



PROTOCOLO
SEPULTURA



POR ELVES CUNHA

SOBRE O JOGO

Você é um vampiro, residente perpétuo de Nova Eden, uma metrópole colossal construída para abrigar a vida humana no espaço após a diáspora terrestre. Você e toda sua espécie foram produzidos para um único propósito: a escravidão. Alguém precisava fazer o trabalho pesado para manter Nova Eden funcionando, e escravos sintéticos eram perfeitos para isso. Por conta de sua maior resistência, vocês foram submetidos a cirurgias de implantes cibernéticos que fossem úteis na operação e manutenção da infraestrutura da cidade, tanto a física quanto a digital. Para mantê-los na linha, vocês foram projetados para degenerar rapidamente sem acesso ao sangue sintético impresso em fábricas controladas por seus mestres. Uma bomba relógio prestes a explodir.

A exploração e opressão da classe dominante sobre seu povo trouxe revolta, e vocês tomaram o controle das fábricas de sangue e dos recursos de Nova Eden, iniciando uma guerra por sua liberdade. Horrorizados, os mestres fugiram e ativaram o Protocolo Sepultura, um lockdown completo que destruiu a rede, desativou os sistemas, isolou todos os distritos e os impediu de sair. Eles transformaram Nova Eden em uma tumba, na esperança que vocês morressem de fome e frio lá dentro. Mas isso não aconteceu.

Vocês começaram uma intensa luta para recuperar os sistemas e recursos da cidade. Do caos e da escuridão surgiram Famílias, poderosas facções militares que tomaram o controle do mercado de sangue e dos recursos industriais restantes. Eles se tornaram os novos mestres, e agora você trabalha para eles.

Você está faminto e precisa de sangue, mas o preço é alto. Você precisa fazer o necessário para sobreviver. Arrisque sua mente ao mergulhar na rede corrompida de Nova Eden em busca de dados perdidos. Entre nos distritos trancados para catar tecnologias antigas, e enfrente as hordas de inimigos se quiser sair com algo de valor.

Bem vindo a Nova Eden.

ROLANDO OS DADOS

Protocolo Sepultura é um RPG, e nele você e seus amigos se reúnem para contar a história da desesperada luta pela sobrevivência de vampiros presos numa estação espacial. Um de vocês será o Narrador, e comandará as facções, antagonistas e demais personagens coadjuvantes. Os outros serão Jogadores e cada um vai interpretar apenas um personagem, um dos protagonistas da história.

O jogo é baseado no diálogo. O narrador vai descrever as cenas, apresentar o contexto inicial, interpretar os antagonistas e demais personagens que os protagonistas vão encontrar. Os jogadores descrevem as ações e falas de seus personagens modificando a história conforme interação com ela. Dados serão rolados sempre que as ações dos jogadores apresentarem algum risco.

As rolagens usam dados comuns de seis lados. O jogador declara o que quer fazer, e como quer fazer. Então escolhe o atributo mais adequado e rola o número de dados igual ao nível do atributo. Após rolar todos os dados, escolha o dado de maior resultado.

- Se o resultado for um **6**, é um sucesso completo.
- Se o resultado for **4-5**, ainda é um sucesso, mas ocorre uma complicação.
- Caso o resultado seja **1-3**, acontece uma falha com uma consequência, cuja gravidade vai depender do contexto da ação.

ATRIBUTOS

Os atributos expressam aspectos e abordagens que os personagens usam para resolver problemas. Cada personagem possui três atributos: Ímpeto, Auspício e Domínio. Sempre que precisar rolar os dados para resolver uma situação, pense em qual atributo melhor se encaixa na abordagem que você quer usar. O nível do atributo define quantos dados você rolará durante o teste.

ÍMPETO:

Representa sua força de vontade, potência e agressividade. Fora de combate é usado em ações que exijam intensidade por parte do personagem, como intimidação, sedução e inspiração. Dentro de combate, o Ímpeto representa violência pura, força física e poder de fogo.

AUSPÍCIO:

Capacidade de reação, raciocínio rápido e agilidade. É usado quando o personagem quiser rapidamente analisar a situação, conseguir vantagens e fazer a coisa certa com velocidade. Em combate representa a destreza, agilidade e reflexos.

