



UM RPG do selo Calangos do Nordeste

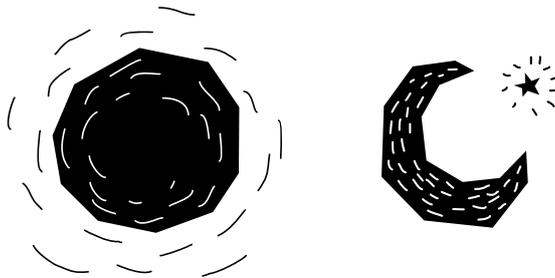


JOGO TESTE RÁPIDO

NORDESTE ESQUECIDO RPG

Inspirado num Nordeste fantástico como tu nunca viu





NORDESTE ESQUECIDO RPG

DEPOIS DE JOGAR UM POUCO, ACESSE O FORMULÁRIO
NA ÚLTIMA PÁGINA DESSE ARQUIVO.
SUA OPINIÃO É MUITO IMPORTANTE PRA GENTE!

WALLACE OLIVEIRA CONCEIÇÃO
CRIAÇÃO - DESIGN GRÁFICO - DESENVOLVIMENTO - ARTES - EDIÇÃO

TARCÍSIO BRITO
REVISÃO - DESENVOLVIMENTO - CONSULTORIA

Agradecimentos especiais para:

Isabela Couto, que promoveu consultoria e ideias na parte política;
J.M. Alves, o qual teve a ideia inicial de um universo de
nordeste nesse estilo;

Tarcísio que, acima de tudo, foi o indivíduo mais empolgado e que
esteve ativamente auxiliando no desenvolvimento, comentando, dando
ideias, dicas, sugestões de personagens, entre outros;

Carlos Miller e Gabriel Araújo, que fazem parte do desenvolvimento
das mecânicas básicas aqui presentes;

E a cada um de vocês, que baixou, leu, interpretou e jogou o sistema,
avaliando seus pontos fortes e fracos.

NORDESTE ESQUECIDO RPG, todos os direitos reservados. Este jogo rápido
está autorizado à distribuição de forma gratuita.

Acesse o instagram com @calangosrpg ou @wallverso e no tiktok @wallverso
Acesse também nosso site pelo link: www.calangosrpg.wixsite.com/calangos

Esse sistema usa como base os termos da BRP OGL, da Chaosium Inc.

This product is licensed under the ORC License held in the License of Congress at
TX-307-067 and available online at various locations including
www.chaosium.com/orclicense, www.azoralaw.com/orclicense,
www.gencon.com/orclicense and others.





SUMÁRIO



MAPA	04	07. A RELIGIÃO DO ESQUECIDO	76
01. O COMEÇO	06	SANTOS	76
NOSSA PROSA	06	SANTA MARIANA	78
NOSSA PASSADO ESQUECIDO	07	SANTA INAÉ	79
A ORIGEM DOS SANTOS	07	SÃO TONIM	80
A QUEDA DOS HOMENS	08	SANTA OLOBARÁ	81
O NORDESTE SANGRENTO E OS BICHO-RUIM	08	SÃO OTO	82
O SUMICO DO PRIMEIRO POVO E DEUS	09	SANTO MACOLUM	83
NASCE O CHICO	09	SÃO CHICO	84
ALÉM DO LIMITE	09	SANTO ARIKÓ	85
05. CORDONÉIS	10	SANTA DIMA	86
A REBELIÃO E A ORIGEM DOS DESTINADOS	10	SÃO ZÉ CATIMBÓ	87
AS QUATRO	10	SANTO EUSTAQUIO	88
AS TERRAS DO REI	12	SANTO ALAKODÉ	89
AS LENDAS E O FIM DO NORDESTE	13	ABRINDO MÃO DO VOTO	90
AS CONFRARIAS	10	08. OS DIABOS DO NORDESTE	91
O FIM DESSA PROSA	13	OS DREGUNS	91
02. O NERPG	15	USANDO DREGUNS	91
A FÉ NORDESTINA	15	09. A FICHA COLETIVA	93
O SERTÃO/PUNK	15	PONTOS DE CONFIANÇA	93
O QUE PRECISA PRA JOGAR	16	PONTOS DE DESALENTO	94
TIPOS DE JOGADOR	16	10. REGRAS	96
JOGO DE INTERPRETAR	16	TEMPO	96
O QUE NÓS PRECISAMOS	17	DESCANSO E RECUPERAÇÃO	96
O DESTINO EM SUAS MÃOS	17	MOVIMENTAÇÃO	97
03. O.N.DE - CRIANDO SEU PERSONAGEM	18	CORRENDO DO INIMIGO	97
04. A FICHA INDIVIDUAL	24	TERRENS DIFÍCEIS	97
OS DOTES	24	TESTES DE TALENTO	98
VIDA E CRENÇA	24	VANTAGENS, DESVANTAGENS, REDUTORES E DIFICULDADES	98
SEDE	25	BATALHA	99
ABSORÇÃO E MOVIMENTO	25	CRÍTICOS	99
PONTOS DE DEFESA	26	MORRENDO	99
TALENTOS	26	FOGO CRUZADO	100
CONFRONTOS	26	AÇÕES	100
TALENTOS GERAIS	27	ALIADOS	101
TALENTOS DE LUTA	33	CRIANDO ALIADOS	102
TALENTOS DE VENTURA	34	CATEGORIAS	102
EVOLUINDO TALENTOS	34	AÇÕES E LIMITES	102
SUA CIDADE	34	APRENDIZADOS	102
05. DESTINOS	36	ALIADOS TAMBÉM SOFREM	103
CANGACEIRO	37	CURA, RISCOS, PONTOS E DESPEDIÇAS	103
ESTRADA DO ALMOCREVE	38	COMPLICAÇÕES	104
ESTRADA DO ESTRIPADÔ	39	ASFIXIA	104
ESTRADA DO SALTEADÔ	39	COMBATE EM ÁGUA	104
CAPOEIRISTA	41	FOGO	104
ESTRADA DO BESOURO	42	QUEDA	104
ESTRADA DO MACULELÊ	42	APÊNDICE A: CONDIÇÕES	105
ESTRADA DO MANDINGO	43	APÊNDICE B: REGRAS ADICIONAIS	108
CORDELISTA	45	DIA, MÊS E CLIMA	108
ESTRADA DO CONTADÔ	46	APÊNDICE C: OS PERIGOS DO NORDESTE	110
ESTRADA DO REPENTISTA	47	NOME - TIPO - CATEGORIA - ESTILO - NP	110
ESTRADA DO TOCADÔ	48	TAMANHO E MOVIMENTO	110
PERVERSO	50	DOTES E TALENTOS	111
ESTRADA DO COMEDÔ DE MONSTROS	51	PONTOS DE VIDA E PONTOS DE ARRÊA	112
ESTRADA DO DOMADÔ DE MONSTROS	52	BÔNUS DE DANO	112
ESTRADA DO CARNEIRO DE MONSTROS	53	EQUIPAMENTO	112
REZADÔ	55	ABSORÇÃO	112
ESTRADA DO SACERDOTE	56	ATAQUES	112
ESTRADA DO OLEIRO	57	ESQUIVA E BLOQUEIO	112
ESTRADA DO CAMPEÃO DOS SANTOS	58	APRENDIZADOS	112
VIGARISTA	60	EXPERTISE	113
ESTRADA DO MATADÔ	61	DESCRIÇÃO	113
ESTRADA DO LADRÃO	62	ADESTRANDO	113
ESTRADA DO TRAPACEIRO	62	ANIMAIS DO NORDESTE	114
NÍVEIS DE SUSTANÇA	64	BICHOS-RUIM	120
06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS	66	HUMANOS	124
ESPAÇO E SOBRECARGA	66	LENDAS	126
VENVENDO COISA	66	APÊNDICE D: ITENS GERAIS E MEMÓRIAS DO ESQUECIDO	132
COMIDA E ÁGUA	66	FICHA DE PERSONAGEM	139
CACANDO NO NORDESTE	67	FICHA COLETIVA	142
ROUPAS DE COURO	68		
ITENS DE CRENÇA	68		
ARCO E CHUMBO	68		
MELHORIA DE ARMAS	70		
TABELA DE ARMAS	71		
VENENOS	72		
ÁCIDOS	75		





Terras dos Coroneis

Terras dos Coroneis

Dasdo

Terras do Rei

Polo Esqu

Teresina

Terras dos Coroneis

Santa

Terras da Descida

O Chico

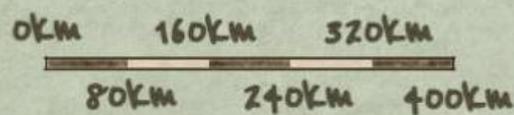
Carta Geográfica

Mapa do Nordeste Esquecido

Consulte o mapa completo, em alta resolução, pelo QR CODE ao lado:



O Mar





01. O Começo

Sejam bem-vindos à minha terra, caros
 companheiros
 Onde não há espaço pra fraqueza ou descanso pros
 aventureiros
 Hoje trarei um ensinamento procês
 Então fiquem atentos e cuidado pra não se perder:
 Cês tão agora frente a frente com um estranho
 sertão
 Que vão conhecer com a minha explicação
 E acreditem no que vou agora procês falar
 Mesmo com tanto sofrimento e perigo nesse meu
 lar
 Eu sei que por esse belo Nordeste cês vão se
 apaixonar.

...

Nordeste Esquecido RPG ou NERPG é um RPG de fantasia que faz parte de um projeto chamado Calangos do Nordeste, criado por um grupo de amigos na cidade de Feira de Santana, Bahia, Brasil.

Se já jogou algum outro RPG (roleplaying game, ou Jogo de Interpretação) e, nesse caso, "RPG de mesa", já sabe como é. Caso contrário, é bastante simples: um grupo de pessoas se reúnem. Um deles será responsável por construir, interpretar, descrever e apresentar os eventos que acontecem na história, enquanto todos os outros interpretam seus personagens, criados para aquela história.

Aqui, a pessoa que é o responsável por ser o "mestre" do jogo, é chamado de narradô, conduzindo a situação dos destinados, os jogadores. Ambos os termos serão explicados seus motivos mais à frente.

Em Nordeste Esquecido, seu personagem deve demonstrar toda sua força, perseverança e instinto de sobrevivência. Precisar ser capaz de se adaptar às adversidades. Jamais poderá abandonar a sua fé, seja

nos santos, em seus amigos ou em si próprio!

Seja homem ou mulher, o desafio é o mesmo: nosso Nordeste não julga nem diferencia. Se você está nesse lugar, deve provar que merece aqui continuar.

Nossa Prosa

Muito se especula sobre o tempo antes da Grande Guerra, Lendas contam sobre o verde, os rios e tecnologia
 O mundo era conectado, belo e incrível.
 Mas tudo isso agora nos parece impossível.

Alguns dizem, até mesmo,
 Que o homem já visitou a dona Selene,
 A grande esfera branca
 Que alumia a noite quente.

Mas, se tudo isso é verdade, já não posso dizer.
 Porque nenhuma história será boa pra te satisfazer.

Isso foi há muito tempo,
 e nem nos dedos das mãos e dos pés,
 Dá pra contar o momento.
 Isso foi bem antes do avô do avô, do avô do neto, enfim,
 Do pai de Seu Antônio, lá nos confins da destruída Itatim.

A gente sabe que, depois da guerra, veio tempo
 da Transposição,
 Quando os sobreviventes a toda essa desgraça se
 enfrentaram de montão.
 Uma briga mais violenta que a outra, se matando que
 nem a peste,
 Migrando de um lado ao outro pra nossa terra que
 é o Nordeste.

Em partes menos áridas, onde a terra pede a vida
 e o brotinho,
 Verdinho, tímido, em busca da água faz seu caminho.



Nisso, lagos secaram, rios sumiram e a vida foi abandonando a terra.

Efeitos sentidos no couro, pelo que aconteceu na lendária Grande Guerra.



Nosso passado esquecido

Todos nós vivemos de histórias. Lembrar do passado é entender o futuro. Infelizmente, a vida não foi das mais fáceis com a gente, o povo, e numa série de eventos e catástrofes uma pior que a outra, perdemos muito do que se foi.

Nos esquecemos.

Mas alguns resquícios da história permaneceram, e é através deles que construímos nossa memória.

Dizem que, no início de tudo, só tinha Deus. E era só ele mesmo, mais ninguém.

Ele existia antes mesmo do tempo e de tudo.

Se sentindo sozinho, Deus abriu seus braços e ordenou que tudo existisse, e assim foi feito, porque pense num cabra poderoso que só!

Foram criadas as estrelas, nossa dona Selene, que alumia as noites, e também nosso planeta, flutuando nesse marzão escuro que é o espaço.

E, em nosso planeta, foi dada a vida. Pensa num Deus arregrado! Em sete dias, fez tudinho que existe e um dia já existiu.

O tempo passou, as coisas foram evoluindo. As pessoas viviam em várias partes desse mundo afora. A gente não sabe o tamanho do mundão, mas sabemos que nosso Nordeste é pequenininho comparado com o resto.

Uma pena que só a gente sobrou, mas chego nessa parte já, já.

A origem dos santos

A gente sabe que os santos são bem antigos na história e cada um tem sua própria origem. Se tudo que ouvimos é verdade, já não sei dizer, porque aqueles que com eles conversam nunca receberam uma resposta boa pra curiosidade satisfazer.

Mas, se uma coisa a gente sabe, é que todo santo, um dia foi gente. Nasceu que nem cada um de nós, mas algo aconteceu em sua história que chamou a atenção de Deus. Isso conta de muito tempo, bem mais do que se dá pra contar nos dedos das mãos e dos pés de todos que vivem em nossa terra.

Eu até poderia falar um cadinho mais, só que é melhor evitar. Tem certos segredos que é melhor deixar como tá.





A queda dos homens

Por muito tempo, as coisas seguiram como deviam ser. Uns problemas aqui, outros acolá, mas sempre um jeito havia de se ajeitar. Mas então os homens, em sua maldade, fizeram a grande guerra, usando de armas horríveis, poderes cruéis e monstros terríveis, destruindo o mundo que era tão bonito, em nome do "progresso maldito.

O caos se instaurou por todos os lados, e os diferentes povos cada vez mais guerreavam. Uns, lutando pela avarizia. Outros, lutando pelo bem da natureza. Mas, em algum momento, não teve jeito. O mundo não encontrou outro meio. Sem jeito pra sobreviver, tudo foi desfeito.

As árvores foram murchando. As águas secando. A terra ficou ruim de plantar e nem a água da chuva vinha pra nos aliviar.

O Nordeste Sangrento e os bicho-ruim

Uma nova guerra das braba se iniciou, com um monte de gente tentando fugir dos lugares onde não dava mais pra viver, buscando qualquer cantinho que pudessem se agarrar. Foi o tempo da grande Transposição, a última guerra desse nosso mundão.

A gente não sabe quanto tempo durou, mas muitos

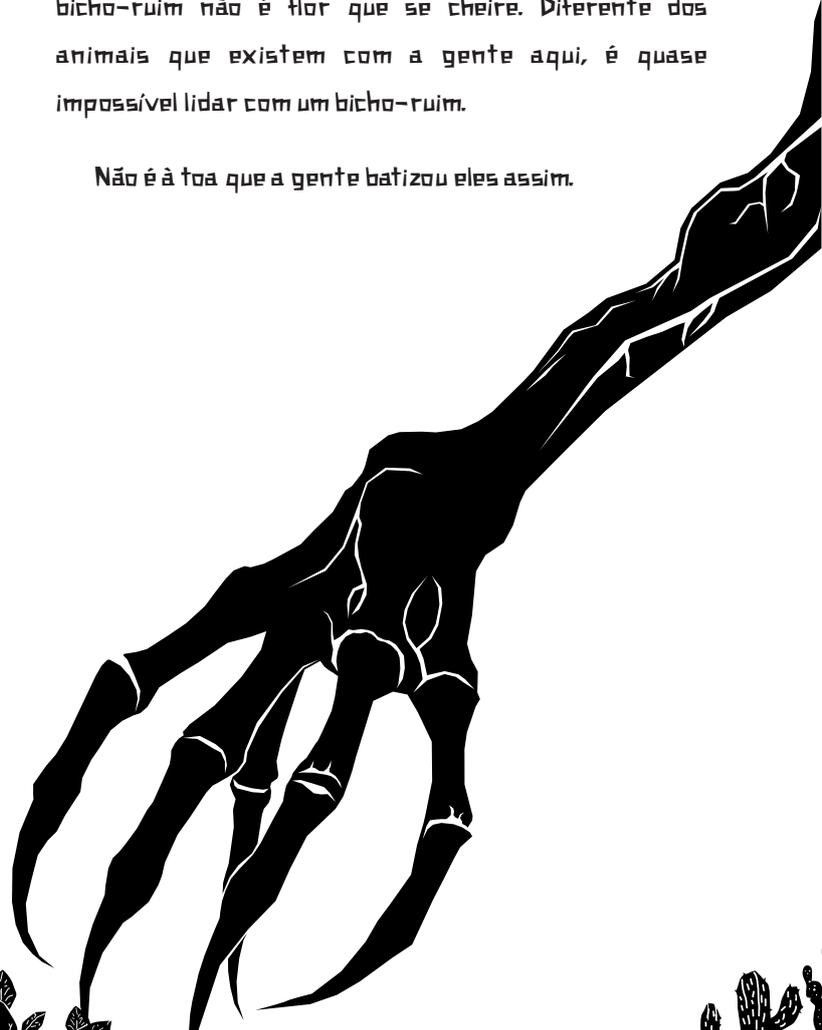
anos levou. Quase nenhum dos que viajavam sobreviveu, com exceção da gente, que aqui já existia, expulsando qualquer miserável que tentasse tomar o que era nosso desde o início, que por tanto tempo batizaram nossas terras de Nordeste Esquecido.

Nosso Nordeste ficou vermelho do tanto de sangue derramado. Dizem que foram tempos terríveis, que o que aconteceu até o céu se esqueceu. Não importa o quanto o povo orava, as rezas se perdiam no ar.

Tudo culpa da maldade dos homens, que obrigou a gente a matar.

Depois de um tempo, quando o sangue evaporou e a terra ganhou de volta sua cor, além dos limites ao sul das nossas terras, começaram a vir eles: uns monstros mais feio que o outro, tudo virado na peste, com o único desejo de destruir nosso nordeste. A gente não sabe se eles eram as mesmas coisas que existiam nas histórias antigas ou se são coisa recente, mas uma coisa é certa: bicho-ruim não é flor que se cheire. Diferente dos animais que existem com a gente aqui, é quase impossível lidar com um bicho-ruim.

Não é à toa que a gente batizou eles assim.





O sumiço do primeiro povo e de Deus

Como falei, aqui já vivia a gente e muitos tentaram tomar nosso lugar no tempo da Transposição. Mas além da gente, outros povos existiam aqui. Um povo bem antigo, que dizem terem sido colocados por Deus.

E olhe que Deus tinha uma amizade de um jeito que eles conheciam outras formas dele.

A gente não sabe exatamente o que aconteceu, mas, em algum momento, esse povo decidiu ir embora. Guiados por algo que a gente não sabe o quê, foi-se pra ninguém sabe onde.

Nesse mesmo dia, dizem que Deus sumiu, deixando a cargo aos santos de cuidarem do que restou da terra dos homens: o nosso Nordeste Esquecido.

Nasce o Chico

Com a responsabilidade em mãos, dizem que santo Chico e santo Ariró desceram para ver como que tavam as coisas, do que restara do nosso mundo e viram tudinho que aconteceu. Santo Chico, triste com tudo que viu, desceu até um lugar mais ao sul dessa terra e chorou, acompanhado de Ariró, que em vão tentou lhe consolar.

Suas lágrimas viraram uma poça, então um lago, então uma cachoeira, e então um grande rio, que subiu até nossa terra seca, cruzando-a quase todinha e desembocando no mar.

Nasceu então o rio que receberia o nome do nosso amado santo.

Os outros santos e santas vieram logo depois, para consolá-lo e ficarem perto uns dos outros.

Tem quem diga que eles ainda tão aqui embaixo, lá num canto que a gente não consegue alcançar. Outros dizem que voltaram lá pra cima, onde continuam a habitar. Mas como santo eu não sou, não sei dizer onde é que tão.

O rio e a bênção dos santos fez com que apenas nossa terra renascesse depois de toda destruição, disso a gente tem certeza. A gente sabe também que, além das fronteiras, mais ao sul, a terra é fria, cinzenta, onde árvores de pedra crescem cruéis, casas dos monstros, os bicho-ruim.

Além do limite

Subindo a vida toda pro norte e depois seguindo pra esquerda sem parar, dizem que existe, para além do deserto que não dá pra viver, onde nenhum pingo d'água tem pra beber, uma área de mato verde, que nenhuma gente ruim vive. Dizem que os bichos de lá mataram e expulsaram até o último dos homens maus, enfurecidos pelo que nossa raça fez na Grande Guerra. Também dizem que foi pra lá que os povos do início foram morar, junto com Deus, que outro nome e formas tem nas terras de lá.

Se isso é verdade também, ninguém sabe dizer. Isso porque todo mundo que tenta ir, nunca mais voltou pra gente ver.





Os coronéis

Por muito tempo, as cidades quase sumiram. Os bichos-ruim não davam trégua, e o povo só tentava sobreviver. Até que apareceu um grupo estranho: um bando armado, cheio de recurso e conversa mansa. Diziam querer ajudar, oferecendo abrigo e terra, mas logo ficou claro que nada era de graça.

Com o tempo, tomaram o saber do povo. Livros, cordéis, qualquer leitura tudo sumiu. A leitura virou coisa do passado, e a história foi reescrita por eles. Quando nascia um filho, o pai já nem tinha tempo de ensinar nada — morria "misteriosamente". Eles diziam que tudo sempre foi assim, e que só restava aceitar.

Esses homens queriam servos, não gente. Quem não obedecia, apanhava ou virava oferenda de bicho-ruim. O povo vivia no cabresto, sob mentira, medo e silêncio.

Chamamos eles de coronéis: o resquício da maldade dos homens.

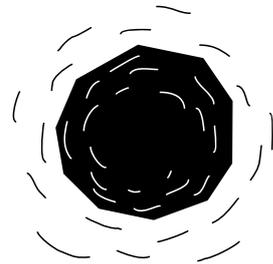
Ainda temos memória.

Somos um povo que tem história.

Grupos surgiram, se rebelando contra esse controle safado dos coronéis. Muitas batalhas ocorreram, diminuindo a influência deles, mas não apagando pra sempre. Foi quando o povo entendeu que cada um de nós somos importantes, destinados a algo, e cabe a gente decidir seguir esse destino ou não.

Muitos tinham medo, mas outros não se aperrearam. Seguindo suas histórias, aprendendo com suas famílias, fizeram de tudo nas batalhas. Eles eram verdadeiros destinados.

E, com ajuda do povo, colocaram os coronéis pra recuar bastante, ficando isolados em seus pedaços de terra e dando espaço para que surgissem As Quatro Cidades.



A rebelião e a origem dos Destinados

Os coronéis viraram uma ameaça pra tudo e todos. Tão gente má quanto os próprios bichos-ruim, e o povo sabia que era só uma questão de tempo até tudo recomeçar. A destruição, a tragédia, a aniquilação.

Muito do passado se perdeu.

Mas a gente não esqueceu.

As Quatro

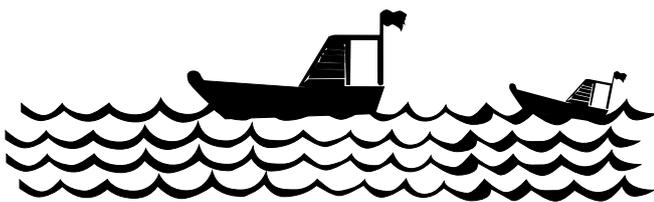
Após muita mazela, as Quatro Cidades foram oficialmente fundadas, independentes dos coronéis, que continuaram com seu controle em diversas cidades menores e vilas que podem nascer tão rápido quanto morrer, ao desejo deles, e lidando com os cangaceiros raiz que vivem nas Terras do Rei. Cada uma com seu jeitinho, cultura própria e cheia de história. Cada qual com sua diferença, mas unidas com uma única crença: garantir que os coronéis jamais voltem. Suprindo e sendo supridos pelo Polo, a cidade fábrica.





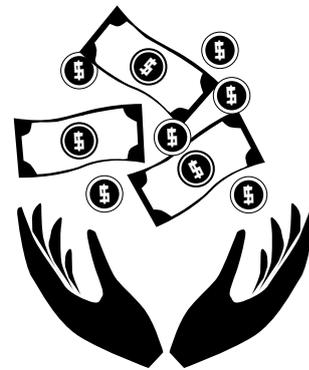
777

A primeira foi Dasdores, a Cidade Milagreira. Quem mora aqui tem a bênção de ver um cadinho de verde nuns cantos aqui e ali que não sejam os mandacarus e os xique-xiques. Lá se vê algumas bromélias e angicos, mas a quantidade delas é contada nos dedos das mãos e dos pés. São sagradas, assim como os dois senhores que lá vivem, os dois mais próximos de virarem santos: o Padim e o Babá, que raramente são vistos. Assim como Chico e Ariró se tornaram amigos, esses dois também o são. Apesar de ficarem numa localização bem complicada, entre terras de coronéis e os limites do Rei, que daqui a pouco vou te contar, não tem um que seja doido varrido o suficiente pra mexer com o povo que é o mais crente. Quem vai arriscar descobrir se o Padim e o Babá são tão poderosos quanto os próprios santos?



A segunda foi Recife, e lá o povo é diferente. Não buscam água do Chico como os outros: o braço do rio que passa por lá é salgado por causa do mar. Subir um pouco mais é perigoso demais. Então, conseguem água com processos que tiram o sal do mar ou negociando com Dasdores, que troca boas garrafas por peixões pescados dentro da Muralha do Coral, uma barreira natural de pedras e corais que protege a costa. Pensa num povo resiliente! Enquanto o resto do Nordeste enfrenta bicho-ruim da terra, eles lidam com monstros

do mar: peixes enormes, dentes afiados, tentáculos afundando barco. Quem manda aqui são as mulheres. Com os homens no mar, elas tocam o comércio, cuidam da cidade, e são líderes. A Mãe dos Corais, eleita a cada dois anos, governa tudo com sabedoria. Além dos santos, os recifenses reverenciam as Carrancas, uns bichos inteligentes que vivem em harmonia com a cidade, tratadas como bênçãos d'Aquele que tudo nos deu.



A terceira foi Teresinha. Além de Santana, é a cidade mais próxima das fronteiras. Mas enquanto Santana é terra guerreira, Teresinha é terra de riqueza. Cercada por um gigantesco muro e numa área bem elevada, quase nenhum bicho-ruim se atreve a chegar perto de lá. O povo dentro da muralha pode usufruir de um pequeno braço do Velho Chico, que irriga suas terras e plantações rasteiras. Ainda que em pouca quantidade, o povo se maravilha com as catingueiras e umbuzeiras. Dizem que o povo de Teresinha é um povo mole, graças à comida farta e boas moradias. Pena que nem tudo que reluz é ouro. Lá manda muito mais o custo das coisas, do que o valor das pessoas. A divisão é clara e chega a dar uma dor no coração: enquanto no centro existe o grande comércio, as praças e as faturas, ao redor, afastado pros limites do muro, vive aqueles que faltam um réu pra comprar o que comer. Ah, e tem o rumor de que gente poderosa lá dentro anda de tramoia com os coronéis.





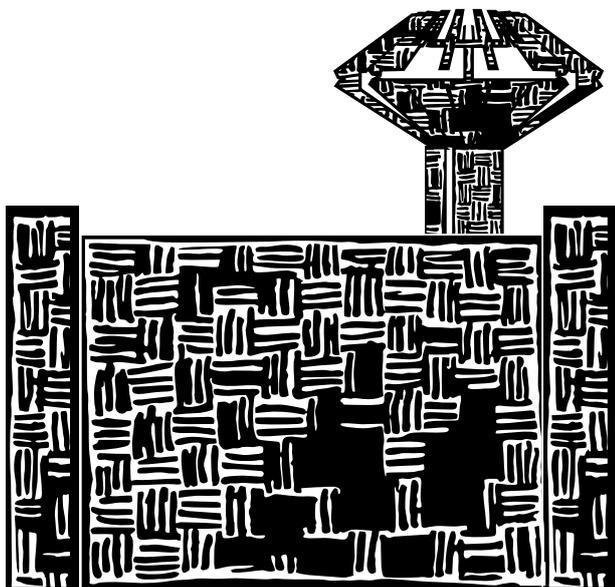
Ainda temos memória.

Somos um povo que tem história.

Grupos surgiram, se rebelando contra esse controle safado dos coronéis. Muitas batalhas ocorreram, diminuindo a influência deles, mas não apagando pra sempre. Foi quando o povo entendeu que cada um de nós somos importantes, destinados a algo, e cabe a gente decidir seguir esse destino ou não.

Muitos tinham medo, mas outros não se apearream. Seguindo suas histórias, aprendendo com suas famílias, fizeram de tudo nas batalhas. Eles eram verdadeiros destinados.

E, com ajuda do povo, colocaram os coronéis pra recuar bastante, ficando isolados em seus pedaços de terra e dando espaço para que surgissem As Quatro Cidades.



A quarta foi Santana e essa é, por fim, a mais bruta das terras. Dasdores é um sonho, mas Santana é pesadelo. Suas terras são protegidas pelo Anel do Contorno: uma grande e alta muralha que circunda todo território santanense. A maior cidade ainda viva que esteja tão próxima da fronteira mais ao sul do Nordeste. Os santanenses não são chegados nas tramas financeiras como Teresinha, nem na idolatria ao Padim e Babá e sequer se atrevem a se aproximar do mar como

Recife. Aqui, todos são iguais perante o sertão. Aqui, todos devem saber lutar e matar. Aqui, os líderes são os mais fortes e sábios na sobrevivência, escolhidos pelo povo, e isso é só mais um trabalho como qualquer outro. Ainda que a crença aos santos seja pungente, seus caminhos são definidos pela experiência e a fé, não nos santos, mas em si próprios e de seus companheiros. Lá, tem duas coisas famosas que só: a primeira é a grande Caixa d'Água, onde construíram uma torre com um balde estranho em cima, grande que só, capaz de armazenar água pros tempos quando tudo fica pior. A segunda é a famosa Feira de Santana, que acontece uma vez por semana. Ali, muitos perversos, acostumados a caçar bichos-ruim, vendem as carnes, numa grande feira que reúne gente de toda cidade e um bando de viajantes curiosos, vindos de todos os cantos que se pode imaginar.

As Terras do Rei

Os coronéis não foram o último perigo. No meio da guerra, surgiu um grupo de cangaceiros vindos de todo canto do Nordeste. No começo, parecia que lutavam pela liberdade. Mas logo mostraram as garras: começaram a atacar o próprio povo, espalhando terror e crueldade. Assim nasceu o bando dos cangaceiros raiz.

O líder é conhecido como Lampião, o "Rei do Cangaco". Rapaz franzino, de óculos, cego de um olho, mas com uma mira que só a peste. Ao seu lado está Maria Bonita, uma mulher temida e respeitada, além dos seus braços de confiança: Zé Baiano, que marca o povo com ferro quente, e Corisco, tão cruel que é melhor nem ter seu nome entre os dentes.

Esses quatro dominam o meio do Nordeste, onde a terra ainda dá um pouco de verde. Dizem que ali é o reino





deles. Mesmo sem coroa, quem desobedece, morre.

Essas são as Terras do Rei, lugar dos cangaceiros raiz, de povoado abandonado por coronel e cidade livre. Gente que vive rezando pra não cruzar com bandido. Alguns vilarejos, chamados coiteiros, até dão abrigo aos bandos.

Apesar da desordem, a palavra de Lampião é lei. E, como se não bastasse, os coronéis vivem tentando dominar a região, contratando cangaceiros vendidos pra brigar e derrubar o rei.

As lendas e o fim do Nordeste

Se preocupe não, que já estamos quase no fim de toda essa minha contação. Ah, e se tem um bom momento pra falar sobre eles, é agora: as lendas de nosso sertão. São tão antigos quanto os santos, disso a gente sabe. E, se duvidar, mais antigos ainda devem ser, porque tem uns que parecem existir antes mesmo do primeiro homem nascer.

As lendas são seres pra lá de incríveis, capazes de grandes feitos e cada um existe do seu jeito. Uns são mais tranquilos e vivem para cuidar das criaturas de nosso Nordeste, enquanto outros parecem se divertir com nada que preste.

Encontrar uma lenda é sempre um evento raro e mais ainda é sair vivo pra contar o fato. E, se já não bastasse, como lendas são, matar esses bichos tem como não.

Mas tem uma lenda que todo mundo tem medo. Esse é capaz de fazer até as outras lendas meterem o pé pra valer. Ninguém nunca viu ele, pra ser sincero, mas

também ninguém nega que ele existe. Dormindo aí, quietinho, na dele, esperando o tempo pra acordar. Uma lenda que representa tudo de ruim que nosso povo um dia já fez e que vai vir pra acabar com tudo de uma só vez.

Bom, mas como a gente sabe que, por agora ele num vai despertar, então melhor eu deixar esse daí pra lá.

As Confrarias

Com as cidades umas mais longes da outra e um terreno tão complicado de se andar, como é que faz pra levar as coisas pra lá e pra cá?

É aí que surgiram elas: as confrarias! Esses lugares que existem nas quatro cidades surgiram justamente para auxiliar nos problemas que o povo não consegue lidar. Viajando de um lado ao outro, os corajosos e de espírito arretado fecham um acordo bem fechado com esses locais, para proteger os que precisam viajar e salvar aqueles que não têm quem os acudir.

Sempre com uma boa recompensa, só pra garantir.

São eles que fazem novas histórias em nosso Nordeste Esquecido.

São eles que contam e causam por todos os lados de nosso grande sertão.

A eles, a gente chama de confrades e, ainda que nem todos sejam bons de coração, sempre é entre eles que encontramos os que o destino mudarão!





O fim dessa prosa

Pois estamos na última parte dessa minha história. Você deve se perguntar: pois se é tão complicada e perigosa as coisas, como se faz para viver num lugar desses? Ai a resposta é muito simples: porque, se tem uma coisa que nosso povo sabe fazer, é se adaptar e sobreviver! E, por mais que as coisas possam ficar difíceis, a gente sempre tem em que acreditar!

E quem sou eu? Oxe, você num sabe não? O maior contador de histórias desse esquecido sertão! Pois não se acanhe, e nem se espante com meu estranho nome: me chamo Arabião D'Óio, ao seu dispor. Já tive nos quatro cantos e vivi que nem a peste! O cordelista contador mais famoso que você vai conhecer neste nosso esquecido Nordeste!





O sertãopunk

02. O NERPG

A fé nordestina

Antes de entrarmos nas mecânicas do sistema, é essencial destacar a importância da fé no mundo de Nordeste Esquecido. A religiosidade é uma das bases culturais mais fortes da região, marcada por um profundo sincretismo entre o catolicismo, as religiões afro-brasileiras e as crenças dos povos originários. No sertão e nos interiores, convivem santos, orixás, benzedeiros e lendas folclóricas.

Figuras como o Padim Ciço, Frei Damião e Nossa Senhora Aparecida se misturam ao imaginário popular, assim como obras-primas como O Auto da Compadecida e Vidas Secas, que eternizaram esse universo de fé e resistência.

O São João, celebrado com devoção e alegria, é mais que uma festa: é uma expressão viva da crença do povo. E o messianismo, como o de Antônio Conselheiro em Canudos, mostra como a fé também foi força de luta.

Em Nordeste Esquecido, os santos brancos e pretos (paralelos aos santos católicos e orixás) estão muito mais próximos do que se pode imaginar. Milagres são "mais presentes na vida do povo e dos personagens de nossos jogadores. A crença, para além das santidades, também está atrelada em seus companheiros e em si. A crença de que, não importa as adversidades, não há uma adversidade que não possa ser superada!

O sertãopunk é um gênero literário idealizado por três nordestinos: a cearense Gabriela Diniz e os baianos Alan de Sá e Alec Silva.

"O termo sertãopunk nasce da junção de duas palavras: do sertão, que é maior subregião do Nordeste, englobando oito dos nove estados. O punk vem da palavra contravenção, de criticar a ordem estabelecida, nas palavras de Alan de Sá. O sertãopunk mescla diversos elementos em si, como solarpunk, afrofuturismo e realismo mágico. Não obrigatoriamente trazendo em si todos eles, mas trabalhando algum destes elementos. Em Nordeste Esquecido, por exemplo, temos a presença do realismo mágico, onde o fantástico e sobrenatural se encontram com a realidade, aqui, assim como elementos do afrofuturismo, onde ancestralidade e religiosidade se encontram, explicado agora a pouco sobre a fé nordestina.

Já o punk vem, não como um subgênero da ficção científica, mas como uma forma de contestação, principalmente ao que impõem como forma de consumo sobre a cultura nordestina. Ele surgiu inicialmente como resposta ao cybeagreste, que ganhou maior visibilidade pelas ilustrações do artista Vitor Wiedergrun, com imagem mostrando cangaceiros ciborgues cavalgando camelos por grandes desertos.

O Nordeste é uma região rica e belíssima, que vai para muito além de uma vida unicamente simplória, de forma estereotipada na visão sulista. Ainda assim, não deixa de ter seus conflitos internos, pois não é uma região utópica: e nenhum lugar o é. Por isso, em Nordeste Esquecido, trazemos este conflito que era tão presente nos tempos mais antigos dessa região, mas que ainda nos assombra, mesmo nos dias de hoje, com a prática do coronelismo que ainda se faz presente, adaptado à realidade atual, entre outros conflitos.





O que precisa pra jogar

Diferentes dos jogos de computador ou tabuleiro, Nordeste Esquecido RPG (NERPG) segue o estilo mais clássico do jogo: papel, lápis, borracha, dados, amigos e imaginação! Salvo casos onde utilizamos os meios digitais para complementar a experiência, como Roll20, VTTs, Discord, entre outros.

Assim como todo bom Jogo de Interpretação, NERPG exige apenas das coisas que listamos acima, deste livro do sistema e, caso queira se aprofundar mais, o livro de cenário, que contém absolutamente tudo que é necessário para o funcionamento do jogo!

Tipos de jogador

Em NERPG, assim como demais jogos de interpretação semelhantes, as pessoas são divididas entre dois tipos de jogadores:

O primeiro tipo são aqueles que participam do jogo como personagens e precisam resolver alguma situação, mistério ou superar desafios de acordo com o decorrer da história. Estes são, no jogo, chamados de "destinados". Eles representam indivíduos neste cenário que irão, juntos, forjar um novo destino na história. Em geral, eles se encontram e formam grupos graças às missões das Confrarias.

O segundo tipo é composto apenas por um único indivíduo. Este tem como tarefa escolher qual peleja esses personagens vão passar. Aqui, a peleja vai além de

batallas, se relacionando à própria aventura a ser vivida pelos destinados. Ele também deve criar e desenvolver o enredo, organizar o cenário imaginário, descrever as cenas, interpretar e jogar pelos seres que o grupo de personagens encontrará ao longo dessa peleja e os "auxiliar" a resolver as situações quando assim necessário. Em outros jogos, é comum o termo "mestre" a este jogador. Aqui, em NERPG, nós batizamos de "Narradô".

Jogo de interpretação

NERPG, bem como muitos outros RPGs, é um jogo, essencialmente, cooperativo. A história, o desenvolvimento e a jogabilidade se unem numa coisa só e dependem, exclusivamente, da interação constante entre todos os jogadores.

Mas, é claro, como em qualquer jogo, há a chance de serem derrotados e, até mesmo, terem os personagens mortos. Isso adiciona uma camada de perigo e peso real às escolhas e atitudes dos personagens.

Porém, o verdadeiro objetivo de um RPG é se divertir, ter uma experiência única, a liberdade de viver uma história que jamais existiria no mundo real, com aventuras épicas, grandes e dramáticas! É viver infinitas histórias numa só vida. Essas são as razões para se jogar RPG.





O que nós precisamos

Para jogar um RPG, será necessário ter acesso ao livro daquele sistema, como esse que você está lendo, e de outros itens, sendo:

- Uma cópia da ficha de personagem para cada jogador. Ao final desse livro, estará disponível essa ficha. Também em nosso website disponibilizamos um link pelo qual você poderá baixar essa ficha para imprimir quantas forem necessárias;
- Um conjunto de dados com quatro, seis, oito, dez, doze e vinte lados (ou faces). Você pode comprar dados em lojas especializadas, seja físicas ou online. Um único conjunto de dados já é o suficiente, mas é melhor que cada jogador tenha o seu próprio kit.
- Lápis, borracha e papel para rascunhos, anotações, entre outros.

Oxe, como assim?

Um exemplo: em outros RPGs, quando um PJ (Personagem do Jogador) ataca, ele rola o dado e, se tiver sucesso, causa o dano. Quando o PNJ (Personagem Não-Jogador) ataca, o narradô também rola o dado e, se tiver sucesso, causa dano.

Entretanto, em NERPG não é assim que os cordelistas

tocam. Ao invés do narradô fazer o teste, ele apenas declara quem será o alvo do ataque e informa o redutor que o jogador terá para esquivar ou bloquear. Caso o PJ faça o teste e falhe, aí sim o narradô joga os dados de dano. Isso ocorre para todos os talentos, não só os de luta, e é chamado de Confronto.

Essa decisão mecânica vem para dar maior peso a todas as jogadas dos jogadores e diminuir o peso da gestão do controle de tudo que acontece na mesa pro Narradô. Além disso, ela conversa com nossa principal proposta: o destino está na mão dos jogadores, portanto, nada mais justo que o peso de todas as ações que lhes envolvem também.

O destino em suas mãos

Os dados são a principal ferramenta para definir se a ação de um jogador teve sucesso ou falha. Em nosso sistema, entre os vários dados utilizados, o principal é o dado de porcentagem (D100), que consistem em dois dados de dez faces, onde um será a dezena e o outro a unidade. Ele é rolado quando se faz testes envolvendo os talentos do personagem.

Uma informação essencial e que torna esse RPG diferente de muitos outros é que em NERPG, os jogadores farão a maioria dos testes.





03. O.N.D.E Criando seu Personagem

Em NERPG, cada jogador interpreta um Destinado, um indivíduo no Nordeste Esquecido que, num conjunto de adventos da vida e influência do divino, está destinado a se unir com outras pessoas em prol de concluir alguma realização, não importa as adversidades. Em geral, eles se unem através das confrarias, tornando-se confrades.

Para criar seu personagem, desenvolvemos um conceito bem simples, onde você apenas segue por O.N.D.E - Origem, Nascimento, Destinos, e Escolhas.

Origem

Antes de ser quem você é, seu personagem teve uma origem. Esse primeiro passo trará um desenvolvimento que justifica o que seu personagem veio a se tornar hoje. No interior do nordeste é comum, quando não te conhecem, perguntar de quem você é parente. Portanto, defina o conceito daqueles que te criaram. Em geral, considere quem foram seus pais e qual era o destino deles: isso será importante para definir qual será o SEU destino.

Aqui, a palavra destino tem dois significados: o primeiro que você verá em Origem se refere aos seis destinos que seu personagem pode escolher, sendo Cangaceiro, Capoeirista, Cordelista, Perverso, Rezador e Vigarista, cada um com suas próprias subdivisões - suas estradas.

Para saber mais sobre cada destino, veja no capítulo 05. DESTINOS.

O segundo conceito de destino será, no caso, um pouco mais a frente, os "Destinos", onde você definirá quais suas motivações, o que lhe dá força e, principalmente, porque virar um confrade junto com um grupo de outros personagens!

Mas voltemos à sua origem:

Digamos que um de seus pais era um cangaceiro arretado e impiadoso que, quando mais novo, fez parte de um dos muitos bandos das terras do Rei do Cangaço, até o dia em que conheceu o amor de sua vida, que era um vigarista tirado de esperto e que conseguiu roubar o coração do cangaceiro.

Isso já refletirá os trejeitos de seu personagem. Será alguém mais briguento e de poucas palavras como o cangaceiro, ou um personagem mais sagaz e enganador como o vigarista?

Sua origem não precisa necessariamente ser seus pais. Um personagem pode ser, por exemplo, filho de dois perversos, mas não foram eles quem lhes inspiraram. Nesse caso, defina duas figuras de grande impacto durante sua criação. Você pode dizer que cresceu sempre indo num templo onde tinha um grande rezador que cuidava de todos e, toda semana, você ia pra praça da cidade onde morava para escutar as histórias de um famoso cordelista que sempre te fazia sonhar com grandes aventuras pelo nordeste.

Nesse caso, você terá dois destinos possíveis: rezador e cordelista. Tal qual no exemplo anterior, você pode ser alguém mais paciente e cheio de fé como o rezador, ou alguém cheio de papo e contação de história como o cordelista.

Independente de como foi, você deve escolher entre uma a duas figuras que definirão quantos possíveis destinos seu personagem terá.



Nascimento

Você sabe sua origem, ou seja, o que definiu quem você é. Mas, agora, a questão é: em que cidade você nasceu? Você pode escolher entre as Quatro Cidades Livres, as Terras dos Coronéis, o Polo Esquecido ou uma das vilas esquecidas. Cada um desses lugares dará ao seu personagem redutores e dificuldades em determinadas características de ficha.

A partir desse ponto, não apenas decida onde você nasceu, mas defina também acontecimentos interessantes no passar dos anos de seu personagem:

- Como era sua vida nesse lugar?
- Qual foi o evento mais marcante que você experienciou?
- O que aqueles que lhe inspiraram estão fazendo hoje em dia?
- Você ainda mantém uma relação com eles?

Além disso, vá além. Após definir isso, pense:

- Quem são seus conhecidos na cidade?
- Quem são seus inimigos?
- Onde você mora na cidade e com quem?
- Defina as respostas junto com o narradô e anote em sua ficha essas informações.

Após definir onde você cresceu, veja no capítulo 04. A FICHA INDIVIDUAL - SUA CIDADE quais os redutores e dificuldades receberá pelo local escolhido.

Destinos

Em sua origem, você definiu, ao menos, dois possíveis destinos. Você pode escolher qual será seu destino inicial entre eles, que definirá todas as características de base

do seu personagem e, conforme avança na estrada do seu destino inicial, pode iniciar uma nova estrada no segundo destino de sua escolha, de acordo com as regras.

Entretanto, a parte de Destinos não lida apenas com qual destino será seu personagem: ele define também sua motivação.

- Qual seu objetivo de vida?
- Por que você está fazendo o que está fazendo?
- O que impulsiona seu personagem a seguir em frente?

Tudo isso resulta em seu personagem se tornando um confrade, prestando serviços à Confraria e se juntando a um grupo onde se envolveram em diversas peijas pelo Nordeste.

Escolhas

Agora que sua história e motivações estão bem definidas, chegou a hora de fazer certas escolhas e jogar alguns dados!

Você, mais do que ninguém, conhece seu próprio personagem. Você escreveu sua vida, seu nascimento, suas dores e qual caminho ele decidiu seguir. Agora, dentro de si, é necessário escolher quais caminhos sua alma trilhará!

As Trilhas

Existem três trilhas que refletem suas escolhas pessoais, seus valores culturais e suas prioridades dentro deste universo. Isso não define a moralidade de uma forma direta (entre bom ou mau), tampouco seu comportamento social (como leal ou caótico).



A PRIMEIRA TRILHA:

SOBREVIVÊNCIA X SACRIFÍCIO

Essa trilha se relaciona com o quanto você valoriza seu bem-estar ou de outros. Você é alguém que se coloca acima de todas as circunstâncias, ou alguém disposto a dar sua própria vida para salvar alguém que, talvez, sequer fizesse o mesmo por você?

- **Sobrevivência:** agir para garantir sua vida acima de tudo. Exemplos: roubar água, trair aliados e evitar riscos desnecessários. Pode fingir estar ajudando o grupo apenas para, no futuro, roubar seus suprimentos e fugir.
- **Sacrifício:** coloca o grupo acima de si, mesmo em momentos perigosos. Exemplos: entra numa briga para proteger alguém, mesmo que o inimigo seja mais forte, oferece sua própria água para saciar a sede de um desconhecido.

A SEGUNDA TRILHA:

TRADIÇÃO X MUDANÇA

Essa trilha tem relação com o quanto você se mantém firme no passado ou o quanto disposto está a se adaptar pelo futuro. Você é alguém que valoriza as crenças, custe o que custar, ou alguém capaz de abrir mão de seus costumes por outros?

- **Tradição:** segue crenças e costumes antigos à risca, evitando qualquer coisa diferente. Exemplos: uma área é considerada proibida de acesso pelo seu povo e você não entrará lá, critica quem desrespeita seus rituais, se recusa a agir se o grupo não fizer uma reza específica.
- **Mudança:** busca a quebra dos padrões e a inovação, mesmo que isso rompa com o antigo. Exemplos: questiona líderes tradicionais e propõe métodos de liderança arriscados ou inéditos, ignora certas regras se acredita que elas estão ultrapassadas ou

que vão atrasar seu progresso.

A TERCEIRA TRILHA:

CREDULIDADE X PRAGMATISMO

A última trilha se encontra no eterno conflito entre a alma e a mente, o quão espiritual são suas decisões ou o quão pé no chão são suas ações. Você é alguém que segue os preceitos religiosos, confiando que os santos lhe ajudarão, ou alguém que prefere acreditar mais em sua própria força, capacidade mental e lógica?

- **Credulidade:** depende da força dos santos e vê um significado divino por trás de cada evento. Exemplos: enfrenta os perigos crente de que você é protegido pelos santos, acredita que sua fé nas santidades lhe salvará, mesmo que tudo diga o contrário.
- **Pragmatismo:** foca em soluções racionais e tangíveis, até mesmo nas situações mais improváveis. Exemplos: busca lidar com as situações de maneira calculista e estratégica, ignora as crenças, mesmo sabendo da existência dos santos.

As trilhas são caminhos pelo qual você está seguindo. Não existe um lado certo ou errado e, mais importante, nenhuma delas é sem volta! Um personagem que valoriza sobreviver acima de tudo pode, em algum momento, abrir mão de seus instintos para se sacrificar pelo bem de outros. Um personagem pragmático, que pouco se conecta com seu lado espiritual, pode erguer as mãos para o alto e, em meio ao desespero, clamar pelas santidades.

...

As trilhas servem para dar um norte e maior aprofundamento ao seu personagem, não para engessá-lo num conceito.



DEFININDO VALORES

DOTES E TALENTOS

Com base em tudo que você definiu sobre si e já tendo alguns valores pré-estabelecidos, hora de construir como você é nesse momento com números.

Para definir os valores dos dotes, que representam os números-base de seu personagem, role 4D6 sete vezes, descartando sempre o menor número a cada rolagem e anote os resultados. Ao final, os distribua como melhor achar. Por recomendação, na rolagem de dados, sugerimos que nenhum jogador tenha um valor abaixo de 8 e nem acima de 16. Caso tire um valor abaixo do mínimo ou acima do máximo, arredonde para os limites.

Caso prefira não arriscar e manter um equilíbrio, sugerimos que todos tenham os seguintes valores e distribuam entre os dotes conforme acharem melhor: 8, 9, 10, 12, 13, 14 e 15.

Com isso preenchido, você já pode preencher os espaços nos talentos que definem a chance-base de acerto em cada uma delas. Os talentos serão usados para todos os testes que forem realizados durante o jogo. Sobre talentos, assim como dotes, você verá uma melhor explicação no capítulo 04. A FICHA INDIVIDUAL.

Você também vai calcular os seus pontos de vida (iguais a PARx3, somados com qualquer bônus que receba pela construção do seu personagem, como o destino e cidade onde nasceu) e seus pontos de crença (iguais ao seu valor de FÉ, somados com qualquer bônus que receba). Sobre vida e crença, também será mais explicado no capítulo 04. A FICHA INDIVIDUAL.

Bônus de dano

Você já pode também calcular os valores de bônus de dano corpo-a-corpo (CaC) e distância (DisT). O bônus

BÔNUS DE DANO

Corpo-a-corpo é definido por FIRMEZA e distância por LIGEIREZA.

VALOR DO DOTE	BÔNUS DE DANO
menos ou 11	0
12	1D4
14	1D6
16	1D6+1D4
18	2D6
20	2D6+1D4
22	3D6
24	3D6+1D4

A cada dois pontos acima de 24, adicione 1D6 e 1D4.
O dano mínimo de qualquer criatura é 01

de dano é um dano extra que seu personagem pode causar a depender do tipo de ataque. Caso seja um ataque com armas corpo-a-corpo, o tipo de dano é chamado de CaC e é definido pelo seu valor em FIRMEZA. Caso seja um ataque à distância, é chamado de DisT e definido por LIGEIREZA. Veja a tabela acima.

Além disso, nesse ponto, você consegue definir para seus talentos a chance-base, que é calculada baseada em cada um de seus dotes; bônus de criação, que são os bônus recebidos pelo seu Nascimento e Destino e você poderá distribuir o valor extra para cada talento.

A quantidade total de pontos para distribuir no valor extra, como já explicado antes, é definido por JULx18.

Além disso, lembre-se que o valor final, que representa a soma de todos os valores anteriores, não pode ultrapassar 70, exceto no caso dos Talentos de Ventura, que são definidos por valores de Dotes, ou se algum Destino, no nível 0, definir que o jogador pode ter algum talento que ultrapasse esse limite na criação.

Ou seja, se você tiver em chance-base 20; e em bônus de criação 25, significa que o máximo que você pode colocar em valor extra é 25, pois o somatório de 20+25+25=70.



Réis e equipamentos iniciais

Todo personagem começa com 240 réis, além de um pacote com três porções e seu cantil de água de 2L. Além disso, você começa com um kit de roupas básicas. Elas não lhe darão nenhum redutor ou dificuldade. Você pode abrir mão dos 240 réis para receber o kit inicial de cada destino, que será informado junto com o destino referente.

Também, ao invés do valor fixo de 240 réis, pode optar por jogar 1D4 x 75 réis, tendo chance para conseguir até 300 réis de início.

Seu Santo

Por fim, uma última escolha, porém não menos importante: seu santo!

Como já explicado, o sincretismo religioso faz parte das raízes do nordeste. Todo personagem sabe e acredita na existência de Deus e dos santos. Não importa os trejeitos, não importa como seja o indivíduo, todos creem neles. Entretanto, alguns indivíduos se tornam devotos de um santo específico. Ao se tornar um devoto, o santo escolhido lhe concede milagres, desde que este siga sua regra, como explicado no capítulo 05. **OS SANTOS.**

DESTINOS DIVIDIDOS

A mecânica dos Destinos Divididos só é possível caso seu personagem, em sua Origem, tenha alguma figura de inspiração para além daquela que lhe influenciou a escolher seu primeiro Destino. A depender de como a sua história se desenrole, o narradô pode permitir a escolha de um outro Destino que não faz parte de sua origem, mas nenhum personagem pode ter mais de dois Destinos. Iniciar um segundo Destino só pode ser feito após você atingir o NÍVEL DE ARENGUE 01 do Destino inicial, e você não ganha os benefícios do Nível 0 do novo Destino. Os valores de expertise necessários para cada NÍVEL DE ARENGUE também mudam, agora se baseando na quantidade de NÍVEIS DE ARENGUE que você possui. Portanto, se você tem 3 níveis de arengue em um Destino, para "comprar" o nível de arengue 1 de outro Destino custará 600EXP ao invés de 100EXP.

NÍVEL DO PERSONAGEM X CUSTO

1 - 100	5 - 800	9 - 1600
2 - 200	6 - 1000	10 - 1800
3 - 400	7 - 1200	11 - 2000
4 - 600	8 - 1400	12 - 2400



777



777



04. A Ficha individual

Os Dotes

Como todo bom jogo de RPG, os personagens possuem características numéricas que definem sua base. Aqui, nós temos os "Dotes". Os dotes nada mais são do que suas qualidades naturais ou adquiridas com o tempo e que serão os pilares que baseiam as capacidades de seu personagem nessa história. O sistema de Nordeste Esquecido conta com sete dotes:

FIRMEZA (FIR): seus pontos de firmeza traduzem sua capacidade muscular, seu poder físico, o seu vigor.

LIGEIREZA (LIG): seus pontos de ligeireza definem seus reflexos rápidos e aguçados, seu manejo com coisas delicadas e sua pontaria aguçada.

ESTUDO (EST): seus pontos de estudo representam sua capacidade de raciocínio, o quanto o personagem aprendeu na vida. Por outro lado, também representa o acesso à educação de base, em especial, a alfabetização. Por muitos anos, principalmente por influência dos coronéis, muito do acesso à leitura foi reprimido e negado ao povo, como forma de manipulação e controle. Até porque, a regra é clara: quanto menos conhecimento, maior manipulação. Por causa disso, um personagem com menos de 9 em Estudo é considerado analfabeto.

GRAÇA (GRA): seus pontos de graça nada mais são do que uma representação de sua personalidade. A graça une tanto sua aparência quanto o quão bom no papo você é, seja pra chamar alguém na lábria, seja pra fazer alguém se borrar de medo. Um personagem com baixa

GRAÇA, por exemplo, pode ser visualmente lindo de doer, mas sem um pingão de capacidade social.

JUIZO (JUI): seus pontos de juízo mostram o quão sabido seu personagem. Uma representação das suas experiências de vida, do quanto você foi calejado pela experiência de existir ao longo dos anos.

PARRUDEZ (PAR): seus pontos de parrudez mostram o quão resistente seu personagem é. Quanto mais parrudo, melhor seu corpo para aguentar as durezas do dia a dia. Sua parrudez não significa o quão gordo, magro ou musculoso é seu personagem, mas o quanto ele aguenta as pancadas da vida.

FÉ (FE): seus pontos de fé são uma tradução numérica pro quanto você acredita tanto nos santos, quanto em si mesmo! Porque no nordeste, quem tem fé, é capaz de tirar até leite de pedra. quanto mais forte sua fé, maior sua conexão com os santos e consigo próprio.

NOTA: DOTES SÃO VALORES PASSIVOS. EM NENHUM MOMENTO VOCÊ PRECISARÁ FAZER UMA ROLAGEM DE DADOS DIRETAMENTE DE UM DOTE. AO INVÉS DISSO, SEMPRE SERÁ CONSIDERADO SEUS TALENTOS.

Vida e Crença

VIDA: aqui ficam os pontos de vida de seu personagem. Ela é definida por $PAR \times 3$. Caso o personagem fique entre 0 à -10 pontos de vida, considera-se que ele está morrendo. Veja mais em 10. REGRAS - BATALHA - MORRENDO. Para saber como recuperar seus pontos de vida, veja em 10. REGRAS - TEMPO - DESCANSO E RECUPERAÇÃO.

CRENÇA: pontos de crença são usados pelos personagens para ativar certas habilidades ou, até mesmo, invocar os milagres do santo do qual seja devoto. Os pontos de crença são iguais aos seus pontos de fé,





mas podem aumentar de valor de acordo com seu destino e/ou cidade na qual você nasceu. Para saber como recuperar seus pontos de crença, veja em **10. REGRAS - TEMPO - DESCANSO E RECUPERAÇÃO**.

Sede

O NERPG possui uma mecânica própria relacionada à água. Ela é a maior fonte de vida e a coisa mais importante a se ter. Quem tem água, tem esperança de sobreviver, não importa a circunstância. Água mantém seu personagem hidratado e pronto para avançar diante das pelezas.

Um personagem perde, ao longo do dia, três pontos de sede, o equivalente a 8 horas cada. Isso considera-se que o indivíduo está caminhando, trabalhando, labutando, fazendo atividades que consomem energia e, por consequência, lhe deixam suado. A perda pode ser maior ou menos a depender de como viaja ou da estação do ano, que você verá em **10. REGRAS - REGRAS ADICIONAIS**.

Para cada ponto de sede perdido, o personagem soma em todos os seus testes **10** de dificuldade a partir do final de seu turno. A sede não te deixa apenas mais lerdo, mas dificulta até mesmo manter o foco no pensamento.

Todo personagem tem seis pontos de sede. Para recuperar um ponto, deve-se ingerir **01** ponto do cantil de água, o que equivale a **400ml** de líquido que possa lhe hidratar.

Entretanto, o jogador pode usar seu ponto de sede para forçar uma jogada extra para qualquer situação, uma vez por rodada. Mais informações no **"10. REGRAS - AÇÕES"**.

Ao perder todos os cinco pontos de sede, o personagem estará completamente sedento. Caso perca o sexto ponto de sede, ele morrerá ao final de seu turno.

Além da mecânica de sede, o personagem pode sentir fome e sofrer com isso. Veja mais no capítulo **06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS**.

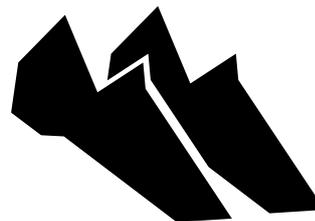
Absorção e Movimento

ABSORÇÃO: servem para dizer quanto de dano será ignorado quando seu personagem é atingido por algum ataque. Portanto, se você tem **3** de Absorção, significa que todo dano que seja causado em você, será subtraído em **3**.

A absorção funciona em dois tipos: a Absorção do Couro e a Absorção da Pele. Ainda que sejam contados juntos, podem ser diferenciados em momentos específicos. Absorção do Couro se refere às roupas que você utiliza. Já a Absorção da Pele se refere à resistência física de seu personagem para negar qualquer dano, ainda que atinja diretamente sua pele.

Alguns tipos de ataque ignoram a Absorção do Couro, da Pele, ou ignoram ambos.

MOVIMENTO: Movimento (MOV) representa o quanto seu personagem é capaz de se mover no período de um turno em um grid de batalha. Todo personagem, por padrão, se movimenta até **7Qs** (ou **7** quadrados, espaços no grid, como preferir chamar). Você verá mais explicações sobre o movimento, em **10. REGRAS - MOVIMENTAÇÃO**.





Pontos de Defesa

Em NERPG, algo que é comum é entrar numa boa peleja. Mas isso não quer dizer que você esteja disposto a levar umas porradas, tampouco morrer.

Pra isso, você pode tanto se esquivar dos ataques quanto bloquear.

Tanto a esquiva quanto o bloqueio gastam Pontos de Defesa. Todo personagem possui 4 pontos de defesa. Um jogador pode, numa rodada, gastar todos os seus pontos de defesa se achar necessário. Entretanto, ao gastar o quarto ponto de defesa, eles reiniciam e o personagem perde 1 ponto de sede.

Pontos de defesa são perdidos apenas se a tentativa de se defender (seja com esquiva ou com bloqueio) for bem sucedida.

Para recuperar os pontos de defesa, o personagem precisa tomar fôlego durante a luta, gastando sua Ação Padrão. Quando o faz, recupera todos os pontos de defesa gastos antes do quarto ponto. Entretanto, pontos de sede perdidos pelo uso excessivo dos pontos de defesa não são recuperados com essa ação, apenas se hidratando.

Talentos

Os talentos são as principais rolagens de dados durante todo o jogo e utilizam o sistema D100 (geralmente um dado de dez lados representando a dezena e outro a unidade). Elas representam as habilidades possíveis de utilização do personagem e o quão experientes são no uso de cada uma daquelas aptidões, que são quantificadas pelo valor da chance de

sucesso atribuído a cada talento. São elas: Talentos Gerais, Talentos de Luta e Talentos da Ventura.

Para obter sucesso em um teste de talento, você deve rolar os dados e o resultado deve ser de 1 até o valor limite naquele talento, sendo que o resultado do dado pode ser somado com alguma dificuldade, aumentando a dificuldade.

E, a partir desse ponto, entramos no confronto entre destinados e narradô.

confrontos

Sempre que peita um PNJ, seja de forma ativa ou resistiva, o destino está em suas mãos. Você será o responsável por rolar o dado de porcentagem e terá sucesso caso o resultado seja menor que a sua perícia diminuída pela do oponente.

Vento que venta lá venta cá, então vários dos talentos que veremos a seguir podem ser usados tanto por você quanto pelo Narradô, para agir ou resistir um ao outro.

Para simplificar, utilizaremos o termo Nome do Confronto (Talento 1 x Talento 2) para nos referirmos a quando ocorre um embate de talentos. Caso esteja agindo, você deve fazer um teste com o Talento 1 e, ao resultado do dado, somar o valor do Talento 2, que representa a resistência ou defesa do oponente. Caso esteja resistindo, deve fazer um teste com o Talento 2, somando o resultado do dado ao valor do Talento 1, que representa a ação do adversário.

Em algumas situações, o Confronto será entre seu talento e a dificuldade de realizar o ato. Nesse caso, a dificuldade é variável e estará descrita também nos confrontos.



Talentos gerais

AMEAÇA (CHANCE-BASE: GRAX2): esse talento é perfeito para ameaças verbais e coerção, podendo obrigar alguém a fazer ou responder algo que você queira, caso lhe compreenda ou você se faça compreender. Alguns exemplos de confrontos são:

- **Assustar (Ameaça x Determinação):** Ao custo de uma Ação Padrão e caso tenha sucesso, o alvo fica com medo por um minuto, o que pode influenciar em suas decisões. Em um sucesso crítico, o alvo fica na condição Apavorado por um minuto.

- **Impor (Ameaça x Determinação):** Caso tenha sucesso, o alvo obedece uma ordem sua (como fazer uma coisa simples, deixar você entrar num local protegido, etc). Caso seja uma ordem para algo perigoso ou que seja contra a natureza do alvo, a dificuldade aumenta em 20 e pode levar mais tempo, a depender da situação. Além disso, nesse último caso, o alvo te verá como inimigo e sabe-se lá o que pode acontecer depois. Essa ação pode levar um minuto ou mais para ter efeito, a depender do narradô.

ATUAÇÃO (CHANCE-BASE: GRAX2): representa sua capacidade artística, podendo ser músico, cantor, dançarino, entre outros. Defina qual sua capacidade artística com o narradô e, caso envolva um instrumento, veja seu preço ou se pode tê-lo já de início. Alguns exemplos de confrontos são:

- **Apresentação (Atuação x variável):** Não tem jeito mais honesto de ganhar uns réis do que com uma boa apresentação. Mas veja bem onde vai se apresentar, pois pode ser mais difícil em alguns lugares do que em outros. Caso se apresente em um ambiente ideal (um barzinho ou num palco, e com um público interessado) pode considerar o valor normal de seu talento. Nesse

caso, o narradô pode recompensar com 1D4 réis para cada três pessoas no ambiente. Por outro lado, se o público não for muito amistoso, considere como dificuldade a maior Determinação dos indivíduos presentes, como, por exemplo, num bar fechado apenas para um bando de cangaceiros não muito amigáveis.

ATLETISMO (CHANCE-BASE: FIRx2): esse talento traduz toda sua proeza física. Arrombar uma porta, saltar de um lugar para outro, escalar uma muralha, nadar, entre outros. Alguns exemplos de confrontos são:

- **Agarrão (Atletismo x Esquiva ou Atletismo):** ao custo de uma Ação Padrão, caso tenha uma mão livre e seja bem-sucedido, você deixa o alvo na condição Agarrado. O personagem gasta 1 MOV para cada 1Q que mover o alvo.

- **Escalar (Atletismo x variável):** você pode subir lugares muito inclinados ou verticais, como paredes ou a lateral de uma montanha. Para isso, a dificuldade aumenta em 10 caso seja algo fácil, como tendo uma corda para se agarrar e buracos ou locais para apoio; em 20 caso algo mediano, como escalar um muro com algumas pedras afastadas o bastante para colocar as mãos e pés; e 30 caso algo difícil, como um paredão onde o que mais conta é a força do teu dedo e a fé.

- **Pular (Atletismo x variável):** você pode pular longas distâncias para tentar alcançar outro ponto, como áreas elevadas. Essa ação faz parte de sua Ação de Movimento. Um pulo de até 2Qs exige um teste do talento sem dificuldade. Acima disso, a dificuldade aumenta em 15 para cada Q extra. Além disso, a partir de 3Qs, o personagem deve pegar um impulso de, pelo menos, 3Qs de distância para pular.

CONDUZIR (CHANCE-BASE: FIRx2): esse talento se refere ao quão hábil você é conduzindo uma montaria. Em geral, testes de condução são pedidos apenas em momentos mais tensos, como numa perseguição ou fuga.

EMBROMAÇÃO (CHANCE-BASE: GRAX2): a arte da mentira, de passar a perna, meter o miguê. É o quão bem



você levará alguém numa conversa, mesmo que mentindo na cara dura. Claro, você só consegue embromar quem consegue lhe entender. Alguns exemplos de confrontos são:

- **Disfarce (Embromação x Percepção):** você, com as roupas certas, uns papéis aqui e ali, uma maquiagem das boas e uns trinta minutos, consegue mudar sua aparência ou de outra pessoa. O teste é feito contra qualquer um que preste atenção em seu disfarce. Caso falhe, as pessoas percebem que tem algo de errado. Caso tente um disfarce mais difícil, como se passa por uma pessoa específica, qualquer um que a conheça a dificuldade aumenta em 10.

- **É de lá (Embromação x Percepção):** numa briga, ao custo de uma Ação Secundária e tendo sucesso, você engana o alvo, fazendo-o pensar que o ataque virá de um lado, quando na verdade vem do outro. Seu primeiro ataque logo após o sucesso nesse teste é feito reduzindo em 10 o resultado final.

- **Falsificar (Embromação x Percepção):** você falsifica um documento. Caso não saiba ler/ escrever e tente falsificar o documento, a dificuldade aumenta em 20. O teste é feito sempre que alguém verifica o documento em questão. Caso envolva a assinatura ou carimbo específicos, a dificuldade também aumenta em +10. Você pode falsificar também objetos, mas para isso, é preciso ter o Saber para produzir aquele objeto, conseguir produzi-lo e depois fazer o teste de Embromação.

- **Fofoca (Embromação x variável):** você inventa uma história sobre algo ou alguém e espalha por aí: fala com uns aqui, outros por lá e depois é só deixar a desgraça se desenrolar. A dificuldade do teste varia conforme o tamanho da fofoca:

- Se for algo mais simples, como "a cachaca do barzinho tal é feita com ingrediente ruim", a dificuldade aumenta em 10.

- Se for algo mais complicado, como "o dono do

barzinho tal rouba dos clientes quando estão bêbados" ou "o dono do barzinho tá de tramoia com um coronel", a dificuldade aumenta em 20.

- Se for algo exagerado, como "o dono do barzinho é um coronel disfarçado e tá preparando um exército pra matar todo mundo", a dificuldade aumenta em 40.

A dificuldade pode ser ainda maior, dependendo da situação, conforme critério do narradô.

Essa ação pode levar um minuto ou mais para ter efeito, também a depender do narradô.

- **Migué (Embromação x Pressentimento):** você faz o alvo acreditar numa mentira contada por você. Caso a mentira seja exagerada, a dificuldade aumenta em 20. Mas lembre-se: mentira tem perna curta. Em algum momento, o alvo vai descobrir. Essa ação pode levar um minuto ou mais para ter efeito, a depender do narradô.

EQUILÍBRIO (CHANCE-BASE: 1IGx2): se é pra saber o quão bom tu se equilibra, seja caminhando por uma corda, fazendo pirueta, se pendurando, entre outras coisas, esse é o talento certo. Equilíbrio sofre penalidades caso usando certos tipos de Roupas de Couro. Alguns exemplos de confrontos são:

- **Cai não (Equilíbrio x variável):** caso você esteja caminhando por uma superfície complicada, precisará fazer teste de Equilíbrio pra não cair, a cada Ação de Movimento. Se andando por uma corda bamba, por exemplo, a dificuldade aumenta em 20. Caso tenha sucesso, avança metade de seu MOV. Caso falhe, não avança nada. Em falha crítica, acaba caindo.

MALANDRAGEM (CHANCE-BASE: 1IGx2): esse talento representa o quão silencioso e sorrateiro você é. Passar por trás de um grupo de guardas sem que o notem, atacar um inimigo distraído, além de se esconder bem. Malandragem sofre penalidades caso usando certos tipos de Roupas de Couro. Alguns exemplos de confrontos são:





- **Esconder-se (Malandragem x maior Percepção):** Você pode tentar se esconder, ao custo de sua Ação Livre e tendo sucesso no teste, sendo obrigatoriamente sua última ação no turno.

Isso só é possível em áreas ou locais que ofereçam cobertura ou chance real de se esconder.

Se conseguir, os alvos dos quais você se esconde não percebem sua presença.

- Caso um dos alvos já tenha notado sua presença, a dificuldade aumenta em +10.
- Caso o alvo tenha notado sua presença e saiba exatamente a sua posição atual, seu talento é reduzido pela metade, além do aumento de +10 na dificuldade.
- Seguir (Malandragem x maior Percepção): você pode seguir um ou mais alvos. Caso o ambiente não tenha locais nos quais possa se esconder ou ocultar seus movimentos, a dificuldade aumenta em 10. Se o alvo estiver ativamente preocupado que alguém possa estar lhe seguindo, a dificuldade aumenta em 20. Caso falhe, o alvo lhe percebe pouco tempo após o início de sua ação.

MÁGICA (CHANCE-BASE: 116x2): tu é tão afiado pra mexer com coisas pequenas e com a delicadeza necessária, que parece mágica! Esse talento demonstra toda sua técnica de rapidez e agilidade envolvendo as mãos. Bastante comum para truqueiros, quando querem enganar o público, assim como batedores de carteiras cheias de réis, sem que sejam percebidos. Alguns exemplos de confrontos são:

- Abrir fechadura (Mágica x variável): você consegue destrancar fechaduras e cadeados, desde que tenha as ferramentas necessárias. Uma fechadura simples tem dificuldade de 10. Uma fechadura média tem dificuldade 20. Fechaduras mais complexas têm dificuldade 30.
- Oxe, sumiu (Mágica x maior Percepção): você esconde um objeto em você mesmo, ao custo de uma Ação

Padrão e sendo bem sucedido no teste. Objetos pequenos não oferecem nenhuma dificuldade. Objetos maiores aumentam a dificuldade em 10. Se alguém tentar lhe revistar, a dificuldade aumenta para 30.

- Passar a mão (Mágica x Percepção): ao custo de uma Ação Padrão e sendo bem sucedido no teste você passa a mão e pega um objeto que não esteja sendo segurado por outra pessoa (ou coloca um objeto nela). Caso falhe, a pessoa nota sua aproximação, estranha, mas não percebe sua verdadeira intenção. Em falha crítica, a pessoa nota o que você tentou fazer.

- Quebrô (Mágica x variável): você desativa ou danifica algum dispositivo, como uma armadilha. Coisas simples, como emperrar uma fechadura ou arrebentar a roda de uma carroça para que ela quebre em 1D6 rodadas, a dificuldade é de 10. Coisas mais complexas, como desativar uma armadilha, a dificuldade é de 20. Caso falhe em algum dos testes, as coisas podem dar muito errado, como a roda da carroça quebrar naquele exato momento e cair por cima de você, ou ativar a armadilha. O tempo para usar esse talento é de 1D4 rodadas.

PERCEPÇÃO (CHANCE-BASE: 111x2): esse talento engloba seus sentidos para que tenha noção do ambiente a sua volta, seja de forma passiva ou ativa. Escutar alguma coisa se aproximando ou observar um rosto estranho em meio à multidão são casos em que a percepção funciona, assim como encontrar algo que esteja escondido.

- Procurar (Percepção x variável): você busca algo possivelmente escondido em um lugar. Caso seja um objeto que não foi escondido, apenas sua localização ali desconhecida, o teste é feito sem dificuldade. Se o objeto tiver sido escondido sem muito cuidado, dificuldade de 20; se tiver sido bem escondido, dificuldade de 30. Essa ação pode levar cinco minutos para algo mais simples ou até um dia para algo mais complexo, a depender do narradô.

- Procurar (Percepção x variável): você busca algo possivelmente escondido em um lugar. Caso seja um





objeto que não foi escondido, apenas sua localização ali desconhecida, o teste é feito sem dificuldade. Se o objeto tiver sido escondido sem muito cuidado, dificuldade de 20; se tiver sido bem escondido, dificuldade de 30. Essa ação pode levar cinco minutos para algo mais simples ou até um dia para algo mais complexo, a depender do narradô.

PERSUASÃO (CHANCE-BASE: GRAx2): aqui é onde você mostra o quão bom é pra convencer alguém de suas ideias, não importa o quão oposta sejam suas visões. É você discutindo para justificar seu ponto e ganhando no papo. Isso pode abrir portas para seu personagem no momento certo, bem como, talvez, garantir uma maior chance numa situação desfavorável. Alguns exemplos de confrontos são:

- **Acalmar (Persuasão x maior Determinação):** digamos que as coisas estão feias e uma briga vai começar. Nada melhor do que uma boa música e um bom papo para acalmar os nervos. Ao custo de uma Ação Completa e caso tenha sucesso, as pessoas ficam mais tranquilas, dando uma chance de resolução mais pacífica.

- **Pechinchar (Persuasão x Determinação):** A arte de pedir um descontinho ou convencer alguém a comprar mais caro. Se for bem-sucedido, você muda o preço em 10 a seu favor. Essa ação pode levar um minuto ou mais para ter efeito, a depender do narradô.

PRESENTEMENTO (CHANCE-BASE: JULx2): esse é o talento que te ajuda a sentir as reais intenções por trás de um indivíduo, ou o quão confiável é aquela pessoa. Talvez ela esteja mentindo nas informações fornecidas, entre outros.

- **Perceber o migué (Presentimento x Embromação):** você percebe que alguém está mentindo (veja em Embromação).

- **Tino (Presentimento x variável):** você analisa um indivíduo para ter uma noção de suas intenções ou seu caráter. A dificuldade pode ser de acordo com o quão bem a pessoa pode estar escondendo suas verdadeiras

intenções. Alguém não preparado não tem dificuldade. Alguém mais preparado, dificuldade de 10. Alguém muito preparado, dificuldade de 20. Ter sucesso neste teste apenas significa que você nota que tem alguma coisa errada, mas não os motivos. Essa ação pode levar um minuto ou mais para ter efeito, a depender do narradô.

SABERES (CHANCE-BASE: ESTx2): os saberes servem para definir o grau de conhecimento numa determinada situação. Para cada tipo escolhido, o jogador deve definir quantos pontos possuirá. Caso, durante o jogo, o personagem tente realizar o teste de um saber que ele não sabe nada, usa seu valor de chance-base. A seguir, temos uma lista de saberes possíveis de utilizar no Nordeste Esquecido. Recomendamos que todo jogador possua, pelo menos, um saber. Ter 50 num saber lhe faz **SABIDO** nele e por vezes lhe deixa fazer coisas adicionais.

Confira a tabela ao lado.



777

Adestrador: Tem a capacidade de adestrar um animal ou domá-lo. Para entender o adestramento, verifique no **APÊNDICE C - OS PERIGOS DO NORDESTE - ADESTRANDO CRIATURAS**. Pro **SABIDO**, gasta-se metade do tempo para adestrar animais do nordeste.

Açougueiro: Sabe como fatiar bem o corpo de um animal, tirando suas vísceras, pele, aproveitando da melhor forma possível. Gasta-se duas horas para deixar um animal de tamanho médio próprio para consumo e duas horas adicionais para cada aumento de tamanho. Pro **SABIDO**: Gasta-se meia hora para deixar um animal de tamanho médio próprio para consumo e meia hora adicional para cada aumento de tamanho.

Armeiro: Lhe dá o conhecimento para fabricação e manutenção de armas de fogo e munições. Pro **SABIDO**, consegue melhorar armas de fogo, desde que possua os materiais necessários. Pode tentar melhorar o objeto visado apenas uma vez por dia. Veja a tabela no capítulo **06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - ARMAS - MELHORIAS DE