro.

Atributos:

→ Força(F), Força(E) e Destreza: 1.

→ Integridade, Essência e Vigor: 0.

→ Intelecto: 3.

→ PV: 1/1 | PE: 1/1.

Benção:

→ Dead Wrong: Apenas a existência de um ser como este é sinal de perturbação e rancor vindo de sua antiga alma, querendo trazer quantos puder para seu mundo. Ao entrar em contato com algum ser, causa dano de Apodrecimento igual a $2d12 + 3d20$.

=====

Custo de uso: 35 PV + 25 PE + Um cadáver.

Aspecto de Espírito, Dor e Emoção.

ASPECTO DE TCV 60

- ***IDON'T WANNA BE ME*** {CPL de **The Writ** e **Black Hole Sun**}
 - Efeito ativo: Às vezes nós desejamos trocar de lugar com outras pessoas. Quando quiser, caso haja algum cadáver em sua proximidade, transfere seu espírito para este corpo. Ao realizar esta ação, recupera todas as memórias daquele corpo, consegue utilizar o restante da energia vital do mesmo para conjurar sigilos (PV: 25/25 e PE: 25/25 enquanto estiver incorporando o cadáver, onde caso esgote um dos valores, retorna para o seu corpo original), e como se não bastasse, consegue transcender até 3 adversários para o plano astral (a critério do jogador descrever este cenário) para atacá-los como bem entender e os desconectando do restante da batalha.

Custo de uso: 30 PV + 40 PE + Um cadáver.

Aspecto de Espírito e Dor.

Formação

Antes do sobrenatural fazer parte da vida das pessoas que lutam pela segurança (ou queda) da sociedade, possuíam trabalhos e uma rotina em sua vida mundana. As formações definem aspectos vindo do seu passado e técnicas que desenvolveu ao longo da vida e assim como a classe, não podem ser redefinidas, já que o conhecimento é algo que não é possível de ser retirado. Formações são capazes de melhorar 1 nível Técnicas comuns e treinar Técnicas especializadas. No caso em que a personagem já é treinada em uma certa Técnica, a formação a melhora em 1 nível também.

Formações comuns

Militar

TÉCNICAS MELHORADAS

- Mira
- Combate
- Resistência

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Seek N Destroy
 - Efeito passivo: O personagem não sofre mais penalidade em terrenos difíceis e sempre irá resistir um valor igual a 1d4 de dano de qualquer ataque, devido a experiência ganha nos longos dias no quartel.
- Sem limite.
- Aspecto de Mente e Dor
-

Médico

TREINA A TÉCNICA

- Medicina

TÉCNICAS MELHORADAS

- Reflexo

- Iniciativa

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Save The Children

- Efeito passivo: Qualquer penalidade ao realizar testes de Medicina em combate é anulada e não precisa mais de testes de Sanidade ao tratar personagens no estado de morrendo, além de ganhar uma vantagem em testes de Medicina fora de combate.

Sem limite

Aspecto de Emoção e Mente.

Psicólogo

TREINA A TÉCNICAS

- Psicologia

TÉCNICAS MELHORADAS

- Sanidade
- Controle

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Mind Games

- Efeito passivo: Quanto maior o vínculo a um personagem, maior a vantagem que terá em testes de Psicologia(vantagem padrão para qualquer pessoa; vantagem dupla para amigos; vantagem tripla para familiares).

Sem limite.

Aspecto de Emoção.

Integrante de banda

TREINA AS TÉCNICAS

- Música
- Artes

TÉCNICAS MELHORADAS

- Reflexo

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- The Show Must Go On

- Efeito passivo: Ao terminar uma música completamente, se a próxima for dedicada à mesma entidade, o custo de tocá-la é anulado e os efeitos são aumentados em 25%.

Sem limite.

Aspecto de Espírito e Instinto.

Operário

TREINA A TÉCNICA

- Furtividade

TÉCNICAS MELHORADAS

- Resistência

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Revolution 1

- Efeito passivo: Ferramentas possuem os mesmos atributos de armas de categoria semelhante.
- Efeito ativo: Pode fabricar um item, uma arma ou aprimoramento de tal como ação livre durante seu turno.

Custo de uso do efeito ativo: 5 PD.

Aspecto de Mente.

Farmacêutico

TREINA AS TÉCNICAS

- Química
- Medicina

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Selling England

- Efeito passivo: Consegue produzir todo tipo de substância através de plantas e outras soluções, consegue reaproveitar qualquer droga e medicamento, dobrando a quantidade de vezes que pode ser usado. Isso inclui medicamentos, drogas e até certos tipos de venenos.

Sem limite.

Aspecto de Mente.

Artista

TREINA A TÉCNICA

- Artes

TÉCNICAS MELHORADAS

- Percepção
- Lábia

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Girassóis De Van Gogh

- Ao aprender um novo sigilo, caso falhe em seu teste de sanidade, o sobrenatural tenta entrar na sua mente, deixando um sigilo a mais gravado permanentemente na sua memória e afetando sua saúde mental, tirando 5 de PE toda vez. (O sigilo a mais que será aprendido é aleatório[pág.])

Sem limite.

Aspecto de Espírito e Mente.

