

BESTAS NOTURNAS
3 Dados 1 Vida 1 RPG

Criado por Tiago Alves

BESTAS NOTURNAS

3 DADOS 1 VIDA 1 RPG



Imagens do Google Imagens

ATENÇÃO!

Este é um jogo de interpretação que envolve criatividade e imaginação.

No “3 Dados 1 Vida 1 RPG – BESTAS NOTURNAS” é uma adaptação fictícia de interpretação da existência de criaturas espirituais, envolvem em rituais malignos e se deparam com espectros, vampiros, lobisomens, anjos e demônios.

No entanto, tudo isso acontece apenas na sua e na imaginação das pessoas que estão jogando o jogo. **NADA** deve ser transposto para o mundo real. Metade das criaturas citadas neste livro sequer existem (ou ao menos não foi comprovada sua existência) no nosso mundo real.

Caso você, jogador, pense em levar o RPG mais a sério, querendo levar o que você faz neste jogo para o mundo real eu aconselho: **NÃO FAÇA ISSO! SERIA ESTÚPIDO E NÃO TRARÁ NADA DE BOM!**

Levar o RPG a sério é utiliza-lo como uma forma de se reunir com amigos, ou jogar uma bela partida **SOLO** por momentos de descontração e diversões. Você **NÃO FARÁ NHUMA DAS AÇÕES DESTE LIVRO, MAS O SEU PERSONAGEM DENTRO DA SUA IMAGINAÇÃO SIM!** Divirta-se se aventurando por lá onde não há barreiras e o limite é sua própria imaginação.

Uma vez esclarecido isso, divirta-se com o jogo!

CONTEÚDO DA APOSTILA

SOBRE O SISTEMA	PG.4
BESTAS NOTURNAS	PG.4
CRIANDO SEU CAÇADOR	PG.6
REGRAS BÁSICAS	PG.9
AÇÕES DOS PERSONAGENS	PG.11
COMBATES	PG.13
O GRUPO	PG.15
DINHEIRO	PG.15
CIDADES	PG.16
MERCENARIOS E FAMILIARES	PG.18
DUNGEONS	PG.20
MISSÕES	PG.21
PLANO ASTRAL E TESOUROS	PG.22
XP E SUBINDO DE NÍVEL	PG.23
MONSTROS	PG.24
REGRAS ADICIONAIS	PG.27
TABELAS	PG.33
FICHAS	PG.35

SOBRE O SISTEMA de **3 DADOS 1 VIDA 1 RPG**



Este sistema é uma mistura de outros como 3 Dice Dungeon, 8 bit dungeons e RPGs solo. Deste “mexidão” de sistemas criou-se um que foi adaptado por Tiago Alves de Moraes.

A ideia destes sistemas é ser um simulador de vida dentro do jogo.

Aqui na pele de um ou mais personagens, jogando sozinho ou em grupo com seus amigos, você joga um jogo usando no máximo 3 dados, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG (3 dados 1 vida 1 RPG).

Este é um sistema de regras universal que você pode adaptar para qualquer mundo e universo que queira: cyberpunk, fantasia, aventura, horror, apocalipse zumbi, sci-fi, etc.

Embora a infinidade de possibilidades as regras não são complexas, de forma que o jogo pode ser jogado como um RPG sem a necessidade de um “mestre”. Graças a seu sistema que utiliza tabelas.

Todo o sistema, limitam-se às rolagens de até 3 dados de 6 lados (3d6). Dados estes que todo mundo pode ter em casa.

Mesmo sendo simples o jogo abre um leque de possibilidades que muitas das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um, trazemos dois tipos de jogabilidades: as REGRAS BÁSICAS para jogadores casuais que estão sendo inseridos no universo do RPG e as REGRAS ADICIONAIS que utilizam 100% do conteúdo.

E mais, você usando um tipo de regra, pode alternar entre elas, isto não afetará em nada o seu progresso no jogo.

O que precisa para jogar?

- 1 a 6 jogadores;
- 3 dados de seis lados (3d6) – caso não tenha 3, role 1d6 quantas vezes forem necessárias;
- Folhas de papel – para anotar os dados dos personagens, desenhar os dungeons;
- Lápis e borracha – para anotar e apagar dados na ficha;
- E muita, mas muita imaginação. Caso contrário será apenas um jogo de rolar dados e consultar tabelas enfadonho. Imagine a cena, visualize cada resultado, sinta-se na pele do seu personagem e terá uma experiência satisfatória.

OBJETIVO: Jogar com um ou mais caçadores que por diferentes motivos conseguem ver o sobrenatural e por fim, caçar toda criatura das trevas.

Durante este procedimento muitas missões irão surgir, perigos e desafios que virão dos locais explorados ou até mesmo de seu próprio grupo.

Controle um caçador ou um pequeno grupo deles, faça escolhas com sabedoria e use cada recurso encontrado a seu favor.

Bestas Noturnas

O universo de BESTAS NOTURNAS é vasto e pode ser jogado em qualquer época da humanidade. Passar pelo início da humanidade, após a criação de Adão e Eva, passar pelo império Romano, Época de Jesus, as cruzadas, período das grandes navegações, velho oeste e até mesmo na época atual.

Tudo começa com a queda de Lúcifer ao desafiar Deus e aos demais anjos do Reino dos Céus. Lúcifer era o anjo mais poderoso e também o mais belo de todos. Como era muito influente, Lúcifer convenceu um terço de todos os anjos existente para lutar sua causa. Em troca ele oferecia lugares maiores no seu futuro reino.

Todos nós sabemos como isso terminou e Lúcifer foi banido do Reino dos Céus, caiu, passou pela Terra e atravessou o inferno como exílio.

Esta queda que sucedeu até mesmo antes da grande criação, gerando anomalias no mundo espiritual, gerando rupturas no espaço-tempo e densas trevas que até hoje a humanidade desconhece.

Desde essa época até os dias de hoje, vampiros, lobisomens e demônios se escondem na noite e estão sempre a procura da presa ideal. Qualquer “ser humaninho” desavisado e incrédulo que vaga distraído à noite. Estas citadas criaturas são conhecidas como Bestas Noturnas.

Das Bestas temos os **VAMPIROS**, sugadores de sangue, caçadores de humanos para se alimentar. Um vampiro já está morto, seu coração não bombeia sangue, seus órgãos internos são atrofiados e precisam constantemente de sangue humano para se manterem “vivos”. Vida esta amaldiçoada pela escuridão sem fim, pois não suportam a luz do sol. Vampiros possuem caninos retráteis que aparecem sempre que estão se alimentando e só se alimentam de sangue. Um vampiro é ágil, manipulador e consegue hipnotizar suas vítimas enquanto se alimenta. As mesmas continuam em estado catatônico sem mostra qualquer resistência. Ao termino de se alimentar a memória dela é apagada.

Os vampiros só se aventuram à noite, durante o dia passam dormindo em caixões ou armários que ficam escondidos em seus aposentos. Enquanto o vampiro dorme quase sempre há algum humano escravo ou servo familiar que o protege em segurança.

Vampiros são muito disciplinados e quase todos pertencem a algum clã, o líder deste clã geralmente é um ancião que permanece dormindo por séculos.

Ainda dentro do grupo das BESTAS NOTURNAS temos os **LOBISOMENS** ou **LICANTROPOS**.

Seres amaldiçoados que foram arranhados por um lobisomem.

Diferente os rivais vampiros, os lobisomens podem muito bem viver tanto de dia quanto de noite. Eles são criaturas sedentas de carne e sangue que estraçalham suas vítimas.

Lobisomens seguem as regras de sua alcateia e também muitos fazem parte de clãs. Ágeis e ferozes lutam e acreditam numa força maior que os guia, Gaia. Um lobisomem sem Gaia é só uma besta selvagem e incontrolável. Um lobisomem com Gaia é uma fera totalmente racional que consegue utilizar com totalidade o seu poder.

Precisam da luz da lua para se transformar, mas somente com a benção de Gaia conseguem se manter sãos. Um lobisomem recém transformado que não têm a benção de gaia entra em frenesi ficando incontrolável. Um alvo fácil para caçadores experientes.

Lobisomens são dificilmente atingidos por armas normais, mas tomam dano dobrado ao serem feridos por objetos de prata (armas ou balas). Lobisomens além de ficar na forma híbrida, podem se transformar completamente em lobo, chamam de forma lupina. Nesta forma ele usa para camuflar seu verdadeiro ser enquanto anda pelas florestas. Lobisomens também são guiados por um mestre que chamam de Tótem. Este totem geralmente é um xamã que o guia enquanto esta fazendo missões.



E por fim, mas não menos letal, as Bestas Noturnas contém todo o tipo de **DEMÔNIO**, aberração e espírito imundo.

Demônios residem no inferno, mas fazem muitas missões na Terra. Geralmente ordenados por um demônio superior. Cada demônio segue uma casta. Eles podem ser espectrais, fortes e corpulentos, guerreiros mortos, diabretes, incubbus e succubus ou anjos caídos. Apesar de muitos ficarem no inferno, alguns são foragidos na Terra e se alimentam da alma e sangue dos humanos. Odeiam vampiros e lobisomens pois, para eles estes citados anteriormente não passam de “erros” que vieram da anomalia espiritual desde a queda de Lúcifer.

Demônios são extremamente fiéis a seus mestres, pois os mestres são líderes de legiões infernais e uma falha resultará em morte!

O que fortalece um demônio, além da alma e sangue são pactos. Com pactos, garantem além da alma do humano, mas poder. Quanto mais pacto, mais poder e influencia o demônio terá.

Demônios na Terra assumem a forma humana, hipnotizam, manipulam, mentem, roubam e matam.

Claro que as Bestas Noturnas não iriam vagar livremente e fazerem o que quiserem com a humanidade e ficariam impune. Anjos de Deus disfarçados de homens desceram a Terra e treinavam seres

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

humanos que julgavam capacitados para a “caça”. Este evento aconteceu 3 gerações após a queda do homem.

Ensinos de caça foram passados de geração em geração, sempre um mestre passando por um pupilo, com o passar das eras uma guilda inteira de caça havia sido criada.

Esta tradição segue até os dias de hoje. Humanos que conhecem do sobrenatural e dedicam sua vida para proteger a humanidade no anonimato. Desde o início dos tempos, com a nova geração a partir de Noé, caçadores são escolhidos e treinados para a caça destas criaturas das trevas.

A história como nos é contada, acontecimentos históricos todos tiveram influências espirituais. As guerras mundiais, o Titanic, queda do muro de Berlim, queda do império romano, tudo teve influência de caçadores e das Bestas Noturnas.

Este é o mundo! Luz e trevas travando uma batalha épica por heras, usando o ser humano como peões nesta guerra.

Siga os ensinamentos, abrace sua fé e vamos à caça!



CRIANDO SEU CAÇADOR

Formulário de criação de personagem:

Nome: _____ Classe: _____ Pontos de Vida: _____

Áreas de Bônus:

- Corpo: Bônus _____
- Mente: Bônus _____
- Espírito: Bônus _____

Equipamentos Bônus:

MOCHILA			

Nível: _____ XP: _____



O personagem é o que você usa para interagir neste mundo, você pode ter um e jogar sozinho, ou controlar no máximo 3 ou jogar com mais 2 a 6 amigos e cada um controlar um. Seu personagem irá se mover pelo mapa através de “salas”. Este conjunto de salas vamos chamar neste sistema de “dungeon” (masmorra em inglês).

Para criar um personagem neste universo temos poucas coisas para fazer.

A criação de personagens resume-se em 4 passos:

1. Role 3d6;
2. Distribua cada um dos resultados de cada um destes dados em 3 atributos;
3. Com a distribuição dos resultados em cada atributo descubra a classe;
4. Aplique os bônus e benefícios da classe;

EXPLICANDO ELEMENTOS DA FICHA DE PERSONAGEM

CABEÇALHO

- **NOME:** invente um.
- **CLASSE:** é determinada ao distribuir os resultados dos 3d6.

ATRIBUTOS

- **CORPO** - representam seus ataques físicos e resistência em pontos de vida. O corpo também determina o seu bônus em saúde. Força muscular e reflexos. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **MENTE** – representam tudo relativo ao raciocínio, o tanto que você consegue traçar de estratégias, desarmar armadilhas e procurar por tesouros. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **ESPÍRITO** – Usamos este atributo para representar religião e espiritualidade. ESPÍRITO também mostra o quanto seu personagem é resistente à maldições ou possui poderes espirituais. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.