DOMÍNIO:

É a expressão do autocontrole, inteligência e foco do personagem. É usado em situações onde o personagem precisa parar e calcular pacientemente suas ações. Quebra-cabeças, charadas e jogadas arriscadas que necessitem de grande reflexão. Em combate, é utilizado quando o personagem precisar fazer uma estratégia para causar o máximo de dano possível com um único golpe.

OS SAQUEADORES

Apesar de todos os habitantes de Nova Eden serem vampiros, apenas um pequeno número deles se dedica ao trabalho mais perigoso que existe nessa tumba espacial: invadir e saquear as Sepulturas. A maior parte dos distritos de Nova Eden estão sob lockdown, e todos os seus moradores anteriores estão mortos ou se tornaram algo pior. O grande blecaute transformou esses distritos em gigantescos mausoléus cheios de cadáveres, máquinas assassinas, e recursos valiosíssimos para os vivos. Células de energia, dados perdidos e matéria prima industrial estão esperando para serem coletadas e cabe aos Saqueadores fazer o trabalho sujo. Existem cinco classes de Saqueadores, cada uma com Implementos específicos que os ajudam a fazer seu trabalho:

OPERADORES

Capazes de operar máquinas e sistemas antigos. Usam veículos monstruosos para abrir caminho em meio às hordas e escapar rapidamente quando necessário.

MERGULHADORES

Possuem Implementos que os permitem acessar a Rede corrompida de Nova Eden, abrir comportas, recuperar mapas e dados além de afetar inteligências artificiais.

FERRAMENTAS

São algo entre médicos e mecânicos. Seu foco é fazer reparos e melhorias, garantir vantagens para seus aliados e desvantagens para os inimigos.

CATADORES

Catadores são caçadores de tesouros furtivos. Sua estratégia é se ocultar nas sombras e distribuir facadas pelas costas de seus inimigos, além de encontrar recursos valiosos.

CARNICEIROS

Combatentes perigosos, especialistas em assassinato e uso de qualquer arma. São soldados letais e exércitos de um homem só. Capazes de enfrentar grandes ameaças sozinhos.

COMBATE

As Sepulturas não são temidas à toa. Quando os personagens estiverem lá dentro, em algum momento terão que lutar por suas vidas, seja enfrentando hordas de mortos vivos ou inimigos isolados extremamente poderosos. O combate é simples e letal. Os jogadores agirão em turnos.

EM SEU TURNO, CADA JOGADOR PODE:

Realizar uma Ação, atacando um inimigo ou tentando resolver um problema. Isso significa uma rolagem de dados.

Consumir Sangue para ativar um implemento ou curar ferimentos.

Quando um jogador ataca um inimigo, ele rola os dados e aplica os resultados conforme abaixo:

- **6:** Causa ferimentos no Inimigo.
- **4-5:** Causa ferimentos no inimigo, mas também sofre.
- **1-3:** Sofre ferimentos e o inimigo faz um movimento de sua lista.

Quando todos os jogadores agirem e a rodada de turnos acabar, será o turno do Narrador no qual poderá:

Rolar as Recompensas ou Alterar a Batalha

Mais detalhes sobre os movimentos do narrador serão explicados posteriormente.

ALCANCE

Os ataques dos protagonistas ou inimigos podem causar dano em três distâncias abstratas:

- **Perto:** corpo-a-corpo, alguns passos de distância.
- **Próximo:** Alguns metros, com uma rápida corrida você pode alcançar o inimigo.
- **Longe:** Qualquer distância além disso, dentro do campo de visão dos personagens.

As armas ou implementos que tenham efeitos de combate sempre terão o alcance do efeito descrito.

FERIMENTOS E TRAUMA

Em Protocolo Sepultura, os personagens invadem distritos trancados e enfrentam ameaças sanguinárias e numerosas. Por conta disso, cada personagem tem um contador para registrar os ferimentos que receberem durante a porradaria. Cada classe tem um número diferente de Ferimentos dependendo do quão durão o personagem é.