Atleta

TÉCNICAS MELHORADAS

- Atletismo

- Iniciativa
- Combate

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Eye Of The Tiger
 - Toda vez que estiver em combate e falhar em um teste qualquer, pode realizar um novo teste. Este aspecto pode ser utilizado quantas vezes desejar caso seus pvs estiverem reduzidos pela metade.

Custo de uso: 5 PD.

Aspecto de Instinto.
-

Cientista da computação

TREINA A TÉCNICA

- Tecnologia

TÉCNICAS MELHORADAS

- Rastrear

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Technical Difficulties
 - Efeito ativo: Pode finalmente usar suas habilidades de programação para algo útil e causar um curto circuito em qualquer dispositivo eletrônico. Quando o dispositivo for acionado, é necessário que quem ative faça um teste de Integridade que, caso tire abaixo de 10 no teste, o dispositivo explode na rodada seguinte, causando 1d6 de dano explosivo. Caso contrário, o dispositivo apenas falha e não funciona.

Custo de uso: 10 PD.

Aspecto de Mente.
-

Sobrevivente

TREINA A TÉCNICA

- Biologia

TÉCNICAS MELHORADAS

- Rastrear
- Percepção

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Mother's Nature Son

- Efeito passivo: Consegue sentir presenças próximas ao seu redor, não sofrendo mais ataques surpresa e ganhando uma teste de vantagem em Reflexo, Rastrear e Percepção.
Aspecto de Instinto e Mente.
-

Pesquisador do paranormal

TREINA A TÉCNICA

- Sigilação

TÉCNICAS MELHORADAS

- Investigação
- Sanidade

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Balada Do Louco

- Efeito passivo de uso único: Devido aos seus estudos, aprendeu 1 sigilo de 3º grau. (O sigilo aprendido fica à escolha do jogador).
Aspecto de Mente e Espírito.
-

Marginal

TREINA A TÉCNICA

- Arrombar

TÉCNICAS MELHORADAS

- Furtividade
- Enganação

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- What's Up Danger
 - Efeito passivo: Pequenos delitos aqui e ali, algumas entregas e represálias deram a experiência que você possui hoje. Todo dia, assim que acordar, é necessário fazer um teste de Sanidade. Se passar [MN10], testes de sanidade não são mais necessários até o dia seguinte. (Testes de sanidade causados por traumas ignoram este efeito).

Aspecto de Mente e Emoção.

Lutador

TÉCNICAS MELHORADAS

- Combate
- Esquiva
- Atletismo

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Battle-Axe
 - Efeito ativo: Toda vez que o PV do personagem for reduzido a 0, pode realizar um teste de Vigor[MN15]. Se conseguir passar no teste, continua de pé e fica com 7 de PV ao invés de 0, além de ter efeitos como hemorragia e veneno ignorados.

Custo de uso: 5 PD.

Limite: 3 vezes por dia.

Aspecto de Instinto e Espírito

Detetive particular

TÉCNICAS MELHORADAS

- Investigação
- Lábria
- Percepção

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Hints, Allegations.
 - Efeito passivo: Devido a sua experiência como detetive, consegue tirar mais proveito de suas investigações. Qualquer teste de investigação com sucesso fornece o dobro de pistas e, em batalhas, consegue identificar imediatamente os pontos fracos de inimigos e itens que possam ser úteis.

Aspecto de Mente.

Formações avançadas

Cirurgião

TREINA A TÉCNICA

- Medicina

TÉCNICAS MELHORADAS

- Medicina
- Reflexo
- Mira
- Percepção

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Doctor Bison
 - Efeito passivo: Em combate, não precisa realizar testes para tratar qualquer personagem em estado de morrendo, exceto se o personagem sofreu dano grave.

Aspecto de Instinto e Emoção.

Físico-Químico

TREINA AS TÉCNICAS

- Química
- Biologia
- Medicina

TÉCNICAS MELHORADAS

- Química
- Biologia
- Medicina

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- **Medicine At Midnight**
 - **Efeito passivo:** Devido a sua experiência no laboratório, você conhece todas as substâncias químicas como a palma da sua mão, desenvolvendo assim a habilidade de produzir a qualquer momento armas químicas e venenos através de itens já coletados ou encontrados no campo de batalha.
- Aspecto de Mente.
-

BOPE

TÉCNICAS MELHORADAS

- Combate
- Mira
- Rastrear
- Resistência

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- **Tropa De Elite**
 - **Efeito passivo:** Devido ao treinamento excessivo, está acostumado a ambientes fora do comum. Ao invés de penalidade, tem vantagem em todos os testes em terrenos difíceis.

Aspecto de Instinto

Discípulo

TREINA AS TÉCNICAS

- Sigilação
- Artes

TÉCNICAS MELHORADAS

- Sigilação
- Controle
- Sanidade
- Artes

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Husker Dü
 - Efeito passivo: Você anotou todos os seus conhecimentos em um caderno que se tornou um grimório, possuindo 2 sigilos de 1º grau e 1 de 2º grau. Com isso, o grimório permite você a usar um seus sigilos como ação livre.
- Aspecto de Mente e Espírito.
-

Foragido

TREINA A TÉCNICAS

- Arrombar

TÉCNICAS MELHORADAS

- Furto
- Enganação
- Arrombar
- Furtividade

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Police Truck

- As habilidades desenvolvidas no mundo do crime são extremamente apuradas, principalmente agora que é um foragido. Em qualquer situação em que estiver ameaçado, pode fazer um teste de Intimidação com Força(F)[MN35] para usar o inimigo como escudo humano.