SAÚDE DE SEU PERSONAGEM

- **PONTOS DE VIDA (PVs):** Quanto maior o número em PVs mais difícil será matar seu personagem. Os PVs são determinados rolando 1d6 e somando com o valor sorteado anteriormente em CORPO.

$$PVs = 1D6 + CORPO$$

BÔNUS DOS ATRIBUTOS:

- **BÔNUS** – situações que o personagem encontre uma arma, proteção ou item de auxílio que darão bônus, o respectivo bônus de atributo que você adiciona o valor a+. Um bônus adiciona valores sempre que o seu personagem realizar um ataque ou um teste. Coloque o valor de bônus no campo do atributo do bônus
Ex: Um personagem com CORPO= 3 e tem uma arma que lhe dá bônus de +1 CORPO significa então que ele tem CORPO = 4

ESTOCAGEM DE ITENS:

- **EQUIPAMENTOS BÔNUS:** anote aqui os equipamentos que darão bônus em atributos específicos. Note que há somente um espaço para cada item bônus.

Ele só poderá equipar se com um de cada.

- **ARMA CORPO:** anote uma arma branca ou de fogo que seu personagem equipar.
- **EQUIPAMENTO MENTE:** anote a arma ou equipamento que lhe garante bônus em MENTE.
- **PROTEÇÃO CORPO:** Anote aqui todo tipo de colete, escudo, armadura, cota que proteja seu personagem. Só pode equipar com um.
- **ESPIRITUAL ESPÍRITO:** Anote aquele item que garante bônus em ESPÍRITO.

- **MOCHILA** - anote neste campo os itens consumíveis, itens de missão ou armas repetidas que seu personagem encontra na dungeon. Se todos os espaços forem preenchidos significa que sua mochila está cheia. Precisa deixar para trás os novos itens, substituir ou vende-los.

GRANA (\$)

- **DINHEIRO \$:** determinam o quanto o seu personagem possui de dinheiro para comprar coisas. Quando se inicia um novo jogo com novos personagens cada um deles começa falido, COM 0 (ZERO) de grana.

XP & NÍVEL

XP quer dizer Experience Points ou traduzindo: Pontos Experiência.

Quanto maior o nível do personagem mais poderoso e experiente ele é.

Cada missão, monstro derrotado e ação bem-sucedida rendem uma determinada quantia em XP, ao atingir ou ultrapassar o limite do XP o seu personagem ganha +1 nível. Quanto maior o nível mais poderoso seu personagem é.

No começo de cada jogo, ao criar um novo personagem ele sempre começa com XP e NÍVEL = 0.




Isso porque no jogo seu personagem começa como um “zé ninguém” que vai evoluindo gradativamente.

DEFINA A CLASSE E BÔNUS

- Se você focar o resultado maior no dado em CORPO claramente você é um **GUERREIRO URBANO**, vai resolver as coisas mais pela força bruta do que no diálogo. Terá um personagem “porradeiro”. Guerreiros urbanos tem bônus de +1 sempre que utilizam o atributo CORPO sejam em testes ou em combates isso por alguns possuírem armas de fogo.
- Se você colocar o maior resultado no dado em MENTE você talvez seja um **ESTRATEGISTA**, um gatuno que prefere usar a cabeça para solucionar conflitos. Acredita que astúcia e parafernália tecnológica são mais uteis em combates do que músculos. Estrategistas têm +1 de bônus sempre que usar o atributo MENTE, seja para testes ou combates.
- Se você optar por colocar um resultado maior do dado em ESPÍRITO você está mais para um **CLERO** que vai usar de meios dos espirituais ou até mesmo da fé para resolver conflitos. Clero representam muitos padres, papas, bispos ou pastores. Eles ganham +1 no atributo ESPÍRITO, seja para testes ou para combates e são os únicos que já começam com um item espiritual (invente um). A vantagem de ser um clero neste jogo é que ele mesmo pode criar e ungir armas para que as mesmas causem dano aos espíritos.
- Se por ventura tivermos um empate nos maiores resultados e duas ou mais das suas características são iguais você tem a opção de se tornar um **EXORCISTA** ou **TEMPLÁRIO**.
- Ele será um **EXORCISTA** caso você escolha ter bônus na MENTE ou ESPÍRITO. Seja para testes ou para combates.
- Ele será um **TEMPLÁRIO** caso você escolha ter bônus no CORPO, seja para testes ou para combates. Você previamente escolhe onde colocar o bônus.

A seguir como você verá criamos nosso personagem de exemplo seu nome será “Razor”, rolamos 3d6 (saiu 4, 2 e 3), distribuimos os valores para os atributos de forma que ele seja da classe clero. Como clero tem bônus de +1 em testes de ESPÍRITO colocamos no campo do bônus em ESPÍRITO o “+1”. Clero também começa com um item espiritual que não lhe dê bônus. A seguir ao começar o jogo irei escolher um da lista dos TESOUROS ESPÍRITO um que não me dê bônus e irei anotar no campo “Espiritual – ESPÍRITO” que fica logo a baixo, na mochila. Como é algo que não irá acrescentar bônus, você pode optar por inventar um objeto espiritual.

Por fim, veja como ficou a ficha do nosso personagem inicial:

NOME: Razor		PONTOS DE VIDA 7 / 7	
CLASSE: Clero			
 2 BÔNUS CORPO	 3 BÔNUS MENTE	 4 BÔNUS +1 ESPÍRITO	
EQUIPAMENTOS BÔNUS			
Arma CORPO:	Equipamento MENTE:	Proteção CORPO:	Espiritual ESPÍRITO:
MOCHILA			
\$: 0		XP 0	
			NÍVEL 0

REGRAS BÁSICAS

JOGANDO

As regras são feitas de forma muito simples de maneira à facilitar para até os mais leigos jogadores de RPG. Apenas com estes 13 passos resume-se a TODA a jogabilidade do jogo.

1. Sua história começa com você e/ou seu grupo recém treinado e conhecendo o mundo sobrenatural.
 2. Comece na cidade por um bar ou boate e converse com um “mediador” (o cara que vai dar as missões), invente um.
 3. Sorteie a missão, role 2d6.
 4. Sorteie o local e tamanho da dungeon aonde vai se passar a missão.
 5. Desenhe as salas do dungeon sorteado em uma folha de papel: o número de salas, andares e até subterrâneos.
 6. Movimente-se entre as salas.
 7. Sempre que entrar em uma sala, role 1d6 compare na tabela “1d6 Salas”.
 - Se sair “monstro” teremos um combate, sorteie o monstro na tabela “monstro” e escolha um atributo que o caçador usará para atacar o monstro sorteado.
 - Se sair qualquer outra coisa faça o proposto na tabela ou o jogador da vez pode optar por realizar uma ação do personagem nesta sala.
 - Após sortear e realizar uma ação do personagem, o caçador pode avançar para a próxima sala.
 8. Vá se movimentando de sala em sala até a última, contudo, a missão é concluída quando se cumpre o objetivo proposto e/ou se explora todas as salas da dungeon. Se ao concluir a missão e não tiver explorado todo o local, os jogadores podem optar por escapar da dungeon pelo mesmo caminho que eles entraram ou continuar explorando o restante das salas.
 9. Sorteie os prêmios obtidos, sendo eles:
 - + 1d6x2 de XP por concluir a missão;
 - + 1d6 de \$ se fecharem o portal da última sala;
 - + 1 tesouro se nenhum personagem chegou a 0 PVs;
 o premio será o mesmo para todos os personagens e o tesouro apenas 1 por missão e NÃO 1 por personagem.
- Este serão os dados de prêmio que o(s) personagem(s) conseguiu(ram).
10. Adicione na sua mochila caso os Caçadores tenham achado algum item na dungeon.
 11. Escolha e/ou alterne entre os Caçadores, caso tenhamos mais um de personagem jogador.
 12. Use a ficha do personagem para equipar seu caçador para a próxima missão.
 13. Volte ao passo 2.



TESTES

Durante o jogo os personagens serão desafiados. Para descobrir se tiveram sucesso será necessária uma rolagem de dados que chamamos no RPG de “teste”. O teste serve para descobrir se o personagem foi bem sucedido na sua ação ou não. Utilize o atributo que exija ser testado:

- CORPO: para testes físicos, usar a força, carregar coisas, ataques físicos com armas ou não, resistir fisicamente a venenos e magias, etc.
- MENTE: usar armadilhas ou artimanhas para atacar, decifrar enigmas, habilidades mentais, procurar, descobrir, resolver, diplomacia, enganar, lábia e etc.
- ESPÍRITO: usar armas ungidas ou magias para atacar, aprender feitiços, desarmar maldições, ler grimórios, resistir magicamente a feitiços, etc.

Regra geral para TODOS OS TESTES inclusive ATAQUES.

- Role 1d6;

- considere os bônus (caso tenha);
- Saindo número MENOR você obteve SUCESSO;
- Números MAIORES ou IGUAIS resultam em FALHA;

obs.: resultados 6 serão sempre FALHAS.
Resultados 1 sempre serão SUCESSOS.

CONSIDERANDO BONUS DE CLASSE EM TESTES

No caso dos bônus de classe: anote no campo "Bônus" do atributo em que ele ganha o bônus. Some ao valor que você tem no atributo durante o teste. Por exemplo, você é um bárbaro e digamos que essa classe tem +1pt bônus para ataques e testes com o CORPO.

Daí, digamos que seu personagem tem CORPO = 3. E vai usar o CORPO para fazer o teste. Durante o teste de CORPO com o bônus +1 ele será CORPO = 3+1 de bônus. Neste caso a FALHA seria apenas com uma rolagem de resultado 4 ou mais.

EQUIPAMENTOS BONUS

Quando seu personagem possuir um item que lhe conceda bônus em atributo, o mesmo deve ser acrescentado no teste ou ataque.

Ex: Seu personagem tem ESPÍRITO=2 e encontrou uma arma mágica que dá +1 ESPÍRITO, neste caso você coloca o +1 no campo de BÔNUS de "ESPÍRITO". O personagem só irá FALHAR no teste caso saia 3 ou mais.

ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS: Talvez seu personagem achou um item que só acrescenta bônus na hora de um teste em específico, um kit de ladino, por exemplo, você irá anota-lo no campo da mochila junto com o seu valor de bônus "Kit de ladino +1 Mente". Porém você não precisa anotar o bônus temporário no campo do bônus da MENTE na ficha. Apenas durante o teste específico do item é que você irá somar o +1. Neste caso um personagem com MENTE = 2 achando o kit de ladino vai continuar com 2, porém, durante o teste específico que requer "Ladinagem" (arrombar portas, destrancar trincos, desarmar armadilhas, etc) você irá considerar MENTE= 2 +1 (kit de Ladinagem);

ESCALA DE PODER



Se pegarmos a regra dos testes e considerarmos o resultado sempre 1 sendo sucesso e sempre o 6 sendo fracasso qual seria o sentido de termos um valor 0 ou 100 de atributos?

Aplicamos a "escala de poder", usada para comparar e as vezes ignorar a necessidade de testes.

Por exemplo:

Um sujeito de CORPO = 20 com certeza iria arrebentar uma porta simples de madeira sem nenhum esforço. Logo um teste de CORPO seria desnecessário.

Um sujeito de MENTE =15 iria fazer uma bela oratória e conseguir levar o povo ignorante na lãbia sem a necessidade de um teste.

Um sujeito com o ESPÍRITO = 100 é imensamente poderoso. Facilmente poderia expurgar uma praga de uma região ou devastar cidades inteiras com chuvas de maldições.

Sem falar que a chance dele destruir mais adversários usando tal atributo "overpower" é mais fácil. Com um atributo 5x maior que o grupo que o ataca, se o personagem usar aquele atributo ele acaba com o dobro de pontos de vida do alvo, ou seja, um grupo de 3

bandidos com 4pvs cada (totalizando 12 PVs, mas vamos explicar isso mais tarde), e seu personagem vai usar um atributo com o valor de 60 consegue causar o dobro de dano e eliminar metade deles.

Então considerando as escalas:

- CORPO = 0 : um fracote, não tem aptidão para combates, sem reflexos rápidos.
- MENTE = 0: retardado, ignorante ou não é inteligente.
- ESPÍRITO= 0: poder magico nulo e um ateu.

- CORPO = 1-6 : força padrão normal de um ser comum. Reflexos dentro dos padrões humanos.
- MENTE = 1-6: inteligência mediana, perspicaz.
- ESPÍRITO= 1-6: possui certa afinidade espiritual ou pratica alguma fé.

- CORPO = 7-12 : força descomunal, altamente destrutivo. Reflexos rápidos.
- MENTE = 7-12: um gênio, mestre da trapaça, estrategista, super dotado.

- ESPÍRITO=7-12: poder espiritual descomunal, médium poderoso, alta casta religiosa.
- Qualquer atributo com valor acima de 13 é praticamente considerado um deus nessa área.

Antes de entrarmos no mérito das ações dos personagens é preciso ter entendimento que seria impossível catalogar todas possíveis ações dos possíveis eventos que o jogo propõe. Lembre-se que ainda sim este é um jogo imaginativo que as vezes para resolver um problema não será necessário um teste, mas sim uma boa interpretação imaginativa. Então prefiro não limitar seu modo de jogo e o que posso sugerir é pensar como seu personagem faria. Se possível envolvam testes que têm haver com os 3 atributos do seu universo caso contrário apenas use sua imaginação ou invente uma “regra” que se adeque a situação. Fique a vontade!

Como a proposta da apostila está em interagir no mundo, o seu foco do sistema estará mais em eventos e interação do que em criações de personagem e regras complexas de combate. Você pode escolher jogar com um personagem, criar mais de um ou jogar com mais amigos. O fato é que independentemente da quantidade todos passam pelas mesmas ações citadas abaixo. O diferencial de jogar com mais personagens jogadores é que cada um terá sua vez de fazer sua ação (turno).

AÇÕES DOS PERSONAGENS

A seguir vamos ver como seu caçador pode interagir no mundo. As ações do personagem são o que seu personagem pode fazer na sua vez (turno).

- **ALTERNAR CAÇADORES** – Esta opção só pode ser feita caso esteja jogando com mais personagens, sendo eles outros jogadores ou controlados por uma só pessoa. Durante uma missão e outra você pode escolher mudar o seu personagem, deixa-lo descansando ou se um personagem morrer você pode optar por jogar com outro.
- **ATACAR** – quando achar um monstro, seu personagem entra em combate. Para vencer é preciso atacar
- **COMPRAR OU VENDER ALGO** - Seus personagens podem praticar o livre comércio entre si. O mais comum é chegar até uma cidade qualquer, ir na loja e comprar itens. Cada item tem seu preço de compra. Seu valor de revenda será sempre a metade do valor. Você poderá comprar coisas sempre em lojas ou comerciantes que encontra na aventura. Caso não exista o item na loja para você tirar de base e revender, siga esta base: itens comuns rendem \$30, itens +1 rendem \$500, itens +2 rendem \$1000 e itens +3 rendem \$1500.
- **DESCANSAR** – Ao encontrar uma sala vazia, você pode descansar e recuperar 1d6 PVs. Esta ação só pode ser realizada uma vez por missão. Caso um dos seus personagens fiquem na base e outro faça a missão, o personagem que ficou na base descansando consegue recuperar 1 PV por missão que descansa. Obs: personagens com 0 PVs não conseguem recuperar PVs que não seja com tratamento médico de reanimação pago na cidade.
- **DESFAZER/RESISTIR MALDIÇÕES** – personagens que cair em uma sala, cujo foi sorteado “Maldição” ele sofre a consequência de perder -1d6 PVs ou -1 ESPÍRITO. O personagem pode tentar resistir fazendo teste de CORPO ou desfazer realizando um teste de ESPÍRITO. No caso de falha no teste de CORPO ele perde -1d6 PVs e no caso de falha no teste de ESPÍRITO ele perderá -1Pt de ESPÍRITO. A diferença entre resistir e desfazer é que se resistir a maldição continuará por lá, necessitando de outro teste aos personagem que passarem novamente por lá. Já o “desfazer” você expurga o mal do lugar de maneira que a sala fica sendo vazia na próxima vez que alguém passar por lá.
- **ESCAPAR** – Durante a missão as coisas podem ficar perigosas, você pode optar por desistir escapando da dungeon.



- FUGIR – durante um combate quando as condições não estão favoráveis, você pode fugir, role 1d6. A fuga só não é bem sucedida saindo 3 ou 6 (significa que o inimigo o alcançou e o cercou).
-
- MOVIMENTAR – Andar pelas salas ou pelos locais na cidade.
-
- ORDENAR UM FAMILIAR- Pode acontecer do caçador possuir um familiar que lhe garante vantagens nos dungeons. Familiares são espíritos, animais possuídos ou fantasmas. E no turno o caçador pode ordenar o familiar a realizar algo que foi amaldiçoado a fazer, seja durante o combate ou algo no mapa. Os familiares não se separam do seu dono na dungeon.
-
- INVESTIGAR – Caçadores são mestres em investigação. Durante um missão em qualquer sala eles podem usar esta ação e identificar passagens ou salas secretas. Role 1d6 saindo número MENOR seu caçador achou alguma coisa valiosa. Sorteie e compare na tabela “TESOURO”. Porém, se sair número MENOR, seu caçador não achou nada de interessante por lá. Esta ação pode ser feita o número de vezes que o caçador tem no atributo MENTE, independente de um sucesso ou uma falha e somente UMA VEZ por sala.
-
- EXORCISAR – Sempre que chegar na última sala do dungeon, há um portal espiritual. Se caçadores explorarem um dungeon, concluírem a missão e já quiserem escapar o portal não é fechado, o que também não tem problema! Contudo, se o fecharem, do portal podem sair as mais diversas surpresas, que vão desde itens à ameaça ao caçador. Se o portal tiver sido aberto por um poder divino sairão coisas boas, se tiver sido aberto por um poder das trevas, sairão coisas ruins. Só a rolagem de 1d6 para dizer. Para se exorcizar um portal faça um teste de ESPÍRITO no 1d6: saindo MENOR você fechou e rola a tabela “Portal”. Saindo IGUAL ou MAIOR você não consegue fechar. Outros caçadores que estiverem no grupo podem tentar também, uma vez cada.
 - **TABELA DO PORTAL:** 1= NADA, 2= TESOURO ESPÍRITO, 3 e 4 = MONSTRO, 5 = DOBRO DE XP obtido na missão, 6= MALDIÇÃO
-
- UNGIR - Caçadores que são da classe de clero podem ungir armas e munições comuns para que as mesmas causem dano aos espíritos malignos. Um Clero consegue ungir apenas o número de objetos que possui de ESPÍRITO. Logo se uma arma acabar ou for destruída ele pode ungir outra no lugar. Ao subir de nível e subindo pontos em ESPÍRITO o clero consegue ungir mais itens.
 - Para caso o seu caçador não for um clero e não haver cleros no grupo, os caçadores podem ir a uma igreja local e ungir qualquer objeto. No entanto, por não serem especializado em espírito, caçadores que não são cleros só poderão ungir no máximo 2 itens.

AÇÕES COM MAIS DE UM CAÇADOR

Situações que utilizarem mais de um caçador teremos simples mudanças na dinâmica da jogabilidade. Sem falar que a velocidade de explorar uma área será ainda maior. Utilize no máximo 6 Caçadores caso esteja jogando com amigos ou no máximo 3 caso esteja jogando este jogo SOLO.

Cada caçador terá sua vez (turno). E fará as mesmas ações citadas anteriormente, contudo algumas diferenças.

- ATACAR – Utilizaremos a regra “COMBATE COM MAIS CAÇADORES” caso eles estejam andando juntos. Em situações que forem sorteados monstros. Quanto mais personagem tivermos no dungeon mais monstro teremos. Veremos no capítulo “COMBATE COM MAIS PERSONAGENS”.
- ENCONTROS – andando cada um separado, os combates surgirão individualmente e maldições podem ser encontradas por personagens sozinhos.
- FUGIR E ESCAPAR – andando em grupos pode acontecer de um ou mais Caçadores optarem por fugir, seja em combates ou dungeons, porém se ao menos um resolver ficar ainda sim a missão terá chance de ser bem sucedida. Até mesmo um caçador vivo pode ajudar a salvar um colega caído indo até a sala onde o caído está.
- INVESTIGAR – andando com mais Caçadores você pode INVESTIGAR mais vezes, afinal, cada um deles pode usar esta ação o número de vezes do atributo MENTE. OBS ainda sim, só teremos um “tesouro” por sala.
- MOVIMENTAR – Os Caçadores podem cada um seguir por uma sala em caminhos diferentes, o conteúdo das salas pode ser sorteado individualmente. A diferença é que uma sala explorada por um caçador e sorteado o conteúdo, próximo caçador que passar pela mesma sala não será necessário sortear novamente o conteúdo. Se houverem maldições já serão acionadas, inimigos já estarão lá ou mortos, tesouros já teriam sido pegos, etc.

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

- **RESGATANDO O ALIADO** – Uma vantagem de andar em grupo é que caso um personagem chegue a 0 PVs, o outro personagem que estiver na dungeon pode chegar na mesma sala e socorrer o amigo. O personagem de 0 PVs ainda continua caído durante a missão, porém ao ser reanimado na poderá voltar com 1 PV e ir recuperando com curas ou pernoitando em hotéis na cidade.

COMBATES



Um combate se inicia sempre que na tabela de “1d6 Salas” sai “monstro”. Monstros representam qualquer inimigo que ameace os Caçadores.

Cada dungeon possui uma lista de possíveis “monstros” que geram combates.

Role 1d6 representando o dado da tabela “monstro”.

O resultado será o monstro sorteado, o seu valor em Pontos de Vida, o valor em XP e \$. Ou seja: um resultado no 1d6 = 4 quer dizer que você achou o monstro nº4 da tabela de monstros deste dungeon e este monstro terá 4 PVs e se o vencer os jogadores ganharão 4 XP e \$4.

Combates que seu caçador está envolvido escolha previamente o atributo a ser utilizado no turno de ataque (recomenda-se escolher o de maior número e bônus), role 1d6.

Escolha **CORPO** para atacar fisicamente, armado ou desarmado.

Escolha **MENTE** caso seu personagem vai usar da MENTE para causar o dano, seja com armadilhas ou estratégias de combate.

Escolha **ESPÍRITO** para caso seu personagem vai para o lado espiritual causar dano, seja com uma reza, prece ou um poder divino emanado de algum objeto religioso.

MAS ATENÇÃO: ALGUNS SERES ESPIRITUAIS SÓ SERÃO AFETADOS COM ARMAS UNGIDAS.

Você não precisa utilizar o mesmo atributo durante todo o combate, pode variar entre eles a cada ataque, deixando com isso um combate mais dinâmico na sua imaginação.

Afinal, nada impede do seu caçador usar o CORPO acertar um cano de ferro no inimigo, em seguida usar a MENTE gerando uma armadilha “a-la Mistério S.A – Scooby Doo” que empurra o inimigo no buraco e se o inimigo estiver vivo, escolher o ESPÍRITO e fazer uma reza eficaz que o destrói completamente.

ATACANDO!

- Escolha o atributo;
- Considere bônus e ajustes;
- Role 1d6
- Compare os valores:
 - SE sair resultado MENOR você ACERTA! Subtraia um ponto de vida do monstro.
 - SE sair resultado IGUAL ou MAIOR você ERRA! Subtraia um ponto de vida do caçador que errou o ataque.

O combate só encerra quando o monstro perde todos os pontos de vida, quando os Caçadores do combate perdem todos os pontos de vida ou que o caçador resolva usar a ação “fugir”.



SOBRE ARMAS DE FOGO

Diferente de outros gêneros que utilizam o atributo ARMA DE FOGO aqui o seu personagem poderá atirar usando o atributo CORPO, no entanto é preciso ter estocadas munições na mochila. Seu personagem só poderá "atirar" no combate o número de vezes que tem no CORPO, ou seja, se seu personagem tem CORPO=3 ele só poderá atirar até 3 vezes durante o combate. Caso ele tenha mais munições ele só poderá recarregar fora de combate.

UNIDADES: sempre que usar uma arma de fogo subtraia na munição que fica na mochila do caçador. Quando a arma de fogo equipada chegar a 0 (zero), você não poderá mais atirar. Cada munição é genérica, ou seja, serve para qualquer arma.

ACERTIVO: cada munição gasta causa automaticamente -1 Ponto de vida no monstro sem necessidade de teste.

MUNIÇÃO: Munições que afetam espíritos são achadas, unguidas e estocadas na mochila.

LIMITADO: Munições especiais (prata, sal grosso, banhadas em água benta) são difíceis de encontrar ou fabricar. Ao encontrar uma arma de fogo que você já tem, a mesma pode ser convertida em 1d6 munições.

COMBATES DESARMADOS

Seu personagem precisa estar armado, caso contrário, no combate, sofrerá a penalidade de -1 sempre que atacar usando o atributo CORPO, ou seja, personagens vão usar os punhos, por exemplo. Um personagem com o CORPO = 3 resolver atacar, ele precisará tirar 2 ou menos para acertar. Isso prevalece até que o personagem encontre uma arma e equipar-se com ela.

COMBATES CONTRA MAIS DE UM MONSTRO

As regras do combate permanecerão, a diferença é que você deverá somar todos os PVs dos adversários, a luta só encerrará caso os Pvs somados cheguem a 0 (quer dizer que você derrotou todos). O valor será o mesmo somado dos PVs. Logo, seu personagem vai enfrentar um grupo de 5 seres das trevas com 3 PVs cada. Os seres das trevas juntos terão no total 15PVs. O seu caçador precisaria abater os 15 pvs total. No caso de uma fuga bem sucedida os monstros continuariam na sala e iniciará um novo combate sempre quando o caçador passar novamente por lá até que os monstros sejam derrotados.



COMBATES COM MAIS PERSONAGENS

Se você optou por jogar com mais amigos e/ou com mais Caçadores a regra de combate continua a mesma, porém os valores dos pontos de monstros serão multiplicados pelo número de jogadores na sala. Ou seja: ao rolar 1d6 saiu 3. O monstro será o nº3, o monstro terá 3PVs multiplicado pelo número de Caçadores na dungeon.

Ex: monstro 3 contra 4 jogadores = Monstro nº 3, 12 PVs (3x4=12), 3XP e 3\$. Fica a critério grupo imaginar que é um monstro mais forte ou 4 monstros. No caso do exemplo, a premiação cada jogador ganha o valor de XP3 e \$3.

Durante o combate cada turno um personagem jogador ira repetir a ação "atacar". No caso de falha o jogador da vez quem perde 1 ponto de vida.

No caso de um caçador cair, os que restaram podem continuar o combate até que o monstro seja destruído.

COMBATES COM FAMILIARES

Caso você esteja com um familiar combatente se for o caso, some o valor de dano que o familiar dá ao atributo testado.

Ex: Seu caçador tem um Familiar de combate +2 ESPÍRITO

A regra de combate com familiares é diferente de "COMBATES COM MAIS JOGADORES". Os familiares são comparados à mecanicamente nas regras como "itens de bônus" e não jogadores. É lógico que uma batalha ficará mais fácil, até porque você está sendo protegido por eles.

No caso de FALHAS os familiares serão os primeiros a serem atingidos. No caso do exemplo, o Familiar de combate +2 ESPÍRITO ao sofrer um dano fica: Familiar +1 ESPÍRITO, sofrendo novamente ele some durante o resto da missão.

CUIDADO! - Um espírito familiar que é derrotado e o contratante ainda está em combate, a cada dano sofrido o contratante perde proporcional ao número de espíritos familiares que foram destruídos. Logo após sumir um espírito familiar, sempre que o contratante errar o ataque, o contratante perde -1PV e -1PV pelo espírito contratante. Se um contratante tem 3 espíritos familiares, os mesmos são destruídos, a cada erro de ataque do contratante, ele perde -1PV e -3PVs representando cada um espírito destruído.

COMBATES JOGADORES CONTRA JOGADORES (1X1)

As vezes teremos desavenças entre os personagens e eles querem resolver suas diferenças. Aqui a regra muda: Cada jogador escolhe o atributo a ser usado (CORPO, MENTE...etc.) os jogadores não precisam escolher o mesmo atributo. Cada um escolhe o que melhor lhe convém;

Cada jogador rola 1d6 e soma o valor do atributo escolhido + bônus (caso tenha);

Caso algum deles tenha um suporte ou familiar e os mesmos estiverem envolvidos, os mesmos podem ser contabilizados como bônus e ao perder PVs eles também serão os primeiros a perder.

O jogador que tiver resultado MAIOR (com a soma e bônus) ACERTA o golpe.

O que sair com a rolagem de valor MENOR PERDE 1PV;

A batalha continua até que decidam que acabe;

MOVIMENTOS TÁTICOS

Talvez você opte por jogar com mais Caçadores (jogando solo ou não), mas existe uma forma tática de garantir sua sobrevivência. Que tal utilizar um caçador na "linha de frente"? Vá avançando com ele nas salas, e quando o caçador entrar em combate, os demais que estão atrás podem entrar no combate e ajuda-lo. Os demais Caçadores precisam estar ao menos na sala anterior e só podem aparecer depois do primeiro ataque da linha de frente.

Caçadores em salas mais distantes podem ir ajudar, mas gastaram 1 turno por sala.

Outra vantagem fica por conta das maldições. A "linha de frente" sofrerá o ataque caso falhe, porém os demais podem tentar ajudar a desarma-la. Uma falha acertará a todos os envolvidos.

O GRUPO

O cada jogador pode controlar até 3 caçadores, porém eles não andam em grupos muito extensos. Por isso é aconselhável jogar sozinho ou no máximo com mais 2. Estes 3 formam um grupo de caça. Apenas um pode realizar missões e os demais podem fazer outras missões extras por fora.

Caso esteja jogando com mais de um jogador vocês podem ser todos do mesmo grupo ao invés de criarem cada um o seu. Podem interagir entre si, combinar táticas e alterna-los.

Você começa o jogo sozinho, mas cria automaticamente um após ter 3 no seu grupo (sendo ele outro jogador ou outro personagem que vai controlar).

Você pode escolher jogar sozinho sem criar um grupo nem nada. A opção do grupo seria mais para você jogar com táticas variadas. Não é obrigatório o uso desta regra.

A FICHA DO GRUPO

Esta parte da ficha representa o seu grupo de caçadores, fica ao lado da ficha do seu personagem.

- **Nome da Grupo:** invente um
- **MEMBROS:** Aqui você coloca o número de Caçadores que estão no grupo.
- **\$:** dinheiro que podem ser usados por todo o grupo.
- **ESTOQUE DO GRUPO:** Anote aqui tudo que encontrar e seu personagem não quer levar na mochila. Estando aqui, os demais membros podem compartilhar do item.



MISSÕES EXTRAS DOS MEMBROS DO GRUPO

Uma das vantagens de ter um grupo é fazer mais missões! Use os Caçadores recrutados para fazer fama e \$. Quando estiver com 3 Caçadores utilize os demais para fazerem missões por fora. Quando eles estiverem fora não poderão ser usados para jogar na sua missão. É como se eles estiverem enviados para outra missão diferente da sua.

Neste intervalo de tempo faça sua missão normalmente. Faça todo o procedimento de conclusão de missão normalmente.

Ao retornar a cidade e reunir-se novamente com seu grupo, o seu caçador enviado também retornará (ou não).

Para saber o resultado da missão extra:

Role 3d6 para cada caçador extra enviado em missão por fora.

Sendo:

- 1d6+3 serão os PVs que ele perdeu na missão;
 - **OBS:** caso os 1d6+3 ultrapassem os PVs atuais do Caçador, significa que ele morreu na missão. Você o perdeu. Ignore os seguintes passos.
- 1d6 de \$ extra obtido para o bando;
- 1d6 de XPx3 para o caçador;

DINHEIRO \$

A maior fonte de renda para um caçador como você é concluir missões e derrotando monstros. Cada monstro deixa o seu mesmo valor de dificuldade em dinheiro. Caso estejam jogando com mais personagens jogadores o valor é multiplicado pelo número de jogadores.

A moeda corrente usaremos o \$, por ser algo mais universal. Os preços das tabelas de compra e vendas são baseados na média que cada monstro lhe dá em \$.

Com \$ seu personagem compra equipamentos, armas, itens e pode se “divertir” na cidade.

Utilize os \$ para comprar itens, armas, comércios, carros e sustentar seus gastos.

CIDADES

A cidade é onde os personagens Caçadores vão quando não estão em missões. Lá eles se recuperam, pegam missões e estocam coisas, interagem comprando itens e se divertindo.

Caso esteja jogando com mais de um caçador vocês podem estar todos na mesma cidade.

Na cidade teremos lojas que vendem itens do mercado oculto, uma clínica médica clandestina, uma igreja com serviços e acessórios espirituais, e bares onde podem encontrar com mediadores e uma igreja. Se você quiser pode preferir desenhar na folha de papel uma cidade e seus pontos de interação.

São eles: Bares, pubs, boates, lanchonetes, hotéis, motéis, hospitais, igrejas e lojas em geral.

SERVIÇOS: bares, boates, pubs, hospitais

Toda cidade tem seu lugar de diversão e são nesses locais onde Caçadores se misturam com pessoas comuns, seu grupo consegue alguns contatos para pegar missões, conversar com NPC's e encontrar outros Caçadores para trocar informações.

<i>SERVIÇOS NA CIDADE</i>		
<i>PREÇO\$</i>	<i>NOME</i>	<i>DESCRIÇÃO</i>
100	CURA	Recupera todos os seus PV's.
500	REANIMAR	Recupera o personagem caído com 0 PV's. Ele volta a vida com 1 PV.
2	BEBIDAS	Recuperam 1 PV
5	COMIDAS	Recuperam 3 PV's
50	PERNOITE	Recupera até 5 PV's
25	COMPANHIAS	Companhias femininas ou masculinas. Apenas para "se dar bem"

BASE PROVISÓRIA DO SEU GRUPO

Com 3 membros já se pode estabelecer uma base. Explore uma casa ou apartamento, como se fosse uma missão, passe por todas as salas sorteando na tabela "1d6 Salas" e por fim, ao explorar todos os cômodos a base já é estabelecida naquele local.

Por ser uma escolha de vida perigosa. É muito difícil estabelecer um lugar fixo para ser sua "base de operações". No entanto, sempre em certos pontos remotos da cidade seu grupo se reúne para escalar Caçadores para missões, se recuperarem, fazerem reuniões ou simplesmente se divertir. Você pode imaginar que ela fique em qualquer lugar da cidade, contanto que seja secreta das demais pessoas. Até porque, né?! Vocês não são lá um "grupo que faz caridade".

A vantagem de se possuir um base provisória é: poder estocar o dobro de itens, separa um certo valor em \$ para o grupo. E o caçador que estiver em uma base recupera 1PV por missão enquanto descansa por lá e fica na reserva.

IGREJAS

Enquanto estão na cidade os personagens podem ir na igreja. Em toda igreja há um npc que secretamente é um caçador. Você é livre para inventar que npc será. O fato é que este npc poderá ungir equipamentos por uma certa quantia.

<i>IGREJA</i>		
<i>Custo \$</i>	<i>NOME</i>	<i>EFEITO</i>
70	Poção unguida de cura	Recupera 1d6 PVs + até 3 pts ESPÍRITOS perdidos
30	Unção	Unge uma arma e a torna possível dar danos espirituais.
75	Benção	Evita de ser atingido 1x durante o ataque

E por fim, mas não menos importante teremos a loja com itens básicos e comuns que os caçadores podem obter. Caso o personagem decida

LOJA DE ITENS		
PREÇO\$	NOME	DESCRIÇÃO
30	Poção de cura	Recupera 3 PVs
100	Pergaminho de retorno	Unidade. Tele transporta para cidade
55	Kit Exorcista	Adiciona +2 chances em testes de ESPÍRITO ao realizar exorcismos.
2000	Peitoral de aço +2	+2 CORPO
1000	Capacete +1	+1 CORPO
550	Kit assassino	+1 CORPO +1 MENTE
300	Livro de caça	1 unid. ganha o dobro de XP na próxima missão
2000	Grimórios	+2 ESPÍRITO
2000	Espingarda cano cerrado	+2 CORPO
3000	Machado do poder	+3 CORPO
3000	Foice vorpal	+3 CORPO
1500	Cajado místico	+1 ESPÍRITO
1500	Crucifixo sagrado	+1 ESPÍRITO
1000	Cajado de luz	+1 ESPÍRITO
2000	Robe santificado	+2 CORPO
1500	Capacete da salvação	+2 PVs
100	Adaga espiritual	Arma de dano comum em seres das trevas
100	Revolver	Arma de fogo com balas unguidas
100	Besta	Arma de dano comum



MERCENÁRIOS E ESPÍRITOS FAMILIARES

Durante a sua estadia na cidade, os personagens podem encontrar caçadores que são mercenários. Mercenários são personagens como os seus que têm objetivos, fazem missões, porém eles se só juntarão à sua missão por um preço ou pacto (no caso de familiares). Estes encontrados podem ser alugados ou se juntarem à o seu grupo. Mercenários e familiares não são personagens controláveis pelos jogadores, mas são uma ajuda que adicionam atributos a seu personagem durante testes e ataques.

MERCENÁRIOS

Mercenários são contratados por um certo valor e seguem seu personagem durante uma missão. Diferente dos demais personagens jogadores, eles não andam em salas separadas. Ao finalizar a missão o mercenário recebe o dinheiro e deixa seu grupo.

Ao chegar na cidade e entrar em um BAR, taverna, pub ou onde for que se passe o universo do seu jogo, role 1d6 para descobrir qual o mercenário estará no disponível naquele momento. Mercenários são sempre encontrados, custam \$100 e assim como os "monstros" terão o mesmo valor de PVs do seu sorteio. Logo, rolando 1d6 e sair 5, por exemplo, significa que você encontrou um Batedor com 5 PVs que dá bônus temporário de +1 CORPO +1 ESPÍRITO.

Abaixo um modelo de tabela de caçadores mercenários e seus bônus temporários.

1d6 CAÇADOR MERCENÁRIO	BÔNUS
1 Guerreiro	+2 CORPO
2 Estrategista	+2 MENTE
3 Clero	+2 ESPÍRITO
4 Especialista	+1 MENTE e pode solucionar o dobro do valor em MENTE, enigmas.
5 Batedor	+ 1 CORPO + 1 ESPÍRITO
6 Exorcista	+1 ESPÍRITO e pode exorcizar o dobro do valor em ESPÍRITO

CONVIDANDO MERCENÁRIOS PARA SE JUNTAREM A VOCÊ

Pode acontecer de você querer aumentar o seu grupo. Sempre que finalizar uma missão você pode optar por convidá-lo a entrar para o seu grupo. Contudo, mercenários são muito desconfiados e dificilmente irão aceitar qualquer oferta.

Neste caso, role 1d6 para você e 1d6 para o mercenário. Caso você tenha um resultado maior significa que seu argumento foi convincente e o mercenário aceitou a oferta. Aproveite este teste e imagine a cena, o diálogo. Utilize a regra de "criação de personagens" para criar a ficha dele e agora ele pode ser um personagem jogável. Mercenários não ganham bônus de classe, ao invés disso utilize os bônus informados na tabela "mercenários".

ESPÍRITOS FAMILIARES

Familiares são contratados por um pacto que quase sempre afetam a saúde ou espiritualidade do contratante. Diferente dos demais personagens jogadores, eles estarão sempre juntos com o seu caçador. Mesmo finalizando as missões o familiar não deixa o seu personagem. Familiares fazem pactos pessoais com personagens e NÃO com o grupo todo!

Ao exorcizar o portal da última sala da dungeon o jogador pode optar por fazer um teste de ESPÍRITO. Sendo bem sucedido o espírito familiar da tabela a seguir pode ser invocado.

1d6 ESPÍRITO FAMILIAR	BÔNUS	PACTO
1 Homem	+2 CORPO	-2 PVs
2 Mulher	+2 MENTE	-2 PVs
3 Criança	+2 ESPÍRITO	- 2 PVs
4 Animal	+2pts temporários ao fazer uma busca na sala ENIGMA.	-1 PV -1 ESPÍRITO
5 Demônio	Causa sempre -2PV ao monstro em toda luta	-3 PVs
6 Anjo	pode exorcizar sem limite.	- 1 PV -2 ESPÍRITO



FAZENDO PACTOS COM ESPÍRITOS FAMILIARES

Fazer pactos garantem bônus em testes ou ataques, uma vez que o espírito familiar não vai em bora. Pense bem, uma vez feito o pacto NÃO HÁ FORMA DE DESFAZER!

O pacto custa pontos de vida do contratante ou espiritualidade, de forma que afeta o valor total. Ex: um caçador com 6/6 Pvs, faz um contrato com uma mulher, cujo o pacto vai lhe custar -2PVs, ou seja, o caçador agora tem 4/4 PVs. O mesmo acontece com ESPÍRITO. Ex: um caçador que tem 7/7 PVs e ESPÍRITO = 3, faz um pacto com um espírito de qualquer animal, o caçador vai ficar com 6/6 PVs e ESPÍRITO = 2.

Ao entrar em combate o pacto entra na regra do "COMBATE COM FAMILIARES". Se o mesmo for destruído em combate o familiar retorna quando o caçador contratante sair da dungeon.

DUNGEONS LOCAIS



cena.

Chamamos de “dungeon” por ser um termo genérico deste sistema, mas “dungeon” são os locais onde se joga o jogo. Nos “dungeons” vamos realizar as missões. O dungeon não precisa ser totalmente explorada quando se cumpre o objetivo proposto da missão. Caso ainda existam salas a serem exploradas, o jogador pode continuar, chegar à última sala e fechar o portal.

Ex: Digamos que a dungeon da missão é um local médio com 2d6 salas. Rolamos 2d6 saiu 9 (teremos então 9 salas nesta dungeon). Digamos que já na sala de número 4 achamos o objetivo da missão. Os jogadores neste caso podem optar por escapar com a missão cumprida ou continuar a explorar as 5 salas restantes mesmo com a missão cumprida.

Construindo uma dungeon:

Sabemos que devemos desenhá-la na folha de papel, mas antes, sorteie o local. Os locais mostram o cenário e o tamanho da dungeon. Desenhe o número de quadrados que serão representadas as salas. Não importa a ordem, nem onde vão ficar as salas, contudo, elas estarão interligadas, seja por uma porta ou corredor, fica a critério do grupo ao desenhar.

Use a criatividade. Se local é um posto de gasolina, por exemplo, que tal desenhar um mapa diferente, com a loja, o local das bombas de gasolina, tanto faz. O importante é respeitar o número de salas total e se imaginar na

Ao explorarem uma dungeon, passar por todas as salas do andar e ainda não cumpriram o objetivo da missão o jogador deverá desenhar ou um andar de cima ou um andar subterrâneo, rolar os dados representando o número de salas do próximo andar e assim continuar a missão. Se a dungeon não tem andares ou chegou ao limite de andares subterrâneos ou de cima e mesmo assim o grupo não concluiu a missão, neste caso obrigatoriamente a última sala será a sala do objetivo. Ao final da apostila você encontra as tabelas de dungeons.

1d6 SALAS não quer dizer que sejam literalmente “salas”, mas indicam que é uma área a ser explorada. Nestas “salas” o jogador sorteia rolando 1d6 o conteúdo dela, ou seja, o que o personagem irá encontrar no local. Ao final da apostila encontraremos esta tabela junto na tabela de “Dungeons”.

- | | |
|----------------|--|
| 1. VAZIA: | Significa que não há nada lá. Você pode usar esta sala para tirar um “breve descanso” e recuperar 1d6 PVs. |
| 2 E 3. MONSTRO | Um inimigo apareceu, sorteie na tabela de monstros qual será, quantos PVs, quanto de XP e \$ ele concederá se derrotado. |
| 4. ENIGMA | Muitas das vezes os espíritos nos deixam sinais em forma de pistas para o mundo dos vivos. Alguns pedem por socorro outros só querem aterroriza-los. O fato é que o caçador pode optar por usar sua inteligência (MENTE). O caçador rola 1d6 e se o resultado for MENOR ele conseguiu desvendar o sinal deixado por algum espírito e expurga-lo. Isso rende 1d6 de XP e se houver perdido algum ponto de ESPÍRITO em alguma maldição ele é recuperado. |
| 5. MALDIÇÃO | Esta sala contém um tipo de maldição. A vítima da maldição poderá escolher resistir (teste de CORPO) ou desfazer (teste de ESPÍRITO) a maldição. No caso de sucesso a sala fica vazia e o personagem que conseguir recebe +1d6 de XP. Uma falha em CORPO o personagem perde -1d6 PVs e uma falha em ESPÍRITO o personagem perde -1pt de ESPÍRITO. |

6. OBJETIVO

Nesta sala está o objetivo da missão. Ao entrar numa sala, sortear “objetivo” significa que o motivo de estar neste dungeon foi encontrado. O que pode tornar a missão mais rápida.

MISSÕES

É a motivação do seu caçador a entrar na dungeon. Para pegar uma missão basta procurar uma boate, pub ou bar e encontrar um “mediador” que lhe dará uma missão. A missão é sorteada e vocês já podem entrar na dungeon. Fazer missão garante dinheiro e sentido de se aventurar em uma dungeon. Elas podem ficar com monstros ainda mais poderosos a medida que seu grupo progride no jogo.

MISSÕES ALEATORIAS

Role sempre 2d6 para sortear uma missão aleatória. A tabela está no final da apostila.

Achou o que foi procurar mesmo antes de explorar toda a dungeon, você pode optar por escapar da dungeon ou terminar de explorar. Explorando todas as salas garantem o prêmio total. Sendo ele: + 1d6x2 de XP por concluir a missão; + 1d6 de \$ se fecharem o portal da última sala; + 1 tesouro se nenhum personagem chegou a 0 PVs; o premio será o mesmo para todos os personagens e o tesouro apenas 1 por missão e NÃO 1 por personagem.

Na tabela de missões, ao final da apostila, você irá notar que serão apenas palavra soltas (matar, escoltar, destruir... Etc.). Elas são vagas por um motivo: para tirar base de uma ideia para sua aventura. Você pode e DEVE inventar suas próprias missões. Talvez você deseja jogar uma campanha com várias aventuras, com um objetivo inicial e objetivo final. Neste caso utilize essa tabela apenas para ter uma base para ir alcançando seus objetivos ou sorteie sempre criando como se fossem “fases” que precisam ser superadas no seu jogo. Mas digamos que cai no sorteio “matar”. Você vai matar o que? Fica a seu critério, invente um monstro ou um alvo específico ou vários alvos específicos, com isso crie um contexto na sua história, afinal, você ainda está jogando um RPG.

Talvez você já tenha os passos e as missões que seu personagem vai ter que superar já pré-determinadas. O que você precisa ter em mente é que a tabela de missões serve apenas como auxílio para sua campanha de aventuras. Não se prenda somente a ela.

Uma vez dito isso, você estiver sem ideias ou sem inspiração utilize-as a vontade!



Veja um exemplo a seguir:

- Digamos que nas rolagens das missões tenha saído: “escoltar”, invente um contexto, digamos, que seu caçador está escoltando uma menina que os pais suspeitam estar possuída, daí ela precisa ser escoltada até um certo ponto (sorteie a dungeon).
- Em seguida, após concluir, digamos que no sorteio de missões saiu: “roubar” talvez o clero que vai fazer o exorcismo precisa de um livro de exorcismo que fica no covil (sorteie o dungeon) e você precisa “rouba-lo”.

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

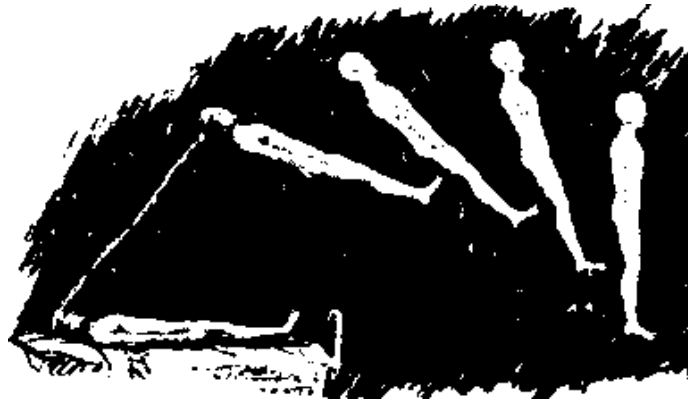
- Em caso de sucesso, digamos que o novo sorteio da missão saiu: “trancar”. Quem sabe o mal que agora foi exorcizado precisa ser levado até o local (sorteie o dungeon) e por fim ser trancado.

Só nesses 3 exemplos anteriores já criamos uma ligação nas missões e conseqüentemente 3 aventuras da campanha.

Determine um objetivo para seu personagem, cujo só será alcançado lá pela 23ª missão por exemplo. Como se fosse uma temporada de uma série. Quem sabe por exemplo, na missão 10 o vilão final aparece e como um clichê ele ameaça e desafia os personagens, mostra o seu poder e em seguida foge.

Talvez no seu jogo o objetivo é chegar em tal nível de personagem, fica a critério dos jogadores.

MISSÕES NO “PLANO ASTRAL”



Seu personagem entra no mundo espiritual, se conecta com os seres espirituais de lá. Do lado de fora, no nosso mundo físico, ele fica apenas deitado em uma espécie de “coma”. Mas por fora está caminhando em um universo espiritual. No seu esconderijo caçadores têm acesso ao plano espiritual por meio de um ritual (invente um), de maneira que as missões podem ser realizadas de lá.

No PLANO ASTRAL o tempo corre de forma diferente do mundo real, de modo que uma hora pode significar um minuto aqui fora. Uma morte neste plano representa a morte de seu ESPÍRITO. ESCAPAR sem concluir a missão podem causar danos irreversíveis, ou seja, missões no PLANO ASTRAL não podem ser abandonadas. Ao concluir a missão o seu espírito fica seguro para voltar ao corpo.

Como o PLANO ASTRAL para caçadores como vocês é perigoso, ao entrar em combate e errar o ataque VOCÊ PERDE PONTOS DE ESPÍRITO!!! As ARMADILHAS são exorcismos que estas sim, afetam 1d6 PVs. Chegar a 0 PVs ou ESPÍRITO=0 representam que você foi expulso do PLANO ASTRAL. Volta ao mundo real com 1PV e com ESPÍRITO =0.

Do ponto de vista das “mecânicas das regras” estas missões nada mais são do que uma dungeon comum, seu diferencial fica por conta dos monstros que na verdade são espíritos malignos ou benignos, as armadilhas são almas exorcizadas que afetam seus PVs. Espíritos familiares invertem as regras e usam as regras do “COMBATE COM MERCENÁRIOS”, pois lá, eles são palpáveis como se estivessem no mundo real.

Ao concluir a missão você recupera os pontos de ESPÍRITO e PVs perdidos, como se não houvesse perdido nada! E seu prêmio fica sendo 3d6 de XP.

TESOUROS ITENS E DINHEIRO

Chamamos tesouros neste sistema por se tornar algo genérico. Mas neste universo os “tesouros” são todos os itens, armas, equipamentos e dinheiro encontrados.

Tesouros comuns servem apenas para equipar seu personagem para que ele não fique desarmado, por exemplo, mas quando vêm com +1, +2 ou +3 significam que além de equipáveis são itens poderosos que rendem bônus em algum atributo.

Você encontra estes tesouros, armas, equipamento para comprar em lojas e encontra alguns nas dungeons enquanto procura nas salas, ao final de cada missão também são sorteados o dinheiro encontrado. Use os para equipar seu grupo, comprar itens e assim garantir a sucesso nas próximas missões. As armas e itens são transferíveis entre os Caçadores. Cada caçador só pode usar uma arma comum, uma arma de fogo, um colete e um item espiritual. Os demais itens que forem encontrados se repetidos podem ser estocados na mochila ou vendidos em lojas pela metade do preço. Gerencie com sabedoria cada recurso.

Ao final da apostila você encontra a tabela de tesouros existentes. Eles estão em tabela com 3d6 para caso você queira em algum momento sortear-los.



XP E SUBINDO DE NÍVEL

Matou o monstro, concluí a missão ganhou XP! Aqui como em todo RPG você sobe de nível, evolui e fica mais forte. Seu personagem começa no nível 0 e ao conseguir 50 XP pode ir para o nível 1.

A proposta de começar no Nv 0 e não no 1 é porque seu personagem é um zé ninguém que veio do nada! Comece a trabalhar porque a coisa tá difícil até aqui!

Do nível 2 em diante, a cada nível de número PAR ele ganha +1 ponto para adicionar em qualquer atributo.

A cada nível adicionado ÍMPAR ele ganha +1PV.

Evolução XP = 50 nível 1

XP = 300 nível 2 + 1Pt para atributo;

XP= 600 nível 3 +1Pv

XP= 1200 nível 4 +1PT para atributo;

XP= 2400 nível 5 +1Pv

e assim por diante sempre proporcional...

Demais situações

MORREU, JA ERA!

Seu personagem caiu na dungeon (OPVs), esta sozinho, não tem ninguém para resgata-lo, ele morre! Se morrer com algum personagem use outro caçador caso tenha, porém, personagens mortos na dungeon perdem os itens e equipamentos que estiverem carregando.



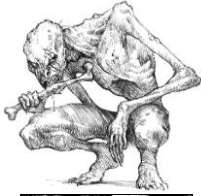
MONSTROS

Chamamos de “monstros” por ser um termo genérico para inimigos. Neste universo o mais comum são atiradores, caçadores, anjos, bestas noturnas e todo tipo de criatura que ameace seu personagem!

Seguem a lista dos monstros iniciais encontrados no jogo.



1. **ESPECTRO:** são espíritos que morreram mas muitos deles ainda não sabem. Caso não possua arma espiritual eu sugiro que fuja! Ao ser destruído você ainda pode fazer um teste de ESPÍRITO para e invocar um familiar. Role a tabela de espírito familiar.
OBS: Só pode ser ferido com armas unguidas



2. **GHOUL:** São espécies de mortos vivos, rastros de humanos que não morreram, ou quase estão vivos. Assim como zumbis não tem emoções e se alimentam de carne humana.



3. **VAMPIRO:** vampiros são seres noturnos que se alimentam de sangue. A cada ataque que você sofre ele recupera +1PV perdido. Elimine-os rápido acertando na cabeça ou coração.



4. **LOBISOMEM:** São seres humanos amaldiçoados que ao verem a lua conseguem se transformar em lobisomens. Feras híbridas metade homens, metade lobos. Extremamente perigosos. Ao ser mordido o caçador precisa fazer um TESTE DE CORPO para não correr o risco de se transformar na próxima missão.
OBS: uma vez amaldiçoado como lobisomens, o caçador fará missões alternando entre humano e lobisOMEM.



5. **CAÇADOR:** Vocês não são os únicos que fazem missão. Estes Caçadores estão trabalhando para a concorrência ou simplesmente querem mata-lo. São extremamente perigosos.



6. **DEMÔNIO:** Seres sobrenaturais que atacam humanos lançando as mais diversas maldições apenas para roubar, matar e destruir. Ao chegar à 1PV o demônio tentará fazer um pacto com o caçador. Se for o caso utilize a tabela “Espírito Familiar”. Caso não queira apenas finalize com ele.
OBS: só podem ser feridos por armas unguidas

A medida que você progride no jogo você vai ficando mais forte, ao chegar no nível 10 provavelmente os inimigos iniciais não vão nem fazer cócegas no seu grupo. Sua cabeça valerá um prêmio muito maior e logico, mais profissionais capacitados irão surgir no caminho. Agora uma lista de mais 6 inimigos que podem aparecer durante as missões.

Role 2d6 a partir do nível 10 do seu personagem e sorteie entre estes inimigos.



7. **SUCCUBU / INCCUBU:** succubus são espíritos representados por mulheres e inccubus são espíritos representados por homens. Têm a missão de fazer o ser humano pecar pela luxuria. Eles mesmos seduzem homens e mulheres para o seu bel prazer. Em troca eles sugam a energia vital da vítima. Enquanto estão na Terra ficam disfarçados de homens ou mulheres extremamente atraentes.



- 8.**ANJO:** Arrumar treta com um demônio é ruim, imagina com um anjo! São seres celestiais, usados para realizar missões para o Reino dos Céus.



- 9.**CEIFEROS DA MORTE:** Fazem o trabalho matando seres vivos e os levando direto para o além. Ataques errados ferem diretamente o atributo CORPO do caçador. Ao chegar a CORPO = 0 sabemos que seu personagem morre!



10. **POLICIAIS:** existe uma força tarefa de caçadores que fazem o trabalho sujo do mundo espiritual. Acabam com aparições, maldições e todos que ferem o equilíbrio espiritual. Eles são chamados de Policiais, mas não porque são policiais, apenas são chamados assim.



- 11.**EXORCISTA:** Estes são especialista em despachar espíritos imundos. E farão de tudo para acabar com qualquer um que cruze seu caminho. São altamente fieis a sua fé.



- 12.**DEMONOLOGISTA:** Estes são os especialistas em despachar espíritos celestiais. Altamente perigosos e seguem cegamente ordem diretas do inferno.

Se sobreviveu até aqui posso te chamar de mito? Seguem os monstros mais poderosos que irão aparecer em seu caminho caso chegue ao nível 30. O diferencial destes inimigos nem são o quanto são fortes, mas sim a quantidade!

A partir do nível 30, comece a sortear os monstros rolando 3d6.

Obs: apenas a critério imaginativo, não precisa enfrentar o mesmo monstro 3 ou 5 ou 10 vezes. Apenas quando enfrenta-os imagine-os muito poderosos ou com uma grande quantidade de inimigos.

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

Seguem a baixo os piores pesadelos de um caçador! Monstros épicos!



13. **MALEBOUGIA:** mestre supremos dos demônios menores. Têm exércitos a sua disposição.

OBS: só podem ser feridos por armas unguidas. Inimigo único.



14. **BISPO:** ser humano com poderes espirituais acima da média. Trafegam livremente entre o plano astral e físico. São líderes religiosos e alguns são até donos de mais de uma seita.



15. **PAPA INFERNAL:** Exerce o cargo de administrador dos cultos de anti-cristos e satanistas aqui na terra. Ele é o líder religioso de todas as igrejas de satã.

OBS: Só pode ser ferido por armas unguidas.



16. **SANTO:** Seres espirituais que atingiram a alta casta espiritual. Podem ser "santos" do Reino dos Céus e do inferno. Eles comandam exércitos inteiros no inferno.



17. **LUCIFER:** anjo caído que convenceu 1/3 de todos os anjos do Reino dos céus para lutar com ele. Sim, ele mesmo!

OBS: Inimigo único.



18. **???:** É representado por um cara normal, magro que não faria mal a ninguém. Mas... é muito poderoso e influente no mundo espiritual. Ninguém sabe seu nome nem para quem trabalha.

OBS: inimigo único.

Até aqui você já tem tudo necessário para se aventurar neste mundo sobrenatural onde vampiros, demônios e lobisomens vivem nas trevas vagando tentando trazer o que restou da humanidade! Boa morte, digo...Sorte!

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

REGRAS ADICIONAIS OPCIONAIS

Esta seção é outra parte do sistema de regras, mas é opcional. Lembra quando disse que você pode jogar do seu jeito? Você pode escolher por jogar este jogo de forma simples usando as regras básicas ou utilizar todo o conteúdo incluindo estas opções no leque de possibilidades do seu jogo.

CRIANDO SEU CAÇADOR

Que tal fazer algo diferente e criar um VAMPIRO, LOBISOMEM, ANJO ou um DEMÔNIO?

Mecanicamente não temos alterações, porém a interpretação muda. Sabemos que a proposta é jogar com um caçador que caça justamente os seres espirituais ou... popularmente como são conhecidos no universo deste jogo: as BESTAS NOTURNAS. Mas que tal jogar com uma?

As regras de criação são as mesmas, no entanto, utilize os modificadores e de bônus desta regra.

- **VAMPIRO:** Vampiros sugam sangue de suas vítimas para se fortalecer, se alimentar e juntar poder vital. No caso de jogar como vampiro os itens de cura não surtirão efeito. Você só recupera pegando vítimas na cidade rolando na tabela de npc's (a seguir) ou durante combates, ao deixar seu inimigo com 1PV, faça um teste de CORPO. SE for bem sucedido o monstro lhe recupera 1PV e em seguida morre. Sua recuperação de PVs vai se resumir em apenas se alimentar. Ao chegar a 0 PVs e não foi atingido na cabeça ou coração você ainda pode recuperar a vida e voltar ao 1PV. **VOCÊ SÓ MORRE QUANDO:** um caçador, outro vampiro, lobisomem ou demônio. Estes sim sabem de seu ponto fraco.
 - OBS: sugar o sangue não funciona contra seres que só podem ser feridos por armas unguidas.
 - Bônus: +1 MENTE seja para TESTES e ATAQUES.
- **LOBISOMEM:** Como lobisomem o caçador esta amaldiçoado. E sempre durante as missões sua forma fica alternando. Jogue uma missão como humano e a outra como lobisomem. Ao virar lobisomem você não usa nenhuma arma ou equipamento de proteção enquanto estiver nesta forma, porém terá bônus de +3 em CORPO e não sofrerá penalidades de lutar desarmado.
 - OBS: itens de cura não funcionam nesta forma, porém quando o alvo chegar a 1PV, você pode optar por fazer um teste de CORPO e devorar a vítima recuperando 2PVs.
 - Bônus: +3 CORPO temporário em teste e ataques na forma de lobisomem.
- **ANJO:** São poucos os anjos privilegiados que acabam fazendo missões na Terra com os humanos. E os que fazem "odeiam" isso! De maneira que NÃO POSSUEM PVs. E podem realizar exorcismos sem limitações de ESPÍRITO e ungar armas sempre que quiserem. Curas não funcionam, mas ele pode recuperar toda a sua vida em igrejas da cidade.
 - OBS: Anjos não usam armas de fogo, preferindo focar seus ataques no seu ESPÍRITO. Anjos quando chegam a 0 PVs podem gastar -1 pt de ESPÍRITO para ressuscitar. Este ponto não volta a menos que o anjo suba o nível e recompre pontos neste atributo.
 - Bônus: +3 ESPÍRITO em teste e ataques.
 -
- **DEMÔNIO:** Os demônios vêm direto do inferno fazer missões que o seu mestre ordenou. Geralmente um demônio de casta superior a dele. Este demônio superior fica sendo "o cara da missão". Demônios podem incorporar em humanos que fiquem com 1PV e o mesmo viram escudo +1 para o demônio. Itens de cura não funcionam com demônios, mas ao estar em uma sala MALDIÇÃO o demônio pode fazer o teste de ESPÍRITO, se for bem sucedido ele recupera 1d6 PVs.
 - OBS: Quando o demônio leva o dano o humano incorporado que sofre e morre, de maneira que o demônio não leva este dano. Ao chegar a 0PV o demônio pode ter a chance de incorporar em um aliado humano e voltar a ter 1PV.
 - Bônus: +2 ESPÍRITO em testes e ataques.

AÇÕES/SITUAÇÕES ADICIONAIS DOS PERSONAGENS

O TEMPO

O tempo é relativo no RPG. Um dia pode demorar a passar ou em compensação passa num piscar de olhos. Anos, eras podem se passar num balbuciar de frase.

Neste sistema, como alguns dos eventos dependem de tempo pode se dizer que podemos tirar uma média de tempo (esta regra é opcional), cada uma destas ações em cada tópico demoram o tempo indicado:

12hs: Se divertindo na cidade, jogando, roda de amigos ou treinar;

1 dia: Recuperando na enfermaria; concluir 1 missão; descansando;

1 semana: concluir 7 missões;

1 mês: concluir 10 missões;

1 ano: concluir 100 missões principais;

Claro que os jogadores podem optar por perder mais dias em algum lugar específico.

Os valores podem ser tirados como base, talvez o seu grupo não explorou totalmente a dungeon e voltou no meio do caminho, vai do bom senso.

Caso queira algo aleatório mais específico você pode inclusive rolar no 1d6 se está dia, tarde, noite, clima bom, chuva, tempestade, etc.

PERSONALIZANDO SUA CIDADE

Talvez você prefira além de criar dungeons e mini mapas, decida criar também sua cidade, os pontos turísticos, tamanho e etc. Você é livre para criar sua cidade conforme sua imaginação e logico dentro do contexto do mundo onde se passa a aventura. Contudo que tenham os pontos de interesse de seus personagens (base, lojas, tavernas, bares, etc.). Ao criar uma cidade dependendo do sorteio nada impede de você criar novas missões, gerar campanhas e ideias para aventuras.

Você pode na folha de papel desenhar sua cidade conforme sua imaginação mandar ou se preferir, pode escolher ou sorteá-la aleatoriamente seguindo os passos a seguir.

Nome da cidade: Invente um

População: 3d6x10 ou 3d6x100 ou 3d6x1000... etc

<i>1D6 ASPECTO</i>		
1 velha	2 antiga	3 destruída
4 reconstruída	5 pobre	6 rica

<i>1D6 SOCIEDADE</i>		
1 monarquia de um Demônio	2 ditadura de uma Besta Noturna	3 democracia
4 anarquia	5 coletivismo	6 Regida por anjos

<i>2D6 CONHECIDA POR..."</i>		
	2 população rude	3 população agradável
4 centro comercial	5 ser cidade modelo	6 excelente culinária
7 cidade de jogo	8 afligida por lobisomens	9 fé fervorosa
10 ser comandada por vampiros	11 quem entra não sai	12 cidade de famosos

<i>3D6 SITUAÇÃO ATUAL</i>		
3 uma pessoa influente recentemente morta		
4 guerra entre rivais	5 praga	6 fome
7 autoridades corruptas	8 falência econômica	9 início de uma guerra civil
10 em paz	11 tranquilidade nas ruas	12 prosperidade
13 religiosidade em conflito	14 economia estável	15 eleição
16 Maldição	17 lojistas quebrando	18 alto índice de prostituição

NPC's: são *No Player Character's* ou seja, personagens aleatórios que não são controlados pelos jogadores. As cidades são recheadas deles. Seus personagens enquanto estiverem na cidade podem resolver interagir com um NPC. Vocês como jogadores são livres para criar todo tipo de NPC's que quiserem dentro do contexto do mundo em que você joga o jogo, pode escolher ou rolar aleatório o tipo de NPC. Os NPC's não vão dar muitas informações úteis aos personagens, estão lá para cumprir cenário e servirem para interação dos jogadores. "Olá, bom dia, sejam bem vindos." São comuns em frases de NPC's.

<i>1D6 NPC'S ENCONTRADOS NA CIDADE</i>		
1 homem	2 mulher	3 idoso
4 pessoa influente	5 criança	6 comerciante

“O CARA DA MISSÃO”: Nas cidades SEMPRE vai ter uma pessoa que vai lhes passar a missão, chamaremos de “o cara da missão” por ser algo genérico, no entanto a pessoa também será um NPC, porém será o seu “contato” para conseguir missões. Se preferir o “cara da missão” é na verdade um quadro de aviso com panfletos que seus personagens pegam para fazer ou uma guilda onde um teremos um mestre que vai gerenciar missões aos jovens aventureiros. Talvez o “cara da missão” seja um contato do mercado negro ou um rei com problemas no reino. Você é livre para inventar o contexto.

1D6 “O CARA DA MISSÃO”		
1 homem	2 mulher	3 vampiro
4 demônio	5 anjo	6 lobisomem

CRIANDO UM ROTEIRO PARA MINHA AVENTURA: Talvez você queira jogar um certo número de aventuras pré-determinadas. Umas 5, 10 ou talvez uma temporada inteira (26 aventuras). Usando a tabela de missões você pode escolher ou sortear cada uma delas. Em seguida usar seu personagem como gancho da aventura. Crie um objetivo final para seu personagem cujo a última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas missões invente uma história, um contexto que faça ligação na trama.

Vamos criar uma saga como exemplo. Essa saga é uma campanha de 5 aventuras. E digamos que o gênero do meu RPG é a fantasia medieval.

- Sorteio 2d6 5 vezes, que representariam cada missão;
- Digamos que saiu nos sorteios as seguintes sugestões: roubar, matar, escoltar, destruir e roubar;
- Utilize o personagem ou “os personagens” que você criou para o gancho;
- Crie a história de acordo com o gênero do seu jogo;
- Roteirize a aventura usando o(s) personagem(s) e as missões:
 - Ex: O personagem “Fulano de tal” é um mago iniciante que quer se aprofundar na magia e ser o maior feiticeiro do reino (ClichêÊÊÊÊÊ...). Daí ele descobriu que precisa **roubar** um grimório no (sorteie o dungeon) e levar para seu mestre;
 - Ao roubar o grimório, vamos fazer de conta que ele tentou ler, se deu mal e acidentalmente ele liberta um monstro “X” que fugiu para o (sorteie a dungeon). E agora o mago precisa **mata-lo**.
 - O monstro antes de ter sido destruído chamou muita atenção de outros magos, agora preciso **escoltar** o livro de volta para o mestre antes que magos perversos o roubem e o utilizem para fins malignos.
 - Ao entregar o livro o meu mestre disse que para se tornar o grande mago, ele precisa aprender o feitiço mais poderoso deste livro, porém ao fazê-lo, deve se certificar que o livro não caia em mãos erradas, então, o mago precisa ir até (sorteie a dungeon) leve-o até o final e **destruir** o livro por lá, após o aprendizado da magia.
 - No entanto, ao chegar no lugar, o livro é tomado pelos magos perversos. Agora nosso mago precisa se infiltrar no covil que fica (sorteie a dungeon) e **rouba-lo** de volta.

Neste sorteio de 5 missões pré-definidas já criamos toda a saga do nosso mago, pronta para ser jogada.

Se preferir, apenas determine o número de missões e objetivo final, porém, ao invés de sortear todas de uma vez, vá sorteando as missões uma a uma à medida que progride. Dessa forma cada missão será uma surpresa.

Você é livre para criar o roteiro, escolher as missões para um roteiro ou como vimos anteriormente, sorte-a lo.

SENDO AMALDIÇOADO: Durante a aventura nosso caçador pode ser vítima de uma maldição. Os monstros aproveitam quando seu caçador está fraco! Durante o tempo em que seu caçador estiver com 1PV, sempre que seu personagem enfrentar um vampiro ou lobisomem faça um teste de CORPO. No caso de falha seu personagem é mordido! Ele não irá perder 1 ponto de vida desta falha, porém o monstro vai ganhar +1PV extra. Após a derrota do monstro seu caçador está amaldiçoado pelo monstro. Utilize agora as regras do vampiro se for mordida do vampiro ou do lobisomem se for a do lobisomem.



FERIMENTOS DE BATALHA: Caso queira dar mais realismo a seu personagem.

Se seu caçador chegar a 0 PV ele não cai morto.

Ele continua vivo, mas estará gravemente ferido.

Personagens feridos correm mais riscos, mas podem continuar a lutar.

Subtraia -1pt no atributo de CORPO e vá subtraindo a cada nova falha de ataque que lhe custem PVs (uma vez que não há PVs negativos) até que o mesmo se cure nem que seja com 1PV ou morra com CORPO=0.

Personagens feridos que se curam não recuperam mais os pontos perdidos no CORPO. Logo, um personagem com CORPO=3, perdeu, foi ferido e acabou com CORPO=1 ao se recuperar ele voltará com o CORPO = 1 daí em diante.

RELACIONAMENTO: Em alguns eventos podem surgir homens ou mulheres solteiros que seu personagem pode optar ter um relacionamento. Acredito que quando você criou seu personagem você já tenha a preferência de gênero do seu personagem (feminino ou masculino). Surgindo em algum evento algum solteirão ou solteirona você pode tentar conseguir conquista-lo.

A regra é simples:

Achando um caçador solteiro do gênero preferencial do seu personagem, role 2d6 saindo 2 números iguais... Lacrou! Simples assim e difícil como na vida real!

Se falhar já era... Não rolar química e a pessoa não vai querer ter nada com você. Mas... Nem tudo está perdido, o mundo não é mais o mesmo e não há "muitos peixes no mar". Você pode tentar novamente após uma missão e tentar mais uma vez após outra missão. Se não deu certo... Lamento "NÃO" é não. Relacionamento entre personagens de um ou mais jogadores podem acontecer sem a necessidade de rolagens, mas com o consentimento dos jogadores. Você pode optar por não rolar nada e ir construindo "uma história de amor" dentro do contexto da sua campanha.

AO LADO DO SEU AMOR: ao intensificar em um relacionamento o seu conjugue pode querer largar essa vida mansa de ficar em casa e acabar virando um parceiro para se aventurar com você. Por que não? Fica de acordo com sua imaginação! Caso isso ocorra utilize a regra de criação de personagens para ele(a).

FAZENDO AMOR: quando no 2d6 você conseguiu se relacionar você já tem direito de "se dar bem". Outra forma é se relacionar com seu "parceiro(a)" numa dungeon. O sexo é bem mais fácil de conseguir, uma vez que você se relaciona com alguém. A cada regresso na cidade para descansar você pode fazer amor novamente.

Caso seu personagem seja seu parceiro de aventuras, você pode aproveitar a regra do "**Breve descanso**" para "namorarem".

FAMÍLIA: Os filhos são como flechas na sua aljava. Eles estão aí para ir além e perpetuar seu nome nesta geração.

O jogo recomenda que você comece zerado e sem nada, MAS... Nada impede de você querer inovar e já começar com uma família de caçadores. Porque não? O risco é seu! Cada membro pode ser concebido ou criado logo no início do seu jogo. Família requerem dedicação e dinheiro. Ao chegar na cidade gaste um tempo com sua família e filhos, e deixe uma grana para se manterem \$10 por cada membro é o suficiente.

TENDO UM FILHO: Fazer amor fica mais fácil devido ao risco (neste mudo risco). Sempre que fizer amor role novamente 2d6. Um resultado 2, 7 ou 12 PARABÉNS! VAMOS TER UM BEBÊ!

2= menina, 6 = menino e 12 = não tem filho nem nada, pois, é um succubu ou inccubu disfarçado! Neste caso será amaldiçoado e perderá 1 Pto de ESPÍRITO.

Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém famílias tem um certo risco, custo, amor e dedicação. Filhos contam como Caçadores no seu bando.

GRAVIDEZ: Se sua personagem é a grávida do grupo o mundo de aventuras pode ser cruel! Digamos que entre 50 missões já deu o tempo em média do seu filho nascer! (mas no rpg o tempo é relativo não precisa ser tudo isso).

Mas cuidado! A cada dano sofrido role 1d6. Um resultado 3 ou 6 o dano foi sério e você perde o filho. Caso você não seja a única gravida do seu grupo é aconselhável ficar longe dos combates.

“**VAI FILHÃO**”: Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas se o Jonh Winchester treinou seu filho, Dean no seriado “SUPERNATURAL” porque não seguir a moda? Afinal, chega um dia que seu filho(a) precisa acompanhar seus pais numa missão. Seria outro personagem jogável para você. Você precisa criar a ficha dele caso seja um adolescente ou criança.

TABELA DE EVENTOS #IMAGINAÇÃO

Esta parte é o que separa este jogo dos demais jogos ou RPGs solos convencionais. A ideia desta apostila é simplesmente por meio de eventos aleatórios tornarem cada experiência única e interativa. De forma que cada jogatina será diferente. Sempre que estiver em sua base, cidade ou dungeons você poderá criar eventos para interagir. Estes eventos trazem a oportunidades de criar tramas, criar reviravoltas, ações dramáticas, vantagens, variar nas missões ou catástrofes. Vale ressaltar que nenhuma dessas tabelas, eventos serão eficientes se você não usar algo que é principal em RPG's a **imaginação**! Sem imaginação esse jogo não passará de um jogo maçante de rolar dados repetidas vezes.

E daí que você vai mesmo jogar os seus dados muitas vezes?!

Nada impede de você imaginar a cena, se sentir como se estivesse na situação!

Seu grupo se rebelou contra você?

Algum caçador que você julgou mal é na verdade um anjo disfarçado?

O que seu personagem faria?

E se um destes eventos te dar uma boa sugestão de “missão”? Nada impede de joga-la, basta apenas sortear o dungeon.

Que tal enquanto estiver com seu grupo, imaginar seu personagem tentando se relacionar e estragar o clima todo, cantando as meninhas do bar, rindo e/ou ficando bêbado.

E se ao se aventurar numa dungeon, sair no dado um monstro. E você imaginar que o monstro pulou na frente derrubando seu personagem, ele rolando para o lado para escapar deste golpe surpresa. Daí seu personagem saca sua arma, pega impulso e parte para o combate.

Não precisa rolar testes disso e aquilo. É só uma cena que você imaginou pra uma rolagem de dados numa situação que saiu um monstro.

OBS: Pode parecer muita coisa, muita tabela, muito número, mas você só vai usar a medida que quiser ou achar que condiz com o contexto da proposta do seu jogo.

Cansou de tanta tabela? Relaxe!

Fique um tempo na cidade, utilize somente as “ações do personagem” para interagir na cidade. Tem uma namorada? Que tal tentar achar um par romântico para seu personagem? O mundo é das trevas, mas não quer dizer que seus extintos mais antigos, que vem dos primórdios da humanidade sejam ignorados.

O importante é se divertir do seu jeito.

“Mas então quando rolar os eventos?”

Não existe uma regra de quando rolar eventos. Fica a critério do grupo de jogadores.

A sugestão proposta é: rolar ao menos uma vez sempre que voltar à cidade e/ou “fazer uma descoberta dramática”.

DESCOBERTAS DRAMÁTICAS: Quando seu personagem consegue resolver o enigma da sala e ganhar o prêmio ele faz uma descoberta dramática. Esta descoberta pode ser algo que será sorteado na tabela de “eventos”. Em consequência disso a descoberta pode trazer vantagens ou desvantagens para nosso herói. Fica por conta e risco do jogador!

A tabela de eventos você pode optar por jogar uma ou mais vezes em qualquer lugar.

Não é uma regra geral, utilize da melhor forma possível.

você pode inclusive jogar este jogo sem utilizar eventos, talvez a proposta de jogo que quer é apenas jogar um jogo dungeon Crawl.

TABELAS DE EVENTOS: Ao final da apostila teremos a citada tabela de eventos, use-as da seguinte maneira:

- Role 1d6;
- Identifique tabela sorteada;
- Role 1d6 novamente para o evento;
- Interprete;

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

No final da apostila você encontra a tabela de “eventos”.

Agora sim você tem tudo necessário e mais um pouco para se aventurar neste mundo caótico de BESTAS NOTURNAS!

Boa morte, digo...Sorte!

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

A seguir as TODAS as tabelas do jogo e por fim nas últimas páginas as fichas.

Mas não escreva nelas, ao invés disso tire xerox.



TABELA DE MISSÕES

2d6 missões			
2	Escortar – algo ou alguém	7	Invadir – um lugar, um dungeon, uma sala
3	Resgatar – alguém ou objeto	8	Destruir – um inimigo, objeto
4	Matar – um monstro ou inimigo específico	9	Exorcizar – inimigos
5	Infiltrar – em uma sala ou dungeon	10	Roubar – objeto de um dungeon ou de alguém
6	Transportar - alguém em algum dungeon	11	Explorar – todas as salas do dungeon
		12	Trancar – Um segredo, item, monstro, ameaça.

TABELAS DE EVENTOS

1D6 RESULTADO = 1	
1	Identidade enganosa.
2	Aliado que pensavam que estava morto esta amaldiçoado!
3	Alguém vai prejudicar você.
4	Alguém está disfarçado.
5	Algum familiar está vivo em outro lugar.
6	Quem você acha estar vivo, morreu.

1D6 RESULTADO = 4	
1	É um succubu ou inccubu.
2	Tudo não passa de uma mentira.
3	A missão era algo totalmente diferente do que disseram. Role de novo a missão.
4	Está passando mal. -1 CORPO durante duas missões.
5	Alguém quer usurpar seu lugar.
6	Alguém inesperado lhe entrega um "tesouro". Sorteie na tabela.

1D6 RESULTADO = 2	
1	Seu mediador está pensando em mais uma missão dentro desta missão;
2	Um caçador se revelou ser outra pessoa amaldiçoada.
3	Um espírito chato veio encher seu saco.
4	Uma ajuda de última hora.
5	Seu próximo inimigo muda de lado.
6	Algo explode (figurativamente ou literalmente).

1D6 RESULTADO = 5	
1	Encontrou um tesouro ungido inesperado.
2	Um caçador o convida para uma missão.
3	É forçado a deixar o lugar devido à eminente perigo.
4	Igreja fechada para reforma.
5	Alguém quer ama-lo.
6	Alguém inesperado lhe entrega uma arma.

1D6 RESULTADO = 3	
1	vampiros invadem a cidade.
2	Seu grupo discute toda hora.
3	Sequestraram alguém próximo a você.
4	Reforços não chegam quando se espera.
5	É uma fraude!
6	É uma armadilha!

1D6 RESULTADO = 6	
1	Um equipamento estraga. Escolha qual.
2	Uma arma quebra.
3	Essa dungeon é maior que o esperado. (+3 salas).
4	Um inimigo se torna aliado.
5	Um aliado está doente e precisa da cura.
6	Alguém do grupo se suicida.

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

TABELAS DE TESOUROS

1d6 TESOUROS TIPOS	
1	TESOUROS DO CORPO
2	TESOUROS DO ESPÍRITO
3	TESOURO DA MENTE
4	POÇÃO DE CURA +1D6
5	+2d6 \$.
6	Role 2 tesouros

3d6 TESOUROS CORPO		3d6 TESOUROS MENTE		3d6 TESOUROS ESPÍRITO	
3	Espada velha	3	Capacete mental	3	Pergaminho de magia
4	Adaga Espiritual+1	4	Turbante psíquico +1	4	Pergaminho espiritual
5	Metrilhadora	5	Capa da invisibilidade +1	5	Capacete do santo
6	Revolver	6	Roupas	6	Cajado unguido
7	Espingarda	7	Trajes chiques	7	Robe benzido +1
8	Colete	8	Livro de caça 1unid multiplica o XP da missão atual	8	Adagas espiritual +2
9	Escudo +1	9	Pergaminho de retorno à cidade 1unid	9	Grimórios de rituais +1
10	Peitoral de aço +2	10	Kit lexorcista +2 chances de Testes Exorcismo	10	Textos de magia +1
11	Capacete +1	11	Kit assassino +1 CORPO +1 MENTE	11	Amuleto +2
12	Capa de couro	12	Livro de táticas 1 unid. +1	12	Grimórios espiritual +2
13	Crucifixo espada +2	13	Anel revelador revela uma passagem secreta 1 unid.	13	Estatueta da sorte
14	Machado do poder +3	14	Anel mental +3	14	Crucifixo sagrado +2
15	Bazooka +3	15	Kit do desarme de armadilhas 1 unid	15	Cajado de luz +1
16	Cajado místico +1	16	Grimórios +3	16	Armadura divina +2
17	Espada amaldiçoada -1	17	Mapa da dungeon +1	17	Capacete da salvação +1
18	Armadura das trevas -2	18	Capacete magico +2	18	Aura espiritual +3

TABELAS DOS DUNGEONS

3d6 DUNGEONS/TAMANHO		
3	CASA ABANDONADA	PEQUENA
4	UNIVERSIDADE	GIGANTE
5	ESCOLA	GRANDE
6	GALPAO	MÉDIO
7	INDUSTRIA	MÉDIO
8	SHOPPING	GIGANTE
9	METRÔ	GRANDE
10	APARTAMENTO	PEQUENO
11	CASA	MÉDIO
12	PLANO ASTRAL	GIGANTE
13	MOTEL	MÉDIO
14	PARQUE	GRANDE
15	CEMITERIO	MÉDIO
16	COLINA	GRANDE
17	FLORSTA	GIGANTE
18	PANTANO	GRANDE

DUNGEON PEQUENA		DUNGEON MÉDIA	
De 0 a 1d6	Andares a cima	De 1 a 2d6	Andares a cima
Role 1d6	Salas para cada andar	Role 2d6	Salas para cada andar
De 0 a 1d6	Andares subterrâneos	De 1 a 2d6	Andares subterrâneos

DUNGEON GRANDE		DUNGEON GIGANTE	
De 3 a 3d6	Andares a cima	3d6 + 3	Andares a cima
Role 3d6	Salas para cada andar	Role 3d6+6	Salas para cada andar
De 3 a 3d6	Andares subterrâneos	3d6 +3	Andares subterrâneos

1d6 SALAS	
1	VAZIA
2	MONSTRO
3	MONSTRO
4	ENIGMA
5	MALDIÇÃO
6	OBJETIVO

1d6 MONSTROS INICIAIS		2d6 MONSTROS FORTES		3d6 MONSTROS ÉPICOS	
1	ESPECTROS	7	SUCCUBU/INCCUBU	13	MALEBOLGIA
2	GHOUL	8	ANJO	14	BISPO
3	VAMPIRO	9	CEIFEIRO DA MORTE	15	PAPA SEL. INFER.
4	LOBISOMEM	10	POLICIAIS	16	SANTOS
5	CAÇADOR	11	EXORCISTAS	17	LUCIFER
6	DEMÔNIO	12	DEMONOLOGISTA	18	O CARA???

BESTAS NOTURNAS

3 Dados 1 Vida 1 RPG

Nome: _____
 Classe: _____

BÔNUS

CORPO

BÔNUS

MENTE

BÔNUS

ESPÍRITO

EQUIPAMENTOS BONUS

Arma CORPO:	Equipamento MENTE:	Proteção CORPO:	Espiritual ESPÍRITO:
-------------	--------------------	-----------------	----------------------

MOCHILA

\$:

XP

NÍVEL

Nome: _____
 Classe: _____

BÔNUS

CORPO

BÔNUS

MENTE

BÔNUS

ESPÍRITO

EQUIPAMENTOS BONUS

Arma CORPO:	Equipamento MENTE:	Proteção CORPO:	Espiritual ESPÍRITO:
-------------	--------------------	-----------------	----------------------

MOCHILA

\$:

XP

NÍVEL