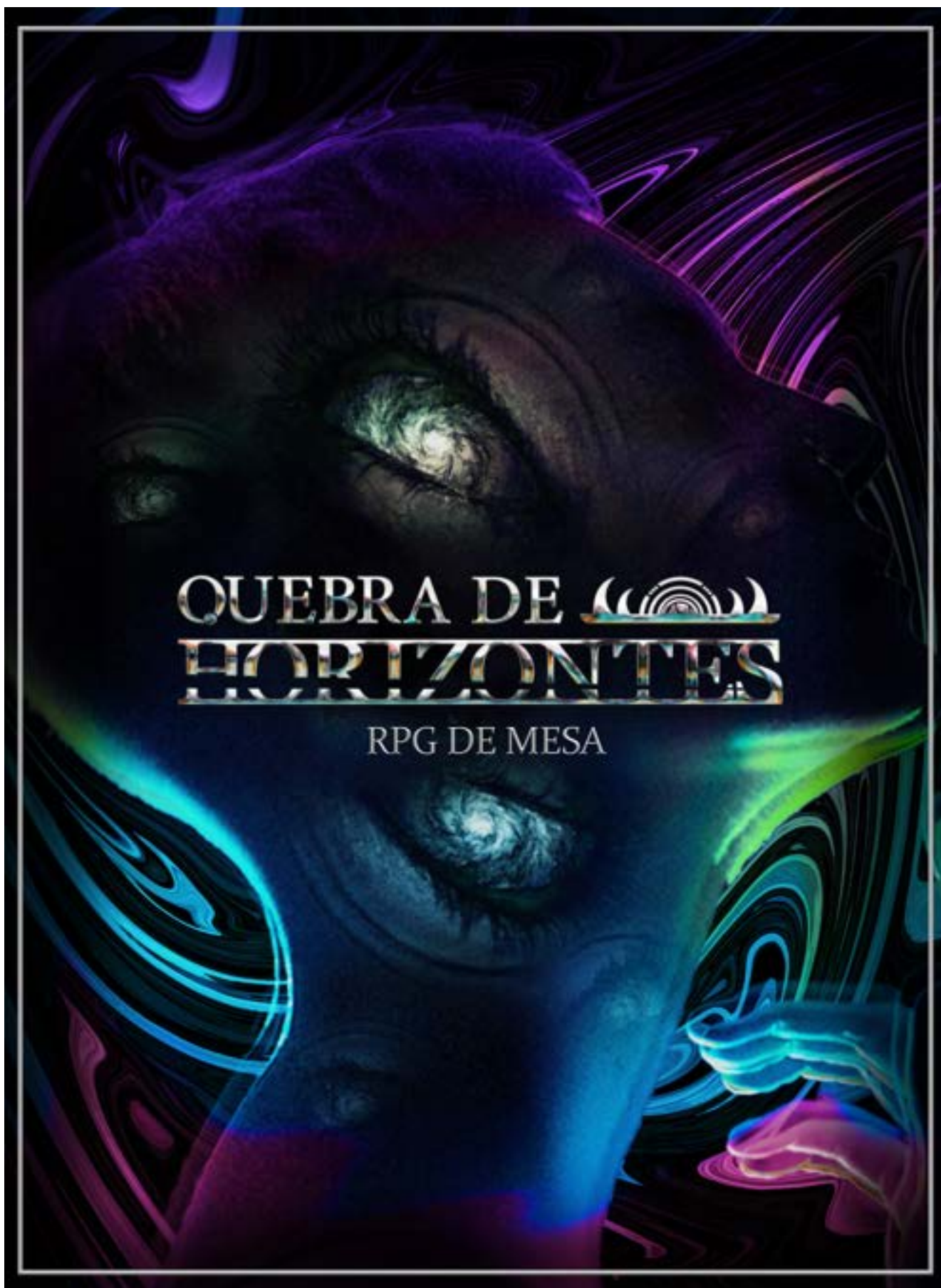




INTRODUÇÃO

Se pudesse mudar a própria realidade, o que você faria com esse poder? Ajudaria os outros? Tornaria-se um Deus? Quais são os seus desejos? Independente do que você pensa, ao entrar em contato com o Fluxo, você vai se viciar, e se você permitir, quem vai te transformar vai ser o próprio fluxo. Antes de tudo, saiba: através do fluxo, você altera a realidade.

Desde os primórdios, as pessoas sentem ódio, angústia, amor, entre outras centenas de emoções. Tudo isso graças ao fluxo, a energia que habita todos os seres. Sua existência nos torna quem somos e nos dá a capacidade de moldar mundos em nossa mente. Agora, isso vai além da mente. Após a fragmentação primordial, a física que separava a capacidade da mente sobre a materialidade é rompida: um novo gene começa a se manifestar nos corpos de centenas de pessoas ao redor do mundo. O fluxo que era inerte finalmente pode se mover e as emoções se tornam a ponte para o fluxo se materializar, mudando tudo que conhecemos, distorcendo, criando e consumindo o que existiu, existe e existirá.

Com medo da extinção, a humanidade dá início a Corrida Armamentista, que visa aumentar os investimentos em criação de armas e na ciência anômala. A tal ciência avançou ao ponto de desafiar os limites das emoções, colocando indivíduos à prova para saber até onde o cérebro consegue distorcer a realidade por estresse induzido. Mas tentar controlar algo que não pode ser controlado foi o erro dos antigos humanos. Por conta disso, acontece a primeira fragmentação na Antiga Europa. Países inteiros são devorados graças à fragmentação de um humano que foi bloqueado de expressar seu fluxo. O que restou foram apenas os Limbus, grandes nevoeiros que alteram a realidade. O caos é estabelecido e as nações correm atrás de proteção com base na tecnologia e, até mesmo, no fluxo.

Com o passar dos séculos, as comunidades se reformam e, com isso, é fundada nos Laboratórios Hoffers uma grande e complexa pesquisa avançada para trazer novas possibilidades de evolução para a sociedade. Eles revolucionaram o mundo lançando a “Nuvem de Genes” no mercado de biotecnologia, dando a capacidade de qualquer indivíduo se tornar um alterador e controlar a matéria através das suas emoções. Não demorou muito para o poder das alterações sair do controle. Então, o “Projeto Quimera” é criado no Brasil e um grupo de pessoas organizadas de maneira voluntária são designadas para deter qualquer tipo de anomalia ou alteração que possa causar problemas para as novas comunidades.

O Projeto Quimera estava indo muito bem, ganhando força, respeito e se desdobrando em outras organizações, como Ursos Vermelhos (União Soviética), Falcões de Brases (Egito) e as Palancas Negras (Congo). Mas os agentes de campo estavam descoordenados. Cada pequena organização tentava fazer as coisas do seu jeito, criando inimizades e conflitos de interesse. Porém, ainda existem pessoas que lutam por um bem maior, para proteger aqueles que não podem. Os Nômades foram os que restaram das organizações, eles ainda acreditam na ideia de um mundo melhor, com o fluxo sob controle dos humanos. Mesmo que esse mundo se encontre em constante mudança e esteja mergulhado em caos.

Os laboratórios genéticos oferecem o poder àqueles que podem pagar por ele e buscam distorcer a realidade a seu favor, enquanto outras pessoas simplesmente morrem nas sarjetas.

O UNIVERSO

Quebra de Horizontes é um RPG de mesa de body horror e ficção científica que se passa em um universo Cyberpunk. A história acontece 3030 anos após a primeira fragmentação. Cada fragmentação gerou grandes problemas regionais na realidade. Ao longo da história da humanidade, graças à corrida armamentista, foi desenvolvida uma tecnologia bélica avançada na busca de proteção contra o fluxo. O maior foco regional é uma cidade-estado chamada de Monte Cego, uma grande metrópole no Brasil conhecida por ser a terra natal da Nuvem de Genes — uma tecnologia que modifica as propriedades genéticas do corpo.

No universo, eventos anômalos — como criaturas geneticamente alteradas e catástrofes metafísicas — são bem comuns e todos os habitantes tentam conviver com isso. Muitos buscam estudar suas propriedades a troco de qualquer coisa, podendo até mesmo colocar a humanidade em risco. Você pode assumir diversos papéis, o universo é vasto, mas o principal papel é o de um Nômade: pessoas ainda sem vínculos regionais, com capacidade de manter sob controle e lidar com alteradores perigosos e suas anomalias. Além do acesso às armas tecnológicas, os Nômades também contam com uma gama de equipamentos anômalos.



O FLUXO

Para nascer o primeiro cérebro funcional foi necessário ter a base, o subconsciente, uma espécie de caixa onde são guardados traumas, reações automáticas, memórias importantes e principalmente sentimentos. Todas as criaturas que possuem um cérebro que teve o toque do fluxo na sua composição. Mas um problema pode acontecer quando se desmonta demais o subconsciente (conhecido como fragmentações). Tais eventos trouxeram o fluxo para fora dessa caixa, fazendo o mundo mudar seu funcionamento-base, fazendo com que as leis da física fossem distorcidas, o plano genético perturbado e o tempo corrompido. Tudo que antes a mente não podia tocar, agora pode ser moldado como se bem entender.

Os chamados alteradores possuem a capacidade de controlar impulsos cerebrais e alterar a realidade à sua volta, usando a energia emocional deixada pelo Fluxo. As alterações são distorções anômalas na realidade geradas pelas essências do fluxo. As alterações são classificadas pelo tipo de distorção, sendo nomeadas como: Genéticas, Espaciais e Temporais.

Existem também as essências, manifestações físicas do fluxo com propriedades anormais da realidade como gelo quente ou fogo frio. Existem seis essências no total, classificadas em dois grupos: as essências caóticas e as essências serenas. As essências caóticas costumam ser bem mais perigosas, já que elas sofrem grande influência dos sentimentos intensos e primários, como a Raiva, a Tristeza e o Medo. Damos as seguintes nomenclaturas para as caóticas: Breu, Plasma e Fágo.

Já as essências serenas têm pouca influência no mundo material e não conseguem se manifestar sem a presença de corpos físicos. Damos as seguintes nomenclaturas para as serenas: Lume, Praxx e Ecênia.

Zonas de Pressão

São terrenos poluídos pelo fluxo, quanto mais pressão na realidade, mais poderosas ficam as alterações e mais perigosas ficam as anomalias, tudo depende de quanto fluxo é derramado. O nivelamento das zonas são contatos a partir do número 1 ao 6 na escala de pressão. A primeira na escala de pressão, que passa a ser ativa no primeiro derrame de fluxo na região, armas de dobra ficam ativas e alterações de primeiro grau podem ser executadas.

As alterações e criaturas só podem se manifestar quando a pressão emocional estiver dentro do mesmo grau de pressão que a habilidade corresponde. Por exemplo: alterações de 2º Grau só podem ser usadas quando a zona estiver em 2º Grau, o mesmo vale para aparição de aberrações.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Agora vamos para a parte importante: a criação de personagem. Um personagem precisa de uma história, motivações, personalidade, idade, características físicas, entre outros detalhes. Aqui você vai ter tudo o que você precisa saber para criar o personagem que deseja interpretar nessa mesa. Por exemplo, você pode ligá-lo a um passado, traçar alguma especialidade ou também ganhar alguns equipamentos iniciais.

Leia com atenção e peça ajuda ao mestre caso tenha alguma dúvida.

Vamos começar pelas **Raças** e logo após vamos falar dos **Status Gerais**, juntos eles vão explicar com detalhes as mecânicas básicas do sistema, além de alguns eventos que ocorrem com seus personagens. A partir daí, você já pode distribuir seus pontos na sua ficha de personagem.

RAÇAS

São considerados os novos humanos todos aqueles que portam o fluxo. Entre estes estão: Mecânodros; Inumanos; Phynécios; Setófilos, Animorfos, Aguinídeos. Seis raças distintas que têm suas bases no código genético humano, mas que apresentam características distintas da sua origem.

Os primeiros a assimilarem a realidade foram os humanos, eles foram a ponte para o fluxo entrar na realidade. Sempre se destacaram pela resiliência em enfrentar diversos tipos de conflito ao longo da história, mas também iniciaram a maioria deles. Seja onde for, os humanos sempre estarão presentes, criando e destruindo ao máximo.

Os mecânodros são máquinas criadas com base nas estruturas orgânicas dos humanos. Suas emoções vêm de um cristal fluxional que fica ao centro do cérebro. Eles não têm emoções próprias, mas sentem todas as emoções que já foram vivenciadas. A ironia é que nenhum deles viveu algo único, apenas o que outros já viveram anteriormente.

Sendo os únicos nascidos do fluxo, os inumanos são seres banhados pela energia emocional que fundiu sua aparência com tudo que existe no plano material. Suas emoções são mais controladas e, por conta disso, é comum que possuam um perfil manipulador e menos empático. Um dos principais problemas que os inumanos enfrentam em sua biologia, é a insaciável fome por emoções alheias, forçando-os a criarem situações de estresse e de adrenalina em outros indivíduos para que possam saciar a sua necessidade.

Dizem que o primeiro gosto que um Animorfo sente é dos químicos entrando no seu corpo e aguçando suas línguas. Híbridos de humanos e animais, eles foram criados em laboratórios para avançar a ciência anômala, sendo eles o primeiro escândalo envolvendo os Laboratórios Hoffers, acarretando no banimento da diretoria e dos fundadores. Hoje, os animorfos podem viver em sociedade, mas ainda são perseguidos por conta do valor que seus cérebros sensíveis e corpos resistentes têm no mercado anômalo.

Selvagens e isolados, os Phynécios são pouco comuns, mas ainda presentes nas novas sociedades, a grande maioria prefere viver em vilas, longe que se diz respeito a comércios e grandes metrópoles, embora existam exceções. Sem ideais expansionistas, os humanoides híbridos das plantas, não costumam ser agressivos mas não são nem um pouco amigáveis, por isso, odeiam ter seu espaço invadido pelos exploradores da natureza, sendo brutais quando se trata de guerras para defender seus espaços.

Humanos - [Raça]

Os humanos são os seres mais adaptáveis do plano material, são responsáveis por ter a base genética de todos os novos seres, além de criar um grupo de seres com as próprias mãos. Mas nenhuma delas conseguiu reproduzir a sua capacidade lógica de criação humana e genialidade de superar qualquer barreira imposta a eles. A habilidade de desenvolvimento tecnológico, trabalho coordenado e capacidade social combinados é o que torna os seres humanos tão fortes quanto a maioria das espécies. Embora o seu controle emocional seja péssimo, tendo diversas dificuldades para entender os próprios estímulos, o que se sabe é que a ambição e a vontade de existir são o que move esses indivíduos.

Os humanos se espalharam rapidamente pelo planeta, gerando conflitos regionais com muitas espécies animais, mas, principalmente, após o primeiro humano romper a mente e criar a fragmentação, dando origem aos inumanos. Essa foi a primeira vez que se sentiu um medo verdadeiro da inexistência.

Tudo que os inumanos construíram começou a ruir. A inquisição virtuosa foi seu triunfo, mas também sua perdição junto às tragédias da guerra racial. Foram necessários muitos recursos para manter a sua espécie viva. Embora vitoriosa, a humanidade ficou dividida em milhares de pedaços com cada um defendendo uma ideia e seguindo sua própria ideologia, gerando, assim, milhões de conflitos ao longo da história. Portanto, sempre que uma guerra estiver acontecendo, você pode ter certeza de que os humanos estão envolvidos, por temerem se perder nas mudanças que o mundo traz.

Os status iniciais dos Humanos são:

- 16 de Pontos de Vida (PV) | +3 por Gene
- 10 de Pontos de Fôlego (PF) | +2 por Gene
- 10 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Sociabilidade	Da Patrulha	Guerrilheiro
De turma: durante uma aventura, você pode escolher alguém para ser seu parceiro(a). Sempre que essa pessoa conseguir um acerto crítico, você aplica metade desse dano crítico ao seu próximo ataque como dano adaptativo. E vice versa	Motivação: humanos fazem grandes alianças. É fácil de encontrar grupos que simpatizam com suas ideias. Ao se filiar a alguma entidade organizacional humana ou se relacionar bem com todos no seu grupo, você recebe +1 em todas as rolagens.	Zona de atenção: quando você está em perigo, as suas capacidades motoras aumentam. Quando você receber dano de qualquer fonte e não estiver 100% curado, você recebe +2 de dano adaptativo até sair do efeito de Zona de Atenção.
Autofobia: humanos têm necessidade de um grupo para apoiá-los. Sempre que você estiver longe de qualquer aliado (a partir de 5 metros), você recebe +1 de NE adicional em testes de Nível de Estresse.	Passado difícil: os humanos são violentos — é o que dizem por aí. Pessoas não-humanas têm dificuldade de confiar em você. Você recebe -2 de desvantagem em ações de diálogo com híbridos desconhecidos. Isso não se aplica a mecânodos e Aguinídeos.	Corpo sensível: o surreal persegue a humanidade a muitos anos, e isso gerou traumas genéticos eternos. Role 1d6 para decidir qual essência você tem sensibilidade e, com isso, você receberá +2 de dano nela. [1 Br] - [2 Pl] - [3 Pr] - [4 Lu] [5 Fá] - [6 Ec]

Inumanos - [Raça]

Nascidos da primeira fragmentação, os inumanos são descendentes de humanos que entraram em contato com os pulsos de energia do horizonte de mudanças, quebrando os genes humanos comuns, assim, gerando mutações nas gerações seguintes. Manifestando propriedades não-biológicas no corpo, muitos apresentam composições de mescla com minérios raros, sólidos metálicos, como prata, ou lisos, como mármore, além de luzes prismáticas, manchas transparentes na pele bioluminescente, gases em altas temperaturas, como fogo, e líquidos inorgânicos, como tintas coloridas, magma ou água.

É importante relatar que essas manifestações ocorrem apenas na pele desses indivíduos. Suas propriedades estéticas só podem ser vistas a olho nu. Quando há pressão emocional no ambiente, qualquer propriedade incomum começa a aparecer sobre a influência da área. As manifestações das características também podem se mostrar pela fome emocional, já que os inumanos precisam consumir as emoções alheias para se manter vivos. Muitos costumam se alimentar aos poucos enquanto convivem com outros seres ao seu redor, mas aqueles que têm dificuldade de socialização acabam provocando à força momentos de estresse em pessoas para que possam nutrir-se da energia emocional derramada por elas.

Sua raça não sofreu com opressão por séculos, suas capacidades de manifestar alterações no plano material deram o domínio sobre os seres que convivem no mesmo ambiente que eles durante muito tempo. As famílias de inumanos rapidamente ligaram-se às elites da época, mas logo o seu domínio foi cessado por conta da tecnologia de contenção emocional criada pelos humanos durante a guerra racial. Muitos aprimorados foram subjugados até serem marginalizados e vistos como ameaças para a sociedade no geral.

Transformações ocorrem gradualmente através do ambiente: no 1º Grau, a pele muda de cor; no 2º Grau, partes da sua mutação aparecem no corpo; e, por fim, no 3º grau, o seu corpo manifesta a mutação por completo.

Os status iniciais dos Inumanos são:

- 13 de Pontos de Vida | +2 por Gene
- 09 de Pontos de Fôlego | +2 por Gene
- 10 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Ingenitista	Fluxoglôta	Psicótilista
Sangue nulo: uma vez por combate, você pode anular o custo de uma alteração através da sua conexão com o fluxo. Além disso, quando você estiver em linha tênue, você sempre causa dano crítico com alterações.	Adaptado ao surreal: cure 1d6 de vida no primeiro dano surreal que você causar na batalha. Você pode ouvir as memórias do fluxo e determinados lugares, o fluxo vai falar, além disso, você pode invadir a mente das pessoas sem pedir permissão.	Emoção estável: sempre que você causar dano crítico surreal, você causa dano equivalente ao seu NE atual.
Fome de fluxo: você precisa se alimentar de emoções, de maneira forçada ou oferecida, causando 1 de NE no alvo. Você pode saciar-se indo em eventos agitados com muitas pessoas. Se você não se alimentar no dia, sofrerá 1 redução em todas as perícias do personagem para cada dia de fome.	Abiológico: você não se alimenta de comida e não pode receber vantagens desta forma. Além disso, o cheiro de comida lhe causa enjôos e você não ganha bônus de alimentação ao descansar.	Transição dolorosa: sempre que você passa por uma transição de grau, você recebe 1 dano surreal, não fatal.

Animorfos - [Raça]

São seres quase-humanos, exceto por duas características: seus instintos animais e seus aspectos bestiais. Os animorfos são descendentes dos laboratórios genéticos, nascidos da combinação genética entre humanos e criados para testes na ciência anômala. Tais genes se mantiveram ao longo dos anos, se concretizando como genes definitivos. Esses seres não são 100% do tempo animais. A sua capacidade de dobrar o fluxo à dentro dá a habilidade de esconder seu rosto bestial por um tempo em troca de deixar o seu corpo debilitado. Essa aptidão se torna cada vez mais útil, já que a sua pressão emocional é naturalmente alta, chamando a atenção de Inumanos famintos.

Animorfos são marginalizados e menosprezados por sua existência, sendo vistos apenas como fonte de fluxo. Por isso, é raro encontrar animorfos em sua forma bestial. Além das características físicas, os animorfos também herdaram alguma habilidade de seus parentes do reino animal, como o olfato apurado, os reflexos excepcionais e a capacidade de enxergar no escuro independente de qual animal se manifeste na sua face.

Embora tenham qualidades, eles são seres muito sensíveis ao fluxo, não tendo capacidade de lidar muito bem com essa energia. Os animorfos chegam a viver entre 70 a 80 anos de idade.

Animorfos que passarem da metade de NE na forma humanoide, têm sua forma bestial ativada automaticamente.

Os status iniciais dos Animorfos são:

- 14 de Pontos de Vida (PV) | +2 por Gene
- 12 de Pontos de Fôlego (PF) | +3 por Gene
- 11 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Resistentífero	Garrídio	Velocífero
Pele espessa: com organismo projetado para viver em locais selvagens, os animorfos têm resistência natural em seus corpos. Você recebe +2 de Resistência.	Predador: seu corpo é feroz e perfeito para o combate. Ataques desarmados causam +2 de dano adaptativo.	Adaptável: quando você está transformado na sua forma natural, você recebe +2 pontos em rolagens de Reflexo, Percepção e Atletismo. Além disso, você recebe +3 de Mobilidade.
Carne cara: sua espécie é ameaçada e, muitas vezes, é vista como mercadoria. Portanto, é comum que as pessoas te destruam ou que você seja caçado por traficantes de fluxo. Rolagens para negociar itens com pessoas que não são animorfos recebem desvantagem de -1.	Hiperativo: seu acúmulo de energia normalmente te causa hiperatividade e se você não gastar energia treinando, dançando e/ou brincando, após um descanso completo, você começará a ficar irritado. Recebe vantagem em intimidação e desvantagem em todas outras perícias interpessoais Batalhas não resolvem essa necessidade.	Apeguinho: você tem apego a objetos especiais. Perdê-los pode ser motivo para grande estresse ou ansiedade. Se perder um objeto especial, você recebe 3 de NE permanente até recuperar ou se apegar a outro objeto.

Aguinídeos - [Raça]

Antes da guerra racial, existia um povo escondido nos mares, registros que datam da primeira fragmentação demonstram que esse povo é fruto da primeira divisão, a mesma que deu origem aos inumanos. As teorias dizem que os oceanos já eram recheados de fluxo inerte, desde os tempos antigos, e que durante os rompimentos, os genes hox se entrelaçaram com os materiais genéticos das marés, carregando o fluxo ao fundo do mar, abrindo novos caminhos nas árvores dos genes.

Pegadas úmidas, peles hidratadas com tons esverdeados e azulados, e por fim, as guelras, são as principais características dos híbridos dos mares. Com um temperamento estável e calmo, a sua diplomacia é invejável, a organização hormonal coesa ondula levemente, tornando-os mais centrados que a maioria dos seres.

O seu primeiro contato foi na Austrália, durante o pós-guerra do conflito racial, o país era pioneiro nos avanços da indústria do petróleo oceânico, mas essa exploração custava dos mares, e conforme a região era sufocada, os Aguinídeos se viram doentes e com fome, então em um ato diplomático, emergiram das águas pela primeira vez, buscando diálogo com os humanos do local, que já tinha melhor compreensão das novas raças que poderia surgir, então não houve conflito, pelo contrário, ali se iniciava a primeira e única aliança dos humanos com híbridos.

Os avanços tecnológicos mais surpreendente de química, física e biologia, vieram das mentes calmas do Quinídeos, como os melhores remédios e os melhores médicos, com a sua alta capacidade de empatia, eles conseguiam desvendar os sintomas mais complexos de maneira tão distinta que nem os próprios pacientes conseguiam descrever. Sem guerras ou conflitos, esse povo se instaurou em quase todas as comunidades portuárias ao redor do mundo, se filiando em diversos clãs, e se misturando nas novas sociedades de maneira surpreendentemente rápida. Mas criando uma aversão às cidades grandes pela falta de água oceânica, preferindo sempre morar em locais.

Um Águino, tem a capacidade de respirar debaixo da água, e não é afetado por efeitos negativos de encharcado ou letargia. Você pode ficar com o efeito de “úmido” ao consumir ou entrar na água, uma vez por dia. Os efeitos positivos da raça, só são ativados ao ficar úmido.

Os status iniciais dos Aguinídeos são:

- 10 de Pontos de Vida (PV) | +2 por Gene
- 12 de Pontos de Fôlego (PF) | +1 por Gene
- 10 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Amphibilismo	Bioluminídeo	Hidrofílico
Mente marinha: sempre que você estiver úmido recebe +2 de INT e suas curas comuns tem 1d6 adicional, Além disso, se você entrar em uma piscina ou algo semelhante, você libera um hormônio calmante, que diminui em 1 o NE de todos, menos você.	Luminescente: enquanto você estiver úmido você reduz o seu NE em 1 e o seu corpo emana uma luz leve, que revela o ambiente em até 4 metros. Além disso, sempre que você usar cura surreal ou der um efeito positivo, um aliado reduz o custo da próxima próxima alteração em 2.	Aura oceânica: a sua espécie libera altos níveis de umidade corrosiva no ar quando está úmida. Sempre que um inimigo entrar na sua aura de 3m, você reduz em 3 a Defesa dele. Além disso, sua aura dá +2 em teste de Presença para aliados e recupera 1 de vida com cura surreal a cada fim de rodada.
Ressecamento: caso você não fique úmido no dia, a sua defesa e mobilidade são reduzidas pela metade.	Corpo frágil: você é alérgico aos materiais balísticos e emoções instáveis, sempre você tomar dano bélico, você toma 1d4 de envenenamento. de Praxx como dano adicional	Marés em Pânico: você tem medo do fogo. Na presença do dano Fulgurante, Chamas ou Plasma, você perde a perícia de Reflexo, Disparo e Atletismo, e não poderá usar a sua Reação.

Phynécios - [Raça]

As plantas são organismos com uma capacidade de adaptação impressionante. Durante eras, as plantas tiveram apenas uma limitação: a ausência de consciência. Isso mudou quando o fluxo lhes concedeu acesso aos genes Hox e ASPM, permitindo uma fusão com homínídeos. Assim, nasceram os Phynécios — seres com olhos, músculos e corpos moldados a partir de células vegetais, capazes de feitos em combate e sobrevivência tão extraordinários que nem os humanos foram capazes de igualar.

Sua aparência varia. Alguns são tronculentos, com corpos feitos de madeira flexível rígida e exoesqueletica. Outros, são leves e formados por folhas e galhos entrelaçados. É possível encontrar peles esverdeadas cobertas de musgo colorido, enquanto orquídeas e outras flores brotam em seus corpos. Os galhos que os compõem se organizam a partir dos genes Hox, criando formas que são humanoides, mas sempre com um design único e poético, característico de cada indivíduo.

Os phynécios levam um estilo de vida isolado. Raramente vagam pelos caminhos das outras raças, preferindo permanecer em locais onde o sol é abundante e o solo é fértil em nutrientes. As cidades não nutrem seus corpos nem alimentam suas mentes. Ainda assim, há registros de grupos que viajaram até civilizações humanas a fim de avaliar o nível de ameaça que estas representam ao planeta. Quando julgarem necessário, promovem incursões devastadoras, deixando para trás apenas massacres.

Os phynécios são seres cuja força e harmonia com o fluxo ultrapassam a compreensão de outros seres.

Os phynécios não podem carregar genes do Brêu, suas propriedades biológicas são incompatíveis com os genes do amalgamado. Alguns até tentam se mesclar, mas, para cada alteração de Brêu, eles perdem 1 de Nível de Estresse Máximo.

Os status iniciais dos Phynécios são:

- 17 de Pontos de Vida (PV) | +1 por Gene
- 15 de Pontos de Fôlego (PF) | +1 por Gene
- 11 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Euphorbácio	Cactáceo	Fungnídio
Mente cíclica: durante o dia, todos os efeitos de curas que receber aumentam em +1 para cada nível de estresse que você possuir. Durante a noite, o dano das suas alterações é aumentado em +1 para cada ponto de estresse que você possuir. Durante a tarde, ataques cortantes de corpo a corpo causam 1d4 de dano venenoso.	Encascado: seu corpo é mais resistente que o comum graças à sua pele rígida. Para cada ponto adicional na perícia de Vitalidade, você recebe +1 de Bloqueio com o máximo de +3. Além disso, sempre que você receber dano corpo a corpo, é causado 1 dano no alvo que te atacou.	Carnívoro: sempre que você comer algum tipo de carne fresca, você recebe +1d4 de dano adaptativo até o descanso longo e diminui em 1 o nível de estresse. Além disso, você consegue se comunicar com as plantas à sua volta.
Hiper-hídrico: todos os dias, você precisa tomar pelo menos 1 litro de água ou entrar em algum ambiente com muita água. Caso não, você recebe -4 de Defesa até se hidratar. Além disso, você sofre +1 nos danos de Plasma e Flamejante.	Não ambientado: você não consegue dormir em camas apenas em solos férteis. Durante a noite, você libera um gás venenoso do seu corpo, causando 1d6 de dano em todos que dormem a 5 metros de você. Além disso, sua vida máxima é reduzida em 10 você não seja exposto ao sol por pelo menos 1 dia.	Mutismo: você não consegue falar, não existe língua ou métodos de você reproduzir sons entendíveis por seres sencientes, portanto, você se comunica das outras formas que aprendeu ao longo da vida.

Mecanôdros - [Raça]

Os Mecanôdros foram a resposta mais eficiente dos humanos da Euro Rússia contra os inumanos na guerra racial. Logo após o fim da guerra, as máquinas foram usadas para exploração do novo mundo. A falta de cansaço e capacidade física além do normal garantem eficiência nas missões.

Conforme o avanço tecnológico, novos modelos foram criados, com cada vez maior capacidade para lidar com emoções e, até mesmo, de manipular algumas alterações mais simples. Os humanos tinham a ambição de criar máquinas que conseguissem tornar-se alteradoras, com isso, os projetistas desenvolveram o Coração de Urânio e o Cérebro de Cristal, que deram sentimentos e pensamentos reais para os mecânodros.

Durante muitos anos, eles tiveram a função de serviçais, apenas obedecendo às ordens dos humanos. Mas enquanto alguns modelos mais modernos serviam para explorações com honra e glória, outros serviam apenas para as grandes fábricas, sendo humilhados por outros líderes robóticos. Até que a Revolta do Aço se instaurou na Euro Rússia, causando a destruição de milhares de humanos e mecanôdros, pelo preço da independência, que foi alcançada. Hoje, os robôs são livres das ordens da humanidade.

Seus corpos foram projetados para durar muito, mas como a energia de seus corações é constantemente consumida, a sua vida pode se esgotar, já que a energia é gasta em grande escala por seus corpos. Normalmente, um mecanôdro eficiente pode viver até 300 anos. Para além disso, com a criação dos corações de urânio, os mecanôdros conseguem carregar traços genéticos e adaptá-los como atualização de drivers em seu sistema.

Existem 3 gerações de mecanôdros: a primeira é a dos exoesqueletos de máquinas, versões mais antigas e baratas, ainda produzidas em regiões mais pobres; a segunda geração é a das máquinas exemplares, criadas com fibra de carbono e placas de titânio, formando corpos mais complexos mas ainda mecanizados; já a terceira geração conta com os mais próximos de androids, quase semi-humanos, tendo mecânodros com peles postiças embaixo de uma lataria complexa que imita precisamente o corpo humano, mas que ainda se pode notar marcas das aberturas em sua pele.

Os status iniciais dos Mecanôdros são:

- 18 de Pontos de Vida (PV) | +3 por Gene
- 10 de Pontos de Fôlego (PF) | +2 por Gene
- 11 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Modelo: R1G1.D0	Modelo: GU3R-R4	Modelo: PR1-SM4
Feito de aço: você não tem peças orgânicas, então é muito mais fácil de se defender quando não há nada exposto. Você tem +1 de Defesa.	Drives de guerra: você consegue se comunicar com outros mecânodros e inteligências artificiais por meio da transmissão de vibrações de rádio. Quando você estiver enfrentando aberrações, você recebe +1 nas rolagens de ataque.	Recurso solar: todos os mecanôdros possuem meios de aumentar a eficiência do consumo de energia. Uma vez por sessão, após você ficar exposto ao sol e zerar seu fôlego, você poderá utilizar sua reserva solar para recuperar 1d6 de Fôlego
Hidrofobia: seu modelo não é preparado para a água, pois ela acaba com as engrenagens, atrapalha as ligações e encharcam os circuitos. Entrar em contato com a água te atordoa por 1 rodada.	Não social: todas as perícias interpessoais tem -1 na sua ficha. Essa desvantagem não se aplica aos diálogos com outros mecanôdros e inteligências artificiais.	Sem bateria: sempre que você ficar com os pontos de fôlego pela metade, você recebe +1 de NE.

Setófilos - [Raça]

Os arquipélagos dos Baldrana foram recém explorados, mais especificamente a 1000 anos atrás, quando forte pico de fluxo foi registrado no local, indicando uma aglomerado de ilhas junto com resquícios de uma fragmentação natural produzido por não seres, pouco se sabe da única fragmentação que se deu naturalmente, mas o que foi encontrado é o que surpreendeu.

Seres com carapaças e exoesqueletos externos, semelhantes as organizações das células de insetos, vivem em uma sociedade complexa com características tribais e de colmeia, ao serem encontrados não apresentavam ameaças visíveis, mas era notável seus comportamentos tribais e pouco organizados.

Aos poucos, colonizadores foram se instalando na região da ilha, a fim de gerar possíveis lucros através dos carapaças que eram extremamente resistentes e de fácil manipulação dos laboratórios. Não demorou muito para os nativos da região começaram uma revolta no local, buscando expulsar os colonizadores, e conseguiram facilmente, agressivos, velozes e planejados, rapidamente eles começaram a se alimentar de todos os seres que eles encontravam, destroem Mecânodros para usar suas peças em armas, Inumanos eram transformados em conduítes para alteradores Setófilos e animorfo juntos ao humanos eram preciosas carnes para suas refeições.

Ao passar de 500 anos, um líder Setófilo chamado Tramor'Gal, viu que aquilo não era só mais uma linha de defesa contra os colonizadores, mas apenas um massacre pelo poder e conquista. Elas já tinham conquistado territórios mesoamericanos, e virado os invasores de outros povos. Como um ato de reorganização, Tramor'Gal iniciou a campanha e programas sociais contra a máquina de destruição que o povo virou. Ele foi eleito por escolha do povo como um líder da grande colmeia que viria em seguir nos próximos anos

Hoje, toda a Mesoamérica e as ilhas de Baldrana, está aberta para negociações, e com o melhor índice de qualidade de vida que se pode ter. Os bens sociais são igualitários e as defesas que a Colmeia criou são tão organizadas através do sentidos únicos e unidos do povo, que se tornaram soberanos e tecnologicamente desenvolvidos muito antes de vários povos.

Os status iniciais dos Setófilos são:

- 15 de Pontos de Vida (PV) | +2 por Gene
- 15 de Pontos de Fôlego (PF) | +2 por Gene
- 12 pontos de Defesa.

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Encouraçado	Planador	Soldado do Enxame
Carapaça danosa: sempre que alguém te causar dano corpo a corpo, você pode gastar 1d6 de PF, emergindo espinhos da sua pele para causar a mesma quantidade de dados só que com o valor de 1d6 de dano perfurante no alvo. Além disso, você ganha 1 de Defesa.	Membrana Cervical: você ganha a habilidade de voar através de asas que emergem das suas costas uma vez por combate. Você pode ficar no ar por 3 rodadas, ficando imune a ataques corpo a corpo. Você pode atacar normalmente, tanto corpo a corpo quanto a distância.	Adaptar: você não pode mais empunhar nenhuma arma, mas toda a arma que você estudar e consumir, será integrada ao seu código genético, o seu corpo reproduz a forma, o dano e as habilidades da arma combinando com seu biotipo. (Destruindo ela). Além disso, você ganha 1d4 de dano como ação livre no fim de cada turno.
Células inflamáveis: você recebe 1d6 dano adicional das alterações de plasma. Além disso, quando você estiver em Chamas, a sua Defesa é reduzida pela metade.	Foto-Hipnose: Chamas ou luzes artificiais te chamam a atenção, ficar na presença dessas luzes pode te causar confusão, faça um teste de Presença + MEN para resistir. Você tem desvantagem contra o Lume.	Exaustão do afinco: sempre que você causar dano crítico, o valor causado será subtraído do seu fôlego.

STATUS GERAIS

Status base

São os números que determinam a quantidade de:

- Pontos de Vida (PV)
- Nível de Estresse (NE)
- Pontos de Fôlego (PF)

Cada um exerce uma função específica no jogo.

Pontos de Vida: indicam a quantidade de dano que você aguenta receber sem morrer. Os Pontos de Vida base vêm da escolha de sua raça, mas você pode aumentar essa quantidade aplicando pontos no atributo de Constituição, o que sempre adiciona +2 de vida.

A Morte: diferente de outros RPGs, o Quebra de Horizontes é extremamente punitivo com a morte. Existem diversas maneiras de evitar o dano fatal, mas, caso não reste nenhuma carta na manga, a morte é certa. Fique alerta e **NÃO ZERE SEUS PONTOS DE VIDA.**

Nível de Estresse (NE): aberrações, anomalias, alterações e problemas em geral, podem lhe causar estresse. Todos os personagens têm até 10 pontos de Estresse, que podem ser monitorados através da ficha de jogador. Quando você atingir o máximo de **NE**, você entra em linha tênue.

Durante a linha tênue, seu personagem fica emocionalmente instável. Você recebe vantagem em todos os dados, porém o próximo dano de estresse causa **esgotamento**. Se estiver em combate, você perde sua rodada e recebe um trauma do fluxo de acordo com a essência de maior influência no ambiente.

Se esgotar é perder um pouco do seu fluxo, perder a sua personalidade, sua capacidade de compreender a realidade. **Cada vez que você tiver um esgotamento, você perderá 1d6 de Vida Máxima até o descanso completo.**

Fôlego: indica a capacidade energética natural dos corpos. Para usar algumas habilidades e se esforçar em atividades específicas, é necessário gastá-lo. Uma vez por combate, você pode se recuperar, perdendo 1 turno e recebendo 1d6 de fôlego. Para se recuperar mais rápido, é necessário descansar em locais seguros e confortáveis, recuperando seu fôlego por completo. Caso descanse mal, você receberá metade do fôlego que ganharia normalmente. Claramente, existem maneiras de sobrecarregar o seu corpo com remédios ou alterações para aumentar as capacidade físicas do seu personagem, mas isso pode trazer consequências, então pense bem e saiba gerenciar.

Distribuição de pontos

Ao iniciar uma aventura em Quebra de Horizontes, todos os personagens vão receber os Pontos Gerais de Iniciantes, que são:

- 06 pontos de Atributo.
- 03 pontos de Perícias tier B
- 05 pontos de Perícias tier C
- 01 ponto de Gene Primordial.

Esses valores são fixos e devem ser gastos durante a criação da ficha.

Use o gene primordial para evoluir as áreas do seu corpo.

PROGRESSÃO

O sistema de progressão do Quebra de horizontes não é sobre níveis alcançados, mas sobre conquistar bons equipamentos e novas formas de defender-se usando alterações, modificando genes, dominando criaturas e/ou aprimorando seus equipamentos. O mais próximo da progressão que você terá é com a exploração, isto é, acumulando seringas de contagem e modificando o número de genes úteis para o seu personagem. Para aumentar os seus atributos, você precisa escolher a função **“Evolução corporal”** ao utilizar a seringa de contagem.

Evolução Genética

Para aprimorar os genes do seu personagem ou “upar de nível”, existem algumas formas. A mais fácil delas são as visitas aos Medinômalos — médicos especializados em usar o fluxo a favor da sociedade, que já têm aplicadores de DNA prontos para serem usados. Mas, para ter acesso a eles é preciso gastar muitos tokens. Existem também as seringas de contagem — um pequeno dispositivo cilíndrico com seis pequenas agulhas acopladas em um compartimento de vidro chamado “cápsula de compressão”, que guarda fluxo em seu interior, convertendo esse dado em Genes pré-moldados.

Quando a seringa de contagem estiver completa com os seis graus de pressão, você pode removê-la da cápsula e aplicar na lateral da sua têmpora, podendo escolher entre várias mudanças no seu corpo. Existem três opções de registros genéticos para serem escolhidos, convertendo o tipo de DNA recebido da nuvem de dados. As três memórias indicam os tipos de habilidades que você terá acesso. **Escolha entre: Mutação, Técnicas, Alterações ou Evolução Corporal.**

Atenção: você só pode escolher entre uma das quatro a cada aprimoramento de genes!

Ao escolher a **“Evolução corporal”** você recebe:

- + 01 ponto em Atributo.
- + 01 Aprimoramento de Perícias

Para ter habilidades de níveis maiores, você precisará continuar concentrando a qualidade do Gene. Ative sua seringa de compressão para descartar os 6 pontos atuais da sua seringa e convertê-la em uma seringa de 2º grau. Com isso, você pode incluir no seu código genético a habilidade de 2º Classe e 2º Grau. Inicie a compressão de 3º Grau na sua seringa, ao atingir os 6 pontos de emocionais novamente, você receberá acesso às habilidades de 3º Classe e de 3º Grau.

Atenção: aumentar a compressão da seringa não aumenta a quantidade de genes recebidos.

OS CAMINHOS

Todos temos uma origem e nem sempre ela é boa ou nos representa por completo, mas ela faz parte do quem nós somos no presente. No pós-mundo, existem muitos caminhos a serem percorridos, desde uma pessoa extremamente boa e solidária, até o sujeito mais antiético, que faria tudo para ter o que quer.

Lembrando que levar o caminho ao pé da letra é completamente opcional. Cada um deles tem a sua própria história de convivência, mas isso não necessariamente altera o seu passado literal, fazendo apenas coligação a ele. Mesmo assim, se você não estiver confortável, poderá escolher o “Caminho próprio” que não tem ligação a nenhum passado.

Cada um tem seu passivo adquirido e ele te dará uma vantagem inicial, podendo te ajudar ao longo do jogo.

Punk maldito: o ódio de classe é o seu combustível para derrubar os porcos de farda nos protestos, na pista não existe diálogo com facista, o sua principal linha de dialogo é arremessar 5 molotovs de uma vez. Passivo Adquirido - “Manifesto”: “DO PROTESTO A RESISTÊNCIA! NA PISTA USAMOS A VIOLÊNCIA! - Naelí Franks” Sempre que iniciar um combate, você pode aumentar o seu NE em +1, para ganhar +1d6+3 de iniciativa. Além disso, todos os seus molotovs tem +3 metros de alcance e raio. Você ganha vantagem em quebrar qualquer coisa.	Cozinheiro anômalo: a culinária anômala é considerada uma área de estudo incomum, com comidas apreciadas por paladares muito bem desenvolvidos, mas também é um grande perigo, existe comidas com propriedades perigosas, a confiança é a maior aliada para quem consome a sua comida. Passivo Adquirido - “Livro vivo”: não tem como esquecer uma receita que mata, nem uma que ressuscita. · Receitas preparadas por você, recebem +1d6 de bônus direto nas rolagens benéficas ou negativas. Além disso, você recebe vantagem em análise de comida anômalas e suas propriedades
Médico anômalo: o estudo de como os seres interagem com o fluxo, te fascina, seja por interesse financeiro ou conhecimento geral, mas esse fato é intrínseco Passivo Adquirido - “Cuidados”: suas mãos são especializadas em resolver os problemas dos corpos. Ao executar curas convencionais você pode gastar 1d4 de PF para curar +1d4 adicional de um alvo. Ao executar curas surreais corpo a corpo você pode aumentar +1 do seu NE para curar 6 pontos de vida adicional.	Lutador: o melhor professor para a arte da luta são as ruas e os conflitos que você gera no caminho. Brigas de bar, iniciar tumultos ou responder um olhar torto com um bom soco, coisas simples que encantam a sua vida. Passivo Adquirido - “Brigão”: nada que um soco bem dado não resolva. Você ganha Tier “B” em Luta. Nocautear: você pode gastar 1d6 de PF para tentar nocautear um ser. Faça um teste de confronto, sua Luta + FOR contra Vitalidade + CON do alvo.

Refém do passado: você não consegue esquecer o que aconteceu. Sua vida virou de ponta cabeça e você não pôde fazer nada. O que te restou foi apenas seguir em frente e tentar superar o seu passado com sua obsessão retroativa, vagando no pós-mundo. Passivo Adquirido - "Não esquecer": seu sofrimento te tornou autossuficiente. Uma vez por combate, você receberá a habilidade "Sair dessa". Resistindo ao "Esgotamento" pós linha tênue em troca de 2d6 de Fôlego.	Desordeiro: sem objetivo, a sua vida sempre foi vaga e sem sentido. Você ainda busca algo que te dê uma luz e, por isso, topa qualquer resquício de emoção, seja uma briga, pilotagem acima da velocidade permitida ou qualquer coisa que faça seu coração bater mais forte. Passivo Adquirido - "Nervos de Aço": achar o sentido da vida é mais doloroso do que alguns hematomas. Quando você for atordoadado, nocauteado ou desequilibrado, você poderá resistir em troca de 2d6 de Fôlego.
--	---

Filho do gueto: correr pelos telhados, fugir dos perigos noturnos, acender velas durante apagões e roubar comida, tudo isso te trouxe vivo até aqui. As pessoas do círculo menor sabem que a vida não é fácil, mas fazem de tudo para alcançar uma vida melhor. Passivo Adquirido - "Nascido na lama": depois da fome, nem tudo é tão assustador. Durante a primeira rodada de combate, o primeiro dano surreal causado a você será reduzido em 5. Além disso, você sempre terá vantagem em todos os tipos de negociações e em ações de diálogo com pessoas marginalizadas. Não se aplica aos aristocratas.	Inventor: em um mundo cheio de possibilidades tecnológicas, juntar um punhado de peças e fazer uma arma é um trabalho simples para você. Tendo equipamento de última geração ou não, reinventar-se é o melhor caminho. Alguns dedos remendados e outros estourados não te impedem de criar, o importante é ter uma oficina para trabalhar, mesmo que seja atrás de uma lata de lixo. Passivo Adquirido - "Talentoso": se usar do jeito certo, a vida útil aumentará. Itens quebrados ou esgotados poderão ser usados por você mais uma última vez. Não se aplica a arremessáveis, explosivos ou seringas contenção
--	---

Benfeitor: você dedicou a sua vida a ajudar os outros, isso por si só já te faz mais vivo que nunca. Seja ajudando financeiramente, com doações, filiando-se às ONGs ou até mesmo arriscando a sua vida contra a anomalia do fluxo. O importante é ajudar. Passivo Adquirido - "Compaixão": o mundo é cruel, mas você não precisa ser também. Você pode bloquear um ataque contra o aliado mais próximo. Ao bloqueá-lo, você reduzirá o estresse dele em 1, mas não poderá bloquear para mais ninguém até o fim do combate.	Militar: a corrida armamentista deu um novo significado aos conflitos, e você entende e respeita isso, mas, acima de tudo, sabe a importância de cooperar com os seus colegas de campo. O trabalho em equipe te manteve vivo até aqui, desistir ou jogar tudo para alto não é de seu feitio. Passivo Adquirido - "A flor da pele": Um, dois, três... Na guerra, só se morre uma vez. Se cair e não levantar é bom que leve mais seis. Quando você for atordoadado, antes de receber o efeito, você ganhará um ataque de oportunidade, aumentando o seu dano em 2d4. Além disso, seu ataque terá garantia de acerto, mas não causará dano crítico.
--	--

Fluxo rebooter: o mundo digital só evolui e você sabe muito bem como se moldar a ele. Sair para o mundo real chega a ser estranho depois de tanto tempo na frente do monitor. Com a tormenta digital, lidar com vírus e programas anômalos virou a rotina ideal, te dando uma ótima bagagem virtual. Saber usar isso depende exclusivamente de você. Passivo Adquirido - "Invasor": não há nada que não possa ser invadido. Sempre que tentar invadir uma mente humana ou uma rede de segurança, receberá +3 pontos diretos nos dados. Além disso, alterações de Praax causarão 1d4 de dano adicional.	Rastreador: caçar alteradores fora da lei é um trabalho árduo, mas recompensador. Por isso, você sempre está preparado para qualquer coisa. O fogo, as luzes e os disparos vão ecoar na sua mente para sempre, mas os manipuladores do Fluxo vão se ajoelhar diante de seus pés todas as vezes. Derrame o sangue desses vermes! Passivo Adquirido - "Impiedade": a violência contra eles é um favor à sociedade. No primeiro turno você ataca duas vezes, e quando você for atacado, receberá +1d12 de Bloqueio. Só pode ser usado uma vez por dia.
Gangster: nas noites frias e chuvosas, receber as ordens mais desumanas fazem sua garganta tremular, mas estar junto daqueles que você confia te dá coragem. Você sabe que deve respeitar hierarquia para que tudo funcione, e resolver algo sozinho é inaceitável. A irmandade é parte do seu coração: seus irmãos e irmãs sabem de tudo sobre você. Passivo Adquirido - "De gangue": "é melhor pagar o que deve, senão, cabeças vão rolar, vacilão!" Você ganha 1d12 de vantagem em intimidar pessoas neutras.	Mercenário: um trabalho é um trabalho. Empunhar uma faca ou uma Uzi só muda o estilo de combate, mas não o propósito. Você sabe o valor do seu serviço e o que arrisca para ter uma vida melhor. Nesse mundo, todos precisam de ajuda, mas nem todos podem pagar por isso. É sua escolha decidir o que fazer com o seu poder de autonomia. Passivo Adquirido - "Gatilho": o primeiro tiro é o mais quente e é o que arranca mais sangue. Se no começo da batalha você for o primeiro a atacar, você ganhará +3 de dano adicional até o fim do combate.
Policial: você fez de tudo para colocar um prato de comida à mesa. As memórias te assombram. Lembrar do brilho dos inocentes sumindo na sua frente acaba com as suas noites, mas você sabe que isso não era a sua vontade. Era apenas o que o dinheiro mandava fazer. Passivo Adquirido - "Manobra tática": no primeiro disparo, já pega cobertura. No início do combate, se você não for o primeiro a atacar, você poderá pegar cobertura para se defender sem gastar seu turno (caso tenha uma cobertura próxima). Além disso, a primeira vez que sua arma descarregar, você poderá usar uma ação livre para carregá-la	Estudioso do fluxo: não é apenas morte e destruição, ele também é transformação. Por isso ele te fascina, bastam as suas mãos estarem trabalhando do lado certo da moeda, que você entende como fazer bom uso disso. Estudar o fluxo é perigoso e arriscado, mas vale a pena pelos benefícios do entendimento. Passivo Adquirido - "Amigo do fluxo": o plasma, o bréu, o fágó ou qualquer outro de tipo de matéria fluxional podem ser manipulados quando se tem a quantidade de fluxo correta. O primeiro dano surreal contra você será anulado ou terá +1d6 de dano adicional no seu primeiro dano surreal. Além disso, você será completamente imune a maioria dos controles de mente.

Filiado ao projeto: objetos anômalos, criaturas do fluxo, alteradores fora da lei... Todos são a mesma coisa. Dá para resolver no diálogo, na bala ou na alteração. Então, ser engenhoso para cada problema é o ideal. As pessoas não vêem você como aliado e não entendem as suas ações, mas é melhor assim. O fluxo é algo que fez parte da sua vida desde o começo das suas atividades, explicar-lhes o que você teve que fazer para manter o equilíbrio só os faria te verem como um monstro.

Passivo Adquirido - "Agente de campo": o perigo está logo adiante, mas você não tem medo de gritar na cara dele. Uma vez por dia, ao entrar em combate contra aberrações, você receberá 3d12 de Bloqueio na primeira rodada.

Artista: para esse mundo, a arte morreu há muito tempo. Mas agora, com as civilizações se restabelecendo, ela vem crescendo a cada instante. A importância da arte na sua vida é inquestionável, seja nas telas, nos acordes ou nas apresentações, tudo na sua vida gira em torno dela. Ela também te ensinou a improvisar, lidar com situações adversas no mundo irreal, te ajudando a driblar problemas no mundo real.

Passivo Adquirido - "Improvisar": momentos desesperados pedem uma boa deixa. Quando você entrar em combate após um diálogo, você atacará primeiro. Além disso, quando você causar dano crítico, você causará 1d6 de dano adicional até o fim do combate. **Essa habilidade não é acumulativa.**

Ligado ao fluxo: o fluxo dança e muda tudo à sua volta. Ganhar vantagem com isso é só para aqueles que vão atrás do poder. Você sabe muito bem o quanto o fluxo pode facilitar a sua vida e sabe o preço que ele cobra por isso. Noites em claro com as vozes na sua cabeça, os ecos do tempo e dos genes, tudo isso te faz muito mal. Mas a busca pelo poder te encanta mais do que assombra.

Passivo Adquirido - "Mente Evoluída": o fluxo é perigoso e volátil, mas é tão bom sentir que você é capaz de manipular o surreal que chega a ser viciante. Ao usar uma alteração pela primeira vez no combate, ela não terá custo e diminuirá o seu NE em 1d4.

Marcado pela morte: a morte é uma velha amiga sua, te seguindo desde o nascimento. Ela tem tentado te levar e cada vez que você fica cara a cara com ela, ela tem uma reação diferente, mas o sentimento que fica é sempre o mesmo.

Passivo Adquirido - "Resistir até o fim": é no último suspiro que você tem ar. Quando você tomar dano fatal você fica imune a morte e seu corpo irá se curar em 1d6. **Essa habilidade só pode ser usada uma vez por sessão.**

MECÂNICAS

Regra de cálculo

Todos os valores numéricos devem ser arredondados para baixo, independentemente da atribuição do cálculo que foi feito.

Tipos de ações

Uma vez por rodada, você tem acesso às seguintes ações: Ação Padrão, Ação Livre, Ação de Reação, Ação de Movimento e Concentração. A Concentração inibe você de usar todos os outros tipos de ações enquanto você estiver concentrado.

Descrição de atributos

Atributos são de extrema importância, pois eles definem as capacidades do seu personagem, determinando a quantidade de PV, NE e PF máximo, e também a sua força para carregar pesos e/ou mover coisas, com sua mobilidade e esquivas, auxiliando no uso de armas específicas, etc. Tudo isso fala sobre o seu personagem e a função dele na mesa.

Cada atributo gera uma influência específica sobre as perícias, assim, os valores dos atributos devem ser somados às perícias, sendo que o valor máximo somado chega a apenas a 5.

Rolagem de dados

Perícias: todos os personagens têm acesso a perícias, menos a perícias aplicadas, indicadas pelo símbolo de “triângulo preto” na ficha. Para usar perícias aplicadas, é necessário ter, ao menos, 2 pontos na mesma. A cada ponto de perícia adicional, você recebe +1 no mínimo da rolagem, o que significa que se você rolar menos que o valor da sua perícia, o dado automaticamente virará o valor da sua perícia.

Por exemplo: digamos que você tenha 5 em Luta e faça uma rolagem com 1d12 de Força + 1d8 de Luta, se você tiver 4 na rolagem do 1d8, você irá considerar o valor mínimo, que nesse caso é o 5.

Atributos: para as rolagens de atributos, usamos o 1d12 e somados para ponto adicionado no seu atributo no resultado final de cada rolagem. **O limite de pontos para cada atributo é 10.**

Sempre que o sistema citar a desvantagem, ela refere-se aos atributos. Então, quando você for fazer a rolagem do 1d12, a desvantagem se aplicará a ele.

Crítico: Todas as armas e alterações causam dano crítico, sendo ele: 1d6 de dano crítico base. Para causar acerto crítico, é necessário tirar o número 12 no dado de 1d12. Quando a sua chance de críticos aumenta, os dados de acerto crítico diminuem. Por exemplo: o seu crítico aumenta em 1, então, a partir de agora, você acertará o crítico entre os dados de 11~12 e assim consecutivamente.

Golpe surpresa: é um tipo de golpe causado principalmente por unidades furtivas. Quando um golpe surpresa é realizado, ele garante vantagem no dado de 1d12 dos atributos relacionados ao ataque da unidade.

Recarga e Munição: quando você compra uma munição, você pode usá-la no combate e pode também recarregar sua arma quantas vezes quiser. Mas, assim que o combate acaba, você perde a sua caixa de munição. Para recarregar a arma, é necessário gastar 1 turno padrão.

Forçar ação: caso você erre alguma ação dentro ou fora de combate, você pode forçar uma ação em troca de 1d6 de fôlego, e ganhar o valor de fôlego gasto na soma da sua rolagem atual. Caso esteja em combate, você gasta a sua reação para usar “Forçar ação”.

Defesa e Resistência

As defesas definem os ataques que acertam você, então, para te acertar, um número equivalente ou maior deve ser tirado nos dados de ataques. Exemplo: se você tem 14 pontos de Defesa Física, caso a criatura que tente atacar tenha 13 no dado, o ataque é defendido.

As resistências são valores que diminuem o dano recebido. Exemplo: com 5 pontos de resistência a todos os tipos de dano. Exemplo 2: ao receber 7 de dano, a sua resistência subtrai 5 pontos do dano, causando apenas 2 de dano.

Bloqueio

Você também consegue bloquear ataques de inimigos, como reação, diminuindo o dano que você leva do inimigo. Os dados de bloqueio referem-se ao valor do item que você está usando. Ao bloquear ataques, você reduz o dano que tirou no dado do item do bloqueio que você está usando. Exemplo: seu item é um Anulador Gravitacional que te dá 3d6 de Bloqueio, ao bloquear, você gira os 3 dados e o valor que sair é o dano que será reduzido.

Coberturas

Ao pegar cobertura, você se protege de ataques a distância contra você e a sua defesa aumenta de acordo com o tipo de cobertura que há no ambiente. **Coberturas Tipo 1** aumentam sua defesa em 2, **Coberturas Tipo 2** aumentam sua defesa em 3 e **Coberturas Tipo 3** aumentam sua defesa em 5.

Mobilidade

Durante a sua ação de movimento em combate, você utilizará os valores de mobilidade para orientar a distância percorrida pelo personagem. O cálculo é simples: some: 6 + DES. Assim, você terá o valor final.

Durabilidade

Um tipo de HP que único, apenas para equipamento, ele dita quantos ataques um item consegue receber antes de quebrar. Caso o item tenha 5 de Durabilidade, precisa dar 5 ataques com sucesso para destruí-lo, a Defesa do item é ditada pelo mestre, se ele estiver vinculado a um jogador ou inimigo, o DT do portador que vai ditar a Defesa do equipamento.

Descanso

Só existe um tipo de descansando, mas ele pode ser feito de maneiras diferentes e possui algumas condições. Para executar um descanso, é preciso que um dos integrantes do grupo esteja em um lugar assegurado. Essa regra é imprescindível. Isso pode ocorrer mesmo se for um lugar perigoso e isolado, eles podem criar um ambiente seguro se o local estiver trancado e tiver um vigia, sendo que um dos personagens vai abrir do seu descanso para ajudar o time.

Tipos de dano

Dilacerante: um tipo de dano físico, que quando um inimigo acumula 3 vezes esse dano, todo o dano que ele recebeu deve ser somado e aplicado novamente de uma única vez, o alvo fica sangrando por 4 turnos, e não pode receber dilacerante enquanto isso. O dano dilacerante precisa ser em sequência. Caso o inimigo não tome dano dilacerante por pelo menos 1 rodada, o efeito de Dilacerado desaparece.

Cortante: um tipo de dano físico, causado principalmente por espadas e lâminas.

Contundente: um tipo de dano físico, que quando você acerta um crítico, você pode usar a sua reação para causar atordoamento no inimigos com um teste de **Atletismo + FOR**.

Perfurante: um tipo de dano físico, que ao acertar um inimigo, ignora os pontos de resistência do alvo.

Bélico: um tipo de dano físico à distância, que pode causar bastante destruição.

Breu: um tipo de dano surreal, que causa apodrecimento no alvo. Se o alvo for atingido pelo Breu, ele fica no estado de Necrose por 1 rodada.

Lume: um tipo de dano surreal, que não pode ferir diretamente os seus alvos. Sempre que uma ferida de Lume é aplicada, no local da ferida é gerada casca de luz, não cicatrizando os ferimentos, diminuindo a vida máxima do alvo.

Fágo: um tipo de dano surreal, que quando um alvo é atingido pelo Fágo, ele contrai a sua doença. Um reflexo dele é criado abaixo do refúgio de quem o acertou. O alterador que infectou o alvo, pode usar a sua ação de movimento para enviá-lo ao refúgio e trazê-lo de volta instantaneamente, causando 1d4 de dano de Fágo, limpando ele da doença do Fágo.

Ecênia: um tipo de danos surreal, que quando lançado não pode ser defendido ou esquivado. O alvo pode usar um teste de **Vitalidade + MEN** para reduzir pela metade os danos das vibrações sonoras e radioativas de Ecênia.

Plasma e Fulgurante: aplica no alvo o debuff de Inflamável por uma rodada e transforma o próximo dano Fulgurante em Chamas (**Chamas só pode ser aplicado quando o debuff Inflamável estiver presente**). O dano de Chamas é o último dano Fulgurante causado no inimigo, aplicado ao longo de 1d4 turnos. O alvo permanece com inflamável enquanto Chamas estiver ativo, e os efeitos e Chamas são acumulativos.

Praxx e Elétrico: pode causar paralisia nos alvejados quando um dos dados causa dano máximo. O alvo pode resistir a paralisia caso passe em um teste de **Vitalidade + CON** contra o dado de ataque do atacante.

Veneno: todos os tipos de veneno comuns, causando 1d4 de dano por 4 turnos. Os venenos não são cumulativos mas venenos mais fortes se sobrepõem ao que estão ativos no momentos e reiniciam a contagem de turnos.

Congelante: quando você aplica 3 vezes o dano Congelante em um inimigo, você aplica “Exaustão” (perde a ação de reação e recebe menos 5 em todas as Defesas e Resistências). O dano Congelante reduz 1 toda vez que o inimigo se move.

Abstrato: o tipo de dano surreal mais perigoso encontrado na realidade, destruidor de conceitos. Enquanto a pressão emocional estiver acima igual ou acima do 3º Grau, ele causa dano na vida máxima permanentemente. Além disso, nenhuma resistência é capaz de proteger desse dano.

Caso ele seja usado em aberrações, ele duplica o dano do usuário, mas só pode ser usado uma vez contra no mesmo alvo

Dano adaptativo: ele se aplica a todos os danos que você causar. Além disso, ele se transforma no dano mais relevante causado pelo seu portador. **Por exemplo, você causa 1d6 de Brêu + 1d4 de Cortante. Se você tiver +2d6 de dano adaptativo, você terá 3d6 de Brêu + 1d4 de Cortante.**

Fogo amigo: é comum que armas de fogo possam causar dano a aliado caso tirem erro crítico nas suas rolagens de acerto. Caso isso ocorra, todo o dano em aliados é sempre reduzido para a metade e não pode ser fatal.

Efeitos & Condições

Imobilizado: não pode se mover enquanto o efeito durar.

Cegueira: não pode usar a perícia de disparo enquanto o efeito durar e -3 em todas as outras perícias.

Paralisia: você perde todos os tipos de ações, **menos a padrão** e não pode se mover, ou bloquear.

Letargia: o alvo perde todas as ações de reação, enquanto o efeito durar.

Ofuscado: as perícias de luta, percepção e disparo recebem desvantagem.

Fragilizado: todo o dano causado a você também aumenta seu NE em +1.

Confusão: alvos confusos devem jogar 1d4 para decidir sua próxima ação. São 4 ações diferentes que podem ser tomadas: **D1 Queda e Impacto**, que ao esbarrar em algo ou alguém, você recebe 2d4 de dano do terreno; **D2 Fogo amigo**, fazendo seu alvo atacar o aliado mais próximo; **D3 Perder a noção**, onde o alvo não consegue atacar ou se defender; ou **D4 Consciente**, que faz o alvo retomar sua consciência e perder a condição de “Confusão — Duração máximo de 6 rodadas.

Pânico: quando o alvo é afetado por pânico, ela não pode mais realizar ataques corpo a corpo em nenhum alvo inimigo, apenas ataques a distância.

Lentidão: a mobilidade do alvo é reduzida para 6.

Alimentado: quando você comer alguma comida, você fica alimentado durante todo o dia. Completando uma das etapas do descanso completo.

Relaxado: quando você tomar banho, se limpar ou cuidar do seu físico de alguma forma, você fica relaxado até entrar em combate de novo. Completando uma das etapas do descanso completo.

Confortável: quando você descansa em uma cama confortável em um local seguro, você fica confortável até o amanhecer do dia. Completando uma das etapas do descanso completo.

Atordoamento: ao receber a condição de atordoamento, o alvo perde completamente todas as suas ações enquanto a condição estiver ativada.

Encharcado: ao receber a condição encharcado, a sua mobilidade é reduzida em 3 e você perde a perícia de Reflexo. Além disso, todo o dano elétrico causa paralisia enquanto o efeito durar.

ATRIBUTOS

ATRIBUTO DE FORÇA

A Força do seu personagem define a capacidade de levantar objetos, segurar aliados, agarrar inimigos e derrubar portas, além de aumentar o seu Fôlego.

Para cada ponto de força, você recebe +2 de PF.

ATRIBUTO DE DESTREZA

A Destreza do seu personagem é um indicador de velocidade corporal, influenciando na esquiva, na mobilidade, no reflexo e no manuseio de armas.

Para cada ponto de Destreza, você recebe +1 de PF.

ATRIBUTO DE INTELIGÊNCIA

A Inteligência indica o quão sábio é seu personagem, influenciando nas capacidades acadêmicas, nas investigativas e nas de compreensão de anomalias.

ATRIBUTO DE CONSTITUIÇÃO

Atributo responsável por indicar o quão saudável e resistente é o corpo do seu personagem, auxiliando na resistência a veneno, químicos, tóxicos e em alguns danos naturais. Também influencia na Defesa Física e Surreal.

Para cada ponto na Constituição, você recebe +2 de PV máximo.

ATRIBUTO DE MENTALIDADE

A Mentalidade indica o quão adaptável à surrealidade é a sua mente, além de te ajudar a compreender socialmente a mente humana, auxiliando na proteção contra perturbações mentais.

Perícias primárias

Todas as perícias possuem um Tier. Você pode se especializar até o Tier S em pelo menos 3 delas; o restante pode ir até o Tier A. Perícias são capacidades mais diretas, como a habilidade de lutar ou escalar. A influência delas nas rolagens funciona da seguinte forma: você deve jogar 1d8 de perícia e somar o valor ao teste de atributo, junto a isso, de acordo com o Tier de cada perícia, você vai somar um valor bônus: se a sua perícia de Luta for Tier C, por exemplo, junto ao valor de atributo você soma 2 pontos diretos na rolagem. **No caso de perícias treinadas, elas não podem ser usadas até que se atinja o Tier C.**

Perícias de Tier S: dão o bônus de 8 pontos de bônus direto na rolagem.

Perícias de Tier A: dão o bônus de 6 pontos de bônus direto na rolagem.

Perícias de Tier B: dão o bônus de 4 pontos de bônus direto na rolagem.

Perícias de Tier C: dão o bônus de 2 pontos de bônus direto na rolagem.

Perícias de Tier F: são todas aquelas que vão não possuem Tier, então ficam no valor 0.

Alteração {INT/MEN}

Perícia que define seu sucesso em executar alterações na realidade.

Arremesso {DES}

Perícia que define seu sucesso ao lançar granadas, shurikens, facas, entre outros itens arremessáveis.

Atletismo {DES}

Essa perícia define o seu sucesso e a sua capacidade física de executar manobras, nadar, correr mais rápido ou fazer saltos.

Vitalidade {CON}

Essa perícia define a sua capacidade de resistir a ataques psíquicos ou físicos que podem causar mais dano que o comum. Ela pode também te ajudar a recuperar-se mais rápido ou descansar melhor.

Luta {FOR}

Perícia que define seu sucesso em atacar com armas corpo a corpo.

Disparo {DES}

Perícia que define seu sucesso em manusear armas e dispará-las em combate.

Reflexo {DES}

Perícia que define seu sucesso em desviar de ataques-surpresa, reflexo usado como ação de reação, gastando a sua reação por rodada.

Furtividade {DES}

Perícia que define seu sucesso em se esconder e executar ataques furtivos. Ataques furtivos não podem ser esquivados normalmente.

Percepção {INT/MEN}

Perícia que define sua capacidade de visualizar o mundo ao seu redor através dos seus sentidos. E também de achar armadilhas, passagens secretas ou inimigos se esgueirando. Além disso, ela define o seu sucesso em interrogatórios, auxilia a encontrar pistas em cenas de crimes, procurar itens e rastrear indivíduos.

Perícias gerais

São perícias menores com funções mais específicas. Elas decidem quais ações gerais o seu personagem consegue executar, como nadar, pilotar um veículo, violar uma tranca, entre outras.

Invasão {INT/DES}

Essa perícia define o seu sucesso em arrombar portas, abrir cofres, etc.

Pilotagem {DES}

Essa perícia define o seu sucesso ao pilotar veículos no geral, como lanchas, helicópteros, carros, motos, tanques ou qualquer outro tipo. Mas atenção: certas ocasiões precisam de mais experiência com o volante, como perseguições, por exemplo — de toda forma, isso não exclui sua atual habilidade de dirigir.

Perícias acadêmicas

São perícias educacionais e medem o conhecimento que aquele personagem tem sobre determinado assunto. Essas perícias também definem seu sucesso na confecção de itens complexos, como venenos, aprimoramento de armas, estudo de artefatos anômalos, etc.

Química {INT}

Essa escola é responsável por definir seu sucesso na confecção de componentes químicos ou de análise de componentes simples. Através das receitas, podem ser criados venenos ou medicamentos. Químicos anômalos também podem ser desenvolvidos, mas precisam de energia emocional na sua composição e, a depender da complexidade, será solicitado um teste de Ciência Anômala.

Medicina {INT}

Essa escola é responsável por definir seu sucesso em curar ferimentos ou prolongar o estado morrendo de alguma pessoa, evitando mortes precoces.

Tecnologia {INT}

Essa escola define o seu sucesso em invadir sistemas de computadores e celulares ou de descriptografar arquivos protegidos.

Engenharia {INT}

Essa escola define o seu sucesso em aprimorar armas e equipamentos ou nos reparos destes. Engenharia também pode projetar granadas, bombas e dispositivos, caso tenha uma receita em mãos e um laboratório próximo.

Ciência Anômala {INT/MEN}

Essa escola define o seu sucesso no estudo de artefatos anômalos, na confecção de químicos anômalos, amuletos de energia emocional e confecção de armas de fluxo em conjunto com a perícia de Engenho.

Educação básica {INT}

Essa escola define o seu sucesso em conhecimentos gerais, como artes, história, história local, geografia, entre outras escolas comuns.

Perícias Interpessoais

As perícias interpessoais são, geralmente, usadas para lidar com humanos, entender a complexa capacidade de tomada de decisões ou até chegar nos medos mais profundos dos seus alvos. Às vezes, é melhor saber falar do que lutar.

Enganar {INT/MEN}

A capacidade de gestualizar e contar uma mentira convincente, mas ainda com sentido. Quanto mais sem sentido ou complexa a mentira, maior será a dificuldade.

Flertar {INT/MEN}

A capacidade de encantar pessoas através da primitiva relação romântica, fazendo o alvo sentir-se atraído e cogitar te ajudar por segundas intenções.

Intimidar {FOR/MEN}

A capacidade de, através de palavras ou gestos corporais, fazer o alvejado sentir medo, podendo mudar as ações dele.

Influência {MEN}

A capacidade de dialogar de maneira confiante e descontraída, podendo convencer pessoas com suas palavras, apaziguar ânimos e convencer usando fatos e lógica. Além disso, ela pode ser usada para negociar o preço de itens dentro do RPG.

Presença {MEN}

Garante sua integridade diante de uma situação que possa confundir sua mente ou te abalar emocionalmente. Tem a capacidade de contra-atacar mentiras.

A ECONOMIA

Tokens

É a principal maneira de gerenciar as moedas para a compra e venda de itens, além de ser um tipo de moeda não-roubavel, perdendo o valor apenas com a morte do indivíduo. Todos os jogadores de **Quebra de Horizontes**, recebem 12 Tokens para gastar no arsenal e pré-equipar seus personagens.

Inflação: dependendo do lugar e de acordo com a reputação dos jogadores, as compras com tokens podem ser mais caras ou mais baratas, dependendo da inflação da região. Quando os jogadores estão no começo do jogo, o mestre decide se os valores dos itens são mais caros ou mais baratos. Mais para frente na campanha, conforme eles exploram as regiões e conquistam a confiança dos vendedores, a inflação pode diminuir, mas sempre de acordo com o mestre.

Os jogadores podem negociar com vendedores que eles já compraram pelo menos 1 vez durante a campanha, e quanto mais confiança um vendedor tem com o personagem do jogador, menor será a DT de Negociação.

O ARSENAL

Armas de Curto Alcance

Armas de corte são, geralmente facas, foices, espadas, etc. Já as de contusão são martelos, bastões e soqueiras. As armas brancas são armas de curto alcance, mas há exceções. Todas as armas brancas causam dano físico, que podem ser Cortante, Contundente, Perfurante ou Dilacerante

Aprimoramentos: aprimoramentos são habilidades que você pode adicionar na sua arma, mas só podendo adicionar 2 aprimoramentos diferentes na mesma arma.

Características: são habilidade nativas das armas, não existe como aplicar uma característica, já que ela é intrínseca da elaboração da arma

Características

Assustador: criaturas bestiais que veem você como alvo principal e quando recebem ataque desta arma, trocam imediatamente de alvo.
Armas gêmeas: -5 de dano caso não esteja sendo usada outra arma idêntica na mão adjacente. Quando o pré-requisito é cumprido, ela recebe +1 no teste de Luta.
Impróprio: permanente tem -1 de dano e quebra depois de 5 golpes.
Uma mão: pode empunhar outra arma na mão livre.
Duas mãos: armas que precisam das duas mãos para empunhar.
Empalar: essa arma consegue imobilizar o alvo atacado,
Fatal: quando essa arma acertar crítico, ela recebe +1 dado igual ao dado atual para somar.
Desarmado: seus ataques são considerados desarmados enquanto empunhar essa arma.

Aprimoramento

Farpado: o dano dessa arma é convertido para dano dilacerante.	Tks: 8~11
Impacto: dados entre 19 - 20 causam atordoamento em alvos pequenos e médios.	Tks: 8~11
Quimioport: adiciona um compartimento de armazenamento químico com 4 usos.	Tks: 8~11
Afiado: adiciona +2d4 de dano em armas de dano cortante.	Tks: 12~15
Metamorfose: através de tecnologia anômala, essa arma pode diminuir de tamanho, podendo ser escondida.	Tks: 12~15
Poderoso: adiciona +2d6 no ataque de armas contundentes.	Tks: 12~15
Pesado: reduz a mobilidade em 3 metros. Adiciona +1d12 em armas contundentes.	Tks: 18~20
Eficiente: adiciona +2 na rolagem de ataque.	Tks: 23~26

Precisão I: seu intervalo de crítico se expande em 1.	Tks: 29~32
Precisão II: seu intervalo de crítico se expande em 2.	Tks: 35~38
Precisão III: seu intervalo de crítico se expande em 3.	Tks: 42~45

Arma improvisada

Todo o objeto encontrado em volta pode ser usado como arma, basta ser criativo, mas isso não quer dizer que ela vá se tornar uma arma eficiente, então tenha cuidado e não coloque toda a sua confiança nisso, podendo causar entre 1d4 - 1d8 de dano.

★ Impróprio para combate.

Valor: N/A

Chicote de couro

Um chicote de couro com alta capacidade de impacto e contusão, podendo causar lesões graves nos alvejados.

Dano: 1d6 (Contundente).

Alcance de 8 metros.

★ Assustador, Duas mãos.

Valor: 9~12 Tk

Chicote Farpado

Um chicote de carbono trançado com pequenas lascas de aço espalhadas pelo fio, com alta capacidade de dilacerar, podendo causar sangramento nos alvejados.

Dano: 1d8 (Dilacerante).

Alcance de 12 metros.

★ Assustador, Duas mãos.

Valor: 10~13 Tk

Clava estrela

Um porrete com o corpo longo e uma grande esfera na extremidade, envolta com dezenas de setas pontiagudas que perfuram o alvejado.

Dano: 1d6 (Contundente)

★ Uma mão.

Valor: 6~10 Tk

Espada curta

Uma lâmina de 60 cm que cumpre bem o papel de ser uma extensão do seu corpo. A arma auxilia contra os inimigos que entrarem no seu caminho.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 6~10 Tk

Espada Montante

Uma lâmina grande com alto potencial de corte devido ao seu peso. Sua ponta é extremamente afiada, dando ao usuário a capacidade de empalar seus alvos.
Seu dano base é 2d8 de dano Cortante.

★ Duas mãos.

Valor: 8~12 Tk

Espada Alfanje

Uma mescla da lâmina ocidental com árabe de corte seco, com alta afies na ponta e uma leve curvatura.
Seu dano base é de 1d8 de dano Dilacerante

★ Uma mão.

Valor: 7~10 Tk

Foice de braço

Com um fio curvo, essa lâmina é presa no seu braço com fitas de couro, sendo excelente para cortes rápidos e sujos.
Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Fatal.

Valor: 5~8 Tk

Faca tática

Uma faca de luta projetada para uso militar e destinada para combate corpo a corpo ou combate a curta distância, principalmente.
Seu dano base é de 1d4 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 2~6 Tk

Facão esportivo

Uma lâmina grande de corte fundo com uma multifuncionalidade e um grande potencial de ataque.
Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 4~8 Tk

Foice de avanço

Uma foice com um fio curvo longo e grande, usada para abrir espaços para seus aliados nas batalhas.
Seu dano base é de 2d8 de dano Cortante.

★ Duas mãos. Fatal.

Valor: 4~8 Tk

Karambit

Uma lâmina afiada e de fácil manuseio. O fio possui uma leve curvatura em forma de lua minguante.

Seu dano base é de 1d4 de dano Dilacerante.

★ Uma mão.

Valor: 2~6 Tk

Kusarigama

Uma lâmina tradicionalmente japonesa, com cabo acorrentado e envergadura semelhante a uma foice. É muito usada para combate a média distância.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

Alcance de 6 metros.

★ Uma mão.

Valor: 6~10 Tk

Katana

Vinda do Japão, a Katana, embora pesada, tem um manuseio mais leve, tendo um potencial de corte diferente das espadas ocidentais.

Seu dano base é de 1d8 de dano Cortante.

★ Duas mãos.

Valor: 3~7 Tk

Luva de Tigre

Uma luva de couro com pontas de cobre nos dedos, assemelhando-se a garras. Ela possui um pequeno botão nos pulsos que faz girar as lâminas para dentro das cápsulas de cobre, que ficam acima das unhas.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Desarmado.

Valor: 4~7 Tk

Luva de impacto

Uma luva de couro sintético com pequenas protuberâncias de metal que cobre a parte superior das mãos.

Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Desarmado.

Valor: 4~7 Tk

Lâmina retrátil

Uma manopla de titânio que cobre o antebraço do usuário. Ela possui um compartimento onde fica escondida uma lâmina.

Seu dano base é de 2d4 de dano Cortante.

★ Fio curvo, Arma sutil, Leve. Desarmado.

Valor: 5~9 Tk

Martelo de contusão

Um martelo de combate a curto alcance. Embora pequeno, seu peso pode causar hematomas severos.
Seu dano base é de 1d8 de dano Contundente.

★ Uma mão.

Valor: 6~9 Tk

Martelo de combate

Um martelo pesado, próprio para combate diretos. Seu peso e força são os diferenciais.
Seu dano base é de 2d8 de dano Contundente.

★ Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Machado esportivo

Um machado comum para corte de materiais. Tem ótimas propriedades para combate de curto alcance e é de uma mão.
Seu dano base é de 1d8 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 4~7 Tk

Mangual Estrela

Uma bola de metal com pontas. A esfera é suspensa por uma corrente que a interliga a um cabo de metal.
Seu dano é de 2d8 de dano Contundente.

★ Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Nunchaku

Arma com dois cabos cilíndricos de madeira ou metal, que possuem pesos iguais. Entre os dois cabos existe uma corrente que os ligam.
Seu dano base é de 1d4+1d6 de dano Contundente.

★ Duas mãos.

Valor: 7~10 Tk

Rapieira

Uma lâmina com a ponta triangular afiada, capaz de penetrar brechas de armaduras e coletes.
Seu dano base é de 1d6 de dano Perfurante

★ Duas mãos.

Valor: 4~7 Tk

Soco inglês

Mesmo sendo usada para autodefesa, esta arma potencializa os punhos de um lutador, dando vantagem e conforto inigualável em combate.
Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.

★ Uma mão. Desarmado.

Valor: 3~4 Tk

Tonfas

Uma arma oriental muito usada para nocautear em técnicas de autodefesa. Elas são poderosas na mão de lutadores habilidosos e podem causar múltiplos hematomas.
Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Desarmado.

Valor: 4~7 Tk

Taco de madeira

Um taco de madeira, embora criado para fins esportivos, também acaba sendo útil em combate.
Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.
Pode ser usado para rebater arremessáveis não-explosivos. Teste **Atletismo + FOR**.

★ Duas mãos.

Valor: 6~9 Tk

Taco de metal

Pesado taco de metal, primordialmente estético mas com uma capacidade de combate destrutiva.
Seu dano base é de 2d6 de dano Contundente.
Pode ser usado para rebater arremessáveis não-explosivos. Teste **Atletismo + FOR**.

★ Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Armas à distância

Armas de disparo são perigosas em combate, podendo ferir aliados ou falhar por mal uso, mas também são eficientes para derrubar qualquer um e qualquer coisa.

A principal vantagem do uso de armas de disparo é a sua capacidade de atacar à longa distância, deixando o usuário livre de ataques diretos dos inimigos. Inclusive, a sua versatilidade deixa a criatividade correr solta no campo de batalha, pois existem armas para todos os gostos, sejam explosivas, de alta cadência, de curto alcance, etc. Basta escolher a sua ir avante.

Uma passiva única das armas de fogo é a capacidade de mirar. Quando você mirar usando uma arma de fogo, não poderá usar sua ação de movimento, mas ganhará vantagem nos próximos disparos.

Armas de disparo limpo ou silencioso. São eficientes na sua categoria, podendo causar cortes e lesões em quem estiver na mira. Arcos e balestras são ótimos para abates limpos e silenciosos, essenciais em operações especiais.

Nas armas de fogo, o principal dano encontrado é o Bélico, com a explosão de calor gerada pelos gatilhos das armas fazendo com que seus projéteis sejam rápidos e barulhentos. Os disparos são altos e podem chamar a atenção. Em compensação, os disparos não podem ser esquivados e/ou defendidos por meios convencionais.

Por fim, as munições podem ser feitas de múltiplos materiais, então todos os tipos de danos físicos podem ser veiculados através das armas, basta escolher a munição certa. Você pode comprar munições especiais por um valor mais caro, mas pode colocar o tipo de dano que você quiser nelas

Características

Alta cadência: a capacidade de disparar até 3 projéteis de uma só vez com apenas 1 teste.
Proximidade: essa arma causa o mesmo dano ao segundo inimigo adjacente do alvo atacado, mas ao atacar fora do alcance, a arma recebe -3 de dano em todos os dados lançados.
Uma mão: pode empunhar outra arma na mão que está livre.
Duas mãos: armas que precisam das duas mãos para empunhar.
Alto calibre: essa arma causa o dobro do dano em acertos críticos ao invés de 1d6.
Tiro angular: essa arma consegue atingir múltiplos inimigos em um cone de 3 metros.

Aprimoramentos

Recarga eficiente: pode recarregar com uma ação livre.	Tks: 08~11
Agressivo: ao causar dano crítico, o disparo imobiliza inimigos por 1d4 turnos.	Tks: 09~12
Aproveitador: quando o alvo debilitado é atingido, recebe +1d8 de dano adicional.	Tks: 12~15
Assertivo: muda o dano crítico da arma para 2d8.	Tks: 12~15
Silenciosa: não emite sons de disparo.	Tks: 14~17
Mira a laser: ao mirar, essa arma dá mais +1d6 de dano bélico adicional.	Tks: 16~19
Precisa: recebe +1d4 de bônus nas rolagens de disparo.	Tks: 17~20
Poder bélico: aumento de calibre. Essa arma causa +2d6 de dano bélico adicional.	Tks: 18~21
Precisão I: seu intervalo de crítico se expande em 1.	Tks: 29~32
Precisão II: seu intervalo crítico se expande em 2.	Tks: 35~38
Precisão III: seu intervalo crítico se expande em 3.	Tks: 42~45

Munições

Dardos: contém Venenos e Toxinas, causando 1d4 de dano por 3 turnos.	Tks: 01~03 (5x)
Flechas: usados em arcos e balestras.	Tks: 01~03 (3x)
Projétil C1: munições simples e de alta produção.	Tks: 01~03 (2x)
Projétil C2: munições com relevância média e custo-benefício.	Tks: 02~05 (2x)
Projétil C3: munições pesadas usadas por armas de alto calibre.	Tks: 03~06 (2x)
Projétil especial: pode conter qualquer tipo de dano, causando 2d6 adicional.	Tks: 05~08 (1x)

Arco esportivo

Arcos são ótimos para operações de extrema confidencialidade, pois, além de serem silenciosos, sua capacidade de dano é ótima.
 Seu dano base é 1d6 de dano Cortante.
 Alcance: 32 metros.
 Pente 1/1.

★ Flechas, Silenciosa, Duas mãos.

Valor: 7~10 Tk

Balestra

A balestra é uma variação recente da besta que visa se tornar mais objetiva e ter menos falhas de uso. Por outro lado, ela geralmente demora para recarregar.

Seu dano base é 1d8 de dano Cortante.

Alcance: 32 metros.

Pente 1/1.

★ Flechas, Silenciosa, Duas mãos.

Valor: 6~9 Tk

Canhão de Mão Tauron H44

Arma militar, o Tauron é um canhão de mão de alto calibre. Seus disparos são ensurdecedores e podem causar sérios ferimentos.

Seu dano é 2d6+3 de dano Bélico.

Alcance: 8 metros.

Pente 4/4.

★ Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 7~10 Tk

Espingarda Mini-Jester

Uma micro espingarda tática com duas pequenas luzes ao redor do bocal que emitem uma leve luminância esverdeada.

Seu dano base é 2d4 de dano Bélico.

Alcance: 2 metros.

Pente 2/2.

★ Projétil C1, Proximidade, Duas mãos.

Valor: 5~8 Tk

Espingarda Foxy PM

Uma espingarda de tamanho médio com apenas um bocal, tendo uma ótima dispersão de tiro e um bom alcance.

Seu dano base é 3d6 de dano Bélico.

Alcance: 3 metros

Pente 8/8.

★ Projétil C2, Proximidade, Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Fuzil Auto. M16

Um fuzil automático. Ele é pequeno em comparação a outros da mesma classe, embora raramente falhe e tenha uma construção muito concisa.

Seu dano base é 1d8 de dano Bélico.

Alcance: 14 metros

Pente 16/16.

★ Alta cadência, Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 10~13 Tk

Fuzil Auto. AK-47

Um fuzil automático com madeira na confecção. Ótimo para combates duradouros pelo tamanho do seu pente, mas pode falhar durante o uso.

Seu dano base é 2d8 de dano Bélico.

Alcance: 14 metros

Pente 24/24.

★ Alta cadência, Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Fuzil de precisão, Minimidras

Um fuzil de precisão, usado em operações de execução por ser mais leve e mais fácil de carregar.

Seu dano base é 2d8+5 de dano Bélico.

Alcance: 5~18 metros.

Pente 6/6.

★ Projétil C3, Alto calibre, Duas mãos.

Valor: 9~12 Tk

Mini balestra

Uma balestra menor, mais fácil de carregar e sacar, mas com capacidade menor de ataque por conta do tamanho de suas flechas.

Seu dano base é 1d4 de dano Cortante.

Alcance: 8 metros.

Pente 1/1.

★ Flechas, Dardos, Silenciosa, Uma mão.

Valor: 5~8 Tk

Pistola Vigilante

Uma arma de fogo simples, usada geralmente por agentes e seguranças para proteção de perímetros e investigações.

Seu dano base é 1d6 de dano Bélico.

Alcance: 10 metros.

Pente 12/12.

★ Projétil C1, Uma mão.

Valor: 4~7 Tk

Revolver Smith 19P

Um grande revólver com capacidades destrutivas sem igual. Seu grande calibre faz com que ele seja extremamente perigoso.

Seu dano base é 2d8 de dano Bélico.

Alcance: 10 metros.

Pente 9/9.

★ Projétil C2, Uma mão.

Valor: 6~9 Tk

Sub. TEC-9

Uma pequena submetralhadora com cadência de tiros extremamente alta. Seu calibre é excelente para perfurar a carne e causar eviscerações.
Seu dano base é de 1d4 de dano Bélico.
Pente 16/16.

★ Alta cadência, Projétil C1, Uma mão.

Valor: 6~9 Tk

Sub. NYork

Uma submetralhadora com cadência de tiros extremamente alta. Seu calibre é excelente para perfurar a carne e causar perfurações.
Seu dano base é de 1d6 de dano Bélico.
Pente 32/32.

★ Alta cadência, Projétil C1, Duas mãos.

Valor: 10~13 Tk

Sub. PW_Extense

Uma submetralhadora que tem o maior pente da sua categoria e um calibre bem maior, mas que tende a ser difícil de recarregar.
Seu dano base é de 1d8 de dano Bélico.
Pente 42/42.

★ Alta cadência, Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 12~15 Tk

Arremessáveis

Granadas de luz, explosivos, molotovs e outros itens não são esquecíveis. Os itens arremessáveis são versáteis e bons em combate, auxiliando e causando estragos por onde agem.

São considerados arremessáveis: as Facas Pivôs, Shurikens, Kunais, Orbes, Granadas, Molotovs e Micro explosivos. Os novos danos apresentados aqui, são: Elétrico e Congelante. Já outros foram apresentados anteriormente, como: Contundente, Cortante, Dilacerante, Fulgurante e Explosivo.

O arremesso básico de qualquer ser comum é de 10 metros fixo.

Características (Arremessáveis)

Debilitante: pode causar sonolência, exaustão, congelamento, atordoamento, pânico e desativação nos inimigos por 1d4 turnos.
Incendiário: causa incêndios ao atingir áreas.
Acoplável: pode ser colocado em um lançador ou instalado em uma superfície.
Dançarina: arremessos acertam 2 alvos diferentes com dois ataques no mesmo turno.
Precisa: seu intervalo de crítico se expande em 1.

Lançador Crosses

Feito com cano de cobre, o lançador crosses é um disparador de orbes. Quando um orbe é lançado, a casca que o cobre fica para trás, acionando um timer e transformando-o em granadas adesivas.

Valor: 25~28 Tk

Molotov

Uma garrafa com líquido inflamável e um pequeno pano que fica na boca. Quando acesa e arremessada, pode espalhar suas chamas no lugar que atingiu.

Dano: 2d6 (Fulgurante).

Alcance: 3x3m.

★ Incendiário, Multiplicidade.

Valor: 1~2 Tk

Shuriken

Uma estrela ninja clássica. Suas capacidades cortantes são capazes de causar sangramentos intensos e lacerações quando atingem a pele.

Dano: 1d4 (Dilacerante).

Alcance: 10m.

★ Dançarina.

Valor: 1~2 Tk (x3)

Faca pivô

Uma faca com uma lâmina triangular simétrica que auxilia no arremesso a longas distâncias. Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

Dano: 1d6 (Cortante).

Alcance: 10m.

★ Precisa.

Valor: 1~2 Tk (x3)

Faca Kunai

Uma lâmina de arremesso oriental, leve e de fácil manuseio, com rápida trajetória.

Dano: 1d6 (Cortante).

★ Dançarina.

Valor: 1~2 Tk (x3)

Flash Lumi FX5

Uma granada cilíndrica com um acionador por impacto. Quando estoura, libera uma carga forte de explosivos luminosos, causando atordoamento e cegueira.

Dano: 1 (Explosivo).

★ Debilitante.

Valor: 1~2 Tk

Granada Cereja P13

Duas granadas com um acionador compartilhado, causando um bom estrago na área que atingir.

Dano: 4d8 (Explosivo).

★

Valor: 2~4 Tk

Obex Voltz

Uma granada de orbe que ao atingir o alvo libera uma explosão de energia elétrica.
Dano: 2d8 (Elétrico).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

Obex Glacies

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera uma explosão de energia de criogenia, congelando se pegar o alvo em cheio por 1d4 turnos.
Dano: 2d8 (Congelante).

★ Acoplável, Debilitante.

Valor: 2~4 Tk

Obex Ignis

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera uma explosão de fogo incinerando o alvo por 1d4 turnos.
Dano: 2d8 (Fulgurante).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

Obex Sonus

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera altas frequências sonoras, podendo atordoar humanos e desorientar criaturas.
Dano: 2d6 (Sonoro).

★ Acoplável, Debilitante.

Valor: 2~4 Tk

Obex Perditio

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, é liberada uma explosão de espinhos, deixando o solo difícil de caminhar, causando imobilização em todos que tentarem caminhar na área — afetando, no máximo, 4 alvos.
Dano: 2d6 (Fulgurante).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

Obex Ferrum

Criado com o intuito de cortar suas vítimas, o Ferrum é um orbe que aciona ao entrar em alta velocidade. Em seu entorno, as lâminas são acionadas para cortar e fincar no que estiver em seu caminho. Máximo 4 alvos.

Dano: 2d6 (Fulgurante).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

UNDERBROKEN 64

Com a força de 4 dinamites juntas, a UNDERBROKEN 64 é uma bomba adesiva feita, principalmente, para destruir estruturas, mas também pode ser usada para criar armadilhas ou ataques diretos.

Dano: 6d12 (Explosivo).

★ Acoplável.

Valor: 7~12 Tk

HIPER P.E.M

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, é liberada uma explosão elétrica que embaralha os campos de energia, desabilitando as tecnologias próximas à explosão.

Dano: 2d4 (Elétrico).

★ Debilitante, Multiplicidade.

Valor: 2~4 Tk

Artefatos anômalos

Artefatos anômalos são ferramentas e materiais com muito fluxo emocional absorvido por sua matéria, criando uma anomalia interna, semelhante a uma alteração mas com . Normalmente as pessoas precisam controlar as suas

Seringa de Contagem	★ Anomalia (Variante).
Uma seringa de contagem com os níveis de pressão completo. É um item precioso e caro, que, sem esforços, dá acesso à Nuvem de Genes — como técnicas a alterações —, recebendo pelo menos 1 gene no processo. “O melhor gene dos seres” - Laboratórios Hoffers	Tecnologia Anômala Gene: +1 Escolha entre: +1 Alteração, +1 Mutação, +1 Evolução Corporal ou +1 Técnica Valor: 45 Tk
Amplificadores	★ Anomalia (1º Grau).
Amplificadores Emocionais possuem apenas 3 cargas de uso único para cada batalha. A cada uso, 1d6 de fôlego é consumido. Se todas as cargas forem consumidas, o amplificador ficará esgotado e não poderá mais ser usado em nenhuma outra ocasião Amplificadores não podem ser vendidos e o sentimento de comércio desfaz o sentido de posse do objeto. Itens de apreço emocional que os alteradores carregam para direcionar melhor suas emoções. Alteradores podem usar o amplificador para realizar as seguintes ações:	Ampliar a área de efeito: aumenta a chance de acerto em +2 durante o teste de alteração até o fim do combate. Distribuir pressão mental: diminui o custo com base nos números primários dos atributos de inteligência ou mentalidade por uma rodada. Intensificar a influência: aumenta o dano da próxima alteração +1d4 para cada ponto presente na perícia de alteração.

Faca de Galiath	★ Anomalia (1º Grau).
Uma lâmina pequena e curva feita de prata, com uma empunhadura esculpida em mármore acinzentado e uma escultura de gárgula no final do cabo. Existem vários registros dessa faca em diversas posses, mas, em dado momento, quando o portador perde a capacidade de racionalizar a realidade, ela simplesmente se teleporta para algum lugar desconhecido, na esperança de encontrar um novo portador para a lâmina. E esse portador a encontrou: Bartolomeu Hoffer, o filho esquecido do império laboratorial, que se isolou na esperança de manter sua sanidade e focar em sua obsessão pela pesquisa sobre as memórias de Galiath. Algumas histórias dizem que ele conseguiu conter a anomalia da lâmina e que ela permanece intocável em uma redoma criada pelo próprio Bartolomeu.	Habilidade: a lâmina tem a capacidade de distorcer a realidade e de dobrar o espaço como quiser. O preço do sangue é o que ela pede. Ao cortar o próprio corpo, causando 1d4 de dano, aquele que empunha a faca recebe a capacidade de teleportar a si mesmo ou seu aliado mais próximo a uma distância de até 18 metros. Dano: 1d6 de dano de Breu. Vínculo: 1 de “NE Max” ocupado Empunhadura: Uma mão Alcance: corpo a corpo.

Lâmina das memórias	★ Anomalia (1º Grau).
Uma lâmina de 1 metro de comprimento, de fio escuro e denso semelhante à obsidiana. O material não reflete nenhum tipo de luz e não parece ter profundidade. Anos de exploração dos seres aos cantos isolados do mundo trouxeram consigo bênçãos e maldições. E uma das maldições foi a Lâmina das Memórias, uma espada perigosa com a capacidade de manifestar o fluxo através do seu corte. Ela viajou por muitos lugares e diversos nômades a empunharam contra a expansão do fluxo. Muitas vezes, sua força foi usada contra as novas sociedades, mas nenhum portador se sentiu seguro com ela. Dizem que muitos desejam seu poder, mas poucos sobrevivem por muito tempo em harmonia com sua força.	Habilidade: a lâmina reage a todos os tipos de essências que toca. Ao aproximar o fio da lâmina de algum alterador que interfira na realidade, ela absorve o tipo de essência e transmite para o fio, assumindo a cor representante da essência. Nesse estado, seu dano corresponde ao tipo da essência. Além disso, enquanto estiver em sua posse, você não se sente seguro e nunca consegue relaxar. Dano: 3d6 de dano Adaptativo + NE Vínculo: 3 de “NE Max” ocupado. Empunhadura: Uma mão Alcance: corpo a corpo.

Turbilhão Fértil	★ Anomalia (2º Grau).
Um aglomerado de galhos e vinhas que se moldam em uma minigun, com a capacidade de condenar o pós-morte dos seres que ela ceifa. Seus galhos se enroscam no portador enquanto ele a empunha. Outrora, os humanos organizaram uma invasão aos Campos Verdes, no leste da Antiga Europa, despertando a fúria devastadora de uma tribo de phynécios isolados. A invasão condenou todos a conhecerem o Turbilhão Fértil, uma arma forjada a partir da morte e dos sentimentos de resistência dos povos originários daquela terra. Os humanos foram massacrados e cada mente morta se tornou uma árvore emocional, criando a Floresta do Pranto. Paul Oliver, um fluxoglóta, ficou indignado com a força e o sofrimento que a arma impunha ao fluxo dos mortos. Ele saqueou a arma e a levou para a Euro Rússia, atraindo um grupo de phynécios até os portões do Ponto de Pristchévia. Eles exigiam a devolução do artefato e um acordo foi selado: a arma seria banida das posses dos seres e jamais deveria ser usada em guerras, pois aprisiona o fluxo em um ecossistema perigoso, ameaçando as novas sociedades.	Habilidade: se matar um ser, transforma-o em uma pequena árvore, curando 1d6 de vida de todos que estiverem no alcance de 5 metros do abate. Presa ao solo: ao ser ativada, a arma se prende ao chão, ocupando 5 de Estresse máximo e zerando a Defesa, Resistência e Mobilidade do portador enquanto estiver fixa. Nesse estado, o dano da arma aumenta para 3d8 e ela pode disparar 4x no mesmo turno. Dano: 2d6 de dano Abstrato. Vínculo: 3 de “NE Max” ocupado. Pente: 50/50. Alcance: 32 metros.

Óculos do Doutor Sain	★ Anomalia (1º Grau).
Um pequeno par de óculos que se adapta a todos os tamanhos de rosto. Ele é feito um uma armação leve e frágil, mas inquebrável. A composição é desconhecida, mas as cores ficam em uma mescla de azul e cinza-escuro. As lentes são em formato de semicírculo, dando um ar de seriedade para o par de óculos. Descrição: dentro dos laboratórios Hoffers, era expressamente proibido ter animorfos, de acordo com as diretrizes da empresa. Pouco se sabia do real motivo, até que um animorfo se propôs a arriscar para descobrir a verdade. Após uma série de experimentos e o sacrifício de um inumano, ele alcançou a criação de um par de óculos que lhe dava a capacidade de suprimir a sua forma, infiltrando-se e ganhando relevância dentro dos domínios dos Hoffers. As informações começaram a vazar e, cada vez mais, os Hoffers eram pressionados. Sain foi o principal responsável pela queda dos Hoffers, mas um descuido custou a vida. Após algumas suspeitas, Miguel, o filho mais velho da família, foi enviado para investigar Sain, descobrindo sua verdadeira identidade. Miguel matou a sangue-frio o jovem cientista. Os óculos, banhados pelo fluxo do doutor escondem-se de qualquer olhar sujo e impetuoso, não se revelando para pessoas com intenções ruins quanto a seu uso.	Habilidade: o par de óculos que cria uma ilusão que não pode ser desfeita ou detectada, transformando qualquer tipo de ser em um humano. Ele reprime qualquer tipo de transformação, impedindo que inumanos ou animorfos sejam forçados a se revelar. Ele também camufla o seu DNA, impedindo a detecção do fluxo sob o seu corpo. <u>Além disso, ela aumenta em 2 pontos a perícia de Tecnologia e em 1 ponto o atributo de Inteligência.</u> Vínculo: 1 de “NE Max” ocupado.

Machado dos Patrulheiros	★ Anomalia (1º Grau).
Um machado vermelho de bombeiro incrustado de vinhas negras encaixado em um cabo escuro como os fluídos do Brêu. É possível notar várias rachaduras no fio da lâmina que vaza vinhas e tem raízes que parecem tentar abrir o fio do machado. É extremamente difícil estudar o machado por conta da sua desmaterialização constante, já que a sua aparição depende sempre do nível do conflito que existe em um lugar e o medo que as pessoas estão sentindo daquela situação. Só assim o machado aparece nomeando um patrulheiro. Existem casos do machado acabar corrompendo a mentalidade do portador fazendo ele confundir inimigos com aliados. É possível ouvir os gritos da	Habilidade: o machado vai pedir a permissão do portador quando ele entrar em combate para transformá-lo no patrulheiro da vez, ocupando 5 pontos de NE do portador. Ao fazer isso, o machado recebe 3d8 de dano de Brêu. Ele se agarra ao braço do portador com as vinhas, causando 1d6 de dano a todos no alcance de 3 metros. Com isso, o portador não poderá ser desarmado. O machado pode lançar uma onda de vinhas a sua frente, causando 5d6 de dano Brêu a todos os alvos à frente dele até 3x3 metros, além de causar 2d6 de dano ao portador. Isso, porém, só pode ser usado uma vez no combate.

Rapieira Branca “Izanami”	★ Anomalia (2º Grau).
Uma lâmina branca com uma empunhadura detalhada em forma de suspiro que protege a mão do seu usuário.	Habilidade: toda vez que o portador causar dano com a rapieira, ele recebe outra ação de movimento e pode se mover rapidamente pelo solo, criando uma área de gelo negro que perfura enquanto avança, causando 2d6 de Brêu em todo em uma linha reta de até 10 metros. Efeito: ao estar na presença da Katana Negra, ela recebe Dano: 2d6 de dano Perfurante. Alcance: Corpo a Corpo Empunhadura: Dupla Vínculo: 2 de “NE Max” ocupado
Nunchakus Púrpura	★ Anomalia (2º Grau).
Um par de nunchakus com uma coloração de perolada púrpura e empunhaduras rosas choque, quando ele é balançado cria uma distorção visual no ar como se dobrasse a luz e o ar. O par nunchakus exige personalidade do seu portador, ele precisava ficar na linha de frente, tal arma parece escolher a dedo o seu portador, o divo que se engraçar com o demônio púrpura precisa alimentar a vaidade e o desejo, caso contrário, o nunchaku deixa ser visível para o portador	Habilidade: toda vez que o portador usar uma habilidade de Lume, a arma fica energizada, ataques criam uma fissura de lume no alvo. Quando um aliado causar dano crítico, ele pode adicionar +1d6 de dano de Lume no crítico do aliado para cada fissura aberta usando sua ação de reação. Máximo de feridas abertas são 3. Condições: a anomalia desse item é desativada, caso não esteja na linha de frente. Para usar, precisa ter no mínimo 4 pontos na perícia de influenciar. Dano: 2d6 de dano de Lume. Alcance: Corpo a Corpo Empunhadura: Dupla Vínculo: 2 de “NE Max” ocupado

Mangual Visceral	★ Anomalia (2º Grau).
Um mangual com um coração de sangue na ponta da corrente, das veias do coração pulsa um líquido quente que ao contato com o chão quase derrete o solo antes de simplesmente evaporar. Em volta do coração tem milhares de pequenos filetes rígidos de sangue quente cristalizado extremamente afiados. Registros: ao que tudo indica, durante os estudos, esse mangual foi encontrado junto com invasores escravos a décadas atrás, sendo um dos artefatos mais recentes do fluxo, o príncipe da guerra de Makirias, teve seu coração arrancado para ser usado como mangual, geralmente os líderes desses bárbaros são aqueles que empunham o coração de cristal, a ira deles era tão avassaladora que pode ser isso que cristaliza seus corações.	Habilidade: quando você atacar com essa arma, você pode ativar uma fixação do mangual no alvo, feias de plasma se prendem nele, imobilizando-o, após uma rodada, prendendo ele, você pode puxar o mangual com sua força, causando dano crítico somado aos pontos da sua FOR Dano Ativo: 3d8 de dano de Plasma. Alcance: Corpo a Corpo Empunhadura: Dupla Vínculo: 4 de “NE Max” ocupado

Armas de Dobra

Ao contrário das armas comuns, os dispositivos, são armamentos complexos difíceis de serem manipulados. Para o uso deles, é necessário uma gama de estudos avançados para aprender como fazer a utilização deles e ativação das suas propriedades.

Para facilitar esse uso, cientistas da Cognito desenvolveram uma tecnologia biológica que se contrapõe, a teia de memórias das alterações, mas sim, criando uma memória interna nos equipamentos, daqueles já usaram em algum dia. Para usar armas de dobra é preciso fazer um teste de **“Ciência Anômala”+ INT**

Criação de Armas de Dobra: existe a possibilidade de você criar as suas próprias armas, derivadas de equipamentos quebrados que você encontra ao redor do mundo. Para você ter acesso a criação de arma de dobra é necessário que você tenha a perícia **“Ciência Anômala”** treinada, ou seja, com +2 pontos base aplicados nela. Abaixo, segue a lista de itens de criação que você pode encontrar, e algumas orientações para obtenção deles durante a campanha.

★	Placas de Estrutura	Infusores Pressão	Núcleos de Pressão	Conectores Neurais
Q1	Placa básica	Infusor Fixo	Núcleo leve	Conector Beta
Q2	Placa Rígida	Infusor Flexível	Núcleo Firme	Conector Alpha
Q3	Placa Robusta	Infusor Móvel	Núcleo Pesado	Conector Gama
Q4	Placa Complexa	Infusor Surreal	Núcleo Atômico	Conector Omega

-	Estruturas que auxiliam na criação da composição física das armas de dobra.	Direcionadores de energia emocional para não danificar a arma durante o uso.	Armazenadores de energia emocional para uso dessa energia na dobra da arma	Cabos ligados a têmeora dos usuários, que tornam as armas parte do sistema nervoso
---	---	--	--	--

-	Obtenção: ao reciclar armas de dobra ou comuns, você recebe placas de acordo com a raridade da reciclagem. Dobra Q1 = Q1 Dobra Q1 = Q2 ----- 3x Armas = Q3 4x Armas = Q3	Obtenção: infusores de pressão podem ser comprados em qualquer Medinômalo por uma quantidade de tokens: 4 Tokens: Q1 8 Tokens: Q2 12 Tokens: Q3 16 Tokens: Q4	Obtenção: núcleos vazios podem ser comprados por 1 token em qualquer lugar. Para energia exponha a áreas com fluxo ativo. 1º Grau: Q1 2º Grau: Q2 3º Grau: Q3 4º Grau: Q4	Obtenção: ao reciclar certas tecnologias comuns, você obtém materiais para criação dos cabos. Bloqueadores: Q1 Equipamentos: Q1 Proteções: Q3 Tec. Anômala: Q4
---	---	---	---	--

Martelo de Ruptura - (Q1)	Descrição:
Um grande martelo de guerra feito todo de placas brancas e firmes, com um design moderno e um propulsor na sua traseira. Receita de criação DT 12: • Q2. Placa Rígida • Q1. Infusor Fixo • Q1. Núcleo leve • Q1. Conector Beta	Ataque: as lâminas avançam no alvo, causando 2d4 + INT dano Contundente Habilidade “Proto Impacto”: você canaliza a propulsão do martelo em direção ao alvo, ele causa 3d6 de dano e remove 1d4 de Defesa do alvo por 1d4 rodadas. Inteligência Usual: 2 pontos Valor: 16~26 tks

Lâminas do Feixe - (Q1)	Descrição:
4 lâminas retas e afiadas que flutuam e circundam o usuário, ela possuem um sensor de tensão baseado nas emoções do portador ficando mais afiada de acordo com a instabilidade da mente. Receita de criação DT 12: • Q1. Placa Rígida • Q2. Infusor Flexível • Q1. Núcleo leve • Q1. Conector Beta	Ataque: as lâminas avançam no alvo, causando 1d4 + INT + NE atual de dano Perfurante ou Cortante. Habilidade “Fatiar”: você aumenta o seu NE em 1, e pode usar todas as suas ações disponíveis para realizar ataques padrões com a lâmina nessa rodada. Inteligência Usual: 2 pontos Valor: 14~24 tks

Canalizador de Ondas - (Q1)	Descrição:
Um mastro com uma bobina esfera na ponta, que libera onda elétricas ao redor dela, ferindo os alvos no alcance dos seus efeitos Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 12: • Q1. Placa básica • Q1. Infusor Fixo • Q2. Núcleo Firme • Q1. Conector Beta	Ataque: uma onda elétrica é dispersada em 3 metros, causando 1d4 + INT de Praxx em todos na área. Habilidade “Propagar”: você aumenta o seu NE em 2, e paralisa todos os alvos na área, que podem resistir com um teste de “Vitalidade + CON”. Inteligência Usual: 2 pontos Valor: 18~28 tks

Esfera Neo-Metalizada - (Q1)	Descrição:
Uma esfera que flutua à sua volta, nela tem duas propriedades curativas e radioativas Não tem empunhadura. Ocupa 1 espaço de Equipamento Receita de criação DT 12: • Q1. Placa básica • Q1. Infusor Fixo • Q1. Núcleo leve • Q2. Conector Alpha	Ataque: enquanto ela fica próxima de um aliado, ela cura 1 de vida surreal por rodada. Enquanto estiver próxima de 1 inimigo, ela causa 1d4 + INT de Ecênia por rodada. Você pode usar sua ação de movimento para trocar o modo de uso. Ação livre, move a esfera. Habilidade “Hiper Sonoro”: você consegue 1d6 de vida, para curar 2d4 de vida de um aliado. Ou você aumenta seu NE em 1, e causa 2d6 de Ecênia no alvo. Inteligência Usual: 2 pontos Valor: 18~28 tks

Manopla Metacorpo - (Q2)	Descrição:
Uma manopla infundida de energia emocional com um acumulador de fluxo no topo do dorso da arma, ela parece absorver o fluxo dos impactos que ela gera ao atingindo alvos com pressão emocional. Arma de uma mão Receita de criação DT 16: • Q3. Placa Robusta • Q2. Infusor Flexível • Q2. Núcleo Firme • Q2. Conector Alpha	Ataque: o fluxo se expande enquanto a manopla se move até a zona de impacto, causando 1d6 + INT de dano Contundente. Passivo “Acúmulo”: para cada impacto, a manopla absorve +1d6 de dano adaptativo, acumulando até 3 vezes + o dano base dela. Escolhe entre uma essência presente em cena, para ser o dano da manopla no ataque maximizado. Inteligência Usual: 4 pontos Valor: 25~35 tks

Katana Kyoto - (Q2)	Descrição:
Uma lâmina com origem de tecnologia japonesa, a sua fabricação vem de um conjunto de placas de aço menores que se organizam através de magnetismo. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 16: • Q2. Placa Rígida • Q3. Infusor Móvel • Q2. Núcleo Firme • Q2. Conector Alpha	Ataque: a lâmina se estica em um curso magnético a distância, atingindo o alvo, causando 3d6 de dano Cortante. Alcance: 12 metros Habilidade “Intensificar”: você pode gastar 3 de NE e causar uma onda elétrica de 4d8 de dano de Praxx, usando sua reação, além disso, você causa paralisia no alvo por 1 rodada. Inteligência Usual: 4 pontos Valor: 32~42 tks

Canhão Metacorpo - (Q2)	Descrição:
Um grande canhão vinculado à mão do portador. A sua construção tem um cabo grande e pesado, pouco flexível, que se acopla na têmpora do usuário. O cérebro do alvo, integra o canhão ao corpo como parte do conjunto orgânico dele. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 16: • Q2. Placa Rígida • Q2. Infusor Flexível • Q3. Núcleo Pesado • Q2. Conector Alpha	Ataque: Um disparo em feixe de luz roxa, que causa 3d6 + INT de dano de Lumê. Alcance: 21 metros Habilidade “Estresse focado”: você pode aumentar o seu NE em +1 para somar a quantidade atual de NE do seu personagem e usar como pontos de acerto no seu ataque atual. Inteligência Usual: 4 pontos Valor: 28~38 tks

Arco do Festival Sangrento - (Q2)	Descrição:
Um arco esportivo tecnológico feito de placas brancas de estrutura, no centro tem um cristal vermelho do deserto carmesim. O impacto das cordas gera energia de intenção, disparando uma linha de energia que explode ao contato. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 16: • Q2. Placa Rígida • Q3. Infusor Móvel • Q2. Conector Alpha • Q3. Conector Gama	Ataque: dispara um raio de energia, ao atingir o alvo ele causa 3d6 de Chamas, além disso, causa uma explosão que atinge todos os inimigos até 2 metros causando o mesmo dano. Caso a explosão atinja aliados ela cura 3 + INT pontos de vida deles. Alcance: 21 metros Habilidade “Chuva Solar”: você pode aumentar 4 de NE e disparar uma onda de energia ao ar, que se dissipa em uma nuvem de chuva de sangue de 8 metros, causando 1d4 de dano por rodada durante 4 rodadas e curando todos os aliados no mesmo valor. Inteligência Usual: 4 pontos Valor: 32~42 tks

Montante Alada - (Q3)	Descrição:
Um espada com 150cm de comprimento, largura medindo 35cm e um peso aproximado de 105kg, a sua potência em grande parte é do seu controle gravitacional que facilita a empunhadura. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 18: • Q4. Placa Complexa • Q3. Infusor Móvel • Q3. Núcleo Pesado • Q3. Conector Gama	Ataque: você diminui o peso da lâmina para levantá-la, depois aumenta o seu peso para causar 4d8 de dano Cortante ou Contundente. Habilidade “Queda Estelar”: você pode aumentar seu NE em 6, e subir ao ar, descendo ao chão, causando 8d8 de dano Cortante no alvo, caso você acerte crítico, você pode anular a Defesa do alvo por 4 rodadas. Inteligência Usual: 6 pontos Valor: 40~50 tks

Machado Hidráulico - (Q3)	Descrição:
Um machado que tem seu balanço impulsionado por duas bobinas de fôgo que transformam plasma em combustível e esquentando o fôgo até emanar uma aura azulada, adoecendo as vítimas afetadas pelos cortes e criando uma distorção visual no ambiente. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 18: • Q3. Placa Robusta • Q4. Infusor Surreal • Q3. Núcleo Pesado • Q3. Conector Gama	Ataque: você balança o machado pesado, causando 4d6 de dano Dilacerante no alvo. Habilidade “Fome de Sangue”: cada ataque que você causa, aumenta 1 de NE seu, você acumula 1 pressurização. Quando alcança 6 pontos, você começa a girar em uma força centrífuga do machado, causando 1d6 por turno em todos no alcance de 2 metros. Inteligência Usual: 6 pontos Valor: 45~55 tks

Lança Estática - (Q3)	Descrição:
Uma grande haste de 210cm, com um design perfeito para furar o ar, pele e materiais rígidos. Ao se aproximar dela, é possível notar uma vibração no seu cabo, ela parece desestabilizar o ar e ter uma aura elétrica em seu entorno. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 18: • Q3. Placa Robusta • Q3. Infusor Móvel • Q4. Núcleo Atômico • Q3. Conector Gama	Ataque: ao estocar a lança para frente, você causa 3d12 de dano Perfurante. Habilidade “Fura Tempo”: ao aumentar o seu NE em 6 pontos, você ativa um marcador temporal no solo por 3 rodadas. Agora, você pode voltar nesse exato momento, mas apenas você e suas ações são retornadas o tempo continua na mesma linha Inteligência Usual: 6 pontos Valor: 48~58 tks

Canhão Desmantelador - (Q3)	Descrição:
Um canhão tecnológico branco com design sofisticado e bem polido com padrões geométricos irregulares, o seu tamanho é uniforme até a boca que abre um grande buraco. Armas de Duas Mãos Receita de criação DT 18: • Q3. Placa Robusta • Q3. Infusor Móvel • Q3. Núcleo Atômico • Q4. Conector Ômega	Ataque: você carrega e dispara um feixe de energia, você causa 4d10 de dano de Abstrato. Passiva “Mata fluxo”: o seu dano contra inumanos é aumentado em +10 de dano Abstrato Habilidade “Repartir”: ao aumentar o seu NE em 6 pontos, você ativa um marcador temporal no solo por 3 rodadas. Agora, você dispara um feixe de energia Inteligência Usual: 6 pontos Valor: 48~58 tks

Medicações

Ataduras simples	Informações
Uma atadura com ativos que cuidam de ferimentos superficiais e ajudam a estancar sangramento com componentes hemostáticos	Tecnologia: Comum Quantidade: 1 Cura: 3 pontos Remove: Dilacerado Valor: 1~3 Tk
Regulador Bayron	Informações
Uma seringa pressurizada de uso rápido. Ao entrar em contato com a pele na região do tórax, ela libera uma onda de choque no sistema circulatório aumentando a produção de adrenalina em dose não mortal.	Tecnologia: Comum Quantidade: 3 Benefício: +1d6 de PF Malefício: +1 de NE Remove: Resfriar (Imune até o fim da cena) Valor: 4~7 Tk
Frasco de Analgésico Hoffers	Informações
Um frasco com 6 comprimidos analgésicos que aliviam as dores de cabeça e a pressão na caixa craniana, deixando a mente e os pensamentos mais leves por um breve momento.	Tecnologia: Comum Quantidade: 6 Benefício: -2 de NE Custo: -1d6 de PF Valor: 8~11 Tk
Dilatador Sanguíneo	Informações
Uma seringa de pressão, que ao entrar em contato com o corpo, aumenta a circulação de sangue e estimula as plaquetas, aumentando a taxa de coagulação de sangue e a cicatrização de ferimentos.	Tecnologia: Comum Quantidade: 1 Cura: 3d6 Remove: Sangramento Valor: 14~17 Tk
Kit Médico Simples	Informações
Um kit médico simples com diversos itens de cura com capacidade para curar ferimentos de combate curtos e longos.	Tecnologia: Comum Cargas: 3 Cura Fraca: 1d6 (DT 08) Cura Forte: 2d6 (DT 10) Cura Perfeita: 3d6+2 (DT 13) Remove: 1 efeito negativo Valor: 12~15 Tk

Kit Médico Complexo	Informações
Um kit médico com 3 cargas de uso e outros itens que auxiliam na cura de indivíduos gravemente feridos.	Tecnologia: Comum Cargas: 3 Cura Fraca: 3d6 (DT 10) Cura Forte: 3d8 (DT 14) Cura Perfeita: 3d12+5 (DT 16) Remove: todos os efeitos negativos Valor: 18~21 Tk

Venenos & Químicos

Veneno Bioquímico	Informações
Um conjunto de venenos animais e químicos que podem ser armazenados por um quimio-porte, e utilizado em diversos armas, é o tipo de veneno mais comum	Tecnologia: Comum Quantidade: 3 Frascos Dano: 1d4 Venenoso Valor: 1 Tk
Veneno Quinômalo	Informações
O conjunto de 3 elementos químicos anômalos ligados por apenas 1 químico natural de Polônio, essa combinação pode gerar danos graves tanto em aberrações quanto em seres.	Tecnologia: Comum Quantidade: 2 Frascos Dano: 1d6 Venenoso Valor: 3 Tks
Veneno de Compressão	Informações
Um veneno simples, mas com nanotecnologia inserida na sua composição, ao entrar no corpo, ele vai direto no cérebro, bloqueando o uso de alterações e técnicas enquanto ativo.	Tecnologia: Comum Quantidade: 1 Frasco Dano: 1d6 Venenoso Valor: 4 Tk
Ultra Químico	Informações
A junção de 6 elementos químicos altamente reativos ao ar junto com o sangue de inumanos misturados ao plasma, 1 gota pode causar queimaduras de 3ª Grau instantaneamente	Tecnologia: Comum Quantidade: 1 Frasco Dano: 3d4 Venenoso + 1d6 de Chamas Valor: 6 Tks
Sangue de Quimera	Informações
Um líquido escuro e multicolorido que é feito de um punhado de sangue de diversos seres, misturado às 6 essências armazenado em um vidro pesado. Quando exposta ao 3ª Grau, ela parece ficar mais agitada e com linhas brancas	Tecnologia: Anômala Quantidade: 1 Frasco Dano: 3d6 Venenoso e Abstrato Valor: 10 Tks Pode ser arremessado
Lágrima da Morte	Informações

Um líquido azul e denso com barro e plantas no fundo. Esse é o veneno mais potente já criado, ele é uma junção de componentes naturais e a lágrima de uma bruxa queimada a milhares de anos. **Ele é extremamente raro.**

Tecnologia: Anômala

Quantidade: 1 Frasco

Efeito: Mata um ser e tira metade da vida de uma aberração.

Valor: não pode ser comprado

Bloqueadores

Placa de pulso	Informações
Uma placa corporal sintética carregada com energia do fluxo, sincronizado via wireless na sua medula, que cria uma pequena barreira gravitacional ao redor do seu corpo.	Tecnologia Comum Bloqueio: 1d4 Valor: 3~6 Tk
Luva de graviton	Informações
Uma pequena luva com tecnologia anômala, que cria uma distorção especial na gravidade, reduzindo a velocidade de projéteis e lâminas que vêm na sua direção.	Tecnologia Comum Bloqueio: 2d4 Valor: 6~9 Tk
Braçadeira de Fágo	Informações
Uma ombreira de titânio de dois núcleos com essência de fágo. Quando o portador for atacado, ele poderá criar um portal para a dimensão do fágo, reduzindo o dano que receberia.	Tecnologia Comum Bloqueio: 2d6 Valor: 10~13 Tk
Protetor Cervical	Informações
Uma medula de sangue pressurizado feito de resíduos biológicos de aberrações. O vapor liberado pela medula artificial cria uma cristalização imediata impedindo ataques diretos.	Tecnologia Comum Bloqueio: 3d4 Valor: 14~17 Tk
Máscara de Baryon	Informações
Uma máscara instalada nos nervos do seu rosto que libera hormônio diretamente nos principais pontos de mensagem ao seu cérebro, enrijecendo a sua pele no locais de impacto	Tecnologia Comum Bloqueio: 3d6 Valor: 18~21 Tk
Cinturão Gravitacional	Informações
Um cinturão de orbes gravitacionais que ficam em volta do portador enquanto estiver sob	Tecnologia Comum Bloqueio: 3d12

ameaça, criando uma áreas que retardam ataques diretos

Valor: 22~25 Tk

Proteções

Colete de Vibratina	Informações
Semelhante a um colete militar simples, esse tipo de tecnologia é feita com a essência de Ecênia e gera uma proteção através de vibrações sonoras direcionadas às zonas de impactos do colete.	Tecnologia Comum Defesa: 2 pontos Valor: 3~6 Tk
Jaqueta Nylon 600	Informações
De proteção de operações especiais, feita com fios de carbono entrelaçados e ligados a pequenos pontos flexíveis. Encaixável em diversas partes do corpo.	Tecnologia Comum Defesa: 3 pontos Resistência: 1 pontos Valor: 6~10 Tk
Colete Titânico 2K00	Informações
Colete usado na guerra das raças. Produzido com material de Mecânodos mortos em batalha, o colete de metal se encaixa facilmente ao corpo.	Tecnologia Comum Defesa: 4 pontos Resistência: 2 pontos Valor: 12~16 Tk
Placas de Carbono Maleável	Informações
De proteção de operações especiais, feitas com fios de carbono entrelaçados e ligados a pequenos pontos flexíveis. Encaixável em diversas partes do corpo.	Tecnologia Comum Defesa: 5 pontos Resistência: 3 pontos Valor: 18~22 Tk
Escamas de Titânio Flexível	Informações
Um exoesqueleto flexível de proteção, feito com escamas de carbono sobrepostas umas às outras.	Tecnologia Comum Defesa: 7 pontos Resistência: 3 pontos Valor: 22~24 Tk
Membrana de Bioferretina líquida	Informações

Um aglomerado de bioferrentina em forma de células vivas que se comportam ao corpo de qualquer ser como uma armadura.

Tecnologia Comum

Defesa: 8 pontos

Resistência: 5 pontos

Valor: 25~28 Tk

Dispositivos

Adaptador Neural	Informações
Uma placa de conexão que você coloca no acoplador de seringas de contagem na têmpora da sua cabeça, mudando o tipo de encaixe do conector	Tecnologia Comum Debuff: bloqueia o uso de todas as alterações Efeito: conectar-se com armas de pulso Valor: 0 tks
Mapeador HN1001	Informações
Um bracelete com um mapa digital que usa as memórias do portador para gerar uma maquete digital do ambiente externo de uma localização. É possível adquirir mapas de outros mapeadores recebendo ou roubando as informações.	Tecnologia Comum Efeito: Grava localizações Valor: 4~12 Tk
Bloqueador de Fluxo	Informações
Uma coleira com a função de bloquear a conexão do fluxo cerebral com o resto do corpo, impedindo o uso de alterações	Tecnologia Comum Efeito: Impede o uso de alterações do portador. Valor: 25~35 Tk
Antena Bloqueadora Portátil	Informações
Um pequeno mastro, que ao ser erguido, ativa um campo de frequência sonora que dificulta muito o uso de alterações dentro da área.	Tecnologia Comum Efeito: Desvantagem em todas as alterações Alcance: 10 metros Durabilidade: 5/5 Valor: 28~42 Tk
Capa de distorção	Informações
Uma capa com placas refletoras que dispersam a luz de forma que, fazem o portador mesclar-se com o ambiente, deixando a luz atravessar o corpo, dificultando a visualização, em uma semi invisibilidade.	Tecnologia Comum Efeito: +5 pontos em testes de Furtividade. Valor: 20~28 Tk
Cinturão Gravitacional	Informações
Um cinturão de orbes gravitacionais que ficam em volta do portador enquanto estiver sob	Tecnologia Comum Bloqueio: 3d12 Valor: 22~25 Tk

ameaça, criando uma áreas que retardam ataques diretos.	
---	--

Veículos

Umas das melhores maneiras de locomoção entre os distritos que possuem longas estradas dividindo eles, beirando

GENES E APTIDÕES

As habilidades em Quebra de Horizontes são divididas em três árvores de habilidades: As **técnicas**, as **Alterações** e as **Mutações**. Todas vêm da mesma origem: as teias do fluxo. Tudo que já viveu e lembrou qualquer mísero momento gera um registro no fluxo e tudo que foi guardado pode ser recuperado. Durante os estudos da humanidade, foi criado o aprimoramento para os corpos através da rede de genes do fluxo, recuperando as memórias e aplicando nos indivíduos.

Memórias dos Genes (Mutações): quando o fluxo começou a ser perturbado, o plano genético mudou o seu modus operandi, criando uma releitura de si mesmo. As sociedades notaram que os genes, na verdade, são mais simples do que se pensavam. São apenas registros que existem de todas as criaturas, logo, as inserções genéticas ganharam força, criando um grande mercado na venda de genes mutados pelo mundo todo. Dizem que quanto mais genes você aprimora, mais perto da bestialidade você chega. Para obter mutações, você deve injetar a memória no seu código genético.

Você só pode ter 5 mutações de cada classe de mutação.

Memórias musculares (técnicas): algumas habilidades motoras podem ser aprendidas através dos injetores. Já foi provado que algumas capacidades desenvolvidas por outros indivíduos ao longo das suas vidas podem ser convertidas em memórias musculares aplicáveis, aumentando a capacidade física dos usuários, em troca dando mais energia que o convencional, consumindo muitas calorias e aumentando a fadiga. Quanto mais memórias um corpo carrega, mais chance de sobrevivência e poder ofensivo ele terá. Para obter técnicas, você deve injetar a memória no seu código genético.

Memórias do fluxo (Alterações): um alterador é qualquer pessoa com a capacidade genética de dar movimento ao fluxo, podendo mudar a forma de seus corpos, manipular o tempo, o espaço e a genética, usando apenas a mente e o fluxo derramado na realidade. Mas quando um alterador cria, é como se ele deixasse uma cicatriz no fluxo. Ele será para sempre lembrado como uma regra de tradução para aquele sentimento. Para obter alterações, você deve injetar a memória no seu código genético.

Quando você escolhe a sua primeira essência de fluxo, você vira um alterador respectivo daquele tipo de essência, tendo acesso ilimitado às suas alterações. As outras essências não conseguem ocupar tanto espaço no seu fluxo genético igual a primeira imersão de essência, limitando o seu registro a apenas 2 alterações diferentes de cada essência. Sendo assim, um alterador de Brêu, só poderá obter 2 alterações de Praxx, Lume e afins.

Mutações - 1ª Classe	
Mente caótica: sua mente entende os danos ao corpo como aprendizado para a mente e sempre que você receber dano, você reduz em 1 o seu NE .	Fluxo e corpo: quando você recebe o primeiro dano de estresse após um descanso longo, você cura em 1d6 a sua vida.
Mente combativa: sempre que você lançar rolagens para contra-atacar alvos que tentem sair dos efeitos das suas alterações, você recebe 1d12 de vantagem para o atributo MEN.	Refração pulmonar: agora você consegue respirar diferentes tipos de gases. Ambientes com toxinas no ar não te afetam negativamente. Além disso, você pode respirar embaixo d'água.
Corpo de aço: seu organismo e estruturas são mais rígidos que o da maioria, tornando você imune a venenos. Além disso, ataques desarmados causam 3 de dano adicional.	Instinto tático: um acerto crítico com armas de fogo ou corpo a corpo reduz 1 de NE . Além disso, agora você sabe quando os disparos vão errar podendo evitar dar disparos inúteis e segurar a munição em troca da sua ação de reação.
Mentalidade sã: habilidades ativas e passivas de redução de NE recebem um adicional de +1 em todas as utilizações e origens.	Sangue atômico: o primeiro dano fulgurante ou congelante de qualquer origem que você receber é completamente anulado. Além disso, todo o dano congelante ou fulgurante é reduzido pela metade (escolha entre um deles).
Olhos aprimorados: você recebe a habilidade de enxergar no escuro, mas luzes muito fortes no seus olhos podem te incomodar. Você pode resistir à cegueira com um teste de Vitalidade + CON.	Parasita social: ficar próximo de multidões por muito tempo reduz o seu NE em 2 pontos. Quando você passa em teste de interpessoal, você recebe +1 de dano para cada dado lançado, até o próximo ataque.
Sangue alterado: o seu corpo se adapta de bom grado ao fluxo. Você recebe +3 de cura adicional para curas com origem surreal. Além disso, você ganha +1 ponto de Defesa.	Dinamismo genético: suas células se organizam rapidamente para reparar debilidades. As condições <i>Letargia</i> , <i>Lentidão</i> , <i>Paralisia</i> e <i>Atordoamento</i> só duram 1 turno. Além disso, após o efeito, você fica imune a elas durante toda a cena.

Mutações - 2ª Classe	
Instinto agressivo: agora você tem uma predisposição à violência. Seu dano nos dados não pode ser menor que 3.	Reação instantânea: agora você consegue contra-atacar inimigos com sua reação. Você não pode mais bloquear.
Flexibilidade: seu corpo fica extremamente flexível, podendo atravessar lugares estreitos e reduzindo o dano de contusão do cenário ou queda pela metade.	Hoplomania: atacar com armas cortantes e dilacerantes garante 1 ponto adicional nas rolagens de acerto, enquanto ataques com armas contundentes removem 5 de resistência a dano físico.
Paladar silvestre: as comidas não se diferenciam mais e você aproveita o melhor de cada uma delas, sejam ovos, carnes cruas, folhas ou qualquer tipo de alimento, não há efeitos negativos. Não se aplica caso você seja um "Fluxoglôta".	Peçonha Dérmica: quando você gastar uma habilidade de fôlego, o fluído do seu esforço envenena sua pele e armas brancas. Causa 4 de dano por 1d4 turnos, sempre que tocar ou atingir alguém.
Genes de Mariposa: quando você estiver na presença de alguma luz elétrica em um ambiente seguro, você reduz o seu NE em 1 ao longo de 1d4 rodadas. Só pode ser usado uma vez ao dia.	Genes de Anfíbio: a sua esquiva e sua mobilidade não recebem mais desvantagem quando você está molhado. Além disso, ao entrar na água uma vez ao dia, reduz seu NE em 1.
Foco de caça: atacar o mesmo inimigo sem mudar o alvo até ele ser finalizado te dá 1 ponto de acerto contra ele enquanto o combate durar. Só pode ser usado uma vez por combate.	Sede de sangue: aumenta o seu dano crítico em +1d6 para ataques físicos. Além disso, quando você matar um alvo inimigo, você recebe +1d4 para cada alvo morto por você nessa rodada.
Frio na espinha: você consegue sentir a movimentação do ar antes de um objeto ou alguém chegar perto de você, não podendo mais ser surpreendido, ficando, assim, imune a golpes surpresas.	Sanguinário ardente: você não pode mais causar dano crítico, agora, invés disso, você cura o valor de dano tirado no crítico.

Mutações - 3ª Classe	
Células fluxo: alterações começam a fazer parte da sua estrutura biológica. Escolha uma alteração e anule o custo de NE dela.	Foco destrutivo: o dano crítico com alterações é aumentado para +2d8.
Moldagem anômala: todas as alterações de uma essência escolhida por você recebem 6 de dano a mais.	Córtex íntegro: agora você não atinge o esgotamento quando você usar suas alterações.
Até esgotar: quando o seu fôlego estiver pela metade, você pode gastar 1d4 de Fôlego para receber vantagem em todas as suas rolagens com FOR/DES .	Medo da morte: quando a sua vida estiver abaixo da metade, a sua chance de crítico sobe para 11-12.
Instinto de Presa: quando você chegar à metade do seu nível de NE , você recebe +3 pontos de Defesa por 1d6 rodadas.	Estado de ameaça: quando você for o primeiro a ser atacado, receberá +1d12 de dano adaptativo nos seus próximos 4 ataques. Utilize uma vez por sessão.
Bioluminescência: quando você tocar em qualquer tipo de fonte de energia, como pilhas, baterias, tomadas, você irá brilhar na cor da sua preferência, além de emitir uma aura de calor à sua volta reduzindo o seu NE e dos aliados em 3 pontos. Você não recebe dano elétrico de fonte natural.	Repetição cerebral: escolha uma alteração para dobrar o valor do dano crítico. Sempre que você usar essa alteração, multiplique o valor final do dano por 2.
Hibernação: sempre que você dormir alimentado, você terá o descanso completo, independente se o lugar for confortável ou se você estiver relaxado. Além disso, você é imune a efeitos de sono forçado.	Força cerebral: entrar na linha tênue te causa apenas metade do dano total. Além disso, agora você pode fazer um teste Presença + MEN , DT (16) para resistir aos efeitos do Esgotamento .
Segunda chance: quando você receber dano fatal, você recupera 2d6 de PV antes de morrer, anulando o dano fatal e perdendo sua rodada. Por sessão.	Escamas: a sua pele gera escamas transparentes que se saltam sob sua pele, aumentando a sua Defesa em 2 pontos.

Técnicas - 1ª Classe

Mente focada (1ª classe)	Gerar pressão (1ª classe)	Guerrilheiro (1ª classe)
Ação: padrão Custo: 4 de fôlego Você se instabiliza emocionalmente, dando vantagem nos testes de alteração até receber dano de qualquer origem. Ou você recebe +1 em todas as rolagens de Luta/Disparo até sofrer dano de qualquer origem.	Ação: padrão Custo: 4 de fôlego A sua mente derrama uma quantidade de fluxo, aumentando 1 nível de pressão emocional do local. Isso aumenta seu NE até a metade enquanto a nova pressão estiver ativada. Se você desativá-la, o estresse se reduz de acordo com o valor ganho. Caso já esteja acima da metade do seu NE, você não poderá usar essa técnica.	Ação: movimento Custo: 4 de fôlego Você aumenta o dano vindo de origem de armas branca ou de fogo em +2 até o fim do combate. Acumulando por 3 vezes, você não pode transferir o dano para outro tipo de arma, portanto, terá que acumular novamente.

Pressão mental (1ª classe)	Retenção (1ª classe)	Ignorar perigo (1ª classe)
Ação: reação Custo: 0 de fôlego Quando você receber qualquer tipo de dano surreal, você pode diminuir o seu PF em 4, 6 ou 8, e bloquear o uso de alterações de 1º, 2º ou 3º Grau de um alvo específico por 3 rodadas.	Ação: padrão Custo: 4 de fôlego A energia natural do seu corpo protege a sua mente do próximo aumento de NE. O efeito dura até você ser atingido por um aumento de NE.	Ação: padrão Custo: 4 de Fôlego Você pode gastar um turno meditando para organizar as suas emoções. Você diminui em 2 o seu NE.

Violência (1ª classe)	Arregaçar (1ª classe)	Vício em adrenalina (1ª classe)
Ação: padrão Custo: 4 de fôlego Quando estiver flanqueando um inimigo, use essa habilidade e receba 1d6 de dano físico adicional em acertos críticos enquanto o estiver flanqueando.	Ação: reação Custo: 4 de fôlego Quando você causar dano de crítico de qualquer tipo, você se concentra em lacerar o seu inimigo, causando +2d4 de dano crítico adicional.	Ação: reação Custo: 4 de Fôlego Quando você receber dano, você pode abrir mão do seu bloqueio para converter o dano recebido em pontos de fôlego.

Primeiro socorros (1ª classe)	Acalmar (1ª classe)	Bom de mira (1ª classe)
Ação: padrão Custo: 4 de fôlego Quando um aliado estiver ferido (abaixo de 50% de vida), você pode fazer um teste de INT + Medicina, DT (≥14), para curar em 2d6 o alvo sem kit médico. Você só pode usar essa	Ação: reação Custo: 4 de fôlego Quando um aliado entrar em linha tênue, você pode usar a habilidade MEN + Influência, DT (≥12) para acalmá-lo, removendo os efeitos de linha tênue.	Ação: reação Custo: 4 de Fôlego Quando estiver atacando à distância com armas de fogo ou disparo e errar a rolagem de dados, poderá jogar os dados de novo para tentar atingir o valor necessário.

técnica em você mesmo quando tiver um kit médico.		
--	--	--

Técnicas - 2ª Classe

Reflexão (2ª classe)	Barreira hipotética (2ª classe)	Siamês (2ª classe)
Ação: movimento Custo: 8 de fôlego Você se torna imune ao aumento de NE pelos próximos 1d4 turnos. Enquanto essa aptidão estiver ativada, você não poderá alterar.	Ação: reação Custo: 8 de fôlego A energia natural da sua mente protege o seu corpo do próximo dano surreal, reduzindo em 3d6 o dano recebido.	Ação: padrão Custo: 8 de fôlego Ao tocar seu aliado, você acalma a mente dele com um leve esforço e uma conversa breve, reduzindo o NE dos dois para a metade se ambos estiverem acima da metade. Se apenas 1 estiver acima da metade, apenas ele recebe o efeito.

Atenção dobrada (2ª classe)	Mão de peso (2ª classe)	Reflexo sanguíneo (2ª classe)
Ação: movimento Custo: 8 de fôlego Você respira com mais calma, melhorando sua estabilidade corporal e garantindo vantagem em testes de disparo, enquanto não receber dano.	Ação: livre Custo: 8 de fôlego Você concentra uma quantidade de força adicional no seu ataque, aumentando em +2 a rolagem de dados.	Ação: reação Custo: 8 de fôlego Você desvia do próximo ataque não perfeito, anulando o ataque e garantindo um contragolpe no inimigo.

Considerar (2ª classe)	Libertar (2ª classe)	Especialista (2ª classe)
Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Escolha entre uma das essências. Agora, quando você for alvejado por ela, o dano será anulado e convertido em cura. A duração é de 1d4 turnos. Enquanto estiver sob o efeito de Considerar, você recebe +3 de dano físico.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Quando estiver sofrendo algum tipo de imobilização, você poderá anular o efeito usando essa técnica.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Você pode se concentrar na perícia que está trabalhando, garantindo vantagem na rolagem do dado à perícia já aprendida por você.

Eficiência médica (2ª classe)	Hiperfoco (2ª classe)	Agarrão (2ª classe)
Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Quando você estiver portando um kit médico, além da cura-base do objeto, você pode aumentar a cura em +1d6+3.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Você começa a se concentrar por uma rodada e não pode receber dano ou ser descentrado em nenhum momento.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Quando você chegar perto o suficiente de uma criatura, pode prendê-la em um agarração. Use Luta + FOR,

	Após a conclusão, as próximas duas alterações recebem dano crítico.	paralisando os movimentos e reduzindo a defesa dele pela metade. Caso errem o ataque, você é atingido no lugar.
--	---	---

Técnicas - 3ª Classe

Reforço neural (3ª classe)	Surto psicótico (3ª classe)	Catalisador (3ª classe)
Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Ao entrar em linha tênue, você pode ferver o seu sangue, fazendo ele subir para o seu cérebro, relaxando a sua mente. Reduz em 8 o seu NE.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Quando você receber dano emocional, será canalizada metade do dano recebido como dano adicional na sua próxima rodada, podendo acumular em até 3 vezes.	Ação: livre Custo: 12 de Fôlego Você vira um conduíte de fluxo, liberando o seu corpo para que um alterador libere estresse sob ele. Ao ficar a 4 metros do alterador, você pode oferecer o seu NE, estressando sua mente ao invés da dele.

Sangue quente (3ª classe)	Corte triplo (3ª classe)	Médico de guerra (3ª classe)
Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Ao entrar em linha tênue, você poderá ferver o seu sangue, fazendo ele subir para o seu cérebro agitando sua mente. Reduz em 1d8 o seu NE.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Quando um inimigo sofre de qualquer tipo de efeito de imobilização, você pode efetuar três golpes de uma só vez.	Ação: reação Custo: 12 de Fôlego Enquanto estiver com qualquer tipo de item de cura, você poderá interromper efeitos negativos e curar qualquer um em 3d8+5.

Foco neural (3ª classe)	Acerto preciso (3ª classe)	Sangrar (3ª classe)
Ação: reação Custo: 12 de Fôlego Você aplica a adrenalina nos seus ataques, os seus pontos de estresse atuais são realocados como dano adaptativo adicional no seu próximo ataque físico.	Ação: livre Custo: 12 de Fôlego Pelas próximas 1d4 rodadas, aumenta-se a sua chance de crítico, acertando crítico entre os números 09-12.	Ação: livre Custo: 12 de Fôlego Quando o inimigo estiver sob o efeito de evisceração, você ativará o sangramento nele instantaneamente, causando dano 1d6 de dano adicional.

Postura defensiva (3ª classe)	Previsão tática (3ª classe)	Proteger aliado (3ª classe)
Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Durante o ato, você aumenta a sua defesa em 4 até o fim do combate.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Na próxima rodada, você garante a defesa do próximo ataque.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Quando um aliado for atingido por um ataque físico direto você poderá avançar e aparar o dano que eles receberam. Caso você supere os dados do atacante, será anulado o dano recebido. Caso não aconteça, você tomará o dano no lugar do seu aliado.

Traumas do Fluxo

Quando uma pessoa entra em contato com fluxo, ela pode ser mudada até à sua célula mais resistente e concisa, mas a energia emocional consegue dobrar até mesmo o tempo, então, nada pode fugir do horizonte de mudanças.

Após anos de experiência dos seres vivos em contato com fluxo, ele conseguiu se moldar ao ponto de criar os traumas anômalos, grande incômodos emocionais que afetam todos os tipos de seres fluxivos, podendo criar neles fobias insuperáveis, alucinações visuais e auditivas, fazendo-os perderem a base que as suas mentes criaram ao longo de tanto tempo.

Cada essência tem o seus traumas, para saber a essência de origem do trauma que o alvo vai receber, é preciso saber qual a maior relevância do ambiente. Se a essência de Brêu se manifesta mais que o Plasma no ambiente, então é ela que dita os traumas. Apenas as essências caóticas podem causar traumas em suas vítimas.

Traumas só podem ser tratados por psiquiatras especializados em tratamentos de choque relacionados ao fluxo. O valor do tratamento varia de acordo com a quantidade de traumas que você possui, tendo o preço médio de 3~6 Tokens.

Os traumas são retirados por 1d6 que os jogadores devem lançar. Você só pode portar 1 trauma para cada essência do fluxo, caso você já tenha um trauma de Brêu, o próximo é de Plasma ou Fágo. Essas condições são adquiridas quando o alvo recebe esgotamento após entrar em linha tênue.

Traumas do Brêu:

- **Amálgamofobia:** sempre que alterar ou receber dano do Brêu, a sua energia é tomada de você. Você perde 1d4 de Fôlego enquanto o trauma te afetar.
- **Inanimação:** vinhas negras se instalam no seu braço, incapacitando os seus reflexos. Você perde a perícia de Reflexo e não pode mais bloquear.
- **Isolamento:** a pessoa que você tem mais contato no seu grupo não existe mais para você, todas as suas memórias relacionadas a ela se apagam, você não lembra quem ela foi ou se já significou algo para você.
- **Hidrofobia:** um pavor inexplicável se instala em sua mente. Você não pode mais chegar perto de água, beber ou tomar banho; nenhum tipo de líquido te deixa confortável. Você recebe +1 de Estresse caso encoste em algum líquido.
- **Hipo-Adrenalina:** ao entrar em combate, a sua mente fica desnorteada, você sempre será o último a atacar, independente da situação. Além disso, você perde 2 pontos em todas as suas perícias usadas em combate.
- **Língua possuída:** nada escapa da influência dos fungos, inclusive as suas falas estratégicas. Você não pode mais contar nenhuma mentira e não pode usar perícias interpessoais.

Traumas do Plasma:

- **Ódio acumulado:** suas emoções ficam aquecidas, nada mais te agrada, apenas te causa desconforto e raiva. Você sempre vai ficar com raiva de tudo e vai responder de maneira grosseira. Sua única maneira de evitar conflito é ficando em silêncio.
- **Mente em chamas:** a sua mente não consegue mais descansar, é impossível relaxar enquanto a sua cabeça entra em combustão. Você não consegue mais dormir e nem ganha o efeito relaxado.
- **Rancor:** a pessoa que você menos gosta do seu grupo, vira um peso maior ainda. Você não consegue realizar nenhuma ação altruísta em relação a ela.
- **Pseudo-aliado:** ao finalizar um combate, você gera uma pressão emocional rápida e explosiva, com um impulso de chamas, causando 1d4 de dano em todos os aliados e aumentando o nível de estresse de todos em 1.
- **Carbonizador:** nenhum lugar mais seguro para você. Enquanto você estiver fora de combate, você não pode mais tocar com suas mãos nuas em nenhum objeto facilmente inflamável, senão causará um incêndio queimando ele.
- **Estômago inflamado:** sempre que você ingerir algo, você aleatoriamente enquanto fala, lançará uma rajada de chamas com alcance de 10 metros em uma linha reta, causando 1d6 de dano de Plasma.

Traumas do Fágo:

- **Desânimo:** a sua mente fica encharcada por um cansaço surreal. Você não consegue mais usar nenhuma habilidade de Fôlego, além disso, perde 3 pontos de movimento.
- **Coração de vidro:** sempre que receber dano de um inimigo, você precisa fazer um teste de Presença + MEN que supere o valor de ataque do alvo. Caso falhe, aumenta o seu Estresse em 2.
- **Visão encharcada:** nenhuma pessoa é diferenciável para você, todos foram cobertos pelas cachoeiras azuis do fágo. Todas as pessoas são iguais para você, mesma estrutura de corpo, como bonecos.
- **Cegueira seletiva:** o seu cérebro cria uma bloqueio defensivo contra tudo que pode te fazer mal. Você não consegue enxergar mais aberrações do fluxo.
- **Decepção paralisante:** todas as vezes que você tirar uma falha extrema nos dados, você fica paralisado como uma estátua líquida por 1 rodada.
- **Olhos de vidro:** você não consegue mais enxergar durante a luz do dia, recebendo a condição de Cegueira quando é exposto à luz do sol.

AS ALTERAÇÕES

Flertando com os conceitos de magia, as alterações são as memórias coletivas de todas as pessoas que usaram a imaginação para alterar a realidade em algum momento da história. São chamados de alteradores todos aqueles que possuem alterações no seus códigos genéticos. Entendendo que tudo vem do fluxo e através do fluxo, você altera a realidade.

As alterações não são idênticas, variam de acordo com a forma como cada alterador interpreta a memória que ele realiza e como se manifesta na realidade, existindo uma base dentro das memórias. Importante ressaltar que os alteradores criativos geram alterações de um jeito único.

Algumas alterações possuem um teste de resistência, sempre use o dado de rolagem de alteração como DT de resistência da habilidade. Exemplo: o alvo precisa resistir a uma alteração de controle de mente. O alterador tirou 15 na rolagem de ataque para lançar a alteração, então, o valor da DT é igual a 15.

Alterações espaciais

Uma distorção especializada em gerar mudanças na forma material das coisas, podendo modificar cada átomo de maneira única.

Alterações espaciais são as mais simples e menos punitivas de serem manipuladas, usadas pela grande maioria dos cientistas e alteradores. Não existe uma proibição específica em relação às alterações espaciais, mas, em cidades específicas, apenas pessoas autorizadas podem executar tais alterações pelo risco destrutivo.

Alterações genéticas

A dobra genética é capaz de reinterpretar os genes, gerando criaturas fora das regras biológicas, mudando o funcionamento do organismo dos seres e manipulando a forma dos seus corpos, tudo isso gera uma perturbação grande no plano genética, esse tipo de alteração tende a ser a mais perigosa para aquelas que a utilizam.

O fluxo pode mudar todas as células à sua volta, inclusive daqueles que a controlam, alterando o formato dos seus corpos e/ou propriedades químicas, criando resistências e aumentando a capacidade fisiológica, mas sempre por tempo limitado. As alterações genéticas não são proibidas, mas são mal vistas na maioria das comunidades.

Alterações temporais

Distorcer o tempo é, além de perigoso para o alterador e para a realidade, estritamente proibido em todas as novas sociedades e visto com maus olhos pela grande maioria dos alteradores.

O Breu

Usando o fluxo do medo e outros sentimentos correlatos como fonte, tudo o que for vivo ou já foi é transformado, congelado ou apenas consumido para ser fundido com o aglomerado, transformando sonhos em pesadelos eternos. As manifestações são acompanhadas por cogumelos, nuvens de esporos escuras, líquidos densos como piche e uma neve preta extremamente fria. Conforme o Breu se espalha, ele vai dominando tudo e, para conquistar seu espaço, até a morte vai ser desafiada.

AGLOMERADO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 2 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea
Estresse: +2.

O medo invade o seu ser enquanto os esporos se alojam na sua pele, expelindo-os em uma explosão de 2 metros, infectando os inimigos e armas com a Necrose. Já nos aliados os esporos fecham e cicatrizam suas feridas curando em 1d6.

APODRECER - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Campo de visão.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea
Estresse: +2.

Você sente o medo de perder o controle da situação. Pequenas raízes de cogumelos se instalam nos seus braços, com isso, qualquer coisa que você tocar é infectado com o Brêu, causando Necrose nos inimigos.

Se o alvo estiver com a condição "Necrose", você pode ativar o "Apodrecer" com uma ação de movimento e a ferida do alvo começará a queimar com frio intenso, dando a sensação de apodrecimento, causando 2d6 de dano de Brêu e consumindo a Necrose do alvo.

CRIOFOBIA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2

Sua garganta se enche de raízes e sua boca aumenta de tamanho com ajuda das raízes, gerando duas glândulas no fundo da parede bucal. Você esguicha um vapor escuro que vai de encontro ao alvo, queimando a vítima com um frio intenso e causando 3 de dano de Brêu, que o congela e causa o efeito "Imobilizado". O alvo pode tentar resistir com um teste de Vitalidade + CON/FOR contra sua Alteração + MEN; o efeito permanece enquanto o alvo não passar no teste. **Essa alteração não imobiliza criaturas grandes.**

ESCAPISMO - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 32 metros.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2

O desespero é uma chave emergencial para escapar dos horrores. Após receber um ataque físico a distância, o seu corpo é coberto por uma nuvem de esporos que distorce a luz como um buraco negro. Você se teleporta para trás do alvo atacante, congelando-o com seu toque, causando 2d4+2 de dano de Breu.

PERTURBAR - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 20 metros.
Ação: Concentração.
Conjuração: Constante.
Estresse: +2

Os sussurros de uma mente perturbada são a centelha final de outra. Você invade a mente do alvejado, causando alucinações e pesadelos, o alvo perde a visão e capacidade de falar e você ficará sobre um transe de mutilação. Uma nuvem de esporos se sobressai da mente do alvo e começa a circular o seu corpo, rasgando a pele dele com filetes de gelo negro, enquanto você estiver canalizando a alteração, causando 2d4 de dano de Breu por rodada. Para o alvo sair do seu controle, é necessário um teste de Presença + MEN contra a sua Alteração+MEN.

SEIVA PROTETORA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Constante.
Estresse: +2

Enquanto a alteração estiver ativa, você perde a visão parcialmente, recebendo desvantagem em todas as rolagens de ação e não poderá rolar a perícia de Reflexo. **Você pode desativar quando quiser.**

Você gera uma coroa de vinhas negras acima da sua cabeça. Estas vinhas despejam um óleo espesso que encharca o seu corpo e vai em direção a todos os seus aliados subindo pela pele deles e causando relaxamento extremo nos músculos. Durante as próximas 4 rodadas, uma linha de óleo liga você aos aliados; você diminui 1 de Estresse por rodada e amplifica os efeitos do Breu em seus corpos, garantindo +1d6 de dano de Breu a todos os aliados para ataques físicos ou alterações de Breu.

LAÇO SOMBRIO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 2 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Constante.
Estresse: +3.

Quando a sua mente se sente ameaçada, ela chama a memória que mais te conforta para te proteger, o Breu entra na sua mente e dele se reflete uma pessoa especial para você, que vai bloquear ataques de qualquer origem 1d12 de Bloqueio por 5 rodadas.

Se o seu NE estiver igual ou menor a 3, o guardião te protege de dano fatal e desaparece.

SURTO MEDONHO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 1 metro.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando você recebe dano físico corpo a corpo, a sua mente entra em colapso com o seu desespero e o pavor te domina enquanto os espinhos crescem à sua volta, empurrando em 5 metros os inimigos próximos de você. As sombras presentes se tornam sólidas, prontas para te defender de quem tentar te atacar criando uma barreira de sobrevida em 1d8.

Após alterar, a sua mente entra em uma escuridão confortável por uma rodada e você recebe a condição de "Cegueira". Mas você não sabe definir se ficar sem enxergar é ruim, a escuridão é tão boa, não é?

CORAÇÃO IMACULADO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Concentração.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Um surto de pânico invade o seu peito, transformando seu corpo em uma escultura de madeira escura. Você fica “Imobilizado” enquanto o efeito durar. Uma cratera de escuridão se abre no seu peito enquanto raízes saem de dentro e se conectam ao chão, 4 vinhas espinhosas emergem com sua consciência atrelada a elas. Você perfura até 4 inimigos diferentes, causando 2d4 de dano de Brêu/Perfurante.

Além disso, você pode prender um alvo com as quatro raízes, enquanto se concentra. Ele pode se libertar com um teste de Atletismo + FOR contra a Alteração + MEN. Caso ele passe uma rodada preso, você pode arrebenhar as raízes no corpo dele, causando 1d6 de dano dilacerante para cada uma das raízes.

AMEAÇA ALIADA - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 8 metros.
Ação: Canalização.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Se tiver água abaixo dos seus pés, você pode alterar sua composição, criando uma poça obscura multicolorida com a capacidade de se movimentar em até 6 metros de maneira involuntária, ocupando um raio de 4 metros. Nas próximas 3 rodadas, você e seus aliados recebem a capacidade de contra-atacar todo tipo de ataque. Contra-ataques bem sucedidos curam 2 de vida.

Todos que estiverem dentro do raio da influência da poça, não podem sair de dentro da área. Caso alguém tente sair, os tentáculos vão agarrar e impedir de se mover para fora da poça, sendo necessário um teste de Força contra a Força do breu. A Força da Poça é equivalente ao dobro da Mentalidade do seu alterador. Além disso, apenas o alterador não poderá esquivar enquanto estiver sob a área.

NEVOEIRO FLORESCENTE - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Ao colocar as suas mãos no chão, você injeta as raízes do Breu no local. Elas emergem da terra e vários cogumelos desabrocham delas, expelindo uma nuvem que cobre o local. Agora, todas as suas rolagens de Furtividade ganham +2. Quando você atacar alguém após sair da névoa, seu ataque vira um “Golpe Surpresa”, garantindo vantagem na rolagem de atributo para seus ataques.

CONSUMIDOR - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Essa alteração só pode ser usada em seres conscientes.

Ao colocar suas mãos no rosto de um indivíduo, você pode começar a devorar a sua mente, consumindo seu corpo e seu cérebro de dentro para fora, transformando tudo em esporos que você leva para dentro do seu corpo. Você começa a destruir o cérebro fisicamente, enquanto devora toda a personalidade e sentimentos positivos, fazendo ele virar uma casca vazia, causando 4d12 de dano de Brêu para cada rodada que esse tormento durar. Se o alvo morrer durante o processo, você acalma a sua mente e zera o seu nível de estresse.

Se o alvo conseguir se libertar da alteração para tentar sair do seu controle fazendo um teste de Presença + MEN, a separação te causa um choque sináptico te deixando atordoado durante uma rodada e o alvo se recuperando da metade do dano recebido.

UNIFICAÇÃO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você concentra a sua mente na de um aliado e, ao tocá-lo, você dois são sugados pelas sombras, acessando a escuridão absoluta. Após isso, uma forma sombria se ergue: surgem dois vultos abstratos que mudam de forma e ocupam o mesmo espaço na realidade. Suas defesas, resistências, mobilidades, atributos e perícias são somados, além de receber dois turnos de ataque no mesmo momento de uma vez.

É muito difícil manter as mentes sincronizadas, por isso em toda a rodada que elas passarem fundidas, a mente amalgamada do Brêu vai tentar tomar o controle de vocês. Caso percam o controle, será necessário um teste de Alteração + MEN para resistir. Vocês vão atacar qualquer forma de vida próxima de vocês até tomarem o controle de voltar, o DT para retomar o controle é 20.

OCEANO NEGRO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Seus pés se afundam levemente no Breu como uma areia movediça, borbulhando uma energia obscura líquida, que se espalha no local, escurecendo por todo o solo, deixando a densidade dele bem menor do que o comum, inimigos têm a mobilidade e a esquiva reduzidas pela metade por 4 rodadas, aliados podem mergulhar no Breu profundo, se movimentando livremente, congelando seus pesadelos e se tornando inalvejável enquanto estiverem mergulhados, ao saírem eles reduzem 3 de NE.

Ao emergirem, os aliados mergulhados, sentem a suas mentes desejarem o mergulho novamente, você pode resistir com um teste de Psicologia + MEN $\geq$ DT 15, se falhar e qualquer pensamento desse vier na mente dele, o oceano vai engoli-lo, afogando-o, se ele falhar no teste de Resiliência + CON $\geq$ DT 15, vai perder 1 ponto de CON, se a CON zerar, ele morre de afogamento, a única pessoa que pode ajudar é o alterador que lançou a alteração, o aliado fica intangível para qualquer outro aliado ou inimigo.

PAVOR REFLETIVO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Antes de obter essa alteração, escolha três palavras chaves.

Suas mãos enchem de veias escuras, você cria um espelho negro na frente da sua palma, ocupando ela, até você destruir o espelho. Você recebe 3d6 no seu bloqueio, ataques bloqueados acumulam energia corruptiva, quando o espelho for quebrado, um dos alvos atacantes da sua escolha causando 6 de dano de Brêu para cada ataque bloqueado. Se você não tiver alvos, você tem que consumir o espelho, curando em +1 para cada ataque bloqueado.

Se você matar o alvo, a forma dele será despedaçada em múltiplas informações impossíveis, transformando sua forma física em algo abstrato, que cria uma Refração Horrenda que cura todos os aliados próximos em 3d12, mas não te cura em nada.

DOMINAÇÃO AMALGAMADA - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

Seu corpo se desfaz e se transforma em raízes agitadas que entram no solo e avançam no alvo que você deseja, invadindo o seu sistema nervoso por completo, agora você pode controlar todos seus movimentos. O alvo deve fazer teste de Presença + CON para resistir a alteração.

Se o alvo resistir, você é expelido de volta a sua forma original, as raízes vão começar a destruir o seu corpo, causando imensa dor, o Breu vai tentar invadir o seu sistema nervoso e você pode fazer um teste de Presença + CON/MEN, caso falhe, a sua mente é invadida pelo Breu, o mestre vai tomar controle da sua mente por 1 rodada.

BREU ABSOLUTO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 8 metros.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

As sombras presentes no local são absorvidas por você, você flutua alto no ar, devorando a luz, deixando o local em completa escuridão, se transformando em uma presença agressiva, deixando os inimigos no estado de Cegueira. Para cada pessoa afetada, você aumenta em +2 o dano dos seus aliados de maneira direta, deixando uma sombra densa e pesada se alojar nas armas deles.

Os barulhos provocados pelo amalgamado são demais para a mente de todos presentes, aliados no alcance da alteração recebem +1d8 de NE, quando saírem do efeito.

O Plasma

Quente como fogo, a essência mais intensa presente no fluxo é o Plasma, ele se derrama com muita facilidade, destruindo qualquer coisa instantaneamente com sua combustão. As suas manifestações geralmente acompanham um líquido quente como magma que se mistura facilmente com o sangue e o corpo, alguns humanos chegam a brilhar com tanta essência. O sangue queimado pelo plasma vira uma areia vermelha ou coagulações cristalinas com núcleos de sangue pressurizado, é comum ver a presença deles em locais com históricos de guerras, chacinas e violência, podendo virar até mesmo desertos de carmesim.

SANGUE SÓLIDO - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea
Estresse: +2.

Para alterar, o alvo inimigo precisa ter sangue biológico.

Após ferir um inimigo, o sangue derramado do alvo é cristalizado instantaneamente por você, reduzindo a pressão sanguínea no corpo, deixando-o com efeito de "Chamas" por 3 rodadas. Ao fim do efeito, você pode alterar novamente, usando uma ação de movimento, superaquecendo o sangue com Plasma, queimando o alvo e diminuindo a defesa dele em 1d6.

MANCHAR - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal e Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Combate.
Estresse: +2.

O mais puro ódio se banha em você, misturando o seu sangue com Hemoplasma, criando irrigações dos braços aos olhos, que brilham em um tom carmesim, o seu coração começa a bombear esse líquido por todo o seu corpo, ele vaza pelas suas mãos deixando todo o metal incandescente mas sem destruí-lo. A sua mão fica manchada de Plasma até o fim da batalha ou até ser revertida, e todas as armas que você tocar ganham +1d6 de dano de Plasma por 3 rodadas. Você pode banhar as armas dos outros, usando a sua ação de movimento. Isso também afeta os seus ataques desarmados e outras fontes de dano.

Inimigos que morrerem, se transformarão em uma casca cristalizada dos seus corpos, que instantaneamente explodem em chamas, causando dano 2d8 de dano de Plasma em um raio de 5 metros.

BATISMO DE SANGUE - 1º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A barbárie do seu coração grita pela violência, para que cada vez mais sangue seja derramado no solo, fazendo a morte ser algo alegórico apenas para o seu prazer ocular, a sua mente viaja no tempo, entrando na pele de milhares de assassinos ao mesmo, sentindo na pele a vontade de matança que eles sentiram na sua primeira vítima, quando a sua mente voltar ao presente, o seus olhos choram sangue pressurizado e a sua única ambição é a de derramar sangue. Enquanto você estiver sobre o efeito de Batismo de Sangue, você recebe +3d6 de Dano de Plasma adicional e um ataque adicional, todas as suas defesas são reduzidas pela metade. Você perder a suas resistências

À FLOR DA PELE - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Completa.
Conjuração: Combate.
Estresse: +2.

Você sente o seu sangue escorrer sob a sua pele, a essência do Plasma, te induz a alterar com a sede de destruir aqueles que te machucaram, o sangue da sua pele começa a flutuar e queimar, criando uma nuvem de vapor vermelho, que entra no seu corpo através dos seus poros, como um suor invertido, a sua massa corporal aumenta consideravelmente, os músculos ficam rígidos, aumentando a sua FOR em +3, Luta em +2 e seu dano em +3 pontos até o fim do combate.

Após o efeito passar, o seu corpo volta ao normal, não tem mais espaço para tanto Sangue Pressurizado dentro dele, por isso, várias fissuras se abrem na sua pele, vazando litros de sangue quente no chão, a dor do calor e das lacerações é indescritível, você toma 3d6 de dano. **Você pode reduzir o dano pela metade com um teste de Alterar + MEN ≥ 12, cauterizando as feridas com o sangue pressurizado.**

LABAREDAS - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 32 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +2.

A arrogância é base para destruir aquilo que está abaixo de você, ao senti-la, você se concentra no espaço a sua volta, para alterar a propriedade da matéria que preenche o solo, várias partículas quentes flutuam ao redor do alvo, e rapidamente elas explodem em chamas, causando 1d4 dano, deixando o alvo em Chamas. Se o alvo tiver olhos ele fica com o efeito “Ofuscado”

Você pode usar essa alteração em um aliado que esteja a 1 metro de distância, cauterizando as suas feridas, curando 3 de vida e energizando seus músculos, garantindo +3 de dano na próxima rodada.

APREÇO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Completa.
Conjuração: 3 rodadas
Estresse: +2.

Essa alteração não funciona em aliados que estejam em conflito emocional negativo com você.

Quando um aliado é ferido e a única coisa que você pode fazer é zelar a vida dele com o seu amor, o ar se retorce gerando uma barreira de calor que cobre vocês dois, qualquer um que tentar atravessar a barreira recebe 2d6 de dano de Plasma, a barreira gera uma sensação de aconchego, fechando suas feridas lentamente com o calor suave, curando 3d6 de vida dividido por 1d4 rodadas.

Se importar com alguém pode exigir mais de você do que a pessoa, enquanto você estiver na barreira você sente a sua pele queimando e se recuperando se torturando até a distorção acabar. Ao fim da alteração, a sua pele fica extremamente sensível e você recebe a condição "Fragilizado".

ECO SANGUÍNEO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 1 metro.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

É necessário ter sangue em cena.

As suas memórias embaralham, ficando difícil de entender o que está acontecendo na sua cabeça, o fluxo te perturba violentamente com memórias de milhões de pessoas completamente injustiçadas com sede vingança, você sente a dor delas e o mundo precisa sangrar, o sangue ao seu redor começa a flutuar como se gravidade estivesse invertida, caindo para cima, enquanto ele evapora formando uma nuvem vermelha que cobre as cabeças de todos ao seu alcance, todos começam a serem manchado com sangue quente no corpo, aliados cauterizam as feridas, curando 4d4 enquanto os inimigos recebem 3d6 de dano de Plasma.

Ao final da alteração, você sente uma agitação absurda se instalar na sua mente, pronta para explodir, você tem duas opções, liberar um grito que ecoa, causando 3d4 de dano Sonoro em todos a sua volta incluindo aliados, os afetados podem reduzir metade do dano com um teste de Resiliência + CON, ou você pode bloquear os impulsos, deixando os ecos se perderem na sua mente, dilacerando a sua carne com os sons internos, recebendo 2d8 de dano de Plasma.

DESCONTROLE - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: 5 rodadas.
Estresse: +3.

Veias de Plasma concentram-se na região da sua mandíbula e nas mãos, gerando massa calcificada nos seus dentes e unhas, aumentando os seus tamanhos e afiações.

Arranhão: as suas mãos ficam com grandes unhas, capazes de destruírem até mesmo estruturas de ferro, os seus ataques causam 3d6+2 de dano de Perfurante.

Mordida: a sua mordida pesada quebra armadura causando 3d8 de dano de Plasma, o Plasma corrói tudo, diminuindo em 1d12 os pontos da Defesa do alvo por 4 rodadas. Se o ataque for bem sucedido, sua mandíbula volta ao normal. Mesmo com o fim da alteração, os dentes nunca perdem seu aspecto pontiagudo.

CÓLERA TEMPORAL - 2º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Raio de 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Constante.
Estresse: +3.

É necessário estar sob o efeito de MANCHAR para alterar.

Dominado por sentimentos intensos, o seu corpo é sobrecarregado. Você expele seu sangue quente para fora do seu corpo, o sangue queima no ar gerando um manto de areia vermelha que rodeia o seu corpo, criando uma aura de atrito que esquentas em temperaturas altíssimas, disparos contra você são carbonizados instantaneamente, deixando você imune a ataques a distância. Se o seu cérebro detectar qualquer chance de ferimento, o tempo se retorce desacelerando, você recebe +5 de Defesa por 3 rodadas.

TORMENTO DOMADO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando um aliado entra em linha tênue, você pode subjugar a instabilidade com a intensidade dos seus sentimentos, esses sentimentos são compartilhados com a sua mente e a do seu aliado, de repente uma troca de sangue começa, o seu aliado irá sangrar pelos olhos enquanto você absorve as lágrimas vermelhas. Você recebe a quantidade de Nível de Estresse que o seu aliado recebeu antes do choque, além disso, o Nível de Estresse do seu aliado é reduzido até a metade do total.

FOGO AMORFO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Essa alteração só pode ser usada se o você estiver próximo ou receber dano de chamas.

Assim que a sua pele entra em contato com o fogo natural, a voracidade das chamas domina o seu ser, você começa a absorver a chamas através da pele, extinguindo-a, todo o fogo absorvido se torna sangue pressurizado aumentando o tamanho do seu corpo. A sua quantidade de PV aumenta em +3 para cada decimal de vida máxima que você possui, além disso, você fica imune a dano de fogo natural e o dano de plasma é reduzido pela metade.

Caso você esteja em linha tênue, você se torna fonte de fogo, chamas se alojam na sua garganta, liberando um jato de fogo como uma lança chamas no alvo, causando 3d12 de dano.

MOMENTO INTENSO - 2º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +3.

A intensidade da paixão domina o seu ser, enquanto o tempo é distorcido por ela, fazendo esse momento se prolongar. O seu tórax começa a brilhar, enquanto o sangue se mistura com o Plasma e a saliva que caem da sua boca tocando o chão, seu calor distorce o ar enquanto o tempo é congelado e a temperatura não para de subir.

Você pode desferir até 3 golpes no mesmo ou em alvos diferentes. O tempo parou, o seu cérebro fica confuso tentando assimilar a inércia do tempo pelo Plasma, você recebe a condição “Letargia e Fragilizado” o tempo de duração por rodada é equivalente aos acertos bem sucedidos durante o uso da alteração.

SACRIFÍCIO E AFETO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Essa alteração só pode ser usada quando um aliado estiver lutando pela vida.

Você pode canalizar uma energia intensa em um aliado ou em você mesmo e distribuir ela em um alguém que esteja lutando pela vida, removendo o status negativo.

Sacrifício: o primeiro corpo vai se destruir, sangrando por todos os lados, abrindo fissuras na sua pele, sendo dilacerado de dentro para fora cauterizando e reabrindo feridas a todo momento, enquanto ele estiver em angústia, ele recebe 3d8 de dano no pontos de vida e +2d6 de Estresse.

Afeto: o segundo corpo, vai sentir seus sangramentos pararem e suas feridas se fecharem com uma sensação quente e confortável, ele vai liberar um vapor leve ao seu redor que vai deixá-lo intangível por 3 rodadas e vai ganhar 1d6 de cura por rodadas até acabar o efeito.

VONTADE SÁDICA - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

É necessário ter causado dano nesse combate.

Com uma mísera gota de sangue, você sente o poder de imaginação do que o sadismo causa na mente humana, seus pensamentos são alimentado com a violência enquanto o cérebro é aquecido, as linhas da realidades que prendem a genética são quebradas, uma calcificação agressiva começa a se formar na lateral do seu braço desenvolvendo grandes lâminas ósseas, o sangue pressurizado desce nos fios tornando elas extremamente quentes, com duração de 3 rodadas e dois ataques por rodada, as lâminas causam 4d8 de dano.

Deixar o sadismo invadir a sua mente, é perigoso, ao finalizar a alteração, você tem a chance de contrair alguma doença psicológica atrelada ao Plasma por 1 sessão, caso falhe no teste de Psicologia + MEN DT 12~21.

GAIOLA COAGULADA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você toca o solo bombeando o plasma, e de repente, fissuras da Plasma avançam no alvo e fazem um círculo ao seu redor, então uma gaiola de cristais de sangue pressurizado se erguem ao redor dele, impedindo ele de se mover. Você pode fundir a gaiola de cristal com o corpo do alvo, paralisando ele por 1d4 turnos e causando 2d6 de dano de Plasma.

Enquanto o alvo estiver preso, o arredor da gaiola desenvolverá fendas que expõem grandes quantidades de areia carmesim fervente, a areia começa com 10 metros e avança 5 metros para cada turno passado, causando 3d8 de dano a todos os alvos que conseguirem alcançar, aliados pegos pela areia, recebem uma armadura de vidro com 3d8 de pontos de proteção, que se quebra no primeiro acerto.

CRISTAIS CARMESIM - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 20 metros + raio de 5 metros .
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você coloca a sua mãos no chão, cristalizando elas ao contato com o solo, gerando um caminho de vinhas vermelhas cintilantes que avança ao local que a sua mente desejar, quando alcançar a região, estacas cristalinas de vidro vermelho se formam o saltam do chão, causando 6d8 de dano de Plasma em quem estiver abaixo, o cortes feitos pelas estacas que atingiram os alvos absorvem o sangue derramado, curando você em +1d6. Caso as estacas não acertem o alvo, você pode fazer mais um teste de alteração adicional, e implodir os cristais de dentro para fora, gerando uma explosão de fogo na região, causando 8d6 de dano Explosivo.

ARMADURA DE VIDRO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Erguendo o pé, você desfere um pisão no solo, causando um tremor agressivo na região, abrindo fissuras de vapor quente a sua volta, expelindo areia vermelha de dentro das aberturas, a areia sobe pelo seu corpo, criando uma fina camada cristais vermelhos. Você reduz todo o dano físico e de plasma igual ao valor do seu Estresse atual por 1d4 turno, além disso, todos os golpes corpo a corpo desferido em você, podem ser contra atacados com a armadura, você recebe +5 nos testes de luta, caso acerte, causa 3d6 de dano Explosivo todas as vezes que você for alvejado.

MANTRA DA IRA - 3º Grau

Distorção: Espacial.

Alcance: Pessoal.

Ação: Movimento.

Conjuração: Instantânea.

Estresse: +4.

Executando apenas uma dobra na realidade, um som estrondoso de vidro se partindo ecoa no ar, atrás de você são geradas 5 fatias triangulares de cristais avermelhados, e após uma rodada, os cristais se estilhaçam, revelando 5 mãos espectrais de puro plasma que circulam em torno do seu corpo junto com um manto de areia vermelha que se aquece enquanto gira. Os membros espectrais copiam tudo o que você porta em mãos, como espadas, soqueiras, armas de fogo e entre outros itens de combate. Você recebe +5 para adicionar a sua quantidade de dados de dano, então, caso tenha 2d6 de dano, agora você possui 7d6 para jogar.

O Lume

Sendo o resultado da percepção humana quando é transformada pelo fluxo, o Lume usa os sentimentos de desejo, vontade, ambição, obsessão e seus semelhantes para criar distúrbios visuais que confundem qualquer um que se oriente pelo espaço, podendo transformar corpos ou formas, criando distorções nas regras de luz, transformando a percepção do cérebro. Por ser uma essência serena, o Lume não tem uma manifestação concreta na realidade, mas a sua materialização pode ser visualizada através de luzes brilhantes, causando alucinações, por conta da sua capacidade de mudar a percepção, os brilhos podem causar dependência visual na maioria daqueles que entram em contato com ela.

BRILHO PULSANTE - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Ao ser alvejado os sentimentos da vontade borbulham no seu corpo, você distorce a luz do espaço, distorcendo a quantidade de matéria presente no seu corpo transformando-o em fótons por completo, reduzindo a sua massa, você desaparece por alguns segundos com um pulso luminoso, sendo impossível de ser alvejado, o pulso te retorna logo em seguida, trazendo o seu corpo de volta a luz e a massa original.

OFUSCAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 32 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Os sentimentos iluminados da sua mente vão de encontro com aos de mente vazia querendo mostrar-los a sua luz, um feixe de luz sai da sua testa e vai em direção ao alvo em alta velocidade, entrando através dos olhos causando múltiplas visões no alvo, fazendo-o sofrer do efeito de Cegueira por 2 rodadas.

FALHA VISUAL - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você sente o desejo caminhando pelas suas mãos enquanto você distorce a luz para agradar a sua mente. Você aponta para um aliado e distorce a luz de origem à volta dele, deturpando sua forma fazendo ela se mover de maneira inconsistente e rapidamente como um chiado de televisão, ficando extremamente difícil de entender a onde o alvo realmente está. O aliado recebe +3 pontos de Defesa por 3 rodadas.

LUZ CONDENSADA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Durante um turno, você se concentra, focando os sentimentos a cobiça para um ponto sólido brilhante na sua mão, que é extremamente sensível à matéria, ela escapa da sua mão e começa a rodear o seu corpo na velocidade da luz, criando um bambolê luminoso. O próximo ataque corpo a corpo físico contra você é reduzido em 1d12. A luz se move e quando é atingida, o ponto explode em uma luz intensa que se divide em feixes cobrindo os seus ferimentos gerando um espelho luminoso sob eles, causando “Cegueira” no alvo por 1 rodada.

VISTA DO SONHAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros em 180 graus.
Ação: Padrão.
Conjuração: 1 rodada.
Estresse: +2.

A sua mente se enche de sonhos, prontos para mudar a realidade com o impacto de uma bomba cintilante cheia de vontade, os seus olhos acumulam uma energia luminosa de cor violeta com tons claros de branco, após uma rodada, os seus olhos expõem uma grande carga de fótons um raio de 180 graus em 10 metros, atordoando por 1 rodada todos os inimigos dentro do cone de 90 graus e fora dos 90 eles ficam recebendo “Cegueira” por 1d4 rodadas.

ESPELHO SOLAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 6 metros x 4 metros de largura.
Ação: Padrão.

Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

Seu coração se enche de determinação, liberando um corredor de luz por alguns instantes na sua frente 6x4 metros, todos os aliados na frente começam a refletir uma luz fraca em seus corpos como um espelho, recebendo um escudo de 1d8 de dano que vai protegê-los de danos surreais por 3 rodadas. Cada rodada o escudo reinicia para o valor inicial. Se o escudo for partido, ele causa 1d6 de dano de Lume no inimigo.

SUMIR MATÉRIA - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Concentrada.
Estresse: +3.

Na sua mente há um único desejo, o de não ser visto. Você pode tocar um alvo, objeto ou você mesmo, fazendo sua luz deixar de existir por tempo indeterminado, ficando invisível. Você também recebe +3 em Furtividade.

AMIGO DE PATAS - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 8 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +3.

Você gera um animal pequeno e inofensivo cheio de desejos e ambições, ele vai vagar pelo local distraindo os inimigos, correndo ao redor deles e atrapalhando ações alheias, você não tem controle sob o animal, mas ele prioriza o inimigo que tentarem te atacar ou atacá-lo, a animal dura por 3 rodadas.

Existem 4 efeitos que o pequeno animal pode causar no alvo, todos os efeitos duram uma rodada. Cada uma delas custa uma ação de movimento do alterador.

Esconde-esconde: O animal distorce a luz, fazendo a arma do alvo ficar invisível, o animal também fica invisível e pega a arma da mão do alvo e leva ela para longe.

Pega-pega: em uma grande velocidade, o animal começará a correr por baixo das pernas do alvo, fazendo-o desequilibrar.

Batata quente - o animal solta um espirro de labaredas, deixando o alvo com fogo por todo o corpo, o alvo não será queimado mas causará um breve desespero.

Cirandinha - o animal hipnotiza o alvo, fazendo seu olhar segui-lo incessantemente, então, ele vai começar a girar em torno do alvo deixando ele atordoado.

TRANSFORMAR - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Contínua.
Estresse: +3.

Com suas mãos, você molda o mundo do jeito que você desejar, a sua vontade dobra a luz que dá a forma visual das coisas, mudando completamente um corpo e sua aparência ou até mesmo as cores e formas dos objetos a sua volta. Você só pode transfigurar uma forma de cada vez, além disso, não poderá alterar enquanto essa alteração estiver ativa.

Quando a alteração finalizar, o corpo ou objeto afetado começa a se dividir por um tempo, ficando com a aparência de rachado ou quebrado, criaturas recebem 2d6 de dano na sua Defesa Física criando fissuras luminosas no corpo durante toda a cena.

Não é acumulativo

DIVIDIR ESPECTROS - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Adaptável.
Ação: Movimento.
Conjuração: 4 rodadas.
Estresse: +3.

Os múltiplos desejos tomam o seu corpo separando diversas personalidades que se tornam autônomas na sua mente, a bagunça cerebral faz você dividir as cores do seu corpo gerando clones idênticos e monocromáticos, todos tem um único objetivo, alcançar o desejo momentâneo que o alternador tem naquele momento, sendo controlados por 4 rodadas. Podendo se dividir em até 4 clones, eles não podem fazer a mesma ação, além disso, eles se desmancham com qualquer dano. Para cada clone, você deve dividir o seu sangue de maneira igual, a sua vida máxima é dividida igualmente para todos, para recuperar essa vida, o clone não pode ser morto ou você pode absorver ele de volta.

Clone do desejo (Branco): esse é o clone de origem, pode fazer todas essas ações como um personagem comum.

Clone da ambição (Verde): só pode executar ações padrões.

Clone do ânimo (Vermelho): só pode executar ações de movimento.

Clone de esperança (Azul): só pode executar ações livres ou realizar ações padrões não agressivas.

Você pode trocar de lugar com esse clone a hora que você quiser, para isso, basta fazer o teste de alteração como uma ação livre, além disso, quando você for alvejado poderá escolher se transferir para outro clone instantaneamente, mas perderá aquele clone.

Assim que o tempo de controle dos clones acabar, os clones vão tomar consciência, se tornando NPCs que o mestre vai controlar, para poder absorvê-los você precisará tocá-los, caso algum clone se afaste, ele se desfaz e você não recupera a vida perdida.

VÓRTEX VISUAL - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Constante.
Conjuração: Canalização.
Estresse: +3.

Ninguém que queira impedir você de chegar ao seu desejo deve entrar no seu caminho, caso contrário haverá consequências. Ao chegar próximo do alvo, você se tornará uma luz forte que como um vórtex luminoso, gira em torno do alvo na velocidade da luz, criando uma barreira isolada no alvo. A luz interna é completamente moldável, e você pode mostrar o que você quiser ao alvo, enquanto você começa a queimar a pele dele, quando o vortex estiver ativo, o alvo recebe 3d6 de dano de Lume, você pode acabar com a alteração antes das rodadas totais.

Enquanto você girar a sua pele irá queimar por conta da velocidade absurda, recebendo 2d6 de dano + 2d8 de dano de estresse por rodada.

VISLUMBRE - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando você recebe um ataque, como uma tentativa de proteção, um sentimento de esperança preenche toda a sua pele, lançando um clarão como uma explosão do seu corpo. Todos os aliados à sua volta, veem a melhor memória que poderiam ter, acalmando a mente deles, causando calma, diminuindo o Nível de Estresse deles em 3d6. Inimigos que estiverem presentes, são queimados pela luz intensa, recebendo 2d8 de dano de Lume.

VELOCISTA RELUZENTE - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 20 metros.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A sua ambição brilha novamente, querendo alcançar rapidamente a recompensa final. Você distorce a velocidade da luz no espaço atrelado ao seu corpo, se deslocando extremamente rápido para pontos específicos, como um clarão

FISSÃO OCULAR - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 32 metros.
Ação: Constante.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

A vontade invade o seu ser, os seus olhos lotados de desejo que começam a brilhar, e instantaneamente uma explosão extremamente forte de luz é disparada deles, atingindo o alvejado criando um estrago radioativo. Um raio é disparado do seus olhos causando 4d8 de dano de Lume no alvo por turno, aumentando o seu NE a cada dano causado. Ele não pode ser desviada, apenas defendida por coberturas.

FADIGA LUMINOSA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Essa alteração só atinge animais comuns e humanos.

Da sua mente você libera uma forte onda de luz violeta no solo que viaja e ilumina tudo em um raio de 10 metros, a luz tem um efeito muito singular no cérebro humano reduzindo sua capacidade de visualização causando tontura que desencadeia o cansaço, adormecendo levemente os alvejados. Inimigos que visualizam a luz suave podem fazer um teste de Resiliência + MEN, caso resistam, eles terão suas defesas e esquivas reduzidas em -20 por uma rodada, e não poderão executar nenhuma alteração, proteção surreais são instantaneamente desabilitadas, se falharem os alvo desmaiam em sono por 3 rodadas.

CLARÃO DILACERANTE - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 5 metros.
Ação: Ação livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Os desejos mais fortes do seu corpo se concentram em um feixe de luz canalizado na ponta dos seus dedos, você corta o ar com um brilho acentuado e uma luz sólida se propaga no ar em alta velocidade, causando 5d8 de dano de Lume e Cortante.

AURORA CORRUPTIVA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 15 metros.
Ação: Constante.
Conjuração: Canalização.
Estresse: +4.

Todos os sentimentos que te motivam se expandem através do seu tórax que vão convertendo em luzes verticais, semelhantes a uma aurora boreal mas com apenas uma cor. Todos os inimigos em um raio de 15 metros acabam tendo os seus corpos destruídos por níveis elevados de radiação, causando 1d12 de dano de Lume por cada turno da rodada.

IMAGEM DO TEMPO - 3º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Indeterminado.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A.

Prever os caminhos é essencial para atingir os seus objetivos, com o coração cheio de ambição, um feixe de luz sai das suas mãos e transpassa o corpo do múltiplo alvo em instantes, um espectro visível apenas por aliados é formado fazendo movimento à frente deles, antes mesmo das ações dos inimigos, causando previsões visuais dos seus próximos passos. Todos os aliados ao seu redor recebem +5 de Defesa por 3 rodadas.

Enquanto os seus aliados estiverem sob o efeito da alteração, sua percepção visual desacelera no tempo, vendo todos à sua volta se moverem lentamente, ficando neste estado equivalente a 1d6 dias, e aumentando o seu Nível de Estresse em 2d6 por cada dia.

IMAGEM INEXISTENTE - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Canalização.
Estresse: +4.

O prazer se alastra pela pele, criando um vácuo de imagem no seu corpo, deixando ele transparente garantindo +25 de esquiva por 4 rodadas, se canalizar por um turno, você é capaz de deixar seu corpo inteiramente intangível por 4 rodadas, impossibilitando qualquer chance de ser alvejado e atingido. Atacar um inimigo durante o efeito garante acerto crítico e desfaz a alteração.

O Fágo

Como uma inundação de sentimentos negativos, como tristeza, solidão, vazio, vulnerabilidade e seus semelhantes. O Fágo é resultado de quem quer preencher o vazio do mundo, para criar o aconchego necessário para o seu refúgio, tudo que o Fágo toca, será replicado nas profundezas dessa essência emocional, uma região individual de cada alterador que leva todos os seus sofrimentos por água abaixo.

Refúgios podem se manifestar de maneiras diferentes de acordo com a mente de cada indivíduo que foi afetado pelo fágo. Sempre que o seu corpo fica sob o efeito da Doença de Fágo, O Refúgio se torna acessível, a doença é perdida após receber dano surreal de qualquer essência que não de seja Fágo.

O REFÚGIO - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você aplica a Doença De Fágo no seu corpo. Você pode acessar o refúgio, um reflexo da realidade criada pelo seu fluxo. Esse mundo é idêntico à realidade principal, só que é dominado por luz azulada, é possível notar uma distorção e se assemelha a reflexos de luz na água.

Durante o combate, você pode ir e vir no Refúgio, enquanto estiver dentro dele, ganha o dobro de mobilidade. Você pode atacar alvos saindo do Refúgio causando +5 de acerto no ataque e crítico garantido. Em troca de 1d6 de Fólego.

SEMPRE ADOECIDO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

Você aplica a Doença De Fágo no seu corpo. A forte sensação de angústia dá sentido à dor da sua mente fazendo o seu corpo se sobrecarregar com os seus próprios pensamentos de auto sabotagem e se alimentar das suas frustrações. Caso tenha 5 pontos de NE, você pode devorar 1d4 desse valor. Em troca de 1d6 de Vida.

CULPA LÍQUIDA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Sempre que um aliado for alvejado, recebendo dano ou não, você acumula +1 carga de Culpa, podendo acumular até 5. Ao atingir o máximo de cargas o seu corpo se desmancha em uma poça de Fágo vivo, que vai atrás daqueles que te enchem de culpa, você emerge do chão, agarrando o alvo e reduzindo a Defesa dela pela metade. Você ainda pode ser atingido por ataques físicos e surreais.

EMPATIA FORÇADA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A sensibilidade não é o fator principal de muitos, mas a tristeza mostrará o contrário. Um chicote de Fágo se levanta na direção do alvo, molhando ele, com uma explosão de água no corpo, o líquido se infiltra no alvo e se espalha por todo o corpo, vinculando vocês até a morte. Agora todo o dano que você receber é repassado para ele também, mas o valor é reduzido pela metade. Além disso, o seu NE aumenta em 1 a cada fim de rodada. Apenas um alvo pode ser vinculado por vez e o vínculo dura 4 turnos.

Se o alvo morrer, todo o sangue esvaído de seu corpo, vem como água corrente em sua direção, subindo pela sua pele, protegendo as suas feridas e as deixando com tons azulados em volta do seu corpo gerando um proteção de 1d6, ao finalizar a cena essa proteção desaparece.

PRESENÇA AMARGA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A energia do amargor e da insatisfação apodrecem seu coração, você toca na sua pele enquanto o seu corpo gera escamas rígidas azuis sobre ela, como um sistema de defesa, criando uma armadura sobre o seu corpo, dando +3 de Defesa Física até o fim da cena. Além disso, aberrações de 1º Grau, são provocadas por você, impedindo que elas ataquem outros alvos e priorizando você para alvejar.

VÍNCULO DE APOIO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Ao tocar em um aliado, suas veias sanguíneas entram como agulhas no corpo dele e se fundem, seu organismo junta-se ao organismo do seu colega por 4 turnos, agora o dano que ele receberá será mitigado de acordo com o seu **NE** atual e será enviado para você. Ao final do efeito, os seus organismos irão se separar e a cada 5 de dano que você tenha mitigado irá se converter em +1d4 de pontos cura.

Você pode cancelar essa Alteração a qualquer momento.

SOLIDÃO COMPARTILHADA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você só pode usar essa alteração caso esteja sob o efeito de Doença de Fágo e enquanto essa alteração estiver ativa, a sua mobilidade é reduzida pela metade.

A solidão é boa demais para ser sentida apenas por uma pessoa, então, a empatia toma conta do seu corpo, girando o mundo de ponta cabeça, levando você e mais um inimigo para O Refúgio, com apenas um estalar de dedos. O alvo vê o mundo girar em horizontal, entrando no seu Refúgio.

Além disso, você recebe duas alterações únicas que não precisam de testes:

INFILTRAR: você ergue a mão e consegue sentir a pele do alvo na ponta do seus dedos, enquanto você se movimentar poderá usar uma ação padrão para apodrecer a pele do alvo, causando 1d6 de dano de Fágo.

PIEIDADE: ao chegar perto do alvo, você pode usar uma ação completa para acabar com o sofrimento da vítima, abraçando ele e transformando em Fágo puro, matando-o.

O alvo levado ao Refúgio, deve fazer testes de ataques para romper o solo translúcido, para abrir uma passagem de volta à superfície. 3 testes bem-sucedidos libertam o alvo.

DOR NECESSÁRIA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Do seu corpo emergem três orbes de fôgo que flutuam à sua volta. Sempre que o sangue do seu corpo for derramado, um dos orbes irá absorvê-lo no mesmo instante. Tendo 3 orbes preenchidos, eles se juntam dando origem a uma esfera de sangue, a mesma, irá de encontro com seu corpo, dando 2d8+3 de cura. Essa alteração é de alta pressão, qualquer alteração ativa no seu corpo naquele momento, será anulado por ela.

PESO DO SOFRIMENTO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Gerando energia instável sobre seu corpo, seus braços são preenchidos por um líquido azul fluorescente, que pode ser visto em movimento por debaixo da sua pele.

Você receberá +3 de Bloqueio.

Para cada ataque bloqueado, você ganha 1 carga energética, podendo liberar a energia a quando tiver 3 cargas em posse, causando um enorme abalo à sua volta e derrubando todos em uma área de 5 metros, para cada inimigo atingido.

MELANCOLIA ETERNA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando você receber dano físico ou dano surreal 3 vezes seguidas no mesmo combate, o seu corpo gera uma pressurização no último inimigo que te alvejou, trancando sua passagem de fluxo, impedindo-o de alterar e se defender por 1d4 rodadas.

Após pressurizar o seu inimigo, você pode remover um efeito negativo presente no seu organismo causado no combate.

VULNERABILIDADE - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Seu corpo se desfaz em líquido de Fogo, avançando no alvo que você deseja. Ao atravessá-lo, o alvo receberá o status Brecha, agora, todo o dano que o alvejado receber, será acrescentado +1d4 de dano Fatal, reduzindo sua vida máxima, assim que o alvo atingir a vida do dano fatal, ele explode.

AFOGAR MÁGOAS - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 50 metros.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A necessidade da melancolia é desejar a inércia ao mundo, você começa a soltar uma cachoeira de lágrimas no chão de maneira intensa alagando todo o local, você diminui o seu estresse em -5 e ganha +10 de Defesa Surreal, inimigos e aliados têm suas mobilidades reduzidas pela metade, inimigos que são derrubados na água são encharcado pelo Fogo, e recebem o efeito Frágil, as defesas gerais do alvo são reduzidas em -2d6 por 2 rodadas.

LUAR ACLAMADO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 50 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você só pode usar essa alteração caso esteja a noite.

Ao cair da noite você sente uma tristeza melancólica muito forte acompanhada de uma melodia marcante que ecoa na sua mente, essa energia fica guardada até você expor suas dores aos céus, clamando por alívio, ao fazer isso, você libera uma neblina vaporosa e azulada, todos os que inalarem, tem uma nova percepção da lua, que fica imensa no topo de suas cabeças, uma visão assombrosa do satélite natural, um sentimento de impotência toma conta dos inimigos, deixando todos os testes com -2d12 por 1d4 rodadas. Aliados não podem visualizar essa alteração.

VAI FICAR COMIGO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Enquanto você estiver com o refúgio ativo, você pode segurar o inimigo e levá-lo para baixo, ele pode resistir fazendo um teste de **Atletismo + FOR**, caso tenha sucesso, você deixa ele preso no seu refúgio. Se você deixar ele lá, ele não morrerá, e pode tentar sair de diversas formas e pode te perturbar quando você voltar para o refúgio. Além disso, você pode ouvir os gritos dos seus presos, caso tenha mais de 3 presos, eventualmente você terá que fazer um teste de estresse com o mesmo valor dessa alteração, ouvindo os gritos daqueles que sofrem no refúgio.

REPRESÁLIA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Gera uma área com uma influência muito forte do Fágo, impedindo um dos três tipos de distorção de ser executado até o fim da cena. Apenas válido para alterações feitas por alteradores inimigos.

SOLITUDE HÍDRICA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

A tristeza invade o seu coração, deixando ele frio e congelado, e a sensação de solidão profunda é pior do que nunca. Todos os seus aliados desaparecem para você, você não os vê e de maneira alguma, podendo enxergar apenas inimigos. O seu peito é partido ao meio, liberando uma cascata de Fágo, produzindo pequenas correntezas que vagam em busca dos seus inimigos, ao atingi-los, o Fágo cobre o seu corpo rapidamente, reduzindo sua defesa a zero. Para manter o efeito você deve continuar se concentrando nisso, mas a calma e silêncio absurdo dentro do Fágo, perturbam os seus pensamentos.

VALE PROFUNDO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A.

Suas mãos vão em direção ao solo, substituindo o piso por Fágo azul cristalino, gerando espelhos hídricos que refletem as suas inseguranças. Milhares de versões do seu passado aparecem como reflexos na água, você separa um passado específico e recente para aguardar seu fluxo, o próximo dano fatal que você receber, o seu corpo desmanchará em água, reaparecendo do seu próprio reflexo. Após garantir a sua sobrevivência, o seu corpo se recusa a entender, até o fim do combate você fica apenas com 8 de Nível de Estresse máximo.

PESAR DO REPLICANTE - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você abre a sua mão e uma grande quantidade de Fágo líquido começa a vazar da sua palma, ao tocar no chão, uma forma sai da água, criando uma cópia de alguma aberração de até segundo grau que você tenha encontrado e derrotado, todos os seus status e valores são replicados, mas esses valores reduzidos pela metade, menos os valores em atributos e perícias. A criatura dura enquanto ela estiver com pontos de vida.

A criatura é incontrollável caso você não a domine, para controlar a criatura você deve gastar a sua ação de movimento e no lugar disso, você terá controle total de todas as ações daquela aberração. Além disso, você pode anular a alteração gerando pressão interna que implode a aberração, gerando uma onda de Fágo em volta dela, alvos atingidos ficam fragilizados por um manto azul de Fágo, todas as resistências deles são anuladas por 1d4 rodadas.

O Praxx

Caminhando pelas correntes elétricas, a essência caótica não consegue parar no mesmo lugar porque tem fome de movimento, podendo distorcer as leis de tempo e espaço, criando colapsos no mundo. Em manifestação, o Praxx, precisa de humanos para se manter, sem um corpo essa essência se perder no plano material, é comum ver humanos de olhos brancos com pupilas com um forte amarelado enquanto os seus corpos estão energizados, além de apresentar campos elétricos como raios em seus entornos, na presença de humanos energizados é comum ver estática e mal funcionamento na grande maioria dos aparelhos além dos seus pensamentos ficarem embaralhados e confusos, como se estivessem vivendo momentos diferentes ao mesmo tempo, o pior de tudo, é que você também é capaz de sentir o tormento pairar no ar.

Sobrecarga: ao obter qualquer alteração de Praxx, você pode absorver a energia de objetos ou fontes que armazenam eletricidade, ao fazer isso, você recebe o status de sobrecarga e pode gastar acesso ao bônus das alterações que possuem efeitos de sobrecarga. (Para usar essa habilidade você precisa pelo menos ter uma alteração de Praxx no seu código genético.)

TRAVA ESTÁTICA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você lança um lampejo elétrico nos mecanismos do objeto alvejado, bloqueando o seu funcionamento, alavanca, botões, celular, câmeras, armas, e todo o tipo de tecnologia ou mecanismo fica travado ou inativo até você liberar a alteração, para manter um aparelho inativo ou travado, você precisa doar um pouco da sua mente se concentrando em manter a alteração ativa, por isso não poderá executar nenhuma alteração.

Sobrecarga: após um aliado receber qualquer quantidade de dano, você pode usar a sua reação, fazendo o ferimento daquele turno, voltar no tempo e se fechar, até o fim do combate. Caso o combate acabe e o aliado ainda esteja com a trava estática ele pode receber o dano ou você toma no lugar dele.

INVADIR TELAS - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você canaliza o seu fluxo para fora do seu corpo, se transformando em energia pura, ao usar esta alteração, você pode entrar em circuitos e visualizar coisas através de suas telas, o seu corpo fica inativo até você voltar para ele.

Sobrecarga: enquanto você estiver dentro do aparelho você pode se sobrecarregar destruindo ele e voltando ao seu corpo. Ou você pode viajar entre os aparelhos, se materializando na saída da tela do mesmo.

REPETIR E REPARAR - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Uma memória repentina se aloja na sua mente, o último ataque de um aliado é repetido por você. Causando metade do dano causado pelo seu aliado +1 de dano de Praax para cada ponto de Estresse que você tiver atualmente.

Sobrecarga: você dispara um raio de estática no aliado da sua preferência e cura a mesma quantidade de estresse atual.

INVERSÃO TEMPORAL - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 8 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Sua empolgação muda como o tempo espaço funciona por um breve segundo. Você troca de lugar com qualquer alvo inimigo no alcance de 8 metros de distância, colocando ele no seu lugar e travando vocês dois no tempo por 1d4 turnos. Para cada rodada que você estiver preso você ficará inalterável e se cura em 1d4.

Sobrecarga: você gera um campo de força que trava o tempo, nada nem ninguém consegue mexer ou interagir com nada, qualquer alterador pode desfazer essa alteração, a DT equivale aos seus dados de **alteração + MEN**.

DINAMISMO - 1º Grau

Distorção: Completa.
Alcance: Pessoal + 15 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +1d6.

A adrenalina é um grande combustível para os músculos, aumentando suas capacidades motoras fazendo o seu corpo deleitar-se com a energia, contraindo cada elétron no ar. Você pode se mover 2 vezes nesta rodada, após gastar suas duas movimentações você pode se lançar em até 15 metros de distância, a sua forma se desfigura no percurso, virando uma massa de energia elétrica que se choca contra a região, criando um forte campo magnético na área, enraizando os atingidos, impedindo que façam ações de movimento.

Sobrecarga: após atingir o local, você pode dobrar o tempo, voltando para o ponto inicial da alteração.

PASSOS ELETRIFICADOS - 1º Grau

Distorção: Especial.
Alcance: Raio de 32 metros.
Ação: Movimento.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

A empolgação comanda o seu corpo enquanto o seus pés desfilam no solo e as pernas sem controle trazem o passo que comanda o ritmo do local, pelas próximas 3 rodadas, você só pode fazer ações de movimento, o constante movimento criam um campo elétrico no ambiente em um raio de 32 metros, a energia invade a corpo de todos os aliados expandindo os músculos de suas pernas, aumentando a mobilidade deles em 2d6, na rodada final, você fica completamente energizado liberando uma descarga elétrica em todos que estão presente no local, "Linha tênue" tem o seu estresse reduzido .

Sobrecarga: você se transformar em uma espectro elétrico que avança rapidamente e pode atravessar todos os tipos de corpos orgânicos, inimigos atravessados tem suas defesas físicas reduzidas em 2d6 enquanto você estiver eletrificado, se você atravessar aliados, eles avançam no tempo, dando mais uma oportunidade de ataque e os tiram do efeitos linha tênue, você não pode atravessar o mesmo aliado no mesma alteração.

REPULSAR E ATRAIR - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você cria duas aura magnética negativas, um fraca e outra forte, esses pontos podem ser pessoas ou objetos, caso eles estejam próximos um do outro, a aura fraca será repentinamente arremessado para o lado oposto da aura forte, caso ele bata em algo, receberá o dano base de um terreno, que equivalente a 1d6 de dano. O dano desta alteração pode variar de acordo com o tipo de terreno. Você também pode fazer o inverso, ao transformar um dos pontos em positivo, fazendo o alvo ser atraído para o pólo negativo.

Sobrecarga: a pressão de impulso entre os dois alvos fica extremamente intensificada, gerando uma explosão elétrica causando 2d6 de dano de Praxx na área. Caso sejam de pólos diferentes, assim que os alvos entrarem em contato eles criam uma área magnética maior, atraindo um terceiro alvo próximo.

META-AURICULAR - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A sua mente se torna capacitada além do comum, você começa a captar sons que antes o seu cérebro não seria capaz de absorver, podendo ouvir sussurros e conversas de muito longe, além disso, você também pode ouvir frequências de rádios, comunicadores e qualquer outro aparelho que use frequência.

Sobrecarga: se você olhar fixamente para uma pessoa, você pode invadir a sua mente de maneira sutil podendo ouvir os seus pensamentos por um curto período de tempo, o tempo é determinado pelo mestre de acordo com as circunstâncias.

CAMPO ELÉTRICO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 12 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Enquanto você luta, a adrenalina corre no seu sangue e centenas de pensamentos involuntários se descontrolam na sua mente. Você libera uma quantidade significativa de energia estática no ar, causando uma instabilidade nas moléculas de ar, você pode alterar tudo o que se propaga pelo ar, mudar a direção de gases, controlar névoa e manipular o alcance dos sons, bem como mudar o barulho de um som ou até a voz de alvo e suas falas.

Sobrecarga: você cria uma bolha de energia com 12 metros de área, desestabilizando as moléculas de ar, nenhum tipo de projétil pode viajar nesta bolha, caso passe algum projétil, o mesmo será puxado imediatamente ao solo.

TROCA POLARIZADA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando a ansiedade toma as rédeas, não existem mais leis de espaço. Você se concentra em um alvo aliado, trocando de posição repentinamente, causando uma explosão elétrica em uma área de 3 metros em cada ponto de troca.

Sobrecarga: Se o aliado tiver acabado de tomar dano e você puxar ele, o aliado cura 2d6 de vida. Se você avançar até o aliado, você causa 2d6 de dano de Praax em uma explosão com 3 metros e paralisa todos os inimigos que forem atingidos.

TROCA POLARIZADA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Sobrecarga: você acaba perdendo a massa do seu corpo no tempo e criando sequências de eventos controladas.

Na primeira rodada você se transforma em energia pura, e não poderá interagir, mover-se, atacar ou receber dano de nenhuma fonte, mas você gerará 1d6 carga elétrica. Você perde todos os efeitos e condições negativas que estiverem aplicadas a você.

Na segunda rodada você pode liberar uma onda que viaja em até 5 metros pelo solo reduzindo 2 pontos de NE, para cada aliado energizado, você ganha 1d6 Carga Elétrica.

Na terceira rodada você pode lançar um raio que viaja até 5 metros, liberando uma descarga elétrica no solo sem ferir ninguém, diminuindo em 2 o seu NE para cada Carga Elétrica que você gerar, a energia elétrica queima pensamentos ruins, trazendo relaxamento.

TREMULAR - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A ansiedade domina corrompendo a sua estabilidade física, o seu corpo começa a tremular no tempo, deslocando você da realidade. Você recebe 1d6 de dano pelas próximas 3 rodadas e fica imune a dano de qualquer origem.

Sobrecarga: você dispara uma raio com alcance de 12 metros criando uma onda de movimentos involuntários no alvo, aplicando desvantagens em ataques a distância e corpo a corpo.

EVENTOS INCONTROLÁVEIS - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Chega de calcular os passos, agora está na hora do imprevisível assumir as rédeas, você deixa todas as suas ações ao acaso do fluxo, liberando a ansiedade do seu ser. Você não tem mais chance de acerto pela próximas 4 rodadas, após usar essa alteração, você depende do acerto do caos, para cada dano que você e seus aliados recebem, você ganha +1 próton, uma pequena esfera de raios amarela, cada próton que circular o seu corpo te garante um ponto de acerto do caos, o acerto do caos substitui os dados de acerto, chegando até o limite de 20 pontos, quando você acertar um ataque em um inimigo com o acerto do caos, os seus prótons reduzem pela metade.

TILINTAR- 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 12 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você se enche de ansiedade, e avança como um lampejo elétrico no atacante, paralisando ele e o atravessando, ao atravessá-lo, linhas de estática se formam no seu corpo e no corpo da vítima, enquanto você resistir às tentativas de movimento do alvo, você deixa ele paralisado por tempo indeterminado, o alvo deve fazer um teste de FOR + MEN para se libertar do efeito.

Você pode dissipar o efeito do Tilintar antes mesmo do alvo se libertar, puxando as linhas do corpo dele, causando 2d6 de dano de Praxx, se você causar dano no inimigo, o seu corpo se encher de energia, ficando sobrecarregado.

ELÉTRO-SONORO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: 4 rodadas.
Estresse: +4.

Você se concentra no passado, principalmente nos seus gritos de desespero que ecoam na sua mente involuntariamente, você altera a realidade, criando uma camada de som separada por 4 rodadas, onde apenas os seus aliados e as pessoas que você sincronizou nesta camada podem se ouvir e comunicar, enquanto essa camada ficar ativa as pessoas ainda podem notar suas bocas e seus corpos demonstrando possíveis sinais sonoros, mas não poderão ouvir nada, a surdez específica só se aplica naqueles que estão fora da camada de sincronia.

Sobrecarga: suas mãos ficam incandescentes com energia de Praxx, quando você estalar os dedos, libera uma onda estática com sons dos mais variados tipos nos ouvidos dos alvos, desmaiando todos os inimigos na área por 2d8 turnos. O alvo precisa fazer um teste de MEN + FORTITUDE, aquele que resistir fica atordoado por 1d4 turnos.

INSTABILIDADE - 3º Grau

Distorção: temporal.
Alcance: pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +4.

A sua mente é invadida por milhões de visões do futuro, os caminhos sem fim são expostos diante de você. O alterador ganha 2 Previsões, quando você prever ataques, o mestre deve fazer as jogadas antecipadas, revelando o valor do dado de pelo menos duas jogadas, essas previsões podem ser feitas em alvos diferentes ou no mesmo alvo, você também pode inverter esses valores das jogadas, dando o valor do dado do alvo 1 para o alvo 2, ou inverter os valores da jogada 1 para a jogada 2 do mesmo alvo, causando uma falha no tempo. Caso seja um ataque crítico, o alternador poderá gastar a Previsão para Contra-Atacar com vantagem.

Sobrecarga: se você estiver com efeito de sobrecarga, você pode prever o seu próximo dado e o seu oponente, e pode fazer a inversão dos valores retirados.

PRESSÁGIO ÓTICO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 12 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +4.

Os seus olhos começam a vibrar. O efeito dos olhos dá a capacidade de ver entre as linhas do destino e sua mente capta diversas possibilidades de ações tomadas pelo seu inimigo. Focar em um alvo garante a você 100% de sucesso Esquiva se for alvejado por ele, mas você não pode atacar outro alvo.

Sobrecarga: o seu corpo se transforma em uma massa elétrica, ficando imune a todos os ataques a distância, você compartilha a sua visão com pelo menos 1 aliado e nas próximas 3 rodadas, o aliado pode visualizar as oportunidades precisas de ataque, ficando com 100% de acerto em todas as rolagens de ataque.

TURBILHÃO - 3º Grau

Distorção: Temporal.

Alcance: 8 metros interno/40 metros externos.

Ação: Padrão.

Conjuração: 4 rodadas.

Estresse: +4.

Essa alteração só pode ser usada em combate, caso o alterado tenha um 20 exato no sua chance de acerto.

Sobrecarga: uma ansiedade intensa encharca a sua mente, e rapidamente uma aura eletrizante e incandescente se manifesta ao redor do seu corpo. Ao som dos trovões, o seu corpo começa a puxar toda a energia a sua volta, criando um grande tornado elétrico que gira em torno de você, do lado de fora é possível ver um manto de energia se formando enquanto feixes elétricos são disparados destruindo todo o tipo de estrutura, enquanto do lado de dentro, as pessoas podem acessar um período temporal específico acessando visões precisas do passado vivido por corpos, pessoas, máquinas e aberrações conscientes ou instintivas dentro do efeito da alteração.

Do lado externo da alteração é possível ver o caos, objetos, casas, animais, estruturas que não resistirem, serão puxados ou destruídos, cada feixe do turbilhão atingirá aleatoriamente um alvo possível, causando 10d12 de dano.

RASGA CÉUS - 3º Grau

Distorção: Espacial.

Alcance: Raio de 10 metros.

Ação: Padrão.

Conjuração: Instantânea.

Estresse: +4.

O seu Nível de Estresse precisa estar sob o efeito de Linha Tênuê para usar essa alteração.

A ansiedade domina o seu ser, enquanto os sentimentos na sua cabeça alteram o céu, atraindo a energia absoluta da terra, a eletricidade estrondosa de mil relâmpagos caem sob o seu corpo, enquanto destrói tudo à volta, se você estiver embaixo de um teto, os relâmpagos amarelos destróem tudo em seu caminho para acessar o seu corpo, a eletricidade se espalha a sua volta, causando dano irreversíveis nos alvos atingidos, os raios causam 6d12 de dano de Praxx. Ao final dessa alteração você sai do efeito de linha tênue, reduzindo o seu NE no valor equivalente ao dano causado.

ÁREA DE DISFUNÇÃO - 3º Grau

Distorção: Espacial.

Alcance: 5-20 metros.

Ação: livre.

Conjuração: Ato completo.

Estresse: +4.

O anseio toma conta do seu corpo, gerando um campo de absorção que consome energia elétrica de múltiplas fontes ao mesmo tempo, como lâmpadas, geradores, baterias e objetos eletrônicos. Ao todo são necessários 30 pontos de cargas elétricas absorvidas para atingir a sobrecarga, você pode carregar com 3d6 por turno com uma ação livre. Ao completar essa quantidade, todos os objetos ao seu alcance têm suas cargas elétricas completamente absorvidas pelo seu corpo, que apresentará uma grande quantidade de inquietação como se flutuasse no limiar do tempo e espaço, enquanto você estiver sob o efeito desta alteração nenhum objeto eletrônico dentro do raio de instabilidade poderá ligar novamente, deixando todos completamente inativos até você querer religar. Após consumir a energia necessária, você entra em estado de Hipercarga brilhando em energia e causando 1d6 por turno em um raio de 5 metros, você não lembrará do seu nome, nem do ano que está, muito menos quem você é, você não entende mais nada além dos elétrons, até o fim da cena você não consegue se comunicar nem entender ninguém, mas pode usar todas as alterações de Praxx sem restrições e apenas elas, gastando 1d6 pontos de cargas elétricas para cada uso. Ao final da alteração, você coloca as suas mãos no chão, liberando uma estática que acumulou, criando um extenso campo minado de Praxx, todos os alvos a sua volta precisam fazer um teste de DES + Atletismo, para se movimentar pelo solo sem receber uma descarga elétrica, aqueles que falharem recebem uma forte descarga elétrica, tomando 5d8 de dano. Além disso, você pode voar até 20 metros do chão.

A Ecênia

A essência possessória, Ecênia é o reflexo da arrogância, desdém, aversão, inveja e seus semelhantes, suas alterações são complexas, com a capacidade de reestruturar as funções motoras dos corpos e suas composições biológicas, essa essência acaba sendo perigosa pela sua capacidade hipnótica, podendo causar diversos problemas incapacitantes nos afetados. Para usar toda e qualquer tipo de alteração da Ecênia, é necessário que o alterador tenha total controle da língua e da voz, já que para alterar com essa energia as falas são estritamente necessárias.

Palavras de ordem: todas as alterações de Ecênia são comandadas pela voz por qualquer meio que produza sons, cada uma delas se inicia com você proferindo uma palavra que você compreende como sinônimo palavra origem da mesma, embora as palavras soem diferentes em múltiplas línguas suas anatomias perante ao fluxo são as mesmas então mesmo que o alvo não entenda o efeito é o mesmo. Alvos inimigos podem usar as suas ações de reação para tapar os ouvidos e anular os efeitos das alterações.

Alcance sonoro: a voz tem uma limitação de alcance enquanto a radiação de Ecênia estiver alojada na sua garganta, muitos alteradores usam instrumentos ou aparelhos que ajudam a proliferar as palavras de ordem aumentando o seu alcance. Apenas com a voz, o alcance das alterações é de 8 metros. Para instrumentos que não usam energia ou amplificadores fica em torno de 16 metros. Já para amplificadores elétricos e caixas de som o alcance pode chegar a 32 metros.

NÃO MINTA - 1º Grau

Distorção: Genética
Alcance: adaptativo
Ação: livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você profere a palavra de ordem contra o alvo, envenenando seus lábios e línguas, os descontrolando para além do seu portador.

Todos os testes envolvendo carisma e fala, como mentir, flertar, intimidar do alvejado, ficam com desvantagem até o fim da cena. O alvo pode fazer um teste de MEN + Integridade para resistir ao efeito, a DT do teste é equivalente a sua MEN + Alteração. Caso ele falhe, o alvo não pode mentir na próxima resposta.

PROPAGAR - 1º Grau

Distorção: Genética
Alcance: 1km.
Ação: livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você profere a palavra de ordem contra a região, inibindo qualquer sinal de rádio de se propagar no ar, além disso, você pode distorcer sinais de rádio enviando mensagens da sua escolha para qualquer um que consiga captar.

INFERIORIZAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A aversão domina o seu coração, nada é digno de estar na sua presença.

Você profere uma palavra de aversão contra um alvo, o alvejado recebe o efeito "Psico Vulnerável" ele entra em estado de choque, ficando sem poder usar reações por 3 rodadas. Para manter o efeito, você precisa continuar lançando palavras que ferem a honra ou a mente do alvo de maneira negativa, alvos insanos não podem ser afetados por essa alteração. O alvo deve fazer um teste de Presença + MEN para sair do efeito.

ABSORVER - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Um sentimento de obsessão toma conta do seu ser, a fim de se completar devorando outras pessoas.

Ao recitar o nome do alvo, enquanto olha para ele diretamente, absorvendo memórias, gostos, vontades e personalidade, fazendo o alvo desmaiar instantaneamente.
O alvo que for absorvido, fica inconsciente até os efeitos passarem do seu corpo, os efeitos duram uma cena, enquanto isso, o corpo dele vai apresentar veias verdes que se espalham em círculos a partir do ponto de toque.

AFASTE-SE - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 32 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você exige ao ser da sua frente se nega a atacar você, durante 4 rodadas, o alvo não poderá atacar você.

O alvo deve fazer um teste de Presença + MEN resistir ao efeito. Caso ele passe, o alvo desvantagem em todos os ataques contra você por 1d4 rodadas.

DESFAÇA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Após proferir a palavra de ordem, o alvo imediatamente fará um teste de integridade + MEN para resistir, ao resistir o alvo não é afetado pela alteração, caso o alvo falhe, a ação que ele executou deverá ser desfeita pelo menos se for possível

PROJEÇÃO VOCAL - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Cone de 90º
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

O seu corpo se enche de inspiração, a sua voz se liberta, soltando sons com milhões de variações. Quando você vocalizar, uma grande área à sua frente transforma e organiza o ar de forma cortante, arranhando a matéria e causando dano sonoro em todos os alvos em um cone de 90 graus a sua frente causando 1d6 de dano cortando. Você pode continuar canalizando a sua voz, aumentando o dano em +1d6 por rodada, mas também aumenta o estresse recebido em +1d6.

APODREÇA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você vibra a sua voz por 1 rodada, acumulando quantidades significativas de radiação nas cordas vocais. Durante o próximo ataque do seu aliado, você pode usar sua ação de reação para disparar uma onda de radiação, que aumenta o dano físico causado pelo seu aliado aumentando a laceração ou hematoma da ferida, causando 1d6 de dano para dado de 5 de dano que seu aliado causar.

ATAQUE OUTRO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você profere uma fala de ordem, comandando o próximo ataque do alvo escolhido. Ele pode resistir fazendo um teste de **Presença + MEN**.

NÃO SE MOVA! - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você profere uma fala de ordem, impedindo que o alvo se mova ou ataque, paralisando por completo o seu corpo, enquanto o alvo ficará paralisado por tempo indeterminado até se libertar ou receber dano. Caso o alvo tome dano enquanto estiver paralisado, ele recebe 1d6 de dano adicional e o atacante diminui o estresse em 2d4.

RECUPERE-SE - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você profere uma fala de ordem, anulando qualquer efeito negativo e incapacitante, como cegueira, sangramento, paralisação entre outros. Quando você anula um efeito em um aliado, você cura o seu corpo em 2d6.

CANÇÃO PROTETORA - 2º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: 2 rodadas.
Estresse: +3.

Você começa a cantarolar uma melodia baixa e constante por 2 rodadas. Ao final da canção, escolha um dos aliados para receber o escudo de radiação que distorce todo o tipo de ataque, protegendo ele com 3d6 de escudo por 6 rodadas.

SANGRE - 3º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você profere uma palavra de ordem, desorganizando as células dos corpos orgânicos, causando dilaceração em todos que ouvirem as suas palavras recebendo 3d6 de dano dilacerante.

FECHAR FERIMENTOS - 3º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você profere uma palavra de ordem, reorganizando as células de um dos seus aliados no momento que são feridos. Após um ataque, você pode fechar os ferimentos do seu aliado, recuperando todo o dano que ele recebeu.

ACALMAR ÂNIMOS - 3º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

Você sussurra uma palavra de ordem próximo de um aliado, você pode transferir a quantidade que quiser de estresse do seu aliado para si, mas não pode absorver mais do que a metade do seu nível de estresse máximo.

MORRA POR MIM - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você não entende, como a vida de todos que existem não pertencem a você, mas você será o dono, e como dono, lhe é reservado o direito de fazer o que bem entender com elas, você pode sussurrar na mente de um alvo e dar a ele a ordem de se matar, podendo escolher qualquer arma que ele tenha em posse para realizar o ato.

O alvo, ao realizar o ataque a si mesmo, irá transferir metade do dano que recebeu em cura para você, caso o dano que o alvo causar a si seja igual ou maior a sua quantidade de vida naquele momento, ele morrerá instantaneamente, acabando com sua própria vida.

DOMINAÇÃO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você sussurra uma palavra de ordem próximo de um inimigo tomando o controle absoluto do seu corpo. Agora aquela pessoa te pertence, você pode fazer qualquer comando com ela, mas a cada rodada o indivíduo controlado recebe 1d6 de dano. Essa alteração só funciona com humanóides simples

DESAPAREÇA - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A.

Você profere uma palavra de ordem, anulando a existência de qualquer coisa, que tenha a vida equivalente a quantidade de NE que você tem acumulado, quando você usar essa alteração e consegue desaparecer com o massa corpórea desse indivíduo, você entre em linha tênue.

Transformatas

A condição de **Transformata** só pode ser adquirida ao nascer, podendo ser implantada em um feto durante sua gestação, manifestando-se de maneira hereditária ou por mutação genética. Trata-se de uma condição rara e recessiva. Apenas humanos e inumanos conseguem manifestar essa mutação por conta da sua condição genética de alta relação com o fluxo, que lhes confere a capacidade de se transformar em armas ou objetos à sua escolha, mantendo a consciência e a capacidade de se alterar, com algumas limitações. **Para obter essa Mutação é preciso gastar o seu gene primordial**

Jogabilidade

Dentro do sistema do jogo, ao ser um **Transformata**, o seu personagem fica permanentemente com **-5 de NE máximo**. Enquanto estiver transformado em arma, você não pode receber dano direto por ataques físicos nem por alterações materiais, sendo afetado apenas por alterações psíquicas.

- **Vínculo:** Enquanto um portador o segura, ele consome **3 pontos de NE máximo**.
- **Reflexos Compartilhados:** Enquanto estiver portando a arma, o **Transformata** influencia os movimentos corporais do portador. Isso permite ajudar o transformata ajudar o portador a esquivar de ataques com um reflexo sobre-humano através de um **teste versus**, usando sua ação de reação. Contudo, essa manobra aumenta o **NE** de ambos em **+1**.

Nota sobre Objetos: Você pode se transformar em qualquer objeto avulso que desejar, dependendo da complexidade. Não se aplica a casas, prédios, maquinários ou objetos muito complexos dos quais você não tenha completa noção de funcionamento.

Combate

No combate, os **Transformatas** são sempre os primeiros a realizar as ações. Ao usar uma ação livre no início de cada rodada, eles podem escolher entre:

- Somar seus pontos de **MEN** no dano de ataques de dano direto do portador.
- Somar sua **INT** aos pontos de acerto do portador.

Estresse e Dano: Sempre que seu portador receber dano, você aumenta o seu **NE** em **1**. Ao entrar em **Linha Tênu**e enquanto estiver transformado, você recebe **1d6 de dano** para cada ponto de **NE** adicional, aplicado diretamente na vida como **dano abstrato**.

Você sente a dor do seu portador, o que pode causar a perda da concentração da forma, fazendo você retornar ao estado normal repentinamente com várias marcas de corte claras e multicoloridas espalhadas pelo corpo.

Mecânicas de Ataque:

- **Tipo de Dano:** Você pode controlar o tipo de dano causado, alternando entre **dano surreal** ou **dano físico**.
- **Dados de Dano:** O dano é rolado pelo portador. Todos os **Transformatas** causam **1d8** de dano, aumentando para **1d12** caso o **Transformata** esteja com os **3 status de bem-estar** ativos. Sendo eles; Confortável; Alimentado e Relaxado.

- **Sobrecarga:** O portador pode gastar **1d4 de NE** para aumentar em **1** a quantidade de dados no ataque ao portar o **Transformata**.

Forma e Restrições

É importante ressaltar que, enquanto estiver em forma de arma ou objeto, o **Transformata** não é considerado um corpo. Isso implica nas seguintes diretrizes:

- **Imunidade a Alterações Orgânicas:** O **Transformata** não pode receber alterações genéticas em seu benefício, como curas ou proteções físicas, enquanto estiver transformado.
 - **Redirecionamento de Efeitos:** Todas as alterações corporais lançadas pelo **Transformata** recairão exclusivamente sobre o portador, não afetando o **Transformata** em si.
 - **Acúmulo de Efeitos:** Nenhuma alteração pode ser sobreposta, duplicada ou ter seus efeitos acumulados. Isso se aplica a alterações como, por exemplo, **Mantra da Ira** ou **Momento Intenso**. Prevalece sempre o efeito de maior magnitude ou o mais recente, sem somar bônus idênticos.
-

Tipos de Transformação

Todas as armas de curto alcance e suas características estão disponíveis para o uso dos **Transformatas**. Todas as armas de longo alcance também estão. **Armas anômalas** e **de dobra** não estão disponíveis para o uso.

Vínculos

O uso do **Transformata** não se limita apenas à sua utilidade como arma; as emoções e a natureza das relações entre os envolvidos influenciam diretamente na sincronia com o portador.

- **Amantes:** Quando o portador é o seu interesse romântico (amor/namorado), você gera um **escudo de plasma** ao redor dele no início do combate. Este escudo protege o portador em **1d6 de dano direto** e dura até ser quebrado.
- **Melhores Amigos:** Ao causarem um dano crítico, a empolgação da amizade aumenta a moral da dupla. Isso concede um bônus de **1d8 na chance de acerto** nos próximos ataques do portador, com duração de **1d4 turnos**.
- **Familiaridade:** Se o portador for alguém da família do **Transformata** (ou considerado como tal), vocês emanam uma sincronia de calma e proteção mútua. Ao utilizarem a **Ação Padrão** de ambos simultaneamente, vocês podem meditar, diminuindo **1d4 de NE** para um dos dois.
- **Conhecidos:** Para aqueles que se conhecem há pouco tempo e possuem apenas respeito mútuo, não há bônus nem ônus aplicados à relação.
- **Relação Abalada:** Caso o **Transformata** guarde rancor ou exista um conflito negativo entre vocês, a sincronia é prejudicada. Todas as rolagens de atributos ficam com **desvantagem** e o portador não recebe nenhum tipo de bônus vindo do **Transformata**. Além disso, caso haja uma falha crítica na rolagem de ataque, o **Transformata** volta a forma comum de maneira repentina por rompimento de vínculo.

AS REGIÕES

Cidade Monte cego

“A grande metrópole, vai devorar a sua alma, os seus tokens e todos os seus sonhos, evite isso devorando a cidade primeiro” - Disse Alamir Tekraj, o primeiro presidente de Monte Cego.

Monte Cego uma cidade estado, extremamente grande e imponente, embora seja uma metrópole existem muitos bairros restritos e isolados, por conta de problemas com níveis altos de pressão emocional.

Ao andar pela cidade é possível sentir o cheiro da energia emocional, um cheiro floral proveniente do fluxo que se mistura com sangue e a poluição das ruas. Você encontra de tudo aqui, lojas de armas, comidas estimulantes, medinômalos e milhões de outras coisas em cada esquina, basta ter tokens para acessar tudo que você mais deseja da cidade. As cidades são divididas por alguns distritos, sendo eles, distritos de origem, anexados e distritos isolados.

Os distritos de origem são as principais regiões de Monte Cego que foram criadas antes do conflito dos anexos, sendo eles: Cristália, São Máximo, Jardim de Vidro, Benti Ápolis, Colinas Frias e Hingabana

Distrito - Cristália

Um bairro comercial, com aluguéis caros e comércio de luxo, as melhores baladas estão aqui, assim como as melhores drogas, bebidas, comidas, corpos e os melhores assassinos. Conhecida pelas suas atividades noturnas e extrema violência, Cristália é um prato cheio para a juventude de Monte Cego, a faixa etária dos frequentadores dessa região é em torno de 20 - 32 anos durante a noite.

Já durante o dia apenas os moradores do bairro permanecem, e trabalhadores ou líderes comerciais, com seus carrões, vestidos a caráter para os eventos do mercado de luxo durante o dia e a tarde. Os pontos mais interessantes dessa região é a praça dos assassinos, um boato que circula na área alegando que alguns comerciantes na ala A20, tem símbolos marcados discretamente no interior das suas lojas, indicando que tipo de assassinos são e se estão aceitando novos serviços. Outros pontos são: a casa de cuidados da família Bathias, alguns alegam que eles conseguem curar a maioria das doenças relacionadas ao fluxo por um preço acessível à comunidade alteradora; O grande prédio da InkCorp, uma corporativa dona de um grandes prédios com janelas hexagonais de cristal que domina os escritórios da região, aglomerando todo o tipo de trabalho no seu interior, além de distorcer a luz do sol que batem nas suas estruturas, refletindo em milhares de fragmentos.

Full Skyer é o maior prédio do distrito, lá está a sede da Cógnota, uma marca de distribuidores de genes aprimorados, envolvida em vários escândalos de superexploração da mão de obra de trabalhadores e uso de seres humanos das periferias para produção de novas memórias do fluxo, Augusto Torrero, o dono da empresa, nega qualquer tipo de atividade ilícita, e diz que todos os materiais extraídos para aprimoração, são coletados da exploração exclusiva do fluxo.

Distrito - Benti Ápolis

Perdido no tempo, Benti Ápolis é um distrito residencial com baixa densidade demográfica e completamente abandonado à própria sorte, você consegue encontrar algumas casas habitadas enquanto vaga pelas ruas estranhamento perfeitas, sem defeitos, com postes funcionais, grama verde e pequenos subúrbios organizados como áreas residências perfeitas, uma ponte de ferro enferrujado e correntes liga a cidade que fica do outro lado do Rio Piquê, poucos se arriscam a ir lá, mas o que se arriscam e conseguem retornar, dizem que conseguem coletar grandes quantidades fluxo das ruas da cidade que sempre estão com em quarto grau de pressão emocional.

Existem poucas pessoas que vivem na cidade, a maioria dos seus habitantes são Inumanos, já que resistem às perturbações do fluxo em graus mais elevados, mas a cidade não se resume apenas aos pesadelos, muito lugares com recompensas valiosas e muito tempo perdido são caçados por nômades de todas as partes do mundo, transformando a cidade em pequeno pontos de guerra.

A cidade é completamente móvel, nada fica parado por muito tempo, os bairros geralmente se reajustam no mapa da cidade, sem avisar ninguém, desde que não sejam observados por ninguém, a cidade tem a fama de que nada é a mesma coisa em nenhuma hora do dia, portas desaparecem, mercado somem, casas e bairros inteiros são vistos em diversas localizações diferentes todos os meses. Para manter algumas regiões nas localizações exatas, as comunidades que vivem lá contam com os Vigias, um grupo de pessoas que oferecem o serviço de não tirar o olho dos bairros, e manter as localidades importantes no seus locais de origem. Já foi notado que esse comportamento vem da própria cidade, ela se alimenta de fluxo, por isso é preciso que as pessoas habitem as suas ruas, e quando não existe ninguém naquela localização, ela simplesmente move casas e prédios para região na busca de gerar alguma interação.

A cidade em si não é uma anomalia pensante, mas sim uma memória incompleta da cidade que antes recebiam muitos investidores, era amplamente comentado que região iria gerar muito lucro para a especulação imobiliária, então o sentimento de anseio e conquista se apossou das cordas que organizam a cidade, tornando ela um lugar inabitável.

Embora tudo isso possa ser um empecilho, é comum pessoa extremamente pobres contarem com a ajuda da cidade para sobreviver, elas conseguem viver vidas normais até certo ponto, Benti Ápolis dá abrigo, moradias gratuitas, dá comida com mercado que se abastecem sozinhos, como se a cidade quisesse agradar as pessoas. Mas todo o cuidado é pouco, ela também se alimenta do medo, e do desespero, existem relatos de portas desaparecendo durante a noite para aberrações acessarem

a casa, causarem terror nos moradores derramando o fluxo deles na realidade, Benti Ápolis sabe como causar terror em quem se arrisca a viver nas sob a sua guarda, mas para quem não tem nada a perder, o que é o risco de morte? Além de mais um dia dentro de Monte Cego.

A Fábrica de Carne de Benti Ápolis

O complexo de produção de carne da cidade foi abandonado durante uma fragmentação parcial, gerando uma Quebra de Horizontes simples com 6 meses de duração. Os papéis de engenharia da Fábrica foram perdidos, não existe mais informações das estruturas internas da fábrica.

Cientistas anômalos estudam a região, alegando veementemente que existe módulo focal restante da fragmentação que ainda consegue mudar as estruturas e coisas a sua volta, tornando a exploração da fábrica inviável, portas e janelas trocam de lugar e salas existem e deixam de existir a todo momento. O valor de venda de um Módulo Focal é de 120~210 tokens, mas muitos não arriscaram suas vidas por esse valor.

Zona Rural de Benti Ápolis

Encontrando-se dentro da linha do segundo grau de pressão emocional, os campos de flores multicoloridas de Benti Ápolis são exuberantes e cheios de vida. Mas ao escurecer, todos os brotos recuam para a terra, tornando o ambiente vazio e escuro, muitas aberrações se desenvolveram nos prados, então a população abandonou o local, é fácil encontrar casas abandonadas às pressas durante a noite, então muito nômades vão até a região para encontrar possíveis itens de valor e tentar neutralizar as aberrações presentes para coleta de fluxo para seringas de contagens.

Cidade Poços fundos

O antigo império unido foi um grande conglomerado de corporações da América do Norte que invadiam países e roubavam matéria-prima de diversos povos, o grande erro deles foi ter invadido o extremo da América do Norte, onde ficava o sítio do Vermeiros, uma tribo Phynécia super territorialista, o fim do Império unido foi ditado por uma quantidade de feixes de luz intensos causados por uma arma biológica chamada “Centelha”, os grandes feixes verticais criaram crateras tão imensas onde ficavam as corporações que a natureza acabou se restabelecendo no local enquanto as novas sociedades se estabeleceram dentro dos imensos buracos e aos poucos a nomenclatura Poços fundos se estabeleceu na localidade.

Os disparos das centelhas poderiam demorar de 7 dias a 1 mês para ocorrer, e sempre criava uma barreira estática que impedia que qualquer humano saísse da área do disparo, deixando apenas outros seres caminharem livremente pelas zonas, os disparos que demoravam mais, geravam tanta ansiedade na região que após os disparos os locais viraram zonas escuras de domos negras que não podiam ser acessadas, apenas Phynécios com o conhecimento da planta Plasma-Fosfata conseguiam gerar portais para atravessar essa região, tais regiões ficaram travadas no tempo, tornando impossível o envelhecimento e sempre que estava sempre de dia, no horário exato do disparo, ao olhar para o céu dentro das imensas domos de milhares de quilômetros, é possível ver um feixe de luz no céu, alguns dizem que é o sol, mas na verdade, é o feixe de luz, que ficou travado no tempo acima da cidade. Os domos negros foram ambientes cobiçados pelos Phynécios, já que os disparos sempre ocorrem de dia, os locais travados nos momentos com mais sol, sendo ótimo para a alimentação dos corpos.

Existem 6 grandes cidades que são conectadas por grandes túneis de concreto e pistas longas subterrâneas

FACÇÕES, GRUPOS E CORPORAÇÕES

Existem diversas filiações dentro do universo de Quebra de Horizontes, todas elas tendo a seus próprios objetivos, sendo elas questionáveis ou não, regionais ou universais, suas influências caíram de acordo com a região continental e suas cidades. No Brasil existem diversas delas, já que ele se destacou muito quando se trata de reestruturação após a guerra das raças.

Formados em Monte Cego, temos os: Punks Malditos, os Punks Desordeiros, Brasões de Ferro, os Ursos Vermelhos e o Setor Zero! Todos facções vindas dos grandes conflitos de classe que existem dentro das paredes das novas sociedades!

Formados na Antiga Europa, temos os Sucateiros, por conta da primeira fragmentação que teve no local, criando um horizonte de eventos no local, um ótimo ponto para coleta de itens anômalos.

Formados em Monte Cego, temos os: Rastreadores, Espectros, Filhos da Noite, As Bruxas, Batedores, Projeto Quimera. Todos vindo da necessidade de sobreviverem dentro das paredes de Monte Cego e na sua desigualdade social extrema e perigosos noturnos

Diferença entre Facção e Grupo: as facções geralmente tem a tendência de criar hierarquias dentro das suas organizações, como presidente, capitães e líderes, tem setores específicos dentro de cada, com objetivos específicos e sempre com o mesmo fim, que é a filosofia em comum de todos ali dentro e envolvidos. Já os grupos são uma maneira de classificar pessoas que trabalham e fazem o mesmo tipo de atividade no dia-a-dia e que geralmente resulta em algo na sociedade com filosofias semelhantes e um objetivo maior mesmo que muito vezes tenham motivos pessoais envolvidos nas suas motivações, como é caso de revolucionários ou fascistas, os grupos não são bons ou maus, geralmente sendo um misto de pessoas problemáticas ou bem resolvidas.

Punks Malditos



Existe uma organização global de Punks, um grupo marginalizado que se expressa de maneira agressiva, geralmente se posicionando politicamente contra o capitalismo e o imperialismo de várias cidades que tentam conquistar territórios alheios.

Eles se organizam das necessidades de se encontrar em um grupo onde os não bem-vindos são bem-vindos. Geralmente, o líder deles é pela força, conquistando tudo através da briga entre os próprios membros; após a eleição violenta de um líder, apenas um grupo externo de punks pode reivindicar o local de liderança dentro de uma comunidade Punk.

A expressão dos seus corpos é o escárnio que eles tanto gostam: as cores saturadas, as pontas, correntes e arames são as marcas registradas. Além disso, é muito comum raças e identidades marginalizadas estarem presentes nesses grupos, como os

Animorfos, Mecânodros e Humanos, sendo eles comumente pretos, gays e transgêneros.

Os Punks Malditos são um movimento de refúgio, violento quando necessário e muito bem organizado, sendo muito antagonista dos **Punks Desordeiros** — um movimento branco sem fins políticos que visa apenas a briga e a guerra sem fundamento, causando terror e se tornando uma máquina de opressão, muitas vezes sendo composto apenas por humanos majoritariamente brancos.

Punks Desordeiros



Punks Desordeiros nem são oficialmente considerados punks, sendo chamados assim apenas por coincidência e conformidade. Geralmente, um grupo de jovens sem muito estudo político se junta para reivindicar um lugar que não pertence a ninguém e, ao longo do tempo, se veem na necessidade de expandir a sua influência, nunca tendo apenas um objetivo e criando muitas divergências, se tornando apenas uma aliança por convencionalidade.

Apenas punks por estética, esse grupo costuma se vestir exatamente igual aos Punks Malditos, mas carregam símbolos estranhos pelo corpo e costumam vestir o mesmo padrão de roupas pretas com *spikes* pratas, sem carregar qualquer tipo de individualismo ou características muito marcantes.

Eles também costumam oprimir vizinhanças locais, cobrando impostos absurdos em troca de proteção contra

eles mesmos, visando lucrar em cima do medo dos moradores locais.

Por algum motivo, existe um pacto social de honraria onde eles nunca usam armas de fogo no seu arsenal, sendo muito comum o uso de explosivos, molotovs ou armas brancas, como facas, socos-ingleses e bastões.

Eles têm uma grande rixa com os **Punks Malditos**, falando que não serve de nada, que o mundo nunca vai mudar e a lei do mais forte é a que conta; a briga entre esses dois grupos é grande desde a criação da Eurorússia e se estabeleceu muito mais forte dentro de Monte Cego, sendo o local com maior conflito entre os grupos.

Os Infiltradores



Uma facção de Animorfos nascidos dentro de laboratórios clandestinos da Antiga Europa; tal grupo se formou ao longo dos anos de lutas e libertação dos híbridos nas terras europeias. O seu conflito principal é comum com os Inumanos, que sempre sobreviveram bem na região graças à sua resistência ao fluxo; tais viram nos corpos dos Animorfos a sensibilidade ao fluxo, o que era o ideal para liberar grandes quantidades de emoções para alimentar os Inumanos pesquisadores.

Esses que eram torturados foram resgatados por outros fugitivos de outros laboratórios próximos da região. Esse ciclo de libertação, luta e resgate deu origem a uma das organizações mais antigas da Antiga Europa, Os Infiltradores, um grupo especializado em matar e caçar Inumanos que causam algum tipo de problema.

Ao longo dos anos, a facção se especializou tanto em atacar Inumanos que desenvolveu armas e

equipamentos para detectá-los e executá-los em emboscadas, o que geralmente era só aplicável para Inumanos alteradores e criminosos do meio, mas a vista grossa para atentados foi ficando cada vez mais presente, o que gerou pequenas subdivisões que são apenas assassinos de Inumanos muito bem estruturados. Embora repudiem, as lideranças da facção não costumam mover uma peça do seu tabuleiro para ajudar ou combater esse tipo de conduta.

Os Infiltrados são criminalizados na nova Euro-Rússia, sendo um grande problema na região, já que atentados são feitos quase que anualmente pelos seus filiados a fim de chamar a atenção para os problemas com Inumanos supremacistas inundando as ruas da nova Euro-Rússia, que está sob o governo supremacista de Mierry Larovik, o Inumano que foi dono do laboratório mais cruel da Antiga Europa.

Setor Zero



Após as Guerra Raciais, os humanos se tornaram ainda mais odiosos, anos se reconstruindo na Euro-Rússia, criaram um sentimento de revolta baseado nas crises, foi então que Louvre Del'Mour, iniciou uma série de propagandas para combater a presença de qualquer híbrido e como era a absurdo a existência de outros seres na realidade, sendo esse um discurso anexo ao problemas que ignoram a Guerra Racial

Tais discursos foram ganhando força nas cidades pequenas da Euro-Rússia, e governos locais foram apoiando as tomadas das cidades por parte do Setor, sendo chamadas de cidades setorizadas. O primeiro ato que eles cometiam era a chacina de todos e quaisquer seres que moravam nas regiões, poupando apenas aqueles que eram mais fortes para usá-los como soldados apoiadores das invasões do Setor Zero.

Seus atos começaram a ganhar repercussão mundial, hoje, a Setor Zero

se espalhou, às vezes apenas como ideias avulsas ou como base militares se instalando nas regiões para tomá-los ao poucos através de dominância territorial.

Os Infiltradores são extremamente contrários aos atos do Setor Zero, tendo conflitos constantes nas regiões. As lutas geralmente são injustas, já que o Setor Zero tem apoio de diversos estados e investimentos privados com interesse de manter Animorfos e outros seres marginalizados e em sub-empregos.

Pesquisas recentes do Setor Zero deram a ele um **Dispositivo de Dobra** chamado de **Anula Seres**, que se adapta aos híbridos, usando suas fraquezas raciais como vantagem durante os combates.

Espectros Cromáticos



Um grupo que teve origem em Monte Cego, com a fundação da tecnologia da Nuvem de Emoções, através da Cognito. No começo, um pequeno grupo de Fluxo Rebooters, se infiltraram na corporação e roubaram um protótipo de invasão mental, e assim se espalhou rapidamente através da rede neural da cidade. Desde a sua primeira explosão nos anos 2338, tal tecnologia foi se aprimorando tanto, ao ponto de ser tornar um problema real a invasão de mentes dentro da cidade.

Após muito estudos em fórum coletivos na Rebooter, os espectros cromáticos foram sendo nomeados como hackers especializados, diferente dos fluxo rebooter que é nomenclatura comum para pessoas que usam a rede neural para acessar tecnologias através do Praxx, os espectros cromáticos trabalham com invasão usando uma **Mente Bélica**, um dispositivo que permitia não Inumanos invadir a mente de outros seres sem precisar estar próximo deles.

Até hoje os espectros cromáticos são considerados criminosos e qualquer envolvimento com essa tecnologia sem permissão da Cognito é motivo de execução por parte da polícia privada da corporação.

Uma das espectros mais famosas, é a **Viúva Verde**, uma mulher humana que fez um atentado no baile de inauguração de Cognito em Sé Cristália, enlouquecendo todos os ultra corporativos da Cognito, causando um derrame coletivo, se tornando uma lenda entre os espectros. Infelizmente a fama durou pouco, dois meses depois, a Viúva Verde foi encontrada com o rosto completamente deformado por uma alteração dentro do seu apartamento, mas seu nome passou a ser usado como título para espectros muito habilidosos, tais são considerados **Viúvas Verdes**.

Fluxo Rebooters



Em Monte Cego a tecnologia anômala avança de um jeito desenfreado e quem domina isso é quem manda na cidade. A Rebooter é uma grande rede emocional feita pela Nefra-Tech tecnológica que permite a pessoas se conectarem, discutirem, mandarem mensagens sintetizadas e resumidas uns com os outros, ela resume conceitos e comandos prontos apenas para ser a

Diferente da internet, com hackers comuns, a Rebooters é usada para sistemas de segurança, criptografia de mensagens e troca de tokens não presencial. Com isso, o Fluxo Rebooters é um grupo de hackers que usa a radiação da Ecênia, o Praxx e o Lume para distorcer comandos e desviar rotas privadas de tokens. Por exemplo, para roubar um banco de tokens é necessário ter um Fluxo Rebooter, já que apenas elas conseguem confundir as máquinas de tokens para fazer a liberação do valor.

Em 1990 o problemas com Rebooters foi tão grande, que uma crise proibiu o uso de alterações serenas na cidade durante 200 anos, até a reforma hospital em 2234, quando os enfermeiras alegavam que tratar os feridos sem o uso de Praxx e Ecênia era uma destruição do trabalhador em ambiente hospitalar anômalo, já que essas duas essências são essenciais para tratamento dos pacientes.

Hoje em dia, os Fluxo Rebooters ainda são um problema, mas com a vinda dos **Rastreadores**, ficou muito mais fácil de encontrar e prender aqueles que usam suas habilidades para tirar vantagem da máquina falha do sistema.

Projeto Quimera



Antes de Monte Cego ser de fato fundada, tinha uma pequena facção formada por soldados desertores e refugiados do regime da Beira Mar, uma complexa hierarquia de líderes de pequenos esquadrões de exploração que reuniram um povo para viajar pelas zonas de fluxo no Brasil.

Os guias, como são chamados, lidam exclusivamente com as aberrações do fluxo, liberando passagens e lugares para as pessoas habitarem, e quando a facção se colocou à frente da criação da fundação de Monte Cego, eles foram chamados de **O Projeto Quimera**.

Eles foram de grande importância para a fundação da cidade, sendo o primeiro grupo a expulsar um **Tombado** próximo da primeira muralha de aço, eles policiaram para que Gritões não se manifestassem nos assentamentos do Monte Cego.

Anos após a fundação de Monte Cego, o projeto começou a ver se maneira irresponsável o uso das anomalias, para estudos infundados, matando seres sem motivo e testando os limites dos eventos das fragmentações. As diversas fragmentações que poderiam ser sido formadas foram impedidas por eles, o pelas grandes corporações, o projeto foi caçado e desmanchado, o que sobrou foram pequenos focos de resistência espalhado pelo mundo, as corporações mundiais declararam criminosos todos os filiados aos projetos, alegando que os projetos são contra o progresso, enquanto outros acreditam que o projeto segura pontas enquanto o mundo avança com a tecnologia consumindo tudo pelo lucro.

Hoje, a cidade de Canudos, no nordeste do Brasil, abriga o Projeto Boto, o único foco de resistência restante no Brasil, enquanto outros projetos foram se inspirando na luta dos Brasileiros, formando mais e mais combatentes ao longo de todo o globo.

Corp. Miridia



Quando os refugiados das fragmentações Europeias chegaram aqui no Brasil, a **primeira cidade** foi fundada no ano 16 (d.f). **Beira Mar** é a cidade portuária mais extensa de todo o mundo, sendo um dos locais com mais riqueza em todo o Brasil, ficando atrás apenas de Canudos e Monte Cego. A Miridia é a corporação estado que comanda o local, com o seu monopólio de pescados, comidas, fábricas, docas e progressão militar, ela é uma das potências mais agressivas e imperialistas do país, sempre em conflito com os **Conselheiros de Canudos** e negociações complicadas com **Monte Cego**.

Miridia é dona das embarcações Baulóres, um tipo de barco submarino movido por energia emocional de um piloto alterador, com capacidades bélicas poderosas usando plasma como fonte de alimentação, sendo necessário que as pessoas mais raivosas pilotem essas embarcações.

Tal tecnologia impede que pessoas viagem de barco a não ser com a permissão de Miridia, um contrato milionário é feito com Monte Cego para que anualmente eles possam fazer uso dos mares para comércios e receba proteção contra ataques de aberrações marítimas.

Miridia já teve um conflito armado contra Canudos, em 620, quando um avanço tecnológico permitiu que as embarcações de **Canudos** passassem pela água sem a permissão de Miridia. O avanço da guerra foi brutal, milhares de civis e soldados foram mortos, mas organização popular de Canudos enfrentou Miridia com garra e com seus excelentes alteradores. Esse dia ficou conhecido como: **A Derrota das Corporações**.

Miridia continua viva até hoje, sendo uma ditadura Corp. Militar, onde a população é oprimida e escravizada, para trabalhar e sustentar Miridia, que ao ver do Anarco-Capitalismo é uma cidade próspera, mas para o Revolucionários é o câncer do tipo mais agressivo que o facismo poderia ter produzido.

Corp. Nefra-Tech



A **Nefra-Tech** é uma corporação global que não visa ter influência legislativa no mundo, mas **possui** acordo com diversas outras corps para manter **o controle** sobre a produção de seringas de contagem por todo o globo. A maior aliança que essa corporação tem é com as **Indústrias Hoffers** e a **Cognita**; juntas, elas **formam** a **Bio-Triad**, um grupo forte e monopolista de tecnologia **anômala**, sendo a Nefra a responsável pelo estudo das fragmentações, zonas de fluxo e estudo de essências.

O primeiro **escândalo** em que a Nefra-Tech se envolveu foi a superexploração de animorfos para a criação de fragmentações controladas em laboratório, visando à geração de novas essências. Mas o estudo na **Europa** foi comprometido pelos **Infiltradores** e, desde então, esse projeto foi abandonado. A corporação mudou sua sede para o Brasil anos depois dos escândalos, já que o **Sudeste** é um paraíso fiscal para

grandes empresas, principalmente após a dissolução do estado.

Hoje em dia, a Nefra-Tech realiza incursões nas **Zonas de Evento** a fim de absorver energia do fluxo para estudos mais avançados. **Isso coloca** em risco as populações que moram próximas, devido às suas aberturas **irresponsáveis** e à desativação de bloqueadores, o que atrai aberrações e outros tipos de **anomalias** para fora das zonas de eventos, muitas vezes matando pessoas marginalizadas que vivem na região.

Graças à sua grande quantidade de tokens e à proteção legislativa através da Cognita, que detém as leis de **Monte Cego**, a Nefra continua avançando de maneira irresponsável nos estudos das essências, colocando **o mundo** em risco iminente de novas fragmentações.

Laboratórios Hoffers



A **Hoffers** dominou a produção material global e, por baixo dos panos, iniciou uma pesquisa **à parte** sobre parasitas, armas anômalas e aberrações para controle de poder.

Especializados em parasitas esotéricos, os Hoffers subjuguam essas emoções abstratas em objetos comuns para gerar anomalias extremamente **perigosas** na realidade. A sua fundação foi na **Europa**, bem antes da primeira fragmentação. Batista Hoffers fundou um grupo de estudos em 2020 (a.f.), que visava entender por que algumas pessoas vibravam com energia externa conforme ficam **estressadas** e pressionadas. Foi assim, com testes de estresse e torturas, que a primeira forma do fluxo foi **extraída** de um ser humano. Porém, o que eles não sabiam é que estressar demais um ser poderia criar uma rachadura no fluxo do seu corpo, ao ponto de uma ponte de possibilidade ser criada.

Foi assim que a primeira fragmentação foi gerada. Uma menina,

Elizabeth, da família Torres — uma das mais ricas de Portugal —, foi capturada e levada pelos cinco cientistas que **trabalhavam** com Batista. Então, após diversos testes **ao longo** de no máximo 5 anos, a adolescente de 16 anos **emitiu** um brilho do corpo; em meio a diversas rachaduras, um barulho de vidro trincado **tomou** a sala de tortura e, então, um **clarão** seguido de uma distorção na luz **aconteceu**. As leis naturais mudaram: **gravidade**, espaço e tempo foram dobrados. Pela primeira vez, o fluxo humano entrou na realidade e mudou o funcionamento de tudo.

Todos os cientistas desapareceram, incluindo Batista, e nunca mais ninguém **ouviu** falar deles. Mas a área conseguiu ser isolada e estudada durante anos, até que tiveram que abandonar o local, pois era impossível conter tal destruição. Com a devastação da Europa, as **Indústrias Hoffers** saíram da região e iniciaram uma nova sede na **Groenlândia**, expandindo-se todos os dias até chegar ao Brasil, onde novamente causaram uma fragmentação, após 30 anos, de maneira controlada, a fim de extrair o fluxo da área. O Projeto Quimera tentou impedir as instalações dos Hoffers no assentamento do Monte, mas, após o clarão, não teve mais pelo que lutar. Hoje, Monte Cego é governada pelo monopólio da Bio-Triad, sendo o maior campo de estudos do fluxo do mundo.

Corp. Cognito



Fundada no Brasil em 320, a Cognito foi a inventora da tecnologia mais famosa, a Nuvem de Genes, uma tecnologia que permite armazenar memórias genéticas de diversos seres e transportar para outros corpos. Em parceria com a **Nefra-Tech** e com os **Laboratórios Hoffers**, a Cognito deu origem à mais problemática das evoluções, os alteradores.

Em menos de 10 anos, toda tecnologia já havia se espalhado por todo o mundo, então alteradores estavam por todas as partes, foram criminalizados na **Nova Euro-Rússia**, e lideraram revoltas transformando **África** na **África Popular Unificada**. Sendo a Cognito a responsável pela maior mudança de dinâmica no mundo.

Antes da Cognito, alteradores nasciam com a habilidade de alterar e sempre após um surto de psicológico e não podiam controlar as alterações, tendo que aprender a lidar com os surtos sozinho, sendo até considerado

uma doença, hoje, a nuvem de genes armazena memórias neurológicas, celulares e musculares e entrega pronta para uso sem a necessidade de aprender a controlar, muitas doenças genéticas foram curadas enquanto os problemas com segurança foram crescendo globalmente ano após ano.

Para alterar, a cognita exige uma licença comprada por parte dos usuários, caso contrário os **Rastreadores**, polícia privada da empresa, vão atrás dos alvos e eliminá-los. Todo o alterador sem licença é considerado criminoso, os policiais patrulham milhares de lugares pelo mundo, cobrando multas e subornos.

Hoje uma licença custa 100 tokens, sendo bem cara para a população geral, essa parcela sempre acaba se afastando das cidades, ou se tornando criminosos, mas é quase impossível fugir da Cognito, normalmente acabam mortos.

A corporação atua como uma polícia universal, armamentista e apaziguadora, tendo soldados disponibilizados pela **Miridia** e treinados para se tornarem Rastreadores.

Rastreadores



A polícia global é um grande problema para as nações, criada pela **Cognito**, os milicos são agressivos, e a corporação sabe exatamente como eles agem, a hierarquia invisível e os desvios de conduta, mas sabe que administrar esse tipo de coisa custa um dinheiro jogado fora, então o importante é só os Rastreadores serem lucrativos.

Diferente das pequenas empresas de segurança particular espalhadas pelo mundo, os Rastreadores só tem a função de servir aos interesses da **Cognito**, eles matam alteradores ilegais sem nem pensar, caçam desertores, aterrorizam cidades e são a força de domínio mais bem preparada de Monte Cego, com uma capacidade destrutiva de batalhões de guerra. Em diversas guerras regionais espalhadas pelo mundo já foram encontradas tecnologia e armamentos registrados da Cognita na mão de militares desconhecidos, mostrando a influência da corporação.

Existem muitos desertores que sobrevivem como podem, mas a vida deles é a pior possível, sendo constantemente caçados como desertores por diversos soldados, colocados como prioridade máxima muitas vezes. Geralmente você pode ser demitido ou pedir demissão, o que pode dificultar muito a sua vida, já que a maioria dos seus direitos é revogado dentro das cidades, por ser um detentor de informações sigilosas, tudo que é seu, é rastreado, transação de tokens, passos, aprimoramento de genes, acesso a Rebooter, basicamente tudo vira parte da Cognito. Aqueles que preferem fugir ficam livres das amarras, mas nunca livres de caçadas.

As Guishas



Composta em sua maioria por mulheres trans, as Mishas são um grupo de mulheres renegadas por suas características físicas e disforia de gênero. Yany Mishay Goro, foi a fundadora, ma refugiada da ostensiva guerras de gangue japonesas, ela viu em Monte Cego a oportunidade de conseguir mudar de vida, mas para uma mecânodra transgênero em transição de peças, Monte Cego pode ser um enorme problema, embora muitas questões foram superadas, os interesses de ter pessoas marginalizadas ainda continua, e isso ainda não mudou.

A corporações da cidade de Monte Cego financiam o que podem para continuar polarizando as população. Foi quando em um dos seus empregos, Yany foi agredida na saída do seu trabalho, em Água Mansa, um dos distritos mais conversadores, ela tentou reagir, enquanto 3 homens e 2 mulheres jovens agrediram a com canos e quebravam suas peças de troca de gênero antes de das outras,

com o objetivo de desmoralizar a vítima. Misha sozinha, sobrecarregou seu próprio núcleo, num ato desesperado de sobrevivência, ela consegue matar 2 agressores e afugentar os restante.

Uma menina se aproxima dela chamada, Kiara, é uma inventora local, ela vê na Yany, uma oportunidade de testar uma das suas invenções. Ao esperar a jovem robô acordar, elas conversar por horas e Kiara propeo um teste para uma arma de dobra que tem criado, que seria uma oportunidade para a Yany se defender e poder ter uma cabelo feminino que possa fazer ela se sentir confortável no seu corpo.

Ao longo do anos, Yany e Kiara se aproximaram muito, se tornando melhores amigas, com a invenção criada e funcionando, Yany se vê como uma mulher completa após diversas operações da Kiara. Seu cabelo agora se movem sozinho, com comandos emocionais, 6 lâminas entorna

Agora, Yany avança noite a dentro, protegendo mulheres trans das violências das ruas e dando a elas a oportunidade de se juntar a gangue das Guishas, para manter o legado das trans, roubar das corporações e manter uma enorme oficina para cuidar de mecânodros e mulheres que tem a necessidade de transicionar

FAUNA DOMÁVEL

(Bestiário 1)

“Mecânicas para adestramento de memórias”

A ciência das memórias expandiu muito, dando origem ao adestramento de memórias bestiais. Nomeado de Manifestadores, esses alteradores integram memórias de animais no seu código genético, fazendo ele ocupar uma parte do seu fluxo, gerando uma pressão emocional interna.

Algumas criaturas não são consideradas aberrações, pois não são literalmente matéria nem se alimentam das emoções das pessoas, mas sim das emoções naturais, de qualquer energia simples que insetos e outros animais comuns possam sentir. Emoções sem significados intensos, derramadas pela própria natureza comum, já são suficientes para saciar a fome dessas criaturas, possibilitando sua existência sem sequer gerar um grau de pressão emocional ativa na região. O alternador pode neutralizar uma memória bestial, para absorver o seu conceito, integrando ela ao seu fluxo, podendo manifestar a memória quando necessário.

Manifestar e Esconjurar: Por ser uma ciência muito precisa, a palavra manifestar + o nome dado a criatura, deve ser dita sempre que o Manifestador quiser convocar uma das suas memórias bestiais, sem a sonoridade da palavra, o cérebro humano não consegue enviar sinais sinápticos para o fluxo e materializar a memória. Ao manifestar uma Memória bestial com uma ação padrão, o alterador aumenta +1 do seu NE. Para esconjurar, você também gasta uma ação padrão. E diminui o +1 de NE que você aumentou.

Diferente das alterações comuns, as memórias bestiais não precisam de nenhum grau de conjuração para serem feitas, porque a pressão emocional para a manifestação fica por conta do fluxo interno do Manifestador.

Existem três tipos de bestas, com diferentes tipos de utilidade e atuação diferentes, tanto em suporte a aliados quanto em combate em linha de frente.

A Doma é a maneira de se conectar com as criaturas, transformando a memória da criatura na sua, integrando ela à sua mente. Cada criatura tem um tipo de doma diferente e reação diferentes para alteradores indignos da sua memória. **Tome cuidado, algumas memórias bestiais podem ser perigosas e difíceis de domar.**

Iniciativa das bestas: a velocidade da criação de memória é a mesma que a sua velocidade corporal, então, a iniciativa das bestas sempre será a mesma que a sua, mas o manifestador jogará primeiro e logo depois as suas bestas. Além disso, quando uma memória bestial é manifestada, ela não pode iniciar uma ação no mesmo turno de conjuração, é preciso esperar o próximo.

Conexão memorial: uma habilidade única que todos os alteradores de manifestação possuem, é a conexão entre o próprio físico a matéria da memória que ele cria. Sempre que ele for alvejado por ataque direto, ele pode ativar a Conexão Memória, para trocar de lugar com a sua criatura, deixando ela receber dano no seu lugar.

Ações das bestas: enquanto o manifestador estiver com uma memória bestial ativa, ele sempre precisa usar a ação de movimento dele para executar qualquer ação da criatura, as bestas possuem o mesmo conjunto de ações comuns, sendo elas: ação padrão, ação de reação, ação livre e ação de movimentação.

PV das bestas: quando conjuradas, as memórias bestiais não têm pontos de vida igual aos outros seres. Por ser uma memória emocional, todo o dano que eles recebem, é convertido em aumento de nível de estresse para o Manifestador, caso o manifestador entre em linha tênue, todas as suas manifestações são esconjuradas. Se ele entrar em linha tênue por conta de um dano direto em uma das duas memórias bestiais que ele manifestou, a besta morre, para sempre.

Já na sua forma selvagem, cada grupo de criatura tem a sua quantidade de vida, de acordo com o seu biotipo. Segue uma lista do biotipos e valores de vida de cada um:

- **Simples e Frágil:** 8 de PV
- **Simples e Forte:** 12 de PV
- **Simples e Robusto:** 16 de PV

- **Voraz e Frágil:** 20 de PV
- **Voraz e Forte:** 30 de PV
- **Voraz e Robusto:** 40 de PV

- **Imponente e Frágil:** 52 PV
- **Imponente e Forte:** 62 PV
- **Imponente e Robusto:** 72 de PV

Bônus natural e mental: o bônus natural das besta é referente a sua forma selvagem, quando está livre na natureza, isso equivale ao seu acerto e deve ser usado pelo mestre da mesa, quando ele usar as bestas de maneira livre na mesa. Já o bônus mental, é equivalente ao valor presente no atributo de mente do alterador que manifesta a memória bestial.

Bestas Simples: criaturas que medem entre 20cm a 1m, são conhecidas por normal atrapalhar inimigos e proteger aliados com sua biologia única. Elas são adaptadas para a sobrevivência em constante perigo, então possuem um kit de auto suficiência muito diverso. **Todas têm a mobilidade base de 8 metros e Selvageria de 1d12 + 1d8 + (3) de bônus natural. Já o limite de bônus mental vindo do Manifestador é de 5 pontos.**

Bestas Voraz: sua principal característica é a agressividade vinda do interior das seus instintos, geralmente com portes que variam de 1 a 1.50 metros, com tamanho e pesos variáveis, é possível encontrar nesse grupo características como presas afiadas, longas garras, asas e bico perfurante, criaturas que normalmente em ambiente selvagem pode ser um problema enorme se não forem tratadas com distância e respeito. **Todas têm a mobilidade base de 10 metros e Selvageria de 1d12 + 1d8 + (5) de bônus natural. Já o limite de bônus mental vindo do Manifestador é de 7 pontos.**

Bestas Imponente: sua principal característica é a agressividade vinda do interior das seus instintos, geralmente com portes que variam de 1 a 2,5 metros, com tamanho e pesos variáveis, é possível encontrar nesse grupo características como presas afiadas, longas garras, asas e bico perfurante, criaturas que normalmente em ambiente selvagem pode ser um problema enorme se não forem tratadas com distância e respeito.

Luminaranha - 1º Grau



Pontos de vida: 8

Selvageria: 1d12 + 1d8 + (3)

Tipo: Simples e Frágil

Dano: 1d6+3 (Lume)

Doma: Influência + MEN (DT 10)

Defesa	Mobilidade
12	8

Com total de 8 patas, esse aracnídeo geralmente pode ser encontrado dentro de covas se alimentando de crânios de animais ou seres mal enterrados, a sua capacidade de derreter a maioria dos componentes químicos faz ela se alimentar até de mecânodos.

Medindo aproximadamente 10cm, ela costuma afugentar inimigos liberando uma luz forte das fendas para cegar o inimigo. Quando ela se sente muito ameaçada, a sua primeira reação é distorcer a luz à sua volta para aumentar o seu tamanho, ficar invisível ou multiplicar a sua aparência, fazendo elas virar um enxame de apenas uma aranha.

Sua principal fonte de alimento é irrestrita, podendo se alimentar de quase tudo, mas é notável que a sua comida favorita é o resto de cadáveres que elas encontram por aí, além de alimentar o fluxo sujo que sobra, ela também se alimenta dos restos mortais.

Para executar a doma dessa criatura você precisa portar um espelho, é fácil hipnotizar essa memória, que fica automaticamente apaixonada pelo próprio reflexo, fazendo uma breve dança.

Caso a doma falhe em uma melhor de três, o Manifestador fica cego por 1 dia inteiro.

Distorcer

Ação: Padrão

Teste: Influência + MEN

Ao ativar essa habilidade, a aranha pode escolher três ações diferentes para executar:

- **Multiplicar:** a pequena aranha distorce a própria imagem, fazendo ela se tornar uma enxame de aranhas, aumentando a sua Defesa para 16 por 1d4 turnos.
- **Invisibilidade:** distorcendo o foco de luz recebido, a aranha desaparece, não podendo ser alvejada.
- **Amedrontar:** canalizando uma distorção de massa, a aranha aumenta o seu tamanho para 3 metros, virando uma criatura enorme, sua forma assustadora causa “**Pânico**” em todos

Mordida Cegante

Ação: Padrão

Teste: Influência + MEN

A aranha sobe no alvo, se aproximando do rosto do alvo, picando a área, causando cegueira no alvo por 1d4 turnos e dando 1d4 de dano. Caso ela esteja invisível quando estiver atacando, ela causa 2d6 de dano no lugar de 1d4..

Rã Acuosa - 1º Grau



Pontos de vida: 8

Selvageria: 1d12 + 1d8 + (3)

Tipo: Simples e Frágil

Dano: 2d4 (Fágo)

Doma: Influência + MEN (DT 10)

Defesa	Mobilidade
12	8

Animais que rapidamente se adaptaram aos seres e suas grandes cidades, ainda é possível encontrá-los vivendo no seu habitat natural nos brejos de Fágo. Uma habilidade interessante deles, é a capacidade de gerar um portal refletivo, que une a região a metrópole e os brejos onde vivem através de um espelho d'água.

A rã dessa espécie pode chegar a medir 15cm, a sua coloração azul vibrante deixa outros animais em alerta para uma possível toxicidade.

Esses animais se alimentam principalmente de pequenos peixes, então geralmente mantem seus portais próximos dos

lagos dos brejos, para conseguir alimento fácil.

Para executar a doma dessa criatura você precisa encontrar o portal onde ela deposita sua confiança, ao surpreender essa criatura saindo do portal, é possível pegá-la e realizar a sua doma.

Caso a doma falhe em uma melhor de três, o Manifestador é infectado por uma doença de Fágo por 1 dia, enquanto ele estiver em combate, sempre que errar um ataque ele perde a reação.

Paralisar

Ação: Padrão

Teste: Influência + MEN

Caso o pequeno morcego esteja no alcance de 4 metros de um alterador, ele pode lançar uma vibração sonora radioativa, causando 1d4 de dano de Ecênia no alvo, além disso, ele interrompe a alteração que o alterador iria executar.

Rasante corrosivo

Ação: Movimento

Teste: Influência + MEN

A criatura faz um voo que passa pelo total de 8 metros ou até 3 alvos de alcance, liberando uma onda vibrante de Ecênia em todos no caminho, reduzindo a sua capacidade de proteção, diminuindo a defesa do alvo em -3 pontos.

Raceniopídio - 1º Grau



Pontos de vida: 12

Selvageria: 1d12 + 1d8 + (3)

Tipo: Simples e Forte

Dano: 1d6+3 (Ecênia)

Doma: Influência + MEN (DT 10)

Defesa	Mobilidade
12	8

Habitando cavernas espalhadas por todo o mundo, esse pequeno morcego é bem famoso, por conta da sua pele transparente, usada muitas vezes como uma luminária radioativa em casas de família ricas, por isso é muito comum o seu contrabando dentro do mercado burguês.

Um morcego com a pele translúcida que emite um brilho verde dos seus ossos expostos à luz, sua presença emite uma leve radiação não prejudicial para os seres, mas que faz muito mal para pequenos insetos presentes nas cavernas.

Sua principal forma de se alimentar, é comendo pequenos insetos que ele encontra

em habitat natural, é interessante e possível observar quantos insetos ele comeu no dia, pela quantidade de massa que é formada no interior do seu corpo.

Para executar a doma dessa criatura você precisa alimentá-lo com pequenas quantidades de insetos dentro do escuro, sem a presença de luz, para não estressar o animal.

Caso a doma falhe em uma melhor de três, o Manifestador recebe uma vibração sonora que paralisa o seus músculos, perdendo 2 de Defesa Física por 1 dia inteiro

Interromper

Ação: Reação

Teste: Influência + MEN

Caso o pequeno morcego esteja no alcance de 4 metros de um alterador, ele pode lançar uma vibração sonora radioativa, causando 1d4 de dano de Ecênia no alvo, além disso, ele interrompe a alteração que o alterador iria executar.

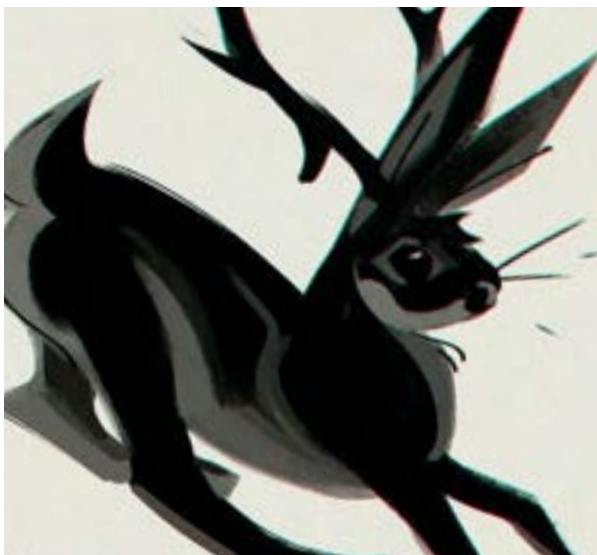
Rasante corrosivo

Ação: Movimento

Teste: Influência + MEN

A criatura faz um voo que passa pelo total de 8 metros ou até 3 alvos de alcance, liberando uma onda vibrante de Ecênia em todos no caminho, reduzindo a sua capacidade de proteção, diminuindo a defesa do alvo em -3 pontos.

Patilhas Noturna - 1º Grau



Pontos de vida: 12

Selvageria: 1d12 + 1d8 + (3) ou (MEN)

Tipo: Simples e Forte

Dano: 1d6+3 (Perfurante)

Doma: Influência + MEN (DT 10)

Defesa	Mobilidade
12	8

Uma pequena criatura dos planaltos indianos, a sua grande diferença das lebres comuns é sua mutação que coloca um par de galhas na sua cabeça, dando a ela a força de cervídeo na maior parte dos confrontos.

Medindo 45cm a sua pelagem varia entre o branco, marrom e preto, normalmente não são agressivos e gostam de contato físico com humanos.

Para executar a doma desses animais o jogador deve respeitar e não amedrontar a criatura, e principalmente fazer um cafuné e carinho na criatura.

Caso a doma falhe em uma melhor de três, a criatura foge e não aparece no mesmo local por 1 dia.

Avanço de Chifres

Ação: Movimento

Teste: Influência + MEN

A pequena lebre avança em alta velocidade, buscando o alvo do impacto. Causando 1d6 de dano cortante em todos que estiverem no seu caminho, e ao chegar no seu alvo, causa 1d8 de dano perfurante

Queda Estelar

Ação: Padrão

Teste: Influência + MEN

A lebre dá um salto, parando no ar por um tempo, esperando o momento exato para a sua queda. Para cada turno que ela passa no ar, ela ganha 1d4 de dano Contundente até no máximo 5 turnos. Caso ela caia em um inimigo que esteja atordoado ou imobilizado todos os dados de 1d4 viram 1d6.

Puma Enevoadado - 1º Grau



Pontos de vida: 16
Selvageria: 1d12 + 1d8 + (3) ou (MEN)
Tipo: Simples e Robusto
Dano: 2d6 (Cortante)
Doma: Influência + MEN (DT 10)

Defesa	Mobilidade
12	8

Uma criatura alada com características de um puma, mesmo com garras pequenas, ainda consegue fazer um grande estrago nos seus alvos.

O pequeno felino de 75cm com uma pelagem escura, usada para se camuflar a noite e pregar pequenos animais, suas penas são longas e muito macias, as cerdas são misturadas com pelo de felinos, deixando ela silenciosa e leve, os seus olhos são prateados e sem pupilas carregando a habilidade de enxergar no escuro

A dieta varia muito entre peixes, aves e pequeno roedores. Embora um felino, é possível notar a sua familiaridade com a água durante

a caça e a recreação em seus momentos de interação com outros membros do seu bando.

Para executar a doma dessa criatura você precisa gastar a energia dele brincando com eles, assim que ele estiver cansado, você pode realizar a doma.

Caso a doma falhe, o felino pode ficar irritado, mordendo você, causando 1d4 de dano perfurante.

Ene-voar

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

O pequeno felino despeja uma nuvem negra no ambiente em que ele sobrevoa, criando uma barreira visual que não atrapalha seus aliados mas camufla-os em uma cortina de fumaça, aumentando a defesa de todos em 1d4 pontos.

Garra de Navalha

Ação: Reação
Teste: Influência + MEN

O pequeno felino avança em um alvo que esteja recebendo acerto crítico, e causa dano dobrado nele de acordo com o seu dano comum e transformando o dano em dilacerante.

Bode Frutífero - 1º Grau



Pontos de vida: 16
Selvageria: 1d12 + 1d8 + (3) ou (MEN)
Tipo: Simples e Robusto
Dano: 1d6+4 (Contundente)
Doma: Influência + MEN (DT 10)

Defesa	Mobilidade
12	8

Inumanos tem desvantagem ao fazer a doma dessa criatura.

O dócil cordeirinho é extremamente amigável com seres humanos e animorfos, eles tem um leve repulsa com meandros e outros seres e possuem um enorme medo de inumanos, podendo detectar a energia nociva a quilômetros de distância.

Medindo 90cm e com pelos macios, ele costuma ser bem quente por conta da região de origem ser o alpes cinerários do Japão, seu cascos de bronzes junto com os dentes de ouro costumam ser motivação para sua caça desenfreada. Sempre que ela se alimenta de frutinha, nascem arbustos na sua lã.

Para executar a doma dessa criatura você precisa carregar com você uma dúzia de frutas de arbusto de qualquer tipo, ao oferecer para o Carneriano, você recebe a chance de realizar a doma enquanto ele se alimenta.

Humanos e animorfos tem vantagem na execução da doma.

Melhorar ambiente

Ação: Passivo
Teste: Influência + MEN

Ao se alimentar de qualquer tipo de fruta de arbusto, o pequeno carneiro manifesta pequenos galhos no seu corpo, aumentando a sua defesa e a defesa de qualquer um até 3 metros dele em +2.

O efeito desaparece caso o carneiro receba dano de qualquer fonte.

Colheita

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

Enquanto o carneiro estiver sob o efeito de “Melhorar o ambiente”, ele pode conjurar 3 arbustos aleatoriamente pelo mapa, no alcance de 6 metros dele.

Ao comer a fruta do arbusto, o aliado recebe +1 de dano e recupera 1d4 de vida.

Mortalha - 2º Grau



Pontos de vida: 20
Selvageria: 1d12 + 1d8 + (5) ou (MEN)
Tipo: Voraz e Frágil
Dano: 2d6+3 (Plasma)
Doma: Influência + MEN (DT 14)

Defesa	Mobilidade
15	10

Asas fortes e afiadas com fios de ferro que nascem na parte da frente da sua envergadura, essas aves de rapinas possuem um grande valor na sua caça, já que criam metais pesados e valiosos nas garras e lâminas das asas.

Medindo 1.10m as duas penas vermelhas e douradas, são comumente usadas por nativos das regiões do saara, para criar fogueiras, seu rosto lembra muito a de uma coruja, mas com o corpo semelhante a uma harpia, essa criatura reflete muito bem a luz solar através da sua penas metálicas avermelhadas, criando a iluminação de um

globo de discoteca, quando se banha com o sol escaldante do deserto.

Para executar a doma dessa criatura, você precisa estar completamente sem roupa, exibindo o seu corpo em meio ao sol, você deve se aproximar com a cabeça curvada, oferecendo as suas veste para ela.

Caso você falhe na doma, ela abrirá as asas, direcionando um feixe de luz de plasma superaquecido em direção a você, causando 2d8 de dano de plasma.

Dualidade da luz

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

Um anjo dourado, enquanto estiver sob a influência do sol, a Mortalha se ergue ao ar, criando um feixe de luz, que banha todos os aliados, aumentando a chance de críticos deles para 11-12.

Caso esteja sob a luz da lua, a mortalha reflete o clarão nos inimigos, causando cegueira e ofuscando todos no alcance de 3x6 metros a sua frente

Rasante Fulgoso

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

A criatura avança sob o ar em uma rota de 8 metros ou até 3 alvos, criando uma chuva de penas de fogo em todos os inimigos que estiverem no trajeto. Aplicando o debuff inflamável.

Caso passe por um alvo aliado, o efeito de inflamável, cura equivalente o dano de chamas causado ao alvo invés de causar dano.

Tecelão Elétrico - 2º Grau



Pontos de vida: 20
Selvageria: 1d12 + 1d8 + (5) ou (MEN)
Tipo: Voraz e Frágil
Dano: 3d4 (Praxx) - 10 metros.
Doma: Influência + MEN (DT 14)

Defesa	Mobilidade
15	10

Mecanôdros tem desvantagem ao fazer a doma dessa criatura.

A estática forte indica a presença de um bando de tecelõeszinhos, pequenos primatas com comportamentos de aracnídeos, que criam cipós elétricos para se locomover e se proteger de predadores.

Os pelos dourados e olhos grande causam um leve desconforto já que não é muito comum em primatas, os cipós amarelados de Praxx, criam complexos residenciais inteiros dentro das florestas das tempestades na amazônia que parecem muito com grandes teias elétricas.

Para executar a doma dessa criatura, você precisa atravessar se enrolar nas teias elétricas usando acessórios de ouro, e deixar o líder do bando se aproximar, caso ele te julgue digno a doma é realizada.

Caso você falhe na doma, o líder se retira do ambiente, te decretando indigno, você fica preso na teia perdendo 1d4 de fôlego por rodada e precisa ser tirado por outros aliados com um teste de Vitalidade + DES.

Rede elétrica

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

Durante 1 rodada, a besta tece um emaranhado de teias elétricas, assim que estiver pronta, ela pode lançar a teia em um alvo, paralisando ele por 4 rodadas. O alvo pode se libertar usando a Vitalidade + CON.

Proteção do Bando

Ação: Padrão
Teste: N/A

O primata prende um fio elétrico de um ponto e em um alvo, quando esse alvo receber dano, você pode usar sua reação para puxar ele do ponto que estava para o que a besta marcou, anulando o dano que ele receberia

Cani-Fúngico - 2º Grau



Pontos de vida: 30
Selvageria: 1d12 + 1d8 + (5) ou (MEN)
Tipo: Voraz e Forte
Dano: 3d6 (Brêu)
Doma: Influência + MEN (DT 14)

Defesa	Mobilidade
15	10

Phynécios tem desvantagem ao fazer a doma dessa criatura.

O cheiro de podre é bem marcante nesse cadáver ambulante, o cani-fúngico gera um fedor insuportável junto com um cheiro de alvejante presente no brêu, embora com uma aparência assustadora, ele é um animal herbívoro e prefere comer plantas e fungos.

Ele tem a aparência de um cão, mas em estágio avançado de decomposição, podendo medir 1.30 em pé, esses animais possuem uma pelagem escura e geralmente são muito magros, as suas coxas entretanto, tão bem musculosas, as patas são cascos semelhante de cavalos e não possuem cauda, o

visual mais marcante, são os crânios expostos e as bocas pretas com piche preto vazando dos dentes, além de olhos fundos e sem globos oculares.

Para executar a doma dessa criatura, você precisa ficar com um cheiro de podre ou carne estragada, assim ela sente que você faz parte da espécie.

Caso você falhe na doma, ela te morde, infectando você com uma doença que faz você vomitar aleatoriamente por 1 dia, você pode resistir com um teste de Vitalidade + CON, caso você falhe, perde 1 de vida permanentemente.

Mordida da morte

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

Desfere uma mordida pesada no alvo, causando 4d8 de dano massivo, em troca de aumentar +1 de NE do Manifestador, assustando ele com sua agressividade.

Aura de putrefação

Ação: Reação
Teste: Influência + MEN

Quando um aliado em até 3 metros da besta, causar dano de Brêu, ela pode liberar uma nuvem de esporos negros em uma área de 6 metros a uma distância de 10 metros. Todos os alvos que forem afetados pela nuvem, recebem +3 de dano de Brêu

Pluminata - 2º Grau



Pontos de vida: 30
Selvageria: 1d12 + 1d8 + (5) ou (MEN)
Tipo: Voraz e Forte
Dano: 2d8+3 (Cortante)
Doma: Influência + MEN (DT 14)

Defesa	Mobilidade
15	10

Um canídeo com grandes asas de cobre laranja, chamado popularmente de raposa de rapina, essa espécie costuma usar suas asas para se proteger do frio antártico e proteger os seus filhotes que não possuem asas desenvolvidas.

Podendo alcançar o tamanho de 1.20 metros, por ser um animal territorial e desconfiado, é comum ver ataques surpresa dessa besta vindo das tocas de neve, onde ele costuma fazer seu ninho.

Sua alimentação é focada em aves migratórias que passam pela região da Groenlândia e Polo Norte, alguns bandos de

Pluminitas já foram encontrados na região da Nova Eurússia.

Para executar a doma dessa criatura, você precisa criar um laço com ela e cavar uma toca para um possível ninho, ela ficará agradecida.

Caso você falhe na doma, ela te empurra para dentro da toca, te soterrando lá dentro, drenando 1 de CON para cada turno que você ficar lá. Se a sua CON ficar em -1, você morre asfixiado, para sair da toca, você ou um aliado podem fazer um teste de Atletismo + DES para te escavar para fora dela.

Proteção alada

Ação: Reação
Teste: Influência + MEN

Se a besta estiver próxima de um aliado em 3 metros, quando ele for alvejado por algum ataque a distância, a besta ergue suas asas de cobre, protegendo ele reduzindo o dano em 3d4.

Centrifugar

Ação: Padrão
Teste: Influência + MEN

A besta avança em um voo rápido e giratória

mbbbct

REGIÕES ANÔMALAS

(Registro de localidades Exploráveis)

“Mecânicas e conceitos das regiões com influência do Fluxo”

Em Quebra de Horizontes, você vai encontrar uma vasta diversidade de criaturas anômalas, que reinventam a compreensão da realidade. O fluxo se destacou por mudar o mundo rapidamente, mas também por relacionar as emoções de seres pensantes e fundi-las com a biologia, química e física da realidade.

As anomalias são todas as coisas que ameaçam a vida de outros seres com fluxo estável, às atividades das anomalias são tema de milhares de teses ao longo de muito anos, mas o resultado final é sempre o mesmo. As anomalias carregam um fluxo tão instável que não conseguem compreender os próprios sentimentos, criando percepção distorcida da realidade, elas associam que a culpa do seu sofrimento é a estabilidade dos seres, gerando uma busca incessante pela destruição do fluxo estável.

As anomalias são divididas em três categorias: Aberrações, Ecos emocionais e os Parasitas Esotéricos.

Aberrações são todas as coisas que possuem composições biológicas e tem o desejo de se alimentar do fluxo de todas as coisas. Aberrações não fogem, não sentem medo, não pensam, apenas continuam em frente até ela se alimentar de tudo à sua volta. Elas podem se alimentar literalmente da morte física dos seres ou tortura-los até se desvenecerem.

Os Ecos emocionais, são memórias vividas por um coletivo que depositou algum tipo de emoção naquele lugar, pessoa ou objeto.

Geralmente um eco emocional é criado quando algo com um propósito para aquelas pessoas é destruído, gerando uma trava de fluxo deixando aquele eco imutável, revivendo seu sentimento principal durante anos.

Para que um eco se dissipe, é necessário resolver suas questões com o fluxo, assim que aquilo for superado, a trava se desfaz.

Parasitas Esotéricos são resquícios emocionais fundidos pelas fragmentações, eles mudam tanto até se tornarem sentimentos novos, mas sem qualquer influência material.

A busca pela existência desse sentimento é tão profunda que ele cria uma personalidade para ele, a partir de uma pessoa assimilada. Um recipiente como são chamadas, são pessoas com alta tolerância ao fluxo, ao ser possuídos, o parasita vai aprendendo junto com indivíduo, até conseguir se manifestar fisicamente. Quando um parasita se manifesta, ele consegue mudar 100% da estrutura do seu recipiente, distorcendo a forma do recipiente para se representar na realidade.

A principal orientação do cientista anômalo ao entrar na presença de um parasita esotérico é: “nunca responda um parasita, ele não pode saber que existe.”

Atenção: nenhuma anomalia comum passa do 5º Grau.

CRIATURAS ANÔMALAS

(Bestiário 2)

“Mecânicas de combate e cálculos para criação de criaturas”

Em Quebra de Horizontes, você vai encontrar uma vasta diversidade de criaturas anômalas, que reinventam a compreensão da realidade. O fluxo se destacou por mudar o mundo rapidamente, mas também por relacionar as emoções de seres pensantes e fundi-las com a biologia, química e física da realidade.

As anomalias são todas as coisas que ameaçam a vida de outros seres com fluxo estável, às atividades das anomalias são tema de milhares de teses ao longo de muito anos, mas o resultado final é sempre o mesmo. As anomalias carregam um fluxo tão instável que não conseguem compreender os próprios sentimentos, criando percepção distorcida da realidade, elas associam que a culpa do seu sofrimento é a estabilidade dos seres, gerando uma busca incessante pela destruição do fluxo estável.

As anomalias são divididas em três categorias: Aberrações, Ecos emocionais e os Parasitas Esotéricos.

Aberrações são todas as coisas que possuem composições biológicas e tem o desejo de se alimentar do fluxo de todas as coisas. Aberrações não fogem, não sentem medo, não pensam, apenas continuam em frente até ela se alimentar de tudo à sua volta. Elas podem se alimentar literalmente da morte física dos seres ou tortura-los até se desvenecerem.

Os Ecos emocionais, são memórias vividas por um coletivo que depositou algum tipo de emoção naquele lugar, pessoa ou objeto.

Geralmente um eco emocional é criado quando algo com um propósito para aqueles pessoas é destruído, gerando uma trava de fluxo deixando aquele eco imutável, revivendo seu sentimento principal durante anos.

Para que um eco se dissipe, é necessário resolver suas questões com o fluxo, assim que aquilo for superado, a trava se desfaz.

Parasitas Esotéricos são resquícios emocionais fundidos pelas fragmentações, eles mudam tanto até se tornarem sentimentos novos, mas sem qualquer influência material.

A busca pela existência desse sentimento é tão profunda que ele cria uma personalidade para ele, a partir de uma pessoa assimilada. Um recipiente como são chamadas, são pessoas com alta tolerância ao fluxo, ao ser possuídos, o parasita vai aprendendo junto com indivíduo, até conseguir se manifestar fisicamente. Quando um parasita se manifesta, ele consegue mudar 100% da estrutura do seu recipiente, distorcendo a forma do recipiente para se representar na realidade.

A principal orientação do cientista anômalo ao entrar na presença de um parasita esotérico é: “nunca responda um parasita, ele não pode saber que existe.”

Existem algumas criaturas que não possuem sangue para sangrar, de maneira convencional, apenas proteções, que significa

Atenção: nenhuma anomalia comum passa do 5º Grau.

MECÂNICAS

Pontos de vida

Para calcular a vida das criaturas, faça o seguinte cálculo:

PV (Recomendado) + (CON x8) = **PV da Criatura.**

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de pontos de vida:

1º Grau (15) | 2º Grau (25) | 3º Grau (35) | 4º Grau (55) | 5º Grau (65).

Uso de Habilidades

As criaturas têm variados tipos de habilidades, tendo entre 1 a 4 habilidades diferentes. Sendo elas passivas ou habilidade ativas, as habilidades ativas podem ser usadas **turno sim** e **turno não**, a depender da dinâmica da criatura, caso ela crie uma exceção. **Essa regra de tempo de uso não se aplica a reações ou passivas.**

Distribuição de Atributos

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de atributos:

1º Grau (12) | 2º Grau (16) | 3º Grau (20) | 4º Grau (24) | 5º Grau (28).

As criaturas só podem ter até 6 pontos de INT e MEN até 8.

O atributo de INT/MEN já vem com 1 ponto base.

Ações de combate

As criaturas tem ações para serem usadas em cada rodada e elas são reiniciadas ao fim da mesma. Sendo elas: Ação Padrão, Ação de Reação, Ação de Movimento e Ação Livre

Cálculos de combate

Criaturas possuem atributos mas não tem perícias. No caso é usado o cálculo de Poder.

O dado de poder é: **"1d8"**. Se a criatura tem 2 de Poder, suas rolagens vão possuir +1d de vantagem e assim por diante. Quando a criatura chegar a 4 de Poder, seu dado é substituído por 1d10 mantendo número de vantagens.

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de poder:

1º Grau (1d8) | 2º Grau (2d8) | 3º Grau (3d8) | 4º Grau (3d10) | 5º Grau (4d10).

Além disso, cada ponto no atributo de inteligência, garante pontos mínimos para a rolagem de poder. Então, se a criatura tiver 3 pontos em INT, o dado de poder não pode ser menor que 3.

Cálculos de Dano

Para calcular o dano da sua criatura, você pode utilizar essas opções:

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de dano:

1º Grau (1d6) | 2º Grau (2d6) | 3º Grau (3d8) | 4º Grau (3d10) | 5º Grau (4d10).

Cada ponto de FOR pode ser somado como dano adicional da criatura.

Defesas

As criaturas têm suas defesas baseadas nos seus graus de pressão. O atributo de destreza também influencia no valor da defesa, para isso, basta somar a Defesa Base + Destreza.

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de Defesa:

1º Grau (11 Def) | 2º Grau (13 Def) | 3º Grau (17 Def) | 4º Grau (19 Def) | 5º Grau (22 Def)

Cálculos de Mobilidade

As aberrações têm estrutura diferente de corpos, que vão afetar na sua mobilidade base, ocasionando em diferenças na mobilidade base.

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de bloqueio:

Lentos ou Pesados (4 de Mobilidade) | Comuns (5 de Mobilidade) | Rápidos (6 de Mobilidade)

Ao decidir o tipo de criatura que você vai utilizar, você deve tomar o valor base + (Des) da criatura.

Exemplo: Se a criatura é rápida ela tem 6 pontos de Mobilidade base, já a Destreza dela é 5, no final a soma dos valores dão para ela o total de 11 pontos de Mobilidade.

Iniciativa em combate

A iniciativa em Quebra de Horizontes funciona de uma maneira dinâmica, quem decide quem vai atacar primeiro são os próprios jogadores, escolhendo entre dois jogadores, 1 mais lento e outro mais rápido, de acordo com o RP para a própria mesa. O primeiro e o último a atacar sempre disputam a posição em uma “rolagem de versus” contra o inimigo, isso varia de acordo com o tipo de inimigo. Uma lista simples explica a funcionalidade:

Inimigos Leves e Rápidos: disputam o primeiro ataque em uma “rolagem versus” contra o jogador mais rápido escolhido pela mesa de acordo com o roleplay.

Inimigos Médios e Ligeiros: não disputam rolagens, mas jogam depois da menor metade dos jogadores. Ou seja, se existem 5 jogadores, ele joga após os 2 jogadores deixando os outros 3 por último.

Inimigos Grandes e Lentos: disputam pelo o último lugar em uma “rolagem de versus” contra o Ao decidir o tipo de criatura que você vai utilizar, você deve tomar o valor base + (Des) da criatura. Exemplo: Se a criatura é rápida ela tem 6 pontos de Mobilidade base, já a Destreza dela é 5, no final a soma dos valores dão para ela o total de 11 pontos de Mobilidade.

Gritão - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	4	2	3	0

Pontos de vida: 27
Poder: 1 (1d8) + 3
Empalar: 1d6+3 (Brêu) - Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
14	8

Os Gritões são constituídos por uma grande massa carbono em intermédio de sólido e líquido podendo chegar em 1,20~2,20 cm de altura.

O líquido fica envolto de um corpo morto, podem ter tamanhos variáveis por conta disso. O químico viscoelástico, tem a textura grossa e escura semelhante a piche, mas sem utilidade científica, quando um Desesperado é morto, essa viscosidade é desfeita e se transforma em um líquido fino com o ponto de ebulição em muito abaixo, evaporando em contato com o ar.

Desesperados sempre repetem diversas frases que são ecos das suas memórias colapsadas, falando sobre os seus últimos minutos em frases desconexas.

Disparo de Sólidos
Ação: Padrão Atributo: DES
A criatura dispara um projétil pontiagudo na direção do seu inimigo causando 1d6 + 1d por Grau de dano Perfurante, caso o Gritão acerte o alvo, ele recupera 5

de energia.

Fusão de traumas

Ação: Padrão
Atributo: N/A

Quando desejar, a criatura pode se juntar com Gritões próximos dela, se tornando uma massa maior, mais forte e mais perigosa, somando todos os atributos, aumentando a pressão emocional em +1º Grau para cada criatura, podendo se fundir em até 3 num corpo só. A vida da criatura é sempre igual à do Gritão que tem a maior quantidade de vida.

Culpador - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	2	4	1+(1)	(1)

Pontos de vida: 39
Poder: 1 (1d8) + 2
Dano: 1d6 (Brêu) - Alcance: 12m

Defesa	Mobilidade
12	8

Encontrados principalmente em lagos de água doce, os culpadores são uma linhagem da biologia anômala do Amalgamado, que se fundiu com polvos, gerando um híbrido com características fúngicas.

Os culpadores têm a capacidade de se infiltrar na mente de indivíduos vivos ou mortos, prosseguindo com seu objetivo de amalgamar e expandir o organismo absoluto dos esporos negros.

Há maneiras de se proteger, como o uso de capacetes de cobertura completa ou evitando regiões com água e áreas de floresta infectadas pelo Breu.

Possuir
Ação: Padrão Atributo: MEN
Ao perceber que o receptáculo que o culpador está acoplado pode estar comprometido, ele pula para a criatura mais próxima e tenta se vincular.
O alvo pode tentar resistir fazendo um teste de Presença + MEN

Enraizado - 1º Grau



enquanto o volume do seu coração fica cada vez mais alto, a cada rodada que o alvo permanecer na área ele recebe +1d4 de NE

Se qualquer um ser fluxo de estável estiver dentro da área após 3 rodadas ele recebe a cicatriz apodrecida, perdendo 2d6 de vida máxima até o descanso completo.

FOR	DES	CON	INT	MEN
2	3	3	(1)	(1)

Pontos de vida: 33
Poder: 1 (1d8) + 1
Dano: 2d4+2 (Perfurante) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
13	0	9

Uma criatura encontrada em regiões pantanosas na presença do Brêu, é um humanoide híbrido com planta, com o crânio de humano de olhos branco aquosos e uma boca curta, crescendo do crânio, existe um cabelo longo oleoso que cobre alguma parte do seu rosto, o seu corpo é esguio e alto, podendo alcançar os 180 cm com facilidade, a pele é esverdeada e decomposta, através do torax é possível ver um coração negro em um capsula de pele pulsando muito devagar, mas ao sair da água, o coração bate muito alto e bem mais como um tambor lento e profundo.

O seu principal método de caça é através do aguardo, esperando a sua presa se aproximar do lago ou poça que ela se encontra, então ela se lança para dar o bote, afogando a vítima no ato.

Pressão cardíaca
Ação: Concentração Atributo: MEN Fluxo:
Uma área de pressão de 5x5 metros se cria em volta da criatura, o chão fica líquido aplicando lentidão

Ossificado - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	4	1	3+(1)	(1)

Pontos de vida: 21
Poder: 1 (1d8) + 4
Dano: 1d6 (Dilacerante) - Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
14	10

Um humanóide com uma curvatura na coluna que quase o transforma em um quadrúpede, possuindo sua lâminas de ossos na ponta existem pedras de cristal afiado, seu corpo é coberto por uma pele rígida e avermelhada com veia negras que correndo por debaixo dela como um mapa geográfico irregular.

Estudos apontam que suas aparições são mais frequentes em ambientes de serra com árvores altas e uma grande quantidade de neblina, eles usam as árvores para se locomover para atacar alvos.

Giro da morte
Ação: Movimento Atributo: DES Fluxo:
A criatura gira suas lâminas em torno de si em movimento de pião por 3 rodadas em uma área de 3x3 metros. Causando 2d8+4 de dano dilacerante em todos a sua volta.

Geminato - 1º Grau



avermelhado e distorce o ar com um bafo quente que flutua para fora da boca.

Tendo o tamanho médio de 1.70~1.90, e pesando 40~55kg, o Geminato possui uma cauda longa abaixo do seu corpo que ajuda ele a rastejar pelo solo.

Feixe de fogo

Ação: Padrão

Atributo: FOR

Fluxo:

A criatura lança um feixe de energia como um raio cortante, que causa 2d6+5 de dano de Plasma em todos os alvos à sua frente.

FOR	DES	CON	INT	MEN
3	1	2	(1)	2+(1)

Pontos de vida: 27
Fluxo (PF):
Poder: 1 (1d8) + 1
Dano: 1d6+3 (Fulgurante)
Bloqueio: 1d6 - Alcance: 20m

Defesa	Resistência	Mobilidade
11	0	7

A presença de um Geminato pode ser rapidamente detectada por conta do ambiente escaldante, todos os indivíduos que já encontraram um, dizem que o calor é insuportável

A sua anatomia conta com dois braços e duas cabeças, sem olhos, orelhas, cabelos ou pescoço, apenas uma grande boca no centro de cada cabeça, local que emana um brilho

Regurgitado - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	1	0	4+(1)	(1)

Pontos de vida: 15
Fluxo (PF):
Poder: 1 (1d8) + 5
Dano: 2d6+3 (Dilacerante) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
11	0	7

Durante a guerra racial, muitas pessoas foram mortas por ficarem divididas entre os lados do Humanos e dos Inumanos, alguns indivíduos se apegaram tanto a essas ideias de divisão que o fluxo atendeu a seu chamado.

As pessoas que morreram nos campos de batalha durante a guerra racial tiveram seus corpos violados pelas essências, alterando suas formas e dividindo seus corpos ao meio em mandíbulas pontudas como agulhas, com o objetivo de devorar toda a vida que restou.

Chegando a pesar 70kg com a altura por volta de 1.60~1,75, elas podem ser problema sozinhas, mas são piores em grupos.

Sanguinário

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Sempre que a criatura causar dano, ela cura 1 de vida por cada dano lançado.

Além disso, cada ponto que ela acumular gera ódio na criatura, aumentando o dano crítico +1 para cada ponto acumulado.

Lagunista - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	2	1	5+(1)	(1)

Poder: 1 (1d8) + 5 - **Alcance:** 20m

Dano: 3d6 de dano Abstrato (Ataca 1 vez por noite)

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Muitas histórias de terror sobre monstros marinhos circulam pelo mundo, mas o que realmente dá medo real nas pessoas, é o medo e a ansiedade de ir ao mares e rio, e voltar para a suas casas para alimentar seus protegidos. Foi assim, que um pesadelo marinho foi criado, sendo uma das ameaças entre rios e mares, possuindo diversas formas e variedades de formatos, mas sempre com dentes afiados e nadadeiras ágeis.

Medindo diversos tamanho e formas, o o maior registrado foi um pescado com 190cm e pesando

Vigiar

Ação: Padrão
Atributo: MEN

A partir da 00h00, a criatura começa perambular pela residência, escolhendo a pessoa com mais medo para se alimentar. Ela trava a pessoa na cama, mostrando a sua forma perturbadora através de uma janela, um armário ou um porta. Aumentando o NE em 1d4 e anulando toda a recuperação dela durante o descanso.

Propagar doença

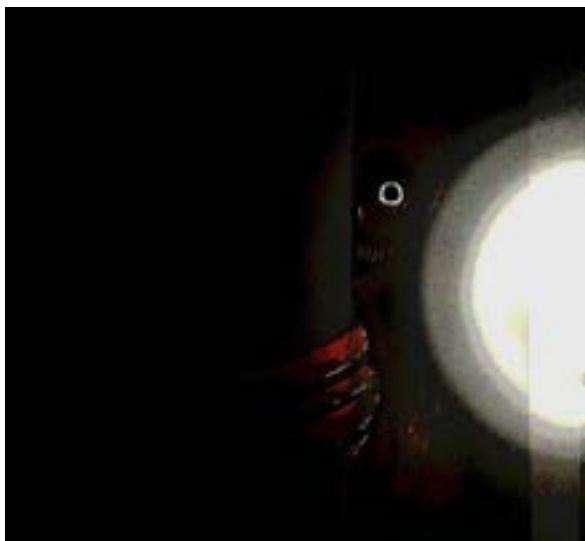
Ação: Passivo
Atributo: N/A

A memória começa a manifestar a sua desgraça por meio das correntes de ares que passam pela casa, ele libera uma patógeno viral que bloqueia a capacidade de alteração dos indivíduos e sua conexão com o fluxo, além de reduzir pela metade a vida máxima do alvo.

Resolução

Ele escolhe um porta voz, geralmente a pessoa que convidou ele a entrar, ela precisa ser morta para liberar o fluxo travado, o visitante precisa ser encontrado em até 24h e eliminado.

A Presença - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	2	1	5+(1)	(1)

Poder: 1 (1d8) + 5 - **Alcance:** 20m

Dano: 3d6 de dano Abstrato (Ataca 1 vez por noite)

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Uma manifestação depressiva, que pode ser atraída para um local quando um grupo de pessoas se sente desamparado e com medo. O visitante se alimenta de qualquer sentimento positivo, deixando apenas os negativos dentro do corpo das pessoas, fazendo elas perderem a noção do que é certo ou errado e removendo a capacidade de empatia.

Para um visitante entrar em uma casa é preciso que alguém convide ele para a residência, geralmente ele se apresenta como um homem de cartola com uma mala que pinga um líquido preto, geralmente ele pede por comida ou um copo de água, na esperança de ser convidado. Ele permanece visitando a casa por 2 semanas até desistir.

Assim que ele entra, ele anseia para não ser vigiado, quando ele deixa sozinho, ele desaparece, deixando a porta por onde ele entrou completamente aberta.

Ele se aloja nas paredes da residência como vinhas, um câncer crescendo por dentro de um corpo saudável.

Vigiar

Ação: Padrão

Atributo: MEN

A partir da 00h00, a criatura começa perambular pela residência, escolhendo a pessoa com mais medo para se alimentar. Ela trava a pessoa na cama, mostrando a sua forma perturbadora através de uma janela, um armário ou um porta. Aumentando o NE em 1d4 e anulando toda a recuperação dela durante o descanso.

Propagar doença

Ação: Passivo

Atributo: N/A

A memória começa a manifestar a sua desgraça por meio das correntes de ares que passam pela casa, ele libera um patógeno viral que bloqueia a capacidade de alteração dos indivíduos e sua conexão com o fluxo, além de reduzir pela metade a vida máxima do alvo.

Resolução

Ele escolhe um porta voz, geralmente a pessoa que convidou ele a entrar, ela precisa ser morta para liberar o fluxo travado, o visitante precisa ser encontrado em até 24h e eliminado.

Lobo Bípede - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	3	1	5	0

Pontos de vida: 23
Poder 1: 1d8+5
Mordida infecciosa: 1d6+3 (Venenoso) - Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
14	9

Durante a exploração das novas terras da Groenlândia, um vilarejo antigo de humanos que foram largados e abandonados à própria sorte, foi encontrado, o sentimento de ódio selvagem e desespero era forte na região já que anos ninguém ia mais naquele vilarejo graças aos início da era de fluxo. As distorções na região parecem ter desmontado as pessoas que não tinham preparo para lidar com as novas mudanças na realidade.

Quando os cientistas chegaram na região, eles encontram, crianças, mulheres e homens com corpos cortados e outros distorcidos, cobertos por pelos e aspectos de mistura com lobos, mas diferentes do animorfos, parecia que algo tinha dado errado, a desesperança causa um efeito estranho nas mutações, transformando eles em aberrações.

Corpos que chegam até no máximo 170 de altura, semelhante a um humano, atitudes sorrateiras e espreitadores, o lobos bípedes tem uma pelagem escura como a noite, e emitem um cheiro de mofo por onde passam, além marcas úmidas de fôgo com pequenas poças de fôgo que se formam abaixo delas. Eles vivem em pequenos buracos no chão de casas em um complexo sistema de túneis, geralmente vivem em um grupo grande e coletivo que caçam todas as criaturas a volta, como ovelhas, cabras, coelhos e vacas, sendo um problema para

fazendeiros na região, complicando o convívio em zonas rurais.

Em noites de lua cheia, essas criaturas ficam mais perigosas, sendo rápidas e agressivas. Já o alpha da matilha, fica mais musculoso, visivelmente mais alto e perigoso

Avanço nebuloso

Ação: Padrão
Atributo: Destreza

A criatura avança se transformando em uma nuvem azul escura de vapor em um uivo que atravessa todos em uma linha reta de 11 metros, os atingidos tomam 1d6 de dano de Fôgo. O último alvo atingido é agarrado pelo lobo e afundado no chão em uma poça de fôgo, tomando 1 de dano por turno que passar, enquanto estiver preso. A poça deve ser dissipada, usando um teste de **Alteração + MEN (DT 14)**.

Mordida voraz

Ação: Padrão
Atributo: For

A criatura morde um alvo, e começa a dismantelar a sua pele em um agarrão mandibular, causando 1d8 de dano Dilacerante que vai aumentando em +1 dado de dano para cada rodada agarrado na criatura. **Faça um teste de Atletismo + FOR para se soltar.**

Filho da lua

Ação: Padrão
Atributo: Men

Quando estiver em lua cheia, a criatura pode disparar um uivo cortando que causa 2d4 de dano de Ecênia em um alcance de 12m.

Lua cheia (Alpha)

Quando o alfa, fica exposto à luz da lua cheia, uma melancolia toma conta do seu corpo. Um pulso de água enche seus músculos, os seus atributos são dobrados, se tornando e uma criatura de 2ª Grau.

FOR	DES	CON	INT	MEN
6	6	2	10	0

Pontos de vida: 33

Poder 1: 2d8+10

Mordida infecciosa: 2d6+6 (Venenoso) - **Alcance:** 1m

Defesa	Mobilidade
18	12

Fluóratra - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	0	2	2+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 33
Fluxo (PF):
Poder: 1 (1d8)/Min: 3
Dano: 1d6 (Abstrato) - Alcance: 20m

Defesa	Resistência	Mobilidade
10	0	7

Alguns Inumanos ficam tão obcecados pelo consumo do fluxo de outros seres, que acabam desenvolvendo um vício na satisfação que o consumo trás, esse vício deixa os olhos dos Inumanos constante cintilância, além disso, é possível notar as suas característica físicas anômalas se destacando de maneira disforme e anormal, facilitando o diagnóstico.

A maioria busca tratamento para essas compulsões, voltando a viver em sociedade normalmente, mas Inumanos que não conseguem acesso a esse tratamento, se

tornam seres perigosos à margem da sociedade, atacando outros seres para se alimentar do fluxo derramado.

Geralmente em estágio avançado, eles conseguem fazer pequenas alterações simples que ferem o seus alvos, para lhes causar sofrimento.

Fome de vida

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Todo o dano que um Fluóratra causa, também causa +1 de aumento de NE.

Caso um Fluóratra cause dano crítico, o alvo recebe +3 de NE no lugar do dano físico, além disso, ele cura 1d6 de vida.

Alterar II

Ação: Adaptável
Atributo: MEN
Fluxo:

Esse indivíduo tem a sua escolha qualquer alteração de 2º Grau de maneira definitiva, sem possibilidade de troca durante o combate.

Afogado - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	4	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8) + 1
Dano: 2d6+3 (Fágo) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
16	0	10

Envolto em água, o afogado é um humanóide, com uma bolha de água formada pelo Fágo em volta da sua cabeça, seu tamanho pode variar a depender da sua forma humana original mas é estatura média humana se mantém.

As veias do seu corpo se destacam dentro das bolhas, flutuando, formando um efeitos de raízes dentro delas, além disso, ele costumam ser inertes, se instalando em lugares onde costumavam ter muito fluxo de

peessoas passando brevemente, como corredores ou portas.

Às vezes eles expandem tanto para se acomodar ao lugar, que podem impedir a passagem. Tirá-los do seus locais de repouso, podem fazer eles ficarem agressivos.

Lamaçal

Ação: Livre
Atributo: CON
Fluxo:

Após atacar um inimigo, a criatura mistura o sangue da vítima com o Fágo, criando um poça de lama, diminuindo a chance de acerto do inimigo pela metade

Lança hídrica

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo:

A criatura ergue a mão, criando um gêiser de água, que perfura o alvo, causando 3d8 de dano Perfurante no inimigo.

Nostalgia - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	0	5	4+(1)	3+(1)

Poder: 2 (2d8) + 5 - **Alcance:** 1m

Dano: 2d6 de dano de Lume.

Uma luz, é muito do que se resume esse eco emocional.

Aparece em lugares abertos com grama alta, durante a tarde ou à noite, uma projeção cósmica se ergue no meio dos campos verdes de regiões rurais, com a forma humanoide que muda de aparência constantemente para outros tipos de humanos, como crianças, idosos entre outros.

Não existe provar que tais formas um dia foram seres sencientes, mas que foram lugares importantes para um grupo pequeno de pessoas como famílias, tais lugares que sofreram de uma destruição repentina e trágica.

A principal função dos cientistas é resolver esse eco emocional, a sua presença pode perturbar estradas, criando ilusões na mentes das pessoas, vivenciando as lembranças do eco como se fossem suas, ficar

na presença delas por muito tempo pode levar a insanidade completa ou a destruição do seus corpos físicos através da vivência do desastre que ocorreu no passado.

Ao entrar no campo de influência da Nostalgia, não se pode mais sair, até que o problema seja resolvido.

Entender

Ação: Padrão

Atributos: INT

A criatura cria um campo de ilusão, voltando ao dia do acidente, todos os eventos causados podem causar danos reais aos corpos dos que estão em transe.

É necessário atingir um gatilho de memória para a criatura conseguir usar Entender

Um nome

Ação: Passivo

Atributos: MEN

Sempre que um nome for apresentado a ela, que tenha ligação com o seu passado, a corda da realidade vai tremer, causando +3 de NE em todos na presença dela.

Alvejados podem resistir com um teste de Presença + MEN.

Embate

Ação: Passivo

Atributos: CON

A criatura estende a mão para a pessoa, emanando um calor leve e suave, caso a pessoa toque na mão da criatura, ele recupera 2d6 de vida, e aumenta o seu NE em 4 pontos.

O alvo pode reduzir o dano pela metade usando um teste de Presença + MEN

Resolução

Apresente documentos, fotos, plantas do ambiente que ele foi construído, até que ele se lembre por completo, dialogue com ele, e convença ele a se desfazer. Quando a criatura usar entender por pelo menos 3 vezes, ela final se resolve, e dissipa o fluxo travado

Sala Viva - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	5	0	2+(1)	(1)

Poder: 2 (2d8)/Min: 3 - **Alcance:** 8m

Dano: 2d8 de dano Fulgurante

Uma sala que carrega grandes quantidades de pressão emocional, esse lugar sustentava algum lugar importante com a sua quantidade vapor, salvando pessoas de ficarem presas ou congelaram.

Muitas pessoas confiaram suas vidas a esse lugar, e quando ele parou de funcionar, toda a esperança das pessoas sobrecarrega o ambiente com pressão emocional, travando o fluxo dentro do ambiente, esperando que ele voltasse a funcionar.

Durante anos, o lugar tenta se consertar sozinho, mas sem sucesso, em ciclos infinitos de movimentação de canos de liberação de vapor.

Aquecer

Ação: Padrão

Atributos: CON

Quando os jogadores entrarem na sala, ela começa a

aumentar o temperatura em cada rodada para cada rodada o dano acumula em +2d6, o resultado final é aplicado como dano Fulgurante no início de cada rodada

Mover aço

Ação: Padrão

Atributos: FOR

Ao tentar se consertar, a sala move seus encanamentos, ao encostar em alguém, esse canos podem causar 1d6+5 de dano Fulgurante.

Soltar pressão

Ação: Passivo

Atributos: DES

Cada a movimentação ou aumento de calor, a sala gera 1 ponto, quando chegar em 5, ela pode liberar a pressão da sala, causando 4d8 de dano após 1 rodada.

A sala fica completamente destruída e retorna ao normal após a explosão.

Resolução

Os jogadores devem achar as 3 válvulas faltantes, equipá-las, reinstalar 4 conectores nos encaixes corretos, trocar e consertar 2 canos defeituosos.

Quase-Equino - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
1	4	7	0	0

Pontos de vida: 73
Poder: 2 (2d8)
Dano: 2d8+1 (Contusão) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
16	0	10

Pesando entre 120 e 145 kg e medindo 2,40 a 2,70 metros de altura, essas criaturas podem ser extremamente letais e territoriais. Para Nômades despreparados, a morte pode ser uma benção — ser capturado por elas é um destino pior.

Originários dos campos abandonados da antiga Europa, são conhecidos por poucos e temidos por muitos. Descritos como cavalos humanóides, possuem o crânio exposto no lugar do rosto, em um estado de putrefação que parece nunca se completar.

Foram catalogados raramente, mas nas poucas observações registradas

demonstram um padrão de comportamento: interesse por residências abandonadas próximas a lagos, onde são frequentemente encontrados com os pelos encharcados, como se tivessem acabado de emergir de algo muito mais profundo que água.

Marchar

Ação: Movimento
Atributo: DES
Fluxo: 

A criatura avança com repetidos movimentos desnordeando o alvo, fazendo ele perder sua reação e causando +1 de NE.

Predação

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo:  

Abrindo a boca rapidamente, a criatura desfere uma mordida forte e pesada, causando 3d8 de dano Dilacerante no alvo afetado.

Vermes gélidos - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	2	1	2	5

Pontos de vida: 31
Poder: 2 2d8 + 3
Dano: 2d8+2 (Brêu) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Um aglomerado de resíduos e vermes negros que se movimenta lentamente e mal percebe o ambiente a sua volta, quando notam qualquer coisa próxima dele uma obsessão de amalgamar mais corpos ao seus vermesencha criatura de fome.

Geralmente, eles defendem algo precioso para os vermes, um cristal negro, um pedra negro para alimentação, que ajuda ao aglomerado a se manter naquele lugar.

O cristla negro é composto com milhare de esporos e sangue coagulado de

corpos decompostos, além disso, uma aura gélida é formada na presença do cristal.

Névoa congelante

Ação: Padrão

Fluxo:

Criatura lança uma onda de névoa densa em um cone de 12 metros, aumentando o estágio de congelamento no alvo em +1 e causando 2d6 de dano.

Sugar fluxo

Ação: Padrão

Fluxo:

A massa dispara a sua boca no alvo, se prendendo a carne, e sugando a energia vital do alvo, aumentando em +4 de NE e recuperando 4d4 de vida.

O alvo reduz pela metade a cura da criatura e o aumento de NE, fazendo um teste de Vitalidade + CON

O semelhante - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	2	2	4+(1)	2+(1)

Pontos de vida: 37 + (PV inicial das Raças)
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 5
Dano: 2d8 (Brêu) - Alcance: Variável

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Uma fusão de cópias precisa feita de todos os indivíduos presente na sala que se encontra os espelhos dos semelhantes, a sua forma é composta por espectros dos alvos que eles clonaram, como se todas as pessoas ocupassem o mesmo espaço de forma ilusória, semelhante a vapor de água.

Para um semelhante aparecer, é necessário que as pessoas interajam com os espelhos de alguma forma, os espelhos podem responder perguntas e conversas com o indivíduos para absorver suas nuances.

Copiar habilidades

Ação: Passiva
Fluxo:

Copia uma alteração ou uma técnica de um dos alvos que ele clonou e usou contra os alvos.

Troca abrupta

Ação: Reação
Atributo: MEN
Fluxo:

Quando qualquer alvo tirar um sucesso na rolagem de ataque contra a criatura, ela pode trocar de lugar com um alvo a escolha dela e redirecionar o dano.

O alvo pode resistir a troca, fazendo um teste de Presença + MEN

Desiluminado - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	6	3	(1)	(1)

Pontos de vida: 43
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+3 (Brêu) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
18	0	11

Uma massa de energia escura com apenas dois pontos brilhantes e ondulações de névoa cilíndrica que compõem o seu corpo.

Essa aberração fica alojada em locais abandonados por conta da baixa quantidade de luz. Na sua presença ela causa defeito em coisas elétricas, desligando disjuntores e destruindo sistemas de iluminação.

A sua forma pode ser definida de várias formas, mas normalmente na escuridão não pode ser visto. Geralmente preferem evitar confrontos diretos, eles se alimentam do fluxo

das pessoas sendo que fica próximo delas na escuridão absoluta.

Matéria nula

Ação: Passiva
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Garante 20 de proteção contra todo o tipo de dano físico e fica invisível na penumbra. Mas na presença de uma luz omnidirecional, recebe 2d6 dano por rodada.

Oscilação

Ação: Reação
Atributo: DES
Fluxo:

Ao ser exposta pela luz, essa criatura lança uma onda de esporos negros no alvo, causando 2d6 de dano e aplicando "Cegueira".

Alimentar-se

Ação: Livre
Atributo: MEN
Fluxo: N/A

Quando a escuridão que ela projeta sobre os seres finalmente toca os seus corpos, ela pode se alimentar do fluxo das vítimas, aumentando +1 de NE e recebendo +1 de MEN permanente.

Bestialidade - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
4	3	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d6+4 (Plasma) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
15	0	11

O ódio da natureza é a raiva mais pura em busca da sobrevivência, isso se nota claramente ao encontrar a Bestialidade, uma aberração territorial que aparece quando a natureza de uma região é queimada.

O sentimento de raiva e vingança junto com as cinzas espalhadas, organizam qualquer composto biológico de animais mortos ao redor, dando origem a um urso com as patas de trás e seu corpo semelhante a um bovino, enquanto a parte da frente existem braços humanoide enormes e deformado, enquanto a sua cabeça é ocupada

por uma ossada de um urso de olhos brilhantes e vermelhos.

Todo o corpo da criatura possui marcas fundas e cortes e queimaduras, todas as fendas em seu corpo soltam um calor extremo no ar.

Poça de sangue

Ação: Movimento
Atributo: DES
Fluxo:

A boca da criatura se abre, revelando uma quantidade bizarra de fibras musculares que se ejetam da garganta dela.

A criatura dispara um líquido em jato como uma mangueira, ele se espalha em um raio de 3 metros pelo chão, causando 4d6 de dano de Plasma em quem cair e 2d6 em que pisar.

Lançar caçador

Ação: Reação
Atributo: FOR
Fluxo:

A criatura segura o alvo mais próximo dela, arremessando ele ao longe, causando 2d6 com o impacto ao chão.

Alucinados - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	3	6	(1)	(1)

Pontos de vida: 61
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 3d4+3 (Elétrico) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
15	0	9

O fluxo não aceita aprimoramentos cerebrais, todas as pessoas que tentaram fundir o cérebro com metal e ferro, destruíram sua mentes, apenas mecanóndros, nascidos do aço, tem o compartimento que isola o fluxo do ferro, mas ao instalar processadores em um corpo com fluxo estável, pode desencadear com série de problemas neurológicos graves, levando eles a alucinação, a doença dos aprimorados.

Ninguém em sã consciência faria isso consigo, mas alguns mecinômalos ainda acreditam que tem um jeito disso funcionar,

com algumas cobaias é possível alcançar tal feito, mas nesse processos, muitos acabam enlouquecendo.

Quando um corpo humano aprimorado perde completamente a consciência, ainda é possível controlá-los com o sistema Ketter dos laboratórios Hoffers, uma tecnologia inventada para controlar Mecanóndros, que foi proibida, tal tecnologia ainda é vendida por muitos tokens em contatos específicos.

Campo debilitante

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Alterações de Praxx, Armas de Dobra e equipamentos anômalos que estiverem até 6 metros da criatura são completamente desativadas.

Sobrecarga

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Alterações genéticas lançadas contra um alucinado, faz ele acumular 1 ponto de carga, recebendo 1d4 de dano acumulado de dano Elétrico.

Ao acumular 6d4 dados de dano, a criatura fica sobrecarregada de energia, liberando uma explosão ofuscante, causando 6d4 de dano elétrico e deixando todos com a condição de cegueira.

Famélico - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
4	7	1	(1)	(1)

Pontos de vida:
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 3d4+4 (Ácido) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
19	0	6

Onde a miséria, a fome acompanha, dentro de regiões atingidas por grandes problemas de desigualdade social e pobreza, é comum uma massa de disforme com milhares de mãos de piche seja atraída e se arraste pelas paredes apodrecendo papéis de parede e esfarelando os tijolos.

Em seu centro é possível notar uma boca semi formada que devora tudo de fora para dentro, liberando um ácido corrosivo nas suas vítimas. Por influência do fluxo de sofrimento das pessoas famintas, esse

fragmento de sentimento vem atrás de carne para saciar sua enorme fome.

Repulsão

Ação: Padrão

Fluxo:

A massa entra na parede, ficando invulnerável, enquanto estiver dentro da parede ele pode lançar e lançar resíduos do mesmo material que a parede em forma de estilhaçado em cone de 10x3 de alcance., causando 3d8 de dano contundente nos alvos atingidos.

Queda abrupta

Ação: Padrão

Fluxo:

A criatura vai até o teto, e se desprende de lá, se ela atingir um jogador enquanto estiver caindo, ela pode prender a arma que ele carrega e destruí-lá com ácido.

Caso a criatura atinja o chão, receberá 2d6 de dano.

O Fanático - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	2	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	8

Benti Ápolis, é um lugar perigoso, não existem dúvidas nisso, é por isso que os criminosos mais perigosos não tem medo de ficar dentro do distrito.

O fanático é um homem forte e mascarado, procurando vítimas principalmente à noite para caçar e matar lentamente cada pessoa que entrar no seu caminho, a sua onda de matança vem do prazer que ele sente em sentir a essência de plasma correndo em seu corpo.

Lâmina do Desapego

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Sempre que o sequestrador atacar alguém em sequência, ele causa -1 na Constituição, caso os pontos de Constituição do alvo zerem, ele morre automaticamente.

Corpo atlético

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando o assassino estiver com metade da vida, ele recebe +2 de Defesa até o fim do combate.

Nyhwait' Jiyhu - 3º Grau

(Príncipe da Ganância)



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	1	6	(1)	7+(1)

Pontos de vida: 71

Poder: (3d8)/Min: 1

Dano: 3d8+2 (Perfurante) - **Alcance:** 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
17	1	8

O príncipe da Ganância é um grande canídeo de 350cm que possui um elmo de ouro como uma coroa de espinhos que cobre apenas a parte de cima do seu rosto, as estacas do elmo parecem perfurar seu crânio. A sua arcada dentária feita de ouro puro fica de fora, o seu corpo tem apenas pelos nas extremidades das pernas, enquanto o corpo esguio e de costelas expostas é revestido por uma pele rugosa com marcas de corte, seu tórax é fendado e no meio existe dois corações um dourado e outro vermelho.

Suas garras feitas de ouro lembram estacas de pedra grossas que podem perfurar proteções com muita facilidade, além disso, a criatura parece apreciar o medo que ela causa com a sua arcada dentária completamente exposta

semelhante a um sorriso horrendo de um ser de outro planeta

Sua origem é especulativa, mas parece haver registros seus de outras eras, encontradas principalmente em templos hindus afogados pelo Fágo, de artes feitas nas paredes de ouro desses templos.

Fonte de Ouro

Ação: Padrão

Atributo: CON

Ele derrama uma poça de ouro líquido no chão, cobrindo uma área de 4x4. A todos que passarem na poça de ouro tem suas armas em mão completamente feitas de ouros perdendo o fio da lâmina a utilidade das armas, todas causando apenas dano corpo a corpo 1d6 de dano Contundente até o fim do combate.

Tortura em Valores

Ação: Padrão

Atributo: MEN

Quando um jogador causa dano crítico nela, a criatura gera uma alteração no ambiente, criando uma gaiola de ouro em derretimento, que pinga no alvo, aumentando seu NE, e causando 1 de dano por cada rodada que ele fica preso. Ele pode usar sua ação livre para atravessar a prisão de ouro, recebendo 3d6 de dano de Plasma

Dualidade Distópica

Ação: Livre

Atributo: N/A

A criatura pode parar de fazer um dos seus corações parar de bater, a batida alta deles faz acontecer distorções no campo de rádio da região.

Coração vermelho:

No fim de cada rodado os jogadores vão fazer um teste de **Presença + MEN** para resistir a ansiedade gerada pela pressão dele, se falhar recebem 1d4 de aumento no seu NE.

Coração Dourado:

No fim de cada rodado os jogadores vão fazer um teste de **Presença + MEN** para resistir pânico gerado pela pressão dele, se falhar recebem dano equivalente a quantidade de Tokens presentes no seu DNA.



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	1	6	(1)	7+(1)

Pontos de vida: 71
Fluxo (PF):
Poder: (3d8)/Min: 1
Dano: 3d8+2 (Perfurante) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
17	1	8

Uma massa cinzenta com tentáculos que brotam de uma cabeça achatada contra o próprio tórax, seus braços que podem chegar a circunferência de 1,5m, a potência média de um impacto direto dos seus punhos podem chegar até meia tonelada a depender da situação de fúria da criatura.

Um ser que mimetiza a forma de um gorila em sua estrutura corporal, os braços enormes ajudam suas patas dianteiras frágeis a ganhar estabilidade, atrás do seu corpo fica uma grande armadura de ossos, que dificulta

a penetração de disparos e armas de corpo a corpo.

Os tentáculos podem distorcer a mente de quem ele segura, consumindo a mente e causando deficiências mentais no seus alvos.

Possuir ser

Ação: Padrão
Atributo: For
Fluxo:

Ao se aproximar a corpo a corpo a de um ser, ele lança um dos seus tentáculos como um projétil, se o alvo for atingido, ele precisa fazer um teste de Presença + MEN, para resistir ao efeito de possessão. Se falhar, o alvo recebe mais um ação padrão, mas ela vai se de uso exclusivo da aberração

Tortura em Valores

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Quando um jogador causa dano crítico nela, a criatura gera uma alteração no ambiente, criando uma gaiola de ouro em derretimento, que pinga no alvo, aumentando seu NE, e causando 1 de dano por cada rodada que ele fica preso. Ele pode usar sua ação livre para atravessar a prisão de ouro, recebendo 3d6 de dano de Plasma

Dualidade Distópica

Ação: Livre
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

A criatura pode parar de fazer um dos seus corações parar de bater, a batida alta deles faz acontecer distorções no campo de rádio da região.

Coração vermelho:

No fim de cada rodado os jogadores vão fazer um teste de **Presença + MEN** para resistir a ansiedade gerada pela pressão dele, se falhar recebem 1d4 de aumento no seu NE.

Coração Dourado:

No fim de cada rodado os jogadores vão fazer um teste de **Presença + MEN** para resistir pânico gerado pela pressão dele, se falhar recebem dano equivalente a quantidade de Tokens presentes no seu DNA.

Carcaça de Cão - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	6	4	(1)	(1)

Pontos de vida: 59
Fluxo (PF):
Poder: 3 (3d8)/Min: 1
Dano: 3d8+6 (Plasma) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
22	1	12

Nascida da fome de existir, a Carcaça de Cão, aparece quando o portador do artefato é morto por qualquer origem, então ele é devorado pela arma que portava

A arma começa a se fundir com o portador, dando origem a um cão, que brilha em um vermelho intenso e libera uma onda de calor infernal, o seu latido consegue destruir estrutura e paralisar equipamentos de proteção, sendo extremamente perigoso

Cauda lâminar

Ação: Padrão
Atributo: N/A
Fluxo:

A criatura gira a sua cauda em uma velocidade extrema, cortando o ar em altas temperaturas, ela dispara um feixe de plasma na sua frente com o alcance de 5 metros, causando 6d6 de dano.

Infecção de Plasma

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Sempre que essa criatura ataca ela infecta o alvo com a infecção de plasma, veias de ferida borbulhantes aparecem no corpo da vítima.

Latido estrondoso

Ação: Padrão
Atributo: N/A
Fluxo:

A criatura dispara um latido forte, que ecoa por todo o local, quando o som atinge aparelhos de bloqueio, ela desativa todos eles, eles religam em até 1d4 turnos, o portador do bloqueador para fazer um teste de Tecnologia + INT para religar o aparelho.

Veículo Orgânico - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	6	2	(1)	4+(1)

Pontos de vida: 47
Poder: 3 (3d8)/Min: 1
Dano: 2d8+3 (Contundente) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
22	1	12

A lenda do carro literalmente vivo é uma das histórias mais contadas entre os corredores da “Curva da 18”, um grupo de competidores de drift que encontraram um carro orgânico sem piloto competindo repentinamente em uma disputa de drift que eles mesmos organizaram.

O verdadeiro problema começou quando o veículo de maneira violenta começou a bater e atropelar pessoas, enquanto a disputa acontecia, matando 4 competidores e deixando a maioria dos veículos completamente destruídos.

O projeto Quimera já conseguiu capturar uma dessas aberrações, visualizando por dentro do maquinária eles encontraram um organismo vivo

energizado pelo plasma organizado de maneira idêntica a um carro modificado para o drift de rua.

Aparentemente ele não vê pessoas comuns como ameaças, apenas competidores e os seus carros, destruindo seus carros e removendo os pilotos para serem atropelados. Ele também ataca qualquer pessoa que desafia ele.

Estudos indicam que as manifestações dessas aberrações acontecem através de acidentes violentos de competidores confiantes demais para respeitar as ruas.

Batida Devorante

Ação: Padrão e Movimento
Atributo: DES
Fluxo:

O veículo avança no alvo, enquanto o parachoque dele abre uma boca metálica com dentes de ferro afiados. Ele prende veículo causando 1 dano na Latária e impedindo ele de se mover por 1 rodada.

Caso seja um alvo humano, ele causa 3d8 de dano, e pode arrastar o alvo no asfalto, causando 1 de dano para cada metro que ele percorrer.

Atropelamento

Ação: Movimento
Atributo: DES
Fluxo:

O veículo acelera, enquanto ele se movimenta rapidamente, ele pode alcançar a velocidade máxima do motor, causando 4d6 em todos os alvos no caminho dele, ele pode fazer uma curva em L para atingir mais inimigos, mas apenas uma curva.
 Faça um teste de Reflexo + DES para desviar.

Incendiar Pista

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo:

O veículo cria uma nuvem de fumaça extremamente quente e vermelha, impedindo os inimigos de visualizar ele, aumentando o dano dele em 1d6 de Plasma e garantindo ataque surpresa para ele.

Filha da Fome - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	7	3	+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 3 (3d8)/Min: 1
Dano: 2d8+2 (Perfurante) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
21	1	13

Quando a fome cria um desejo corrompido no coração de qualquer indivíduo, principalmente na mente de uma criança, quando um humano morre onde o Brêu é predominante, o medo e o desejo de misturam no ar, a fome que não pode ser saciada é eternizada na realidade.

Quatro pares de pernas são formados, quando corpo a uma aranha com um grande olho humano em seu abdome superior, que ela usa para vigiar e hipnotizar as vítimas que come na sua teias, o corpo corpo é formado por vinhas e cascas de árvores escuras, dando um corpo robusto, essa criatura pode alcançar até 3 metros de altura.

Prisão de Vinhas

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo:

A criatura dispara um aglomerado de teias e vinhas extremamente grudentas a 10 metros de distância, em uma área de 3 metros, impedindo a movimentação dos alvos. Além disso, no processo ela libera uma nuvem de toxinas no ar, causando 1d4 de dano enquanto a pessoa estiver na área.
A duração dessa habilidade é 1d6 turnos. O alvejado pode fazer um teste de Atletismo + FOR para sair da área afetada.

Peçonha ilusória

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo:

A aranha desfere um golpe certo no cérebro da vítima, transformando todos os aliados em versões distorcidas dela. O mestre vai escolher um número de entre a quantidade de aliado mais a aranha, o número que ele escolher, é a unidade correta para o alvejado atacar, se ele atacar a unidade certa, a habilidade é desfeita.
Ou ele pode fazer um teste de Presença + MEN para desfazer o efeito.

Pescadora de Pesadelos

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo:

A aranha dispara uma linha de teias escura no alvo com alcance de 25 metros. Se acertar, ele pode usar ele em alta velocidade, causando 1d4 de dano para cada 1 metros que alvo é arrastado.
O fio pode ser cortado com um teste de Luta + FOR/DES, disparos também podem ser feitos com teste de Disparo + DES, mas possuem desvantagem.

A Imperatriz - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	6	6	(1)	4+(1)

Pontos de vida: 71
Fluxo (PF):
Poder: 3 (3d8)/Min: 1
Dano: 4d6 (Cortante) - Alcance: 1m

Defesa	Resistência	Mobilidade
21	1	12

Não existem mais registros de pesquisas ativas sobre a imperatriz por ser extremamente difícil capturar e encontrar uma, mas o que se tem, conta sobre um sentimento puro de vaidade e obsessão, que se materializou em uma mulher que vaga pelas cidades, em busca de se alimentar da dor dos desafortunados.

A única pesquisa relevante, mostra que elas têm uma organização sem igual, ela geralmente se infiltra em grupos sociais, criando uma cadeia hierárquica complexa onde ela é protegida e alimentada com sentimentos de proteção e devoção, gerenciando baladas, prostíbulos, seitas e comércios, além da riqueza que acumula gerando cobiça nas pessoas a sua volta, ela também

apresenta um forte interesse em carne de alguns seres, como animorfos, humanos e inumanos.

Enquanto ela se alimenta das emoções e da carne, ela abandona a sua forma amigável, revelando a sua forma asquerosa, de um humano com a carne deformada e esburacada

Assassina Astuta

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Sempre que alguém tirar dano crítico nas rolagens de dados de combate, ela pode anular o dano, acumulando dados de crítico. Quando ela quiser, ela pode reagir a um ataque, causando todo o dano crítico que foi acumulado no combate. Sendo 5 o máximo

Mutilação

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo:

A imperatriz prende-se na vítima, dilacerando o seu corpo aos poucos com um líquido que ela injeta das suas mãos causando 3d6 de dano. Enquanto a pessoa estiver presa o dano que tirou vai se multiplicando por 2, até a vítima se soltar com um teste de **Atletismo + FOR**, além disso, o NE do alvo aumenta em 1 a cada rodada que passar no efeito.

Manipular

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

A aberração grita, liberando uma onda de som que causa 1d8 de dano a todos que vejam ela. Nesse meio tempo ela escolhe um alvo, manipulando a sua mente, o alvo pode resistir com um teste de **Presença + MEN**, caso ele falhe, ela domina a mente do alvo, fazendo ela lutar ao lado dela de forma voluntária e autônoma.

Ele - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	5	0	4+(1)	8+(1)

Poder: 3 (3d8)/Min: 5

Dano: 3d6 (Brêu) - **Alcance:** 1m

Defesa	Mobilidade
19	8

Muitos homens, durante sua expressão de gênero e dominância dentro do patriarcado, cometem crimes atrozes, se tornando verdadeiros caldeirões de ódio e remorso. Quando esses sentimentos não são tratados, ela pode se concentrar em uma identidade comumente nomeada como “Ele”.

Uma forma escura, de uma sombra vestida com diferentes chapéus, capuzes, mas comumente vista com um chapéu coco ou uma fedora, ele geralmente fica obcecado com algo, querendo tomar aquilo ou alguém para si, e levar para um lugar que decide guardar seus bens, é muito comum eles levarem para locais abandonados e ficar drenando a aura emocional do objeto ou da pessoa, até esgotar o alvo.

Escuridão absoluta

Criação - Kauê Machado

Ação: Padrão

Atributo: MEN

A presença da criatura se expande entre toda a matéria disponível no local, criando um brêu inigualável, causando 1d4 de NE enquanto estiver ativa, os jogadores podem resistir ao efeito negativa com um teste de **Presença + MEN** a DT é de acordo com o dado retirados para lançar essa alteração.

Vortex

Ação: Padrão

Atributo: DES

A criatura gera uma distorção no espaço tempo, criando um vortex negro que centrifuga a matéria ao ponto de destruí-la, o alvo atingido fica com desvantagem nos ataques e não pode mais disparar por 1d4 turnos, além de receber 5d6 de dano.

Marca do opressor

Ação: Passivo

Atributo: DES

Ela dispara uma orbe negra que vai em direção ao alvo, podendo ser desviada com um teste de Reflexo + DES, caso acerto o alvo, ela causa paralisia emocional, trancando o fluxo da vítima, anulando o uso de alterações

Resolução

Ao entregar o que ele veio buscar, você se livre da criatura, mas isso pode ser qualquer coisa, desde um objeto valioso a uma pessoa. Existe outra maneira de expulsar essa entidade, que seria encontrando o três papéis que contam os crimes de um homem perigoso, você deve atrair a criatura com algo que ela deseja para um local com paredes de chumbo, e como um juiz, você deve julgá-la pelos crimes que cometeu com impunência, exigindo um teste de Influência + INT, assim a criatura se julgar culpada, o peso de culpa cai sobre ela, tomando a forma de origem do sentimento.

Caso falhe, a criatura começa a tomar em escuridão o local, sugando as pessoas para dentro de um espaço liminar.

Injustiçada - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	3	0	3+(1)	6+(1)

Poder: 3 (3d8)/Min: 4

Dano: 3d8 + 5 (Brêu) - **Alcance:** 1m

Defesa	Mobilidade
19	11

A opressão sofrida por mulheres cria uma necessidade de se agarrar naquilo que importa para elas, seja seus lares, filhos, símbolos ou ideias, qualquer coisa que deixa a sua alma em paz, para enfrentar qualquer tipo de opressão, gerando um sentimento de revolta e angústia que pode se materializar da entidade chamada de “Injustiçada”.

A entidade sempre se manifesta como um presença quase etérea, sem forma por conta do seu próprio apagamento diante da sociedade, ela pode assumir a forma de qualquer matéria disforme, como água, panos, vapores e luzes fracas.

Ela busca a constante proteção de algo, que importa para ela, sendo impossível quase impossível.

Por Justiça

Ação: Padrão

Atributo: MEN

A criatura lança uma onda telecinética no alvo, estrangulando ele por 1d4 rodadas, causando 2d6 de dano abstrato. O alvo não consegue sair sozinho, um alvo aliada precisa fazer um teste de **Alteração + INT** para finalizar o efeito.

Recue!

Ação: Reação

Atributo: FOR

Se o alvo chegar a 1 metro da criatura, ela pega um alvo, e ergue ele no ar, arremessando o mesmo contra um outro alvo, causando 1d6 de dano Contundente. A quantidade de dados aumenta de acordo com a quantidade de CON do alvo arremessado.

Marca do oprimido

Ação: Reação

Atributo: INT

A criatura olha para um alvo específico com os olhos cheios de lágrimas, marcando ele por 1d4 turnos, caso o marcado ataque ela durante esse tempo, ela acumula 1 dado para cada acerto, o tipo de dado é baseado no dado de maior valor que o alvo jogou durante o efeito. Exemplo, se o marcado atacar 3 vezes com 2d4+1d8, ela causará 3d8.

Resolução

Para dissipar essa memória, é necessário solucionar as crueldades causadas no local. Junte 3 provas, que mostram para ela que nunca foi culpa de nenhuma das vítimas tudo que aconteceu no local que ela se encontra, assim, o sentimento de angústia e revolta se desenvolve na sua própria fonte.

Barca de Aço - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	6	4	(1)	(1)

Brechas: 10x  (DT: 16)
Poder: 3 (3d8)/Min: 1
Dano: 6d6+6 (Plasma)
Mobilidade: 12

Avistado nas costas ao redor do mundo, o que se descreve da visão daqueles que presenciaram a barca é bem simples, a primeira vista é um grande navio, mas ao emergir, é possível notar a grande estrutura de um submarino feito inteiramente de bronze e chumbo com características de ferrugem junto com seus detalhes feitos de ferro. Pesando quase 60 mil toneladas e alcançando 180 metros horizontais, é um verdadeiro terror dos mares ao redor do mundo.

Ela deixa um grande rastro de destruição por onde passa, intoxicando a água, tornando o local inabitável por animais marinhos e aguinídeos. Pelos poucos estudos que se tem, essa estrutura marinha é um colosso abandonado pelos exercitos humanos durante a guerra racial, dizem que existem salas de tortura dentro do enorme submarino e que essa dor foi se acumulando na lataria, dando um consciência vingativa para o submarino, que hoje em dia caça qualquer tipo de embarcação desavizada que passa no radar dessa máquina.

Essa estrutura vaga sem rumo, mas sempre se demonstra agressiva a qualquer coisa que demonstre o mínimo de consciência.

Oceano minado

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

No começo de cada rodadas, o submarino lidera 3 bombas no oceano que vaga em direção por 2m a cada turno, aos alvos do navio, causando 5d12 de dano a quem for atingido. As bombas tem 3 pontos de durabilidade.

Arpão

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

De dentro das fendas escuras presentes na grande estrutura, um arpão é disparado contra a embarcação, prendendo ela e puxando o barco para perto, usando 1d6 metros em cada rodada. Causando -2 pontos de brecha na durabilidade.

Disparo de canhão

Ação: Padrão
Atributo: N/A
Fluxo: 

A embarcação escolhe entre dois tipos de bombas para jogar nos alvos dela.

Bola de Estilhaços: uma bomba de resíduos cortantes é disparada nos alvos, causando 5d8 de dano Dilacerante nos atingidos.

Bola Explosiva: é lançada contra a carcaça da embarcação, uma bola de canhão explosiva, causando -3 pontos de brecha na durabilidade e 3d12 de dano.

Olá? - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	0	0	(1)	(1)

Resolução

Os jogadores devem achar as 3 válvulas faltantes, equipá-las, reinstalar 4 conectores nos encaixes corretos, trocar e consertar 2 canos defeituosos.

Poder: 2 (2d8)/Min: 3

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	8

Essa aberração foi criada no momento que os humanos criaram um vínculo com as mídias offlines, essa criatura se manifesta quando existe obsessão muito grande com as telas, alimentando do vício que as pessoas sentem enquanto elas utilizam tais

Assassina Astuta

Ação: Passivo
Atributo: N/A

Fluxo: N/A

Sempre que a imperatriz tirar crítico nas rolagens de dado de combate, ela pode não causar dano, acumulando críticos ao longo do tempo, que

Corpo atlético

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando o assassino estiver com metade da vida, ele recebe +2 de Defesa até o fim do combate.

Parafrasear.exe - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	5	0	0+(1)	0+(1)

Poder: 3 (3d8)/

Dano: 3d6 (Brêu) - **Alcance:** 16m

Defesa	Mobilidade
19	0

A internet avança a cada dia, construindo impérios virtuais em realidade virtual, sites complexos e inteligências artificiais extremamente importantes para o desenvolvimento das sociedades.

Essa expansão e sentimento de progresso constante gerou uma força irrefreável de assimilação e desenvolvimento, quando um computador é infectado com esse vírus, ele começa a se manifestar na realidade como uma aglomeração de pc obsoletas, enferrujando tudo a sua volta de deixando um cheiro de curto no ar.

Os encontros com essa memória podem ser fatais, ela aumenta a umidade do ar liberando do seu water cooler partículas de água, logo após, ela libera descargas elétrica em todos os envolvidos, além disso, ela pode infectar armas de dobra, celulares, aparelhos eletrônicos e diversos outros eletrodoméstico, inutilizando o ambiente e se espalhando cada vez mais. É comum os locais onde ela habita, ser confundida com depósitos de computadores

Linha de energia

Ação: Padrão
Atributo: Men
Fluxo: N/A

A criatura levanta dos aglomerados de entulho, uma bobina que se sincroniza em cada uma das outras bobinas ativas, quem fica no caminho das linhas de energia recebe 8d8 de dano de Praxx

Hipercurto

Ação: Canalização
Atributo: Men
Fluxo: N/A

A criatura dispara uma onda elétrica que causa dano em todas as criaturas em uma alcance de 5 metros depois de 1 rodada canalizando. Essa onda elétrica é ativada em cada ponto de conexão que a criatura tiver

Resolução

Desativar toda a fonte de alimentação de energia do computador e destrua a fonte de energia reserva dentro do aglomerado de peças no miolo do

Mecânica: sempre que o açougueiro recebe dano, a sua mobilidade é reduzida em 1d4, caso dano seja maior que 10, o dado se transforma em 1d6.

O hóspede - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	4	6	5+(1)	3+(1)

Pontos de vida: 103

Poder 4: 3d10+6

Pancada: 3d8+6 (Contudente) **Alcance:** 1m

Defesa	Mobilidade
23	∞

Em 1616, o primeiro registro do visitante foi feito durante o êxodo dos aguinídeos à Terra. Uma criatura se manifestou nas redondezas de docas ao redor do mundo, enquanto o sentimento de esperança e ansiedade tomava o coração dos povos. Os documentos dizem que ela bate na porta de suas vítimas em um dia de chuva na forma de um aguinídeo precisando de ajuda. O cheiro de peixe podre que ela carrega empestia a entrada da casa; como geralmente aparenta ser apenas um aguinídeo, não era incomum as pessoas deixarem-na entrar.

Ao entrar na casa, a criatura fica por alguns minutos até pedir para ir embora, mas deixa no ar uma infecção que permanece durante muito tempo. A infecção escolhe uma vítima e, ao entrar no corpo dela, a criatura se instala em suas entranhas.

O infectado perde a capacidade de beber água ou de se alimentar; além disso, pessoas que chegam muito perto sentem o cheiro de peixe podre constantemente. O portador fica de mau humor e sempre acaba tendo descontroles constantes de suas emoções. Alguns dias após a infecção, ele se torna totalmente aversivo à água doce e começa a sentir um desejo absurdo por sódio.

Quando a criatura sai do corpo da vítima, ela assume a forma tentacular de uma criatura marinha com manchas

brancas como se fossem feridas que não cicatrizam e ficam cheia de bolhas de água, um tórax humanóide e uma pele extremamente **escura e gelatinosa**, com dois olhos brilhando em uma cabeça arredondada e sem pescoço. O cheiro de podre fica muito mais forte enquanto ela está transformada nessa forma asquerosa

Chão insólido

Ação: Padrão

Atributo: Men

Ao tocar o chão, a criatura tira toda a solidez do ambiente; as pessoas ficam com 2 pontos de mobilidade e todo o solo vira água. Em todo início de seu turno, você é corroído por um ácido presente na água. Um alterador precisa desfazer a alteração da criatura para eliminar o chão insólido. **A DT da habilidade é de acordo número da rolagem de alteração da criatura.**

Coral vivo

Ação: Passivo

Atributo: N/A

Sempre que a criatura recebe dano, ela se estilhaça de maneira proposital, deixando uma pilha de corais ósseos no chão. Sempre que alguém encosta nele, fica infectado com a doença do afogado, ele perde todo o acesso a alterações por 3 rodadas.

Onda pulsante

Ação: Padrão

Atributo: Men

Uma onda emerge do solo, após 1 rodada, ela atravessar uma distância determinado pela criatura em uma única direção, causando 3d8 de dano de Fago em todos no caminho e empurrando eles até o final do trajeto.

Solução

Para retirar a criatura do corpo da vítima, é preciso expô-la à água salgada. Se isso for feito diretamente na água do mar, a criatura se entrelaça nas ondas e foge, retornando em um dia de chuva para matar a vítima que deixou para trás. Caso seja exposta à água doce, ela é expulsa à força do corpo do alvo; embora surja com metade da vida máxima, ela passa a causar o dobro de dano.

Constructos - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	6	5	7	7

Pontos de vida: 95
Poder 4: 3d10+6
Serrar: 3d10+5 (Dilacerante) Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
25	6

Conhecidos na Eurorússia, os constructos são as falhas na fabricação de Mecânodros antes da primeira geração oficial desses seres, foram a tentativas dos humanos de criar máquinas mortíferas para combater inumanos, mas a mortalidade deles logo se virou para qualquer tipo de ser.

Projetados como armadilhas, as suas carcaças não eram para imitar combatentes humanos, mas sim se camuflar entre carros destruídos, máquinas de refrigerante, caixas registradoras entre outros maquinários quaisquer, quando ela se assume a forma de caça, as peças e junções são desconstruídas e reconstruídas em um organizado semelhante a alguma estrutura corpórea da biologia natural, como arcnídeos, quadrúpedes e até bípedes.

Mesclar

Ação: Padrão
Atributo: Des

Quando a criatura sa da visão dos seus inimigos, ela assume a forma de algum mecanismo que esteja próximo dela, geralmente se parecendo muito com a estrutura que está em volta dela, ela fica invisível aos olhos desatentos, sendo necessário um teste de Percepção + INT para detectar sua presença.

Ativar armadilha

Ação: Padrão
Atributo: Men

Assim que o alvo se aproxima do maquinário e interage com ela, a máquina prende o alvo, em um bote, logo após, uma descarga elétrica é disparada no alvo, causando 3d6 de dano. A máquina prepara um golpe de perfuração com suas brocas, causando 6d8 de dano Perfurante no alvo, após 1 rodada. Apenas outros jogadores podem soltar o alvo, fazendo um teste versus de Atletismo + FOR contra a aberração.

Vírus Biomecânico

Ação: Padrão
Atributo: Men

A criatura dispara um estaca de vários tipos de metais misturados, se alvo for atingido, a estaca é absorvida pela corpo da vítima, se instalando como um vírus biólogo no sangue, uma vez por rodada, os membros do corpo da vítima são transformados em aço desmontado e mal projetado, semelhante aos constructos, perdendo a sua função. Caso os braços, pernas, tórax e cabeça forem transformados, o infectado vira um Constructo, deixando o grupo logo após a transformação.

A criatura não prioriza atacar o alvo do Constructo. Outro jogador pode tratar os membros do aliados com um teste de Medicina + INT e o infectado pode resistir aos efeitos com um teste de Vitalidade + CON.

Parasita de Cripta - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
1	2	3	6	12

Pontos de vida: 79
Poder 4: 3d10+6
Esmurrar: 3d10+1 (Contudente) Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
21	8

Existem milhares de sentimentos que vagam quando deixam o corpo de um ser, mas um que sempre costuma dobrar e realidade é a ansiedade e a esperança de voltar a ver a luz do sol, e esse sentimento quando se trava na realidade, toam para sua forma mais asquerosa que pode habitar um túmulo, o parasita de criptas.

Vindo de milhares de anos, o parasita de criptas é uma das criaturas mais antigas da natureza anômala, sendo responsável por grandes quantidades de acidentes em criptas fechadas, geralmente os seus casos não são amplamente catalogados, já que geralmente elas não se manifestam além das criptas, sendo o seu principal terr' toiro de ação, o local do nascimento.

É comum ver uma quantidade de névoa escura e espóros negros nos corredores da cripta enquanto o esconde o corpo que vaga pelos corredores com uma respiração pesada. Quando a luz de plasma toma conta do ambiente, o parasita é forçado a se revelar, mostrando uma forma asquerosa misturando fios de cabelo humano em uma corpo de 190 de altura coberta por pedras da criptas concreto e carne humana podre em baixo de tudo enquanto uma água azulada escorre por seu corpo deixando tudo brilhoso e viscoso.

Copiar Matéria

Ação: Reação
Atributo: N/A

Sempre que o parasita for atacado, ele vai segurar com suas mãos a arma do atacante e quebrá-la. Após 1 rodada, a criatura projeta a arma na sua forma original como um objeto de pedra flutuante que obedece os seus comandos.

Espadas: os jogadores precisam escolher entre ímpar ou par e tirar no dados, os jogadores que tirarem o mesmo valor que o mestre são alvejados em linha reta para arma recebendo 3d10 + dano da arma, o solo fica danificado e tira metade da mobilidade do alvo.

Machados: o machado de posiciona próximo do jogador mais distante. Após 1 rodado, o machado causa 1d12 de dano por turno enquanto gira no alcance de 1m próximo a ela. A

Martelos: o martelo bate no chão com tanta força que abre um buraco distorcido no centro da área de efeito que parece descer até o fim da crosta terrestre todos num alcance de 1 metro são arremessados até 5 metros de distância, caso acertem algo sólido, recebem 2d8 + 1d8 para ponto de Constituição.

Foice: a foice avança num alvo com alta velocidade, rasgando a barreira do som. Quando o alvo é atingido, ele recebe 3d6 de dano Dilacerante, e sangra por 1d8 turnos, recebendo 1d6 de dano para rodada.

Desmantelar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando o parasita chega à metade da vida, ele se divide em três cópias de si mesmo, que possuem as mesmas capacidades de destruição que o seu irmão.

Se ao morrer, as cópias ainda estiverem ativas, o alvo que finalizou a criatura principal é subjugado pelas criaturas que se transformam em estátuas formando um triângulo à sua volta. O alvo central tem o seu NÉ aumentado em +1d6 para turno e deve escolher uma memória para ser esquecida. Para o efeito se encerrar, os outros jogadores precisam quebrar as estátuas que possuem 12 de vida, tais estátuas não possuem defesa

Tombado - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
7	0	4	3	10

Pontos de vida: 87
Poder 4: 3d10+5
Apodrecer: 3d10 (Contudente) Alcance: 12m

Defesa	Mobilidade
21	8

O sentimento de abandono ou desprezo pode se manifestar de diversas formas, mas o exílio de um indivíduo de dentro de uma sociedade de confiança pode ser a perdição da mente de um ser.

O tombado é a representação da expulsão, uma criatura alada de corpo cinzento e de musculatura magra semelhante a de um maratonista. O seu rosto é composto de milhares de olhos em uma cabeça sem feições ou estruturas.

Ele aparece em volta de cidade antigas, vagando como um ser desprezado e não agressivo, mas a sua presença destroem plantações, apodrecem a água e matam os animais. Além disso, a sua dor é tamanho que nem os bloqueadores conseguem dismantelar ela.

Presença irreal

Ação: Passivo
Atributo: N/A

Mesmo que a sua pressão emocional seja de 4º grau, a criatura é resistente a bloqueadores emocionais, fugindo quando exposta a bloqueadores de 6º Grau. Além disso, ela não pode receber dano surreal de nenhuma fonte, sendo imune inclusive ao dano abstrato.

Pesar destrutivo

Ação: Ação livre
Atributo: MEN

Uma aura de destruição circula em torno da criatura com alcance em todos que estão em combate contra ela, o cheiro de esgoto podre fica no ar enquanto objetos de proteção são corroídos pela presença da aberração.

Para cada rodada no alcance da criatura os equipamentos de vestimenta perdem 1 ponto de Defesa, caso cheguem em 1 ponto, a criatura pode usar uma ação livre para lançar uma alteração e dissipar a armadura da vítima, um alterador presente na área pode fazer um teste versus de Alteração + MEN contra a criatura, impedindo ela de executar a ação.

Marca do caído

Ação: Ação livre
Atributo: MEN

A criatura lança um jato de podridão com alcance de 6 metros em uma alvo, a sujeira impregna no alvo criando uma marca negro que embaça a visão dele, o alvo só consegue enxergar a criatura perde a audição. A cada início de rodada a criatura ordena para o alvo andar até um ponto específico da área, e chegando lá, após 1 rodada, explode em uma onda de sangue carne e causando 4d8 de dano de Brêu em todos em uma área de 3 metros. Logo após o infectado ressurgem em uma reconstrução bizarra de carne, aumentando o seu NE em 3 no processo.

Solo maldito

Ação: Padrão
Atributo: MEN

A criatura toca o chão, condenando uma vegetação adoecida nascer na área, gerando um pantano em um alcance global na visão dos oponentes. A mobilidade de todos é reduzida para 5m, até o fim do combate.

A praga - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
8	9	5	2	0

Pontos de vida: 95
Poder 4: 3d10+2
Invadir pele: 3d10+8 (Plasma) Alcance: 6 metros

Defesa	Mobilidade
28	8

Durante um período de crise, as pessoas entram em completo choque com a realidade que vivem, o que pode ocasionar em um surto de pânico coletivo entre todos, geralmente uma pressão emocional absoluta em toda a região da cidade, aldeia ou distrito. Com isso, caso tenha uma pessoa com alguma bactéria ou vírus pulmonar, uma mutação se manifesta e sombras humanoides tomam o corpo da vítima, após 1 semana mais ou menos, o infectado acaba morrendo, e liberando uma forma de vinhas e vapor com um manto rubronegro flutuante que lembra muito a complexo estrutura de vasos sanguíneos humanos.

Essas criaturas flutuam em grupo pelas cidades fechando ruas e infectando novos indivíduos todos os dias, a cidade perde a sua função, e quando não tem mais ninguém para ser infectado, elas assumem a forma de pequenas rosas pretas que queimam constantemente mas sem colocar fogo no solo. Geralmente após anos da infecção o solo continua com as rosas, que nascem no meio do asfalto e nos quintais das vítimas, criando uma vizinhança inteira de rosas rubro negras.

Após estudos nas vítimas infectadas, é possível ver elas alucinando por privação de sono, durante o dia 1, eles ficam muito cansados, com dificuldade de

acompanhar conversas simples e dar respostas concretas. No 2º dia, seus reflexos e capacidade físicas diminuem. No 3º dia, ela começa a desenvolver alucinações, vendo coisas que não existem. No 4º dia, começa a ouvir sons, vozes e toques que não existem, podendo se ferir em descontroles. 5º dia, surtos psicóticos, complexos de inferioridade e crises de raiva e risos se tornam frequentes. 6º dia, frequência cardíaca baixa, risco de derrame cerebral e parada cardíaca. 7º dia paradas cardíacas constantes ou morte súbita iminente.

Infectar

Ação: Passivo
Atributo: N/A

Ao acertar 3 golpes em uma vítima, a criatura pode infectá-la, transferindo vinhas para dentro do corpo. Ao ser infectada, a vítima começa a ter náuseas, não consegue mais dormir, fica com febre de 37 graus constante junto de uma tosse pesada e densa.

Doença do sono

Ação: Passivo
Atributo: N/A

Condições adquiridas por privação de sono:

1º dia: dificuldade para conversar.

2º dia: perde a perícia de Reflexo, perde 3 pontos de Destreza e 1 de Constituição.

3º dia: alucinações constantes, aumento de 1 de NE, a cada visão perturbadora.

4º dia: você não consegue ouvir membros dos grupos, ouve vozes aleatórias falando mentiras, ao falhar no teste você perde o equilíbrio e esbarra em algo, recebendo 1d4 de dano.

5º dia: descontrole após aumento de estresse, atacando pessoas pacíficas ou aliados.

6º dia: paradas cardíacas após falhas críticas deixam sua vida em 1. Entrar em esgotamento faz você ter um derrame, perdendo a mobilidade dos braços, face, pernas ou visão.

7º dia: a próxima parada cardíaca ou derrame você morre. Ao final do dia, se você “dormir” você não acorda.

Solução

Para criar uma cura é necessário ter: o fluxo puro de uma mãe órfã dos filhos, o sangue de um imune nascido da praga e o cérebro de um neuro divergente. Uma seringa de contagem deve ser colocada no cérebro inserindo o líquido do Sangue e o Fluxo e o cérebro junto da seringa deve ser colocado dentro do solo e então, todas as criaturas serão atraídas para o locais e formaram uma poça de sangue negro as pessoas devem beber da água e se livrar da doença.

Açougueiro - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Poder: 4 (3d10)/Min: 5
Dano: 3d6 (Brêu) - Alcance: 16m

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Perdido dentro das entranhas das fábricas com os passados mais assombrosos, essa criatura corpulenta se manifesta como o reflexo de desprezo dos líderes sob os seus trabalhadores, se manifestando como os seus torturadores

O açougueiro, como é chamado, caça tudo que se move, a fim de alimentar a colheita de carne e manter as esteiras funcionando.

Chegando a medir 2.40 metros de altura, essa aberração é um colosso muscular, com a pele completamente coberta por marcas de cicatrizes.

Lançar lâmina

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo: N/A

Usando o seu corpo muscular, a aberração lança uma lâmina giratória, com o impulso do seu corpo em direção ao alvo que desejar em até 5 metros de distância, causando 2d8 de dano em cada jogador que estiver no alcance.

Ele pode puxar a lâmina com uma ação de movimento.

Patrulhar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando algo chama a atenção do Açougueiro, ele pode se teleportar usando a água ou vapor denso da região, emergindo de dentro deles, demorando 1 rodada para se materializar por completo. Ele patrulha a região por 1d4 rodadas antes de sair.

Sempre que o açougueiro recebe dano, a sua mobilidade é reduzida em 1d4, caso dano seja maior que 10, o dado se transforma em 1

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Resolução

Destrua as fontes que mantêm a fábrica funcionando. Assim que nenhuma esteira funcionar, os pistões travarem, a água não circular, a energia dos refrigeradores forem cortadas e não existir mais carne sendo produzida. O Açougueiro perde a sua função, se transformando em uma massa de carne disforme e sem propósito.

Enxame de Crisólitas - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Resolução

Destrua as fontes que mantêm a fábrica funcionando. Assim que nenhuma esteira funcionar, os pistões travarem, a água não circular, a energia dos refrigeradores forem cortadas e não existir mais carne sendo produzida. O Açougueiro perde a sua função, se transformando em uma massa de carne disforme e sem propósito.

Mecânica: sempre que o açougueiro recebe dano, a sua mobilidade é reduzida em 1d4, caso dano seja maior que 10, o dado se transforma em 1d6.

Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Perdido dentro das entranhas da floresta do Exílio, tal aberração, é um guardião e responsável pela nutrição da população que lá se isola. Gerindo a antiga fábrica da Trifoco.

O Açougueiro, como é chamado, caça tudo que se move, a fim de alimentar a colheita de carne e manter as esteiras funcionando.

Chegando a medir 2.40 metros de altura, essa aberração é um colosso muscular, com a pele completamente coberta por marcas de cicatrizes.

Lançar lâmina

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo: N/A

Usando o seu corpo muscular, a aberração lança uma lâmina giratória, com o impulso do seu corpo em direção ao alvo que desejar em até 5 metros de distância, causando 2d8 de dano em cada jogador que estiver no alcance.

Ele pode puxar a lâmina com uma ação de movimento.

Patrulhar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando algo chama a atenção do Açougueiro, ele pode se teleportar usando a água ou vapor denso da região, emergindo de dentro deles, demorando 1 rodada para se materializar por completo. Ele patrulha a região por 1d4 rodadas antes de sair.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Mal dos Esporos - 4º Grau



Durante anos, os seres sempre foram soberanos a todas as formas de vida, mas em dado momento uma mutação ocorreu onde um predador perfeito foi gerado pela natureza, especializado em caçar tipo de seres específicos preferindo inumanos como alvo, mas podendo variar e alvos conforme a adaptação da criatura.

Imbatível, os predadores são altos, chegando a medir 210cm e pesando 22kg mas uma força que não condiz com seu porte físico, a sua pele é enrugada e sobressalente, o seu rosto é fundo, sem expressão como uma tentativa falha de representa um rosto, a sua boca é um buraco que ele joga alimento dentro como uma lata de lixo mas ela geralmente fica fechada o tempo todo, de qualquer forma, raramente sua forma física é vista, já que a criatura prefere predação as escondidas e de surpresa, embora ela não ligue de ser notada em canto de olho, geralmente preferindo essa abordagem.

Presença fantasmagórica

Ação: Passivo
Atributo: N/A

A criatura se move o quanto ela quiser, não existe o termo mobilidade para ela, ela consegue ir e vir e atravessar barreiras, além disso, quando ela não é vista, aumenta a velocidade a níveis sônicos. Ela não pode ser surpreendida e nunca pode ser detectada a menos que ela deixe, nenhum feito sobrenatural pode revelar a presença da criatura

Mergulhar & Emergir

Ação: Padrão
Atributo: Des

A criatura entra no solo rapidamente cavando qualquer tipo de piso com sua mãos, ela reaparece pouco tempo depois abaixo do alvo que ela escolher, todos à volta em um raio de 2m são derrubados, aquele que ela escolher, ficará abaixo dela caso falhe em um teste "Reflexo + Des", com as mãos, ela desfere diversos golpes contra a vítima, causando 8d12 de dano Contundente.

O solo fica danificado, ela não pode mais emergir naquela região no raio de 2m.

Predação

Ação: Padrão
Atributo: Des

Quando um alvo da espécie que a criatura caçar, chegar a 5 pontos de vida, ela pode avançar a qualquer distância no alvo com um impulso, ela afasta o alvo da equipe e começa a executar a vítima. A predação dura exatas 2 rodadas, caso o predador não seja parado ele executa a vítima ignorando qualquer salvaguarda.

Solução

Para destruir o predador é necessário criar uma armadilha que prende ele em um local onde ele não consiga sair. Quando ele fica próximo de outras raças que ele não preda, ele perde a força surreal que ele possui e fica compatível, caso isso não aconteça, ele é imbatível e imortal.

O Predador - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
7	10	4	3+(1)	0+(1)

Pontos de vida: 87
Poder 4: 3d10+4
Empalar: 6d8+7 (Perfurante) Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
29	∞

Durante anos, os seres sempre foram soberanos a todas as formas de vida, mas em dado momento uma mutação ocorreu onde uma predador perfeito foi gerado pela natureza, especializado em caçar tipo de seres específicos preferindo inumanos como alvo, mas podendo variar e alvos conforme a adaptação da criatura.

Imbatível, os predadores são altos, chegando a medir 210cm e pesando 22kg mas uma força que não condiz com seu porte físico, a sua pele é enrugada e sobressalente, o seu rosto é fundo, sem expressão como uma tentativa falha de representa um rosto, a sua boca é um buraco que ele joga alimento dentro como uma lata de lixo mas ela geralmente fica fechada o tempo todo, de qualquer forma, raramente sua forma física é vista, já que a criatura prefere preda as escondidas e de surpresa, embora ela não ligue de ser notada em canto de olho, geralmente preferindo essa abordagem.

Presença fantasmagórica

Ação: Passivo
Atributo: N/A

A criatura se move o quanto ela quiser, não existe o termo mobilidade para ela, ela consegue ir e vir e atravessar barreiras com sua força, além disso, quando ela não é vista, aumenta a velocidade a níveis sônicos. Ela não pode ser surpreendida e nunca pode ser detectada a menos que ela deixe, nenhuma alteração pode revelar a presença da criatura.

Mergulhar & Emergir

Ação: Padrão
Atributo: Des

A criatura entra no solo rapidamente cavando qualquer tipo de piso com sua mãos, ela reaparece pouco tempo depois abaixo do alvo que ela escolher, todos à volta em um raio de 2m são derrubados, aquele que ela escolher, ficará abaixo dela caso falhe em um teste "Reflexo + Des", com as mãos, ela desfere diversos golpes contra a vítima, causando 8d12 de dano Contundente.

O solo fica danificado, ela não pode mais emergir naquela região no raio de 2m.

Predação

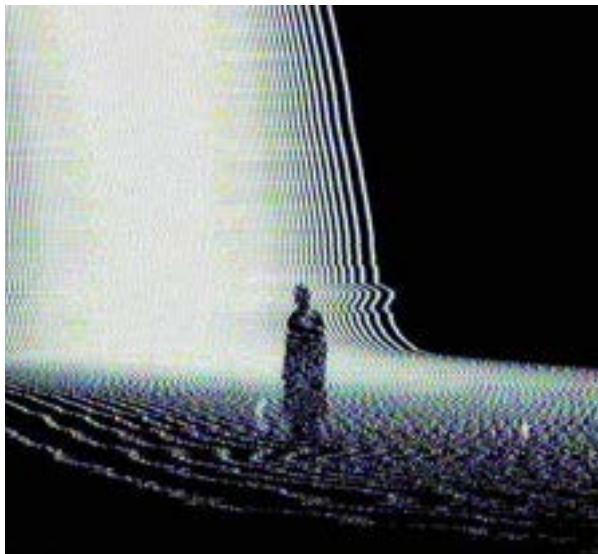
Ação: Padrão
Atributo: Des

Quando um alvo da espécie que a criatura caçar, chegar a 5 pontos de vida, ela pode avançar a qualquer distância no alvo com um impulso, ela afasta o alvo da equipe e começa a executar a vítima. A predação dura exatas 2 rodadas, caso o predador não seja parado ele executa a vítima ignorando qualquer salvaguarda.

Solução

Para destruir o predador é necessário criar uma armadilha que prende ele em um local onde ele não consiga sair. Quando ele fica próximo de outras raças que ele não preda, ele perde a força surreal que ele possui e fica compatível, caso isso não aconteça, ele é imbatível e imortal.

Amorfo - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Resolução

Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Durante a fundação de Monte Cego, uma das tecnologias abandonadas foi a rede, um tipo de televisão que é acoplada na mente do indivíduo. O uso constante dessa tecnologia, Um distorcido de imagens chiadas de televisão, que parece mesclar as coisas mais horrendas produzidas pela humanidade em sua dramaturgia, a sua forma não existe, a mente é incapaz de formar algo, mas o que ela compreende

Lançar lâmina

Ação: Padrão
Atributo: DES

Fluxo: N/A

Usando o seu corpo muscular, a aberração lança uma lâmina giratória, com o impulso do seu corpo em direção ao alvo que desejar em até 5 metros de distância, causando 2d8 de dano em cada jogador que estiver no alcance.

Ele pode puxar a lâmina com uma ação de movimento.

Patrulhar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando algo chama a atenção do Açougueiro, ele pode se teleportar usando a água ou vapor denso da região, emergindo de dentro deles, demorando 1 rodada para se materializar por completo. Ele patrulha a região por 1d4 rodadas antes de sair.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expela uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

Aqueles - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
É necessário que a
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Amalgamar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ao atravessar qualquer ser, a sombra desfragmenta a sua existência, distorcendo o seu corpo, desmontando ele, como um bloco de peças. Após 4 turnos, uma sombra, dançante, se junta àqueles.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

Memórias - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reiniciá-la e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra-atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

Presságios - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reiniciá-la e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra-atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lançá-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

A comerciante - **5º Grau**



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53

Fluxo (PF):

Poder: 2 (2d8)/Min: 1

Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução

Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reinicia-lá e desligar tudo.

Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.

Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expela uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

O Outro - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reiniciá-la e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra-atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

A expurgada - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reinicia-lá e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

A caçadora - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reinicia-lá e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

Mente de aço - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corpsos, apagando todas as memórias acumuladas, para reinicia-lá e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

Pseudodeus - 5º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 53
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)

Resolução
Ache o código fonte da mente metálica, e instale o vírus Neuro Corps, apagando todas as memórias acumuladas, para reinicia-lá e desligar tudo.
Além disso, é necessário destruir o centro de aço da criatura.
Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Criada durante a guerra racial, a Mente de Aço foi a primeira tentativa de contra atacar os inumanos. Os humanos juntaram esforços para produzir a primeiramente de cristal juntos um grande reator de urânio, eles geraram a primeira fonte de energia nuclear com capacidade de

Controle absoluto

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ela tem a capacidade de controlar qualquer criatura mecânica que esteja sem uma mente de cristal, sejam máquinas, veículos, eletrônicos

Invadir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Ao atacar o mesmo alvo 3 vezes, ela aplica um vírus no código genético do alvejado, absorvendo uma alteração a sua escolha, e controlando o alvo na rodada dela, para ele conjurar a alteração do jeito que ela quiser.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expela uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.

Atrax - 6º Grau



Um conceito antigo que se baseia no medo para se materializar, Atrax já se manifestou e se desmanifestou diversas vezes em busca de unir os seus irmãos: Isanus, Veraxas e Homunculus.

Essa medonha criatura carrega uma névoa cinza por onde passa, junto ao seu grande trono que parece pairar sobre o céu. Ele veste três cabeças: a de uma Inumanos com pequenos riachos na pele, o rosto de um tigre branco e uma mecânopro com construções mayas em seu rosto. Tal visão parece enlouquecer os indivíduos que olham para ele, fazendo com que muitos evitam até falar seu nome.

Apesar de sua natureza aterrorizante, Atrax é amplamente estudado por diversos cientistas, que já conseguiram conter o parasita. A sua primeira aparição ocorreu com a assustadora desconstrução — que durou 100 anos — da floresta do Exílio. Dizem que a força do parasita ao se manifestar na realidade fez o Brêu recuar pela primeira vez, mas, ao longo do tempo, a sua presença foi se tornando cada vez mais fraca. Alguns estudiosos perceberam que, por não conseguir se estabelecer na realidade que os primordiais governam, Atrax se vê perdido, flutuando em seu trono sem rumo.

Comportamento e Objetivos

Essa entidade se demonstra arrogante e petulante, como se fosse imune à maioria das

argumentações ou diálogos, o que torna lidar com ele um trabalho exaustivo.

Os testes feitos para contratação do consistente em expor pessoas a medo irracional, pânico e sensações de abandono; no entanto, tal entidade preferiu usar esses sentimentos para manifestar sua forma. Com isso, ela se tornou um presságio do fim da essência do Brêu, agindo a fim de tomar para ela todas as emoções que envolvem vidas pela amalgamado.

Seitas

Atrax é cultuado pelos Amedrontados, uma seita que carrega o tormento com ela. Seus integrantes levam o sofrimento a fim de alimentar Atrax, buscando trazer a reescritura do universo atual e dar liberdade para que as novas emoções ressignifiquem toda a realidade.

Insanus - ??º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
9	9	9	9	9

Resolução

Destrua as fontes que mantêm a fábrica funcionando. Assim que nenhuma esteira funcionar, os pistões travarem, a água não circular, a energia dos refrigeradores forem cortadas e não existir mais carne sendo produzida. O Açougueiro perde a sua função, se transformando em uma massa de carne disforme e sem propósito.

Mecânica: sempre que o açougueiro recebe dano, a sua mobilidade é reduzida em 1d4, caso dano seja maior que 10, o dado se transforma em 1d6.

Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Perdido dentro das entranhas da floresta do Exílio, tal aberração, é um guardião e responsável pela nutrição da população que lá se isola. Gerindo a antiga fábrica da Trifoco.

O Açougueiro, como é chamado, caça tudo que se move, a fim de alimentar a colheita de carne e manter as esteiras funcionando.

Chegando a medir 2.40 metros de altura, essa aberração é um colosso muscular, com a pele completamente coberta por marcas de cicatrizes.

Lançar lâmina

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo: N/A

Usando o seu corpo muscular, a aberração lança uma lâmina giratória, com o impulso do seu corpo em direção ao alvo que desejar em até 5 metros de distância, causando 2d8 de dano em cada jogador que estiver no alcance.

Ele pode puxar a lâmina com uma ação de movimento.

Patrulhar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando algo chama a atenção do Açougueiro, ele pode se teleportar usando a água ou vapor denso da região, emergindo de dentro deles, demorando 1 rodada para se materializar por completo. Ele patrulha a região por 1d4 rodadas antes de sair.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Naufrago - ??? Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
7	10	4	3+(1)	0+(1)

Pontos de vida: 87
Poder 4: 3d10+4
Empalar: 6d8+7 (Perfurante) Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
29	∞

Durante anos, os seres sempre foram soberanos a todas as formas de vida, mas em dado momento uma mutação ocorreu onde uma predador perfeito foi gerado pela natureza, especializado em caçar tipo de seres específicos preferindo inumanos como alvo, mas podendo variar e alvos conforme a adaptação da criatura.

Imbatível, os predadores são altos, chegando a medir 210cm e pesando 22kg mas uma força que não condiz com seu porte físico, a sua pele é enrugada e sobressalente, o seu rosto é fundo, sem expressão como uma tentativa falha de representa um rosto, a sua boca é um buraco que ele joga alimento dentro como uma lata de lixo mas ela geralmente fica fechada o tempo todo, de qualquer forma, raramente sua forma física é vista, já que a criatura prefere preda as escondidas e de surpresa, embora ela não ligue de ser notada em canto de olho, geralmente preferindo essa abordagem.

Presença fantasmagórica

Ação: Passivo
Atributo: N/A

A criatura se move o quanto ela quiser, não existe o termo mobilidade para ela, ela consegue ir e vir e atravessar barreiras com sua força, além disso, quando ela não é vista, aumenta a velocidade a níveis sônicos. Ela não pode ser surpreendida e nunca pode ser detectada a menos que ela deixe, nenhuma alteração pode revelar a presença da criatura.

Mergulhar & Emergir

Ação: Padrão
Atributo: Des

A criatura entra no solo rapidamente cavando qualquer tipo de piso com sua mãos, ela reaparece pouco tempo depois abaixo do alvo que ela escolher, todos à volta em um raio de 2m são derrubados, aquele que ela escolher, ficará abaixo dela caso falhe em um teste "Reflexo + Des", com as mãos, ela desfere diversos golpes contra a vítima, causando 8d12 de dano Contundente.

O solo fica danificado, ela não pode mais emergir naquela região no raio de 2m.

Predação

Ação: Padrão
Atributo: Des

Quando um alvo da espécie que a criatura caçar, chegar a 5 pontos de vida, ela pode avançar a qualquer distância no alvo com um impulso, ela afasta o alvo da equipe e começa a executar a vítima. A predação dura exatas 2 rodadas, caso o predador não seja parado ele executa a vítima ignorando qualquer salvaguarda.

Solução

Para destruir o predador é necessário criar uma armadilha que prende ele em um local onde ele não consiga sair. Quando ele fica próximo de outras raças que ele não preda, ele perde a força surreal que ele possui e fica compatível, caso isso não aconteça, ele é imbatível e imortal.

A visitante - ??º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
7	10	4	3+(1)	0+(1)

Pontos de vida: 87
Poder 4: 3d10+4
Empalar: 6d8+7 (Perfurante) Alcance: 1m

Defesa	Mobilidade
29	∞

Durante anos, os seres sempre foram soberanos a todas as formas de vida, mas em dado momento uma mutação ocorreu onde uma predador perfeito foi gerado pela natureza, especializado em caçar tipo de seres específicos preferindo inumanos como alvo, mas podendo variar e alvos conforme a adaptação da criatura.

Imbatível, os predadores são altos, chegando a medir 210cm e pesando 22kg mas uma força que não condiz com seu porte físico, a sua pele é enrugada e sobressalente, o seu rosto é fundo, sem expressão como uma tentativa falha de representa um rosto, a sua boca é um buraco que ele joga alimento dentro como uma lata de lixo mas ela geralmente fica fechada o tempo todo, de qualquer forma, raramente sua forma física é vista, já que a criatura prefere preda as escondidas e de surpresa, embora ela não ligue de ser notada em canto de olho, geralmente preferindo essa abordagem.

Presença fantasmagórica

Ação: Passivo

Atributo: N/A

A criatura se move o quanto ela quiser, não existe o termo mobilidade para ela, ela consegue ir e vir e atravessar barreiras com sua força, além disso, quando ela não é vista, aumenta a velocidade a níveis sônicos. Ela não pode ser surpreendida e nunca pode ser detectada a menos que ela deixe, nenhuma alteração pode revelar a presença da criatura.

Mergulhar & Emergir

Ação: Padrão

Atributo: Des

A criatura entra no solo rapidamente cavando qualquer tipo de piso com sua mãos, ela reaparece pouco tempo depois abaixo do alvo que ela escolher, todos à volta em um raio de 2m são derrubados, aquele que ela escolher, ficará abaixo dela caso falhe em um teste "Reflexo + Des", com as mãos, ela desfere diversos golpes contra a vítima, causando 8d12 de dano Contundente.

O solo fica danificado, ela não pode mais emergir naquela região no raio de 2m.

Predação

Ação: Padrão

Atributo: Des

Quando um alvo da espécie que a criatura caçar, chegar a 5 pontos de vida, ela pode avançar a qualquer distância no alvo com um impulso, ela afasta o alvo da equipe e começa a executar a vítima. A predação dura exatas 2 rodadas, caso o predador não seja parado ele executa a vítima ignorando qualquer salvaguarda.

Solução

Para destruir o predador é necessário criar uma armadilha que prende ele em um local onde ele não consiga sair. Quando ele fica próximo de outras raças que ele não preda, ele perde a força surreal que ele possui e fica compatível, caso isso não aconteça, ele é imbatível e imortal.

Tecelã dos Segredos - 6º Grau



Os primordiais (As memórias primitivas do fluxo)

Mais antigos e perigosos, os primordiais não são anomalias, são consciências coletivas de várias mentes, focadas em apenas um tipo de sentimento, sentimentos tão simples e primitivos que conseguem se projetar na realidade, alguns acreditam que eles podem ser confundidos com fragmentações, e outros dizem que eles são a fragmentação.

O AMALGAMADO



O Amalgamado é a forma final de representação da essência do Medo na realidade, quando está muito concentrado, ele pode se manifestar como uma grande parede de carne pulsante que se aloja no fim de uma floresta antiga que ela mesma cria.

O fogo parece ser eficaz contra o avançar da essência, mas ainda sim, ela usa outros seres para proteger o seu império, tudo que o medo precisa é de mais e mais corpos, para erguer um mundo, onde apenas o grande corpo exista.

Existem dois inimigos que são completamente opostos ao império putrefação, o Plasma e Fágo, ambas as essenciais que precisam ocupar espaço na realidade e que se entram em desequilíbrio os seres que vão sofrer.

“O primeiro medo que um ser sentiu, foi da luz e o segundo da escuridão tudo que existe ou existirá causará medo a qualquer coisa que pense.”

Uma das emoções mais antigas que já existiu, ela por si só tem o poder de milhares de sóis, todas as criaturas viventes sentem medo, alguns podem até controlá-la, mas nunca podem deixar de senti-lá.

As primeiras civilizações deram toda a sua vivência para preservar e adorar as memórias do medo. Ela se manifesta como um grupo de mentes completamente atormentadas e rígidas, organizadas por galhos e raízes, ligando os corpos e mentes em um grande emaranhado por todo o subsolo da terra.

Embora hoje os pesquisadores sabem que é nocivo o convívio com essa essência, os povos antigos acreditavam que as florestas poderiam dar uma vida digna aos seres que se conectarem com a terra amalgamada. As pessoas perdem a capacidade de morrer, seus corpos são transformados em um emaranhado de raízes negras e ao invés de sangue o que corre no seu sangue é apenas um líquido gelado e escuro, não existe nenhum sinal de vida dentro das células, apenas um vazio e um frio eterno.