Aspecto de Instinto, Emoção e Mente

Programador

TREINA AS TÉCNICAS

- Tecnologia
- Ferramentaria

TÉCNICAS MELHORADAS

- Tecnologia
- Ferramentaria
- Controle

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Codex
 - Efeito passivo: Qualquer equipamento tecnológico é como um banquete para o personagem, podendo programar e desenvolver qualquer dispositivo que seja de seu interesse a partir de outras peças eletrônicas mesmo que em batalha, fazendo isso como ação livre.
 - Efeito ativo: consegue transformar qualquer dispositivo eletrônico que esteja próximo em um explosivo, causando 2d8 de dano por curto circuito
Custo de uso do efeito ativo: 10 PD
Aspecto de Mente.
-

Engenheiro

TREINA A TÉCNICA

- Ferramentaria

TÉCNICAS MELHORADAS

- Ferramentaria
- Percepção

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Hawaii Five-0
 - Efeito ativo: como um belo engenheiro e com base na experiência com ferramentas, é capaz de utilizar seu turno para construir pequenas torretas automáticas que possuem 15 PV e causam 1d4 de dano por cada tiro.
Custo de uso: 20 PD.
Aspecto de Mente.
-

Agente investigativo

TÉCNICAS MELHORADAS

- Investigação
- Intimidação
- Lábria
- Iniciativa

ASPECTO DE FORMAÇÃO

- Talk To The Wind
 - Efeito passivo: Causar dano a qualquer pessoa a deixa assustada, causando penalidade a essa pessoa em seus próximos testes e lhe dá vantagem de Intimidação. Este efeito pode ser acumulado em até 5 vezes.
-

Regentes

Os Regentes são as entidades mais poderosas no universo e governam os planos de existência, incluindo todos os seres que as habitam. Todo ser possui um regente que o governa e que lhe dá seus benefícios e malefícios de pertencer ao governo deles.

Os regentes são:

- **ANOUK**
 - Representação literal de uma guerreira. Ligada ao homem em si, a guerra, as criações humanas e o abstrato.
Controla metade do Plano Carnal.
- **AIYRA**
 - Representação literal da mãe-natureza. Ligada a toda a origem da vida, o orgânico e ao planeta como um todo.
Controla metade do Plano Carnal.
- **XAMÃ**
 - O rei dos espíritos. Rege todas as almas penadas que chegam ao fim de suas vidas e as conduzem para um novo caminho.
Controla o Plano Astral.
- **ANHANGUERA**
 - O diabo velho. O ser mais antigo já registrado na história, lida com toda a energia do caos e suas entidades.
Controla a Caosfera.
- **YAMANDÚ**
 - O Deus-criador. Ligado ao puro e ao divino, sempre representado em alguma religião, lida com as essências e as entidades do plano que habita.
Controla o Além.

Cada um dos regentes possuem poderes diferentes e próprios, que anulam uns aos outros. As Bênçãos e Maldições de cada um são:

- **ANOUK**

- +1 em Combate e Ferramentaria(Válido apenas se treinado), causa mais dano em seres com regente Anhanguera e tem efeitos de músicas e sigilos ligados a Anouk aumentado em 50%. Sofre mais dano de seres de regente Xamã e rituais e músicas que tenham relação com tal tem seu efeito reduzido pela metade, exceto caso seja realizado por um inimigo contra seu personagem. O Plano Carnal te deixa fortalecido e o Astral te deixa enfraquecido.

- **AIYRA**

- +1 em Rastrear e Biologia(Válido apenas se treinado), causa mais dano em seres com regente Anhanguera e tem efeitos de músicas e sigilos ligados a Anouk aumentado em 50%. Sofre mais dano de seres de regente Xamã e rituais e músicas que tenham relação com tal tem seu efeito reduzido pela metade, exceto caso seja realizado por um inimigo contra seu personagem. O Plano Carnal te deixa fortalecido e o Astral te deixa enfraquecido.

- **XAMÃ**

- +1 em Sanidade e Música(Válido apenas se treinado), causa mais dano em seres com regente Anouk e Aiyra e tem efeitos de músicas e sigilos ligados a Xamã aumentado em 50%. Sofre mais dano de seres de regente Yamandú e rituais e músicas que tenham relação com tal tem seu efeito reduzido pela metade, exceto caso seja realizado por um inimigo contra seu personagem. O Plano Astral te deixa fortalecido e o Além te deixa enfraquecido.

- **ANHANGUERA**

- +1 em Iniciativa e Sigilação(Válido apenas se treinado), causa mais dano em seres com regente Yamandú e tem efeitos de músicas e sigilos ligados à Anhanguera aumentado em 50%. Sofre mais dano de seres de regente Anouk e Aiyra e rituais e músicas que tenham relação com tal tem seu efeito reduzido pela metade, exceto caso seja realizado por um inimigo contra seu personagem.

A Caosfera te deixa fortalecido e o Plano Carnal te deixa enfraquecido.

- **YAMANDÚ**

- +1 em Controle e Psicologia(Válido apenas se treinado), causa mais dano em seres com regente Xamã e tem efeitos de músicas e sigilos ligados a Yamandú aumentado em 50%. Sofre mais dano de seres de regente Anhanguera e rituais e músicas que tenham relação com tal tem seu efeito reduzido pela metade, exceto caso seja realizado por um inimigo contra seu personagem.

O Além te deixa fortalecido e a Caosfera te deixa enfraquecido.

~~~~~

### **FILHO DE NINGUÉM**

Os Filhos de Ninguém são pessoas que não possuem um regente para guiá-los, recebendo nenhuma de suas bênçãos, porém se tornam neutros aos poderes de todos e aos planos de existência, não possuindo fraquezas.

Os Filhos de Ninguém surgem quando a pessoa não possui nenhum contato com o sobrenatural, por isso sofrem menos com exposições a entidades e planos. Contudo, caso o Filho de Ninguém alcance o TCV 50, os Regentes irão convocá-lo, o obrigando a escolher um deles e realizar uma devoção

~~~~~

Bênçãos

As Bênçãos são poderes ancestrais concedidos pelos Regentes e os Sigilos, rituais obscuros escondidos em livros proibidos e grimórios. Existem inúmeras maneiras de conseguir as Bênçãos, através de Classes, Devoções ou até mesmo em batalhas e eventos de sua campanha.

Cada uma das Bênçãos estão ligadas a um Regente ou uma entidade mística, como alguns deuses que você conhece.

(A lista de Sigilos, Bênçãos e Orações estão na pág.)

Karma

O Karma é um valor que identifica a sua reputação e a qualidade de suas relações com os demais indivíduos, tanto NPCs quanto jogadores. Certas ações e o fracasso nelas afetam seu karma, que pode aumentar ou diminuir de acordo com seus comportamentos que se dividem entre Mal Vistos e Bem Vistos, sendo estes:

- **Comportamentos Mal Vistos (Perde Karma por ação):**
 - Sigilação quando efeito causa dano ou controle: -5 de Karma.
 - Música quando efeito causa dano ou controle: -5 de Karma.
 - Furto quando descoberto: -10 de Karma
 - Arrombar quando descoberto: -10 de Karma
 - Enganação: -5 de Karma.
 - Combate: -2 de Karma.
 - Intimidação: -2 de Karma.
 - Matar qualquer ser vivo não hostil: -50 de Karma.
 - Química quando possui intenção de toxinas e armas químicas: -15 de Karma.
 - Biologia quando possui intenção de armas biológicas e causar dano: -20 de Karma.
 - Quebra de ética: -15 de Karma.
- **Comportamentos Bem Vistos: (Ganha Karma por ação):**
 - Medicina: +10 de Karma.
 - Psicologia: +10 de Karma.
 - Ferramentaria: +5 de Karma.
 - Química quando possui intenção de cura ou tonificador: +10 de Karma.
 - Biologia quando possui intenção de medicina natural: +20 de Karma.
 - Lábria: +5 de Karma.

- Seguir a ética: +15 de Karma.
- Matar qual ser vivo de alta ameaça: +10 de Karma.

Tendo em vista todos os Comportamentos e seus níveis de redução e aumento de Karma, tenha consciência de suas ações. O Karma inicial de qualquer jogador é de 1000, indo de 0 a 2000 e recebendo os títulos de Impuro ao atingir 500 ou menos de Karma e de Samaritano ao atingir 1500 ou mais de Karma. Ambos os títulos afetam a forma que outros indivíduos tratam você dentro da campanha e permitem desbloquear Traumas, Bênçãos e Aspectos específicos.

PV

O PV(Pontos de Vida) é utilizado para determinar o quanto o personagem consegue resistir a ataques e a danos físicos. O PV base é 20 e caso o PV chegue a zero, seu personagem entra em estado de morrendo e, caso ninguém o resgate dentro de 3 turnos, morre em seguida e perde seu corpo. Caso seu personagem morra por PV, isso significa que sua forma física foi destruída, porém seu espírito continua intacto e você pode continuar a usá-lo em sua forma astral.

PE

O PE(Pontos de Espírito) é semelhante ao PV, porém se aplica ao quanto de dano espiritual seu personagem consegue resistir. O PE base é calculado somando 15 e caso chegue a zero, seu personagem entra em estado de regressão e, se não for salvo em 2 turnos, o espírito é destruído e seu personagem é regredido. Caso regrida, há perda total do personagem, mesmo que ainda haja PV restante, já que o corpo se torna apenas uma casca vazia.

PD

O PD(Pontos de Determinação) é a medida de sua energia, usada para realizar habilidades, sigilos, músicas e ações complexas que demandam da disposição do personagem. É calculado somando 18 e caso chegue a zero, entra em exaustão e ações se tornam mais difíceis de serem realizadas.

História e Características

Agora é levando mais em conta pelo Role Play. Desenvolver uma história para seu personagem serve para tornar as campanhas ainda mais interessantes, e talvez conceder um Aspecto aqui e outro trauma ali.

A história, a idade, nome e gênero do personagem ficam à critério do próprio jogador, então sinta-se livre para inventar a história mais maluca que vier à sua mente(só não força a barra fazendo uma história que não faz sentido com a campanha).

Status

O status serve para indicar o estado atual do seu personagem, que pode sofrer diversas alterações ao longo das sessões.

Cada um dos status que podem ser adquiridos possuem efeitos diferentes, além de ter um modo único para ser tratado e fazer com que o personagem volte para o status padrão, que é o Estável.

(A lista de possíveis status está na pág.)

Inventário

Por último, mas não menos importante, temos o inventário. O inventário é a capacidade de armazenar e carregar itens de seu personagem.

Os itens que você pode armazenar e carregar possuem a medida de carga, que seria uma soma entre as características tamanho e peso dos objetos, que auxilia a medir quantos itens o personagem pode levar consigo e tornar mais realista as sessões.

Inicialmente cada jogador possui 4 espaços de carga, que representam os bolsos que o personagem possui em suas vestimentas, porém se o jogador quiser que o personagem não possua roupas que contém bolsos devido a narrativa, mesmo que perca os 4 espaços de cargas iniciais, sem problemas!

Existem também espaços de carga dedicados a itens como coletes, capacetes, mochilas e mais, sendo eles os espaços de cabeça, torso, pernas e braços. Caso o jogador queira usar esses espaços de carga para esconder itens de carga 2 ou menor, sintá-se à vontade. O espaço de carga será automaticamente ocupado, mas não pode negar que terá mais uma carta na manga

Além disso, caso o personagem queira carregar itens na própria mão, existem dois espaços de carga especial que possuem 6 de capacidade de carga cada um, que podem ser somados para carregar itens ainda mais pesados, que ocupam os dois espaços de carga especial.

E adendo importante, quanto mais carga seu personagem carregar, mais lento ele fica, tendo 1 ponto reduzido em testes de Destreza e Iniciativa a cada 6 cargas carregadas, gradativamente.

Itens

De maneira geral, os itens são os objetos que podem ser coletados ao longo das campanhas e que podem exercer inúmeras funções e utilidades, podendo ir de uma pequena pilha a uma motosserra amaldiçoada.

Como dito antes, cada item possui uma carga, que é um valor baseado no peso e tamanho que o item possui, indicando o quanto o jogador pode carregar e quão massivo o objeto é.

Todo o personagem com base 0 em Força(F) consegue carregar 8 de carga (caso possua espaços para guardar os itens), aumentando em mais 4 a quantidade de carga que pode levar consigo a cada ponto de Força Física a mais. Entretanto lembre-se, a cada 4 de carga carregada seu personagem ganha penalidades de movimento.

Em casos muito específicos, alguns itens não terão uma carga definida, como é o caso do item lenha, que se encontra na tabela à frente. Itens sem carga definida (N/D) são itens que podem variar em tamanho e peso, tendo sua carga definida pelo próprio mestre durante as campanhas (uma peça de lenha pode variar de pequenos gravetos a pedaços de troncos inteiros)

Além disso, os itens podem ser tanto encontrados quanto fabricados, ou até mesmo concebidos dependendo da situação, o que quer dizer que você não precisa ser sempre um garimpeiro em busca de tesouros e pode fazer os objetos que necessita por conta própria, que é onde entra a técnica de Ferramentaria.

Os itens podem ser divididos em categorias diferentes de acordo com sua utilidade, composição e durabilidade, que são:

Consumíveis

São itens de durabilidade baixa que podem ser usados poucas vezes, ou até mesmo uma única vez. Estes itens são essenciais para manter o personagem vivo e garantir que outros itens funcionem, podendo geralmente ser coletados em massa, sem problema algum.

Comida no geral, peças mecânicas pequenas como parafusos e porcas, pilhas, dentre muitos outros são considerados consumíveis.

Dentro dos consumíveis também se enquadra a moeda que pode ser implementada e utilizada na campanha para a compra de itens com mercadores e para contratar serviços como carruagens e mercenários.

Certos consumíveis podem ser fabricados.

Itens Chave

Os itens-chave são uma classe de itens extremamente úteis para cumprir certas missões dentro das campanhas, podendo muitas vezes perder essa utilidade ao fim das missões.

Certos itens-chave podem ser usados muitas vezes após a missões, e outros nem necessariamente precisam estar vinculados a tal, como é o caso de mapas da região.

Equipamentos

De maneira simples e direta, os equipamentos são uma divisão de itens voltado à proteção dos personagens e a ferramentas que podem ajudar tanto em batalha quanto para construir novos objetos. Certos equipamentos podem ajudar a aumentar a carga que pode ser carregada consigo, como mochilas por exemplo.

Além disso, certas vestimentas que servem para proteção são consideradas equipamentos e podem ser equipadas utilizando os espaços de carga padrão do personagem. Para ficar mais fácil de entender, estamos falando de capacetes,

coletes a provas de bala, entre outros. E sinceramente não acho que seu personagem terá um capacete no pé.

Equipamentos voltados para o dano costumam possuir um alcance no qual podem ser usados e uma coisa que chamamos de recarga, que seria quantas vezes podem ser usados antes de precisarem ser recarregados.

Equipamentos de defesa também contam com o atributo de durabilidade e resistência, sendo respectivamente a “vida” de um objeto antes de ser completamente destruído e a defesa realmente concedida ao seu personagem.

A durabilidade também pode-se encontrar em armas e a durabilidade pode ser renovada com certos materiais.

Listas de possíveis itens

ITENS CONSUMÍVEIS		
NOME	CARGA	TIPO
Maçã	1	Alimento
Pilha	0.25	Peça eletrônica
Feijão enlatado	1	Alimento
Lata de seleta	1	Alimento
Ervilha enlatada	1	Alimento
Milho enlatado	1	Alimento
Bala 9mm	0.5	Artigo bélico
Garrafa d'água	2	Alimento
Bala 0.45ACP	0.2	Artigo bélico
Granada de fragmentação	1	Artigo bélico
Granada de luz	1	Artigo bélico
Molotov	2	Artigo bélico
Pen-drive	0.5	Peça eletrônica
Lenha	N/D	Mantimento

ITENS CHAVE		
NOME	CARGA	TIPO
Chave comum	0.25	Ferramenta
Mapa da cidade	0	Documento
Bússola	0.5	Ferramenta
Mapa do tesouro	0	Documento
Tratado de paz	0	Documento
Relíquia antiga	1	Artefato
Cadeado amaldiçoado	1	Artefato
Distintivo	0.5	Artefato

EQUIPAMENTOS (ARMAS)			
NOME	CARGA	DANO	ALCANCE
.38	3	1d10	Curto
Espada longa	6	1d10	Corpo a corpo
Espingarda calibre.12	8	1d12	Médio
Kar98	7	1d12 + 1d6	Longo
Rifle de precisão AWM	10	1d20	Longo
Pistola S&W	4	1d12	Médio
Adagas duplas	3 P/Cada	1d6 P/Cada	Corpo a corpo
Grimório	4	0	N/D
Beretta	9	1d20	Curto
Motoserra	10	1d20 P/Turno	Corpo a corpo
Taco de beisebol	6	1d8	Corpo a corpo
Katana	5	1d8	Corpo a corpo

EQUIPAMENTOS (ARMAS)		
NOME	VELOCIDADE	RECARGA
.38	2 ataques por turno	6 balas
Espada longa	2 ataques por turno	Não possui
Espingarda calibre.12	1 ataque por turno	2 balas
Kar98	1 ataque por turno	5 balas
Rifle de precisão AWM	1 ataque por turno	6 balas
Pistola S&W	1 ataque por turno	1 bala
Adagas duplas	4 ataques por turno	Não possui
Grimório	2 ataques por turno	Não possui
Beretta	2 ataques por turno	2 balas
Motoserra	1 ataque por turno	20L(gasolina)
Taco de beisebol	2 ataques por turno	Não possui
Katana	4 ataques por turno	Não possui

EQUIPAMENTOS (PROTEÇÃO E INVENTÁRIO)		
NOME	CARGA	DURABILIDADE/ESPAÇOS
Colete a prova de balas	3	30 PV de durabilidade
Capacete de moto	3	40 PV de durabilidade
Capacete militar	2	60 PV de durabilidade
Mochila universitária	2	8 espaços de carga
Mochila militar	2	15 espaços de carga
Pochete	1	4 espaços de carga
Aljava simples	1	6 espaços de carga(flechas)
Aljava profissional	2	12 espaços de carga(flechas)
Bolso tático	0.5	2 espaços de carga
Joelheira comum	0.5	35 PV de durabilidade
Joelheira militar	1	50 PV de durabilidade

EQUIPAMENTOS (PROTEÇÃO E INVENTÁRIO)	
NOME	RESISTÊNCIA
Colete a prova de balas	8 PV de resistência
Capacete de moto	6 PV de resistência
Capacete militar	8 PV de resistência
Mochila universitária	N/D
Mochila militar	N/D
Pochete	N/D
Aljava simples	N/D
Aljava profissional	N/D
Bolso tático	N/D
Joelheira comum	2 PV de resistência
Joelheira militar	4 PV de resistência

Como Jogar

Você e seus amigos finalmente criaram seus personagens, estudaram os itens e agora vão se reunir para jogar, mas como fazer isso?

Retomando o que foi dito na introdução, este é um jogo de imaginação e interpretação. Entretanto, para que tudo faça sentido e haja um ordem nas batalhas, investigações ou só naquele jogo de dardos enquanto todos os personagens estão bêbados, existem certas regras que favorecem o desenvolvimento do jogo, sem que haja um caos absurdo.

Recapitulando tudo que você viu até agora, essa é a parte prática de como usar técnicas e atributos, decidir a ordem de cada um em uma batalha e o dano causado, entre outros fatores que fazem as engrenagens deste universo de imaginação girar.

Realizando Ações

Anteriormente vimos cada fator que compõe o personagem, e dentre estes fatores temos os Atributos e as Técnicas. Estes dois itens são utilizados ao realizar ações específicas, na qual o mestre solicita o testes de acordo com a ação narrada pelo jogador.

Dando um exemplo prático, em uma situação na qual o personagem precisa invadir um banco de dados para roubar informações de um vilão desconhecido, para saber se o personagem conseguirá realizar a ação ou não seria feito um teste da técnica de Tecnologia, rolando um dado de 20 lados e tirando um valor igual ou acima do necessário para ter sucesso em sua ação.

Para simplificar, chamamos este valor necessário para realizar a ação sem problemas de valor Mínimo Necessário. Agora ficou explicado o que era o MN mencionado nos aspectos, né?

Dando outro exemplo prático, vamos supor que o personagem está em apuros e decide empurrar um armário próximo para fazer uma barricada, neste caso o personagem deverá fazer um teste do atributo de Força(F), onde se passar pelo MN, consegue realizar a ação.

Agora vem uma coisa interessante, algumas ações podem necessitar de múltiplas habilidades de seu personagem, e é aqui que entram os testes múltiplos. Tendo como exemplo o Aspecto Thé À La Mente, os adversários precisam fazer 3 testes com MN54 para conseguir realizar a ação, mas como isso funciona na prática?

Primeiro se faz os testes de cada uma das Técnicas e Atributos, neste caso o de Reflexo, Intelecto e Percepção. Depois, soma-se os valores dos resultados, onde se alcançar o MN necessário, a ação é feita.

Vale lembrar que os testes múltiplos não se limitam a Aspectos, onde Técnicas e Atributos próximos podem ser utilizados de tal forma em um mesmo teste, como no caso do Vigor e da Resistência, onde se somaria os dois valores para saber o quanto de dano de impacto seria suportado.

Qualquer ação complexa que requer certa habilidade necessita de testes, sendo aplicados como em um dos casos citados acima. Assim, conseguimos ter noção da qualidade com que a ação é feita, e saiba que pegar um copo d'água ou abrir uma porta não são alguns desses casos (exceto se você chamar César Cohen).

No Combate

Sabendo a base de como realizar ações variadas, vamos abordar um pouco como funcionam os combates dentro do Ruína. Todas as batalhas são divididas em rodadas, com cada personagem possuindo um turno, de acordo com o Fator de Velocidade.

No início de qualquer cena de luta, todos os personagens, incluindo os adversários, fazem um teste de Iniciativa, no qual serve para saber a ordem dos turnos de cada personagem. No caso de personagens que têm direito a 2 ou mais turnos, fica a critério do jogador emendar todas as suas ações em um

único turno com várias ações ou dividi-las, realizando testes de Iniciativas diversos para saber a ordem de cada um dos seus turnos individuais.

Cada turno serve para medir o tempo de ação de cada jogador, no qual dentro de seu turno, tem direito a 3 tipos de ações que uma vez gastas, não podem ser repostas, a não ser que o jogador possua uma habilidade que diga o contrário.

Os tipos de ações são:

- **Ação padrão:** É utilizada ao realizar movimentos complexos, como utilização de Aspectos, ataques, empunhar armas pesadas, uso de Sigilos, curar aliados ou qualquer outra atitude que exige um tempo maior em sua execução. Cada turno fornece APENAS 1 ação padrão.
- **Ação de movimento:** Denota o quanto o seu personagem pode se deslocar durante este período de tempo, sendo o limite padrão de metros a se percorrer igual 9. Cada turno fornece APENAS 1 ação de movimento
- **Ação livre:** São ações que podem ser feitas em questão de pouquíssimos segundos, como golpes rápidos, sacar armas armazenadas em lugares de fácil acesso, invocar sigilos pré-preparados, etc. Cada turno fornece 3 ações livres.

Se necessário, o jogador pode optar por converter ações de certo tipo para uma de outro tipo. Colocando de forma mais clara, caso o jogador queira realizar 2 ações padrões, ele pode abrir mão de suas ações livres e de movimento. Ou também, pode abrir mão de sua ação padrão para ter direito a 2 ações de movimento e assim se segue diante da necessidade do jogador.

Tendo em base este sistemas de turnos e aplicado o Fator de Velocidade, as batalhas decorrem com os personagens realizando ações de ataque, controle ou cautela. Cada tipo de ação é definida pela intenção do indivíduo, sendo a de ataque aquela que causa qualquer tipo de dano; a ação de controle é aquela que afeta o ambiente ou um alvo de uma forma indireta, como liras, sigilos, implantação de armadilhas, furtos, imobilizações, entre outros; por fim a de

cautela como tratar algum ferimento ou meditar, ou seja, ações de recuperação.

Uma batalha se encerra quando ou todos os oponentes ou todos os jogadores são abatidos, porém isto não é uma via de regra. Certos combates podem contar com entidades imortais ou fenômenos naturais completos, tendo outros métodos para encerrar esta luta que não seja uma troca franca de golpes até a morte.

Interlúdio

Uma história não possui continuidade sendo composta apenas por momentos de ação, e com isso é uma boa hora para abordar situações gerais que acontecerão durante a campanha.

Entre batalhas também passa um período de tempo equivalente a uma cena, no qual os jogadores possuem a chance de realizar diversas ações diferentes com o objetivo de melhorar habilidades, sanar ferimentos, investigar por pistas e suprimentos ou apenas desestressar se divertindo um pouquinho. De forma breve, o período de Interlúdio é o momento ideal para se recuperar e se preparar para uma próxima batalha, analisar casos e o motivo por trás das ações do antagonista de sua campanha, reparar e construir protótipos de armas e equipamentos diversos e muito mais. A seguir falaremos de forma mais concreta as possíveis ações a serem realizadas:

Durante as campanhas, seu personagem necessitará de alimentos e suprimentos, podendo caçar, fabricar alicerces e armas, desenvolver remédios e toxinas, além de hackear e descobrir informações valiosas, entre outras atitudes complexas, com cada uma destas práticas tendo sua dinâmica e sua Técnica especial para funcionarem de forma correta. É nesse ponto que Técnicas como Biologia, Química, Ferramentaria e Tecnologia entram em prática. Além disso, assim como o PV, PE e PD podem ser perdidos, também

podem ser repostos através de certos tratamentos, que não envolvem nenhum segredo mágico. Os tratamentos, muitas vezes realizados após batalhas, permitem recuperar estes valores.

Dito tudo isso, agora é hora de entender melhor algumas das possíveis ações a serem realizadas no Interlúdio:

CURAR

Sendo extremamente auto explicativo, trata de curar através da Medicina qualquer ferimento físico ao corpo. Tentativas de cura sem nenhum suporte de equipamento recuperam 1d8 de PV e só pode ser realizada uma vez por ferimento.

MEDITAR

Para muitos banal, para outros essencial. Trata de descansar e trazer paz de espírito para si por um breve momento. Tentativas de meditação recuperam 1d6 de PE e cada tentativa gasta tempo equivalente a uma rodada.

REPOUSAR/DORMIR

Ninguém possui energia infinita. Trata de descansar completamente e se desligar de todos os problemas por um leve momento. Tentativas

de repouso recuperam 1d10 de PD e cada tentativa gasta tempo equivalente a 3 rodadas.

AUXILIAR

Assim como cansamos o físico, também cansamos a mente. Trata de dar assistência através da Psicologia, trazendo de volta a si uma pessoa que está desestabilizada recuperar levemente sua energia física e espiritual igual a 1d4 PE e 1d6 PD.

REPARAR/CONSTRUIR:

Qualquer equipamento, seja armadura, arma de fogo, arma branca ou até ferramentas e aparelhos mecânicos como um gerador de energia sofrem Corrosão, um desgaste que leva o então dito equipamento a apresentar falhas e até mesmo se tornar inútil. Com isso, ao ter sucesso em um teste de

Ferramentaria [MN variando com a categoria do item], repara completamente a durabilidade do item, deixando o novinho em folha. Além de Reparar, caso possua conhecimento avançado sobre algum produto que deseja construir, muitas vezes com este conhecimento sendo adquirido por Blueprints, Manuais ou por alguém que já construiu o item, pode garimpar pelos recursos necessários para sua construção e fazê-la de fato, permitindo criar os itens fabricados, conhecido como Itens Protótipos, que falaremos mais a frente. Vale ressaltar que qualquer item requer de recursos tanto para seu reparo quanto para sua construção, sendo estes especificados em uma ficha de item própria.

NEGOCIAR

Nem sempre tudo precisa ser feito por conta própria, uma boa comunicação pode ser a chave para barganhar itens e sair no lucro. Durante as sessões, você encontrará personagens que podem fornecer serviços e mercadorias pelo preço certo, de acordo com um sistema de

moedas que o mestre deve organizar. São estes momentos onde através da fala pode convencer a reduzir o preço de um produto, mesmo pagar com outros e até oferecer favores em troca, com o MN do teste de Lábia a variar de acordo com o valor do serviço ou produto.

INVESTIGAR

Estes são os momentos dedicados à exploração como um todo. Muitas vezes para a progressão da história será necessário coletar pistas e documentos diversos que explicam o contexto por trás da campanha e, para isso, se realiza testes de Investigação para encontrar estes artefatos. Claro que a Investigação não se limita a isso, podendo ser utilizada para encontrar suprimentos diversos. Importante observar que uma vez que investigado algum local, como uma despensa por exemplo, o jogador não pode investigar novamente a não ser que alguma informação indique para explorar uma segunda vez o ambiente.

COMETENDO CRIMES

Arrombar trancas e roubar itens também se agregam as de Interlúdio. Qualquer tranca pode ser arrombada, porém existem dois fatores: O primeiro é possuir o item necessário para isso, como um kit de gazuas até mesmo um grampo; O segundo é o valor de segurança da tranca, que afeta o MN do teste de Arrombar, se dividindo em Simples [MN5], Padrão [MN10], Inoxidável [MN15], Tetravalente [MN20] e Categoria Especial [MN25].

Agora falando de furtos, para realizar esta ação, faz-se um teste de

Furto contra o nível de Percepção multiplicado por 2 da vítima escolhida. Explicando de modo prático, caso a vítima possua 7 de Percepção, o MN será 17. Caso possua 4 de Percepção, o MN será 8 e assim por diante. Um ponto de atenção é que após 1 cena a vítima detecta o furto, caso feito com êxito e de forma discreta, e passa a procurar o item, onde se você for um suspeito, necessitará de um teste de Integridade para não revelar sua conduta [MN15].

PROCESSOS QUÍMICOS E BIOLÓGICOS