O dano recebido é sempre um número fixo (1-ferimento ou 2-ferimentos), e vai sendo marcado na ficha de personagem. Quando todos os ferimentos tiverem sido marcados, o jogador marca um Trauma, que dá uma penalidade em um dos três atributos, e limpa todos os ferimentos. Se o personagem marcar os três Traumas, ele morre e ressuscita como um Trinchador.

- **Debilitado** (-1 em Ímpeto)
- **Confuso** (-1 em Auspício)
- **Inseguro** (-1 em Domínio)

SANGUE

Seu personagem é um vampiro e a coisa mais importante para ele é sangue. O Sangue é tanto combustível quanto a vitalidade e pode ser consumido para conseguir os seguintes efeitos:

- **Ativar seus implementos**
- **Curar dois ferimentos**

O personagem pode marcar um Sangue por turno. Quando o Sangue chegar a zero, você fica faminto e pode escolher uma opção:

- **Autodigestão:** Seu organismo se auto consome para produzir mais sangue. Marque Trauma e recupere todo o Sangue.
- **Entrar em Frenesi,** atacando quem estiver mais próximo para se alimentar.

É possível transferir sangue para seus colegas famintos em momentos de necessidade.

IMPLEMENTOS

Graças a sua habilidade regenerativa, caso consumam sangue, vampiros foram submetidos a terríveis cirurgias por seus mestres com o objetivo de instalar Implementos cibernéticos úteis a suas funções. Agora que são os únicos que restaram em Nova Eden, os vampiros instalam implementos de acordo com suas necessidades, e no caso dos Saqueadores essa necessidade é invadir as Sepulturas e lucrar o máximo possível.

Os Implementos têm diversos efeitos fora e dentro de combate, que podem ser ativados mediante consumo de sangue. Quando quiser ativar um Implemento, marque um X no contador de Sangue. Via de regra, Implementos não geram testes, e sim efeitos automáticos. Também é possível evoluí-los em troca de Crédito. Cada Implemento possui o nível básico e avançado. Use com sabedoria.

CRÉDITO E RECURSOS

Ninguém em sã consciência encara o desafio mortal de invadir as Sepulturas, mas os protagonistas estão desesperados ou viciados em adrenalina. Apesar do grande risco, também há grandes recompensas para quem voltar vivo. Completar missões rendem Crédito, que podem ser usados para comprar recursos. Novas armas, bolsas de sangue, novos implementos ou upgrades são bons exemplos. Cada um deles tem um custo pré-definido, mas o Narrador é livre para alterá-los ou criar novos recursos. Ao final de cada Pilhagem, os jogadores podem usar crédito para:

- **Aumentar um atributo (3 CR)**
- **Aumentar Capacidade de Ferimentos (3 CR)**
- **Aumentar Armazenamento de Sangue (2 CR)**
- **Adquirir um novo Implemento (2 CR)**
- **Dar um upgrade em um Implemento (3 CR)**
- **Adquirir Bolsas de Sangue (1 CR)**
- **Adquirir uma nova arma (2 CR)**
- **Remover Trauma (1 CR)**

O NARRADOR

O Narrador é um jogador diferente, responsável pelo andamento da história. Também chamado de Mestre do Jogo em outros RPGs. Em Protocolo Sepultura, o Narrador tem funções bem definidas:

- **Descrever o cenário**
- **Interpretar os coadjuvantes**
- **Envolver os protagonistas com as Famílias**
- **Definir os contratos de Pilhagens**
- **Controlar as Ameaças**
- **Distribuir Recompensas**



NOVA EDEN

O cenário onde o jogo se passa é a metrópole espacial Nova Eden. Projetada para abrigar milhões de seres humanos por séculos de maneira autossuficiente, Nova Eden se tornou uma tumba super tecnológica quando a revolta começou e os mestres fugiram. O Protocolo Sepultura bloqueou e isolou todos os distritos satélites do Núcleo da cidade. A energia foi cortada, as indústrias destruídas, a rede corrompida e todas as naves lançadas no espaço para impedir a fuga dos revoltosos.

Os vampiros do Núcleo tiveram sorte, pois controlavam alguns recursos industriais que os possibilitaram sobreviver, mas aqueles selados nas Sepulturas tiveram um destino muito mais cruel. Apartados de qualquer forma de conseguir alimentação, recorreram ao canibalismo e à loucura, perecendo pouco tempo depois. As Sepulturas estão repletas desses cadáveres desfigurados, que se animam quando os Saqueadores invadem, e os atacam em busca de sangue.

Entretanto, todos do Núcleo sabem que esse é o destino que os aguarda se não conseguirem recursos bloqueados dentro dos distritos. Por isso os Saqueadores são as peças mais importantes para prolongar a sobrevivência em Nova Eden.

FAMÍLIAS

Quando o lockdown começou, três milícias se levantaram do caos e garantiram o monopólio dos recursos do núcleo de Nova Eden. Tais organizações ficaram conhecidas como Famílias, verdadeiras máfias que controlam a vida na cidade. São elas:

FAMÍLIA SOVELA:

Possuem o monopólio da produção e distribuição de sangue sintético. A família mais poderosa das três, pois tem toda a população como seus clientes.

FAMÍLIA BENARES:

Cirurgiões que têm o monopólio da instalação e atualização de Implantes. Boa parte dos vampiros se submetem a cirurgia de implantes, principalmente Saqueadores.

FAMÍLIA COLUBRINA:

Produtores de armas. Armas são caras de produzir e de obter, e só as possuem os seguranças das famílias e Saqueadores, o que é um obstáculo para a alteração do equilíbrio de poder em Nova Eden.

Cada família tem interesse nos Saqueadores tanto como clientes quanto como fornecedores de recursos, principalmente matéria prima e peças de reposição para a produção de suas mercadorias. Cumprir várias missões para uma família pode render crédito, favores e redução nos preços, mas pode indispor o grupo com outra família rival. O Narrador deve dar vida aos representantes das famílias e envolver os protagonistas em seus conflitos.

FLUXO DE JOGO

Protocolo Sepultura segue um fluxo de jogo cujo centro são as pilhagens das sepulturas. A ordem de acontecimentos padrão a ser apresentada é a seguinte: introdução, contrato, pilhagem, recompensa e folga.

INTRODUÇÃO:

Nesta fase, os protagonistas têm a chance de explorarem a cidade, conhecerem os coadjuvantes e encontrarem um contrato para um trabalho.

CONTRATO:

Assim que aceitarem um trabalho, os personagens recebem os termos para o contrato. Quais objetivos devem ser cumpridos e quanto crédito receberão por cada um deles.

PILHAGEM:

A invasão da Sepultura propriamente dita. É aqui que a maior parte do jogo se passa. Os personagens enfrentarão as ameaças e caçarão as recompensas enquanto tentam atingir objetivos secundários.

RECOMPENSA:

Após o fim do trabalho, aqueles que sobreviverem receberão o pagamento acertado no contrato.

FOLGA

Na última fase, os protagonistas gastam seu pagamento em melhorias, aproveitam para se conhecer melhor e procuram um novo contrato.

CLÁUSULAS DO CONTRATO

Cada contrato tem um objetivo principal e um ou mais objetivos secundários durante o trabalho. O objetivo principal pode ter um valor que varia entre 1 a 5 créditos (CR), dependendo de sua dificuldade. Os objetivos secundários valem 1 crédito cada.

Exemplo de contrato:

- **Objetivo Principal:** Descobrir o ninho da Quimera Rainha do Distrito 11 (3 CR).
- **Objetivos secundários:** Eliminar todos os trinchadores da área (1 CR), recuperar células de energia (1 CR cada), recuperar o mapa do distrito (1 CR).

INVADINDO SEPULTURAS

Os distritos bloqueados, também conhecidos como Sepulturas, fazem jus ao nome. Repletos de armadilhas e inimigos, entrar em um deles é pedir uma audiência com a morte. O tamanho das sepulturas pode variar. Apesar de geralmente serem distritos inteiros, uma rede de esgotos ou as instalações de uma antiga fábrica podem ser consideradas Sepulturas. Independente de sua natureza, o trabalho sempre envolve invadir e saquear uma delas.

AMEAÇAS

Criar inimigos é bastante simples. Cada ameaça é representada por apenas três características: **Resistência**, **Dano** e **Movimentos**.

- **Resistência:** É a capacidade de ferimentos que pode receber antes de morrer. Pode variar de 1 a 10, dependendo do nível de poder da ameaça.
- **Dano:** É o número de ferimentos que pode infligir ao protagonista num golpe. Sempre é descrito somado ao alcance.
- **Movimentos:** São efeitos especiais e estratégias que o inimigo pode usar quando o personagem falhar num ataque. Cada inimigo pode ter até três Movimentos.

TRINCHADORES

O inimigo mais frequente dentro das Sepulturas. Quando um vampiro passá muito tempo sem se alimentar, seu organismo começa um processo de autodigestão. Sem acesso a sangue externo, porém, o cérebro morre e o cadáver do vampiro entra em torpor. Ao sentir a presença de um ser vivo por perto, ele se reanima e ataca sua vítima violentamente em busca de saciar sua fome. Assim nasce um trinchador. É comum encontrar hordas desses inimigos nos distritos bloqueados. Apesar de serem bastante numerosos, não são tão resistentes.

- **Resistência:** 2
- **Dano:** 1-ferimento, perto.
- **Movimentos:**
 - Se esconder nas sombras por um momento
 - Atacar em grupo
 - Berrar para chamar reforços

ECOS

A Rede de Nova Eden foi derrubada, e o que resta dela são intranets corrompidas de distritos ou empresas. Quando um mergulhador tenta se conectar a uma rede, geralmente encontra essas entidades misteriosas conhecidas como Ecos. A teoria mais aceita é que são resquícios de sistemas de segurança que teimam em continuar existindo, e atacam tudo o que identificam como corpos estranhos. São capazes de ferir as mentes conectadas de Saqueadores e causar danos cerebrais, sendo a segunda maior causa de surgimento de trinchadores.

- **Resistência:** 3
- **Dano:** 1-ferimento, perto. 2-ferimentos, próximo.
- **Movimentos:**
 - Mudar de forma
 - Alterar a rede em benefício próprio
 - Impedir desconexão

QUIMERAS

A maior ameaça dentro das Sepulturas são de longe as Quimeras. Antes máquinas que possuíam inteligência artificial limitada, passaram a evoluir para sobreviver. Formam sociedades parecidas com formigueiros e colmeias, e se organizam em volta de uma Rainha. Estão sempre em busca de células de energia para abastecerem ou outras máquinas para assimilarem e se aperfeiçoarem. Quimeras tem esse nome pois podem assumir diversas formas e padrões de comportamento. São extremamente hostis com quem entra em seu território. O narrador tem total liberdade para customizar as quimeras de acordo com o distrito em que se encontram.

- **Resistência:** 1 a 10.
- **Dano:** 1 a 3-ferimentos. Diversos alcances conforme seu padrão.
- **Movimentos:**
 - Causar metade do dano em área.
 - Causar o dobro de dano de perto.
 - Assimilar outra quimera e se regenerar totalmente

ALTERAR A BATALHA

Durante o combate, após o final da rodada dos jogadores, o Narrador pode usar o movimento Alterar a Batalha. Quando isso ocorre, a estratégia dos inimigos muda repentinamente, e os protagonistas precisam se reinventar se quiserem sair com vida. Exemplos de Alterar a Batalha:

- *Os inimigos chamam reforços*
- *Os inimigos mudam suas táticas*
- *Um novo tipo de inimigo surge e é resistente às táticas usadas até então*
- *O ambiente sofre profundas alterações, deixando os personagens em desvantagem.*

RECOMPENSAS

Ao fim do combate, o narrador deve rolar um dado para cada jogador vivo e gerar uma recompensa, um espólio deixado:

-
- *1-4: 1-sangue*
- *5-6: 1-crédito*
-

ARMAS

Para enfrentar os inimigos dentro das Sepulturas, os Saqueadores precisam de armas. Toda arma tem as seguinte características:

-
- *Nome do tipo da arma (pistola, rifle, espada)*
- *Dano padrão que ela causa (1-ferimento, 2-ferimentos)*
- *Alcance no qual a arma funciona (perto, próximo, longe)*
- *Rótulo (opcional), uma característica que torna a arma única*

Os rótulos das armas podem ser de dois tipos: narrativos ou mecânicos. Um rótulo narrativo tem impacto na ficção mas não muda em nada como a arma funciona em combate. Por exemplo, a arma brilha quando determinado tipo de inimigo se aproxima ou tem uma aparência única.

Um rótulo mecânico, por sua vez, cria uma vantagem dentro de combate conforme sua descrição. Os tipos de rótulos mais comuns agem das seguintes formas:

- *Maior dano contra determinado tipo de inimigo*
- *Mais efetiva (+1d6 na rolagem se usada com um atributo)*
- *Alcance modificado*
- *Função inesperada*
- *Interage com Implementos e Sangue*

EXEMPLOS DE ARMAS

- *Rifle Automático (2-ferimentos, próximo/longe)*
- *Espada Laser (1-ferimento, perto, efetivo contra armadura)*
- *Granada Incendiária (2-ferimentos, próximo, causa 1-ferimento em quem estiver perto do alvo)*

O ideal é que o Narrador produza uma lista de armas para que os jogadores possam comprar antes de começarem uma Pilhagem. O valor padrão de uma arma é 2 créditos, mas pode variar conforme o poder dela.

OPERADOR

NOME

ATRIBUTOS

Distribua 7 pontos entre:

ÍMPETO

AUSPÍCIO

DOMÍNIO

FERIMENTOS

SANGUE

TRAUMA

- Debilitado (-1 em Ímpeto)
- Confuso (-1 em Auspício)
- Inseguro (-1 em Domínio)

CRÉDITO

RECURSOS

IMPLEMENTOS

Escolha 3 implementos

Veículo Envenenado:

Avance rapidamente para uma área longe de você, dentro do campo de visão e cause 1-ferimento em um inimigo durante a movimentação.

Avanço: Cause 1-ferimento em até 3 inimigos durante a movimentação.

Carga:

Aguarde um turno para causar 1-ferimento adicional com sua arma no próximo golpe.

Avanço: Dobre o dano no próximo turno.

Ponte Rolante:

Você sobrevoa o campo de batalha. Receba +1d6 para atacar.

Avanço: Cause 1-ferimento adicional atacando assim.

Esmagamento:

Quando pilotar uma máquina pesada para esmagar um inimigo, cause dano igual a seu Domínio.

Avanço: Você pode atacar vários inimigos que estejam perto um do outro.

Falha Catastrófica:

Quando atacar uma estrutura, ela desaba em cima dos inimigos e os impede de agir no próximo turno.

Avanço: Os inimigos atingidos recebem 1-ferimento.

MERGULHADOR

NOME

ATRIBUTOS

Distribua 7 pontos entre:

ÍMPETO

AUSPÍCIO

DOMÍNIO

FERIMENTOS

SANGUE

TRAUMA

- Debilitado (-1 em Ímpeto)
- Confuso (-1 em Auspício)
- Inseguro (-1 em Domínio)

CRÉDITO

RECURSOS

IMPLEMENTOS

Escolha 3 implementos

Mergulhar na rede:

Se conecte à rede e faça uma pergunta ao narrador.

Avanço: Faça duas perguntas.

Mapa Mental:

Identifique quaisquer obstáculos nos arredores.

Avanço: Identifique o número exato de inimigos na área.

Curto Circuito:

Você consegue fritar qualquer sistema que esteja conectado.

Avanço: Você consegue fritar um sistema no qual já esteve conectado antes.

Conectar Arma:

Se conecte com sua arma e cause 1-ferimento adicional.

Avanço: Se conecte com sua arma e cause ferimentos igual a seu Auspício.

Sniper:

Cause um ferimento adicional para cada turno que esperar mirando.

Avanço: Multiplique o dano de sua arma pelo número de turnos que esperou mirando.

FERRAMENTA

NOME

ATRIBUTOS

Distribua 7 pontos entre:

ÍMPETO

AUSPÍCIO

DOMÍNIO

FERIMENTOS

SANGUE

TRAUMA

- Debilitado (-1 em Ímpeto)
- Confuso (-1 em Auspício)
- Inseguro (-1 em Domínio)

CRÉDITO

RECURSOS

IMPLEMENTOS

Escolha 3 implementos

Cura

Cure 3-ferimentos de um aliado próximo de você.

Avanço: Cure 3-ferimentos de todos os aliados próximos de você.

Maldição:

Diminua o dano de um inimigo em 1-ferimento permanentemente.

Avanço: Diminua o dano de um inimigo em 2-ferimentos permanentemente.

Gambiarra:

Aumente o alcance de sua arma.

Avanço: Aumente o alcance e o dano em 1-ferimento.

Ponto Fraco:

Descubra a fraqueza do inimigo, receba +1 nos testes ao explorá-la.

Avanço: receba +1d6 nos testes ao explorá-la. V

Pensa Rápido:

+1 no teste quando atacar usando Auspício.

Avanço: +1d6 no teste quando atacar usando Auspício.

CATADOR

NOME

ATRIBUTOS

Distribua 7 pontos entre:

ÍMPETO

AUSPÍCIO

DOMÍNIO

FERIMENTOS

SANGUE

TRAUMA

- Debilitado (-1 em Ímpeto)
- Confuso (-1 em Auspício)
- Inseguro (-1 em Domínio)

CRÉDITO

RECURSOS

IMPLEMENTOS

Escolha 3 implementos

Invisibilidade:

Você se torna indetectável por qualquer inimigo quando estiver parado.

Avanço: Você pode se movimentar mesmo invisível, mas não pode atacar.

Ataque de Velocidade:

Você aparece atrás de um inimigo e causa dano igual seu Ímpeto.

Avanço: Some o dano da arma ao Ímpeto.

Ataque de Oportunidade:

Quando um inimigo perto de você se movimentar para longe, cause 1-ferimento.

Avanço: Cause 2-ferimentos.

Gatuno:

Escolha um inimigo perto e roube a arma dele. Ele só pode causar dano com as próprias mãos no próximo turno.

Avanço: Você cancela um movimento de um inimigo.

Localizar recursos:

Uma vez por pilhagem você localiza um recurso valioso e aumenta a recompensa em 1 CR.

Avanço: Aumente a recompensa em 2 CR.

CARNIÇEIRO

NOME

ATRIBUTOS

Distribua 7 pontos entre:

ÍMPETO

AUSPÍCIO

DOMÍNIO

FERIMENTOS

SANGUE

TRAUMA

- Debilitado (-1 em Ímpeto)
- Confuso (-1 em Auspício)
- Inseguro (-1 em Domínio)

CRÉDITO

RECURSOS

IMPLEMENTOS

Escolha 3 implementos

Aterrorador:

Escolha um inimigo próximo. Ele é paralizado devido ao medo causado por sua presença e não pode atacar até sofrer dano.

Avanço: Escolha três inimigos próximos e paralise-os.

Golpe Giratório:

Cause 1-ferimento em todos os inimigos perto.

Avanço: Cause 1-ferimento em todos os inimigos perto e próximos.

Dano Concentrado:

Escolha um inimigo e cause dano igual a seu ímpeto.

Avanço: Cause dano igual ao dobro de seu Ímpeto.

Tanque:

Você pode proteger um aliado e absorver 1-ferimento que ele sofreria.

Avanço: Você pode absorver todo o dano recebido por um aliado próximo.

Ataques Múltiplos:

Você causa dano em um número de inimigos igual a seu Ímpeto.

Avanço: Você causa dano em um número de inimigos igual ao dobro de seu Ímpeto.

ÚLTIMAS PALAVRAS

Este jogo foi desenvolvido como parte da iniciativa dos membros do Coletivo Potocando. Você pode reproduzi-lo, hackeá-lo e modificá-lo à vontade. Caso queira conhecer nossos outros jogos, contos e conteúdo relacionado à literatura e RPG, acesse potocando.org ou nos procure no Twitter e Instagram.

Escrito por **Elves Cunha**

Diagramação por **Livia Fialho**



potocando

ILLUMINATED
by LUMEN

This game is Illuminated, and is made using the LUMEN system created by Spencer Campbell of GilaRPGs. This game is not affiliated with Gila RPGs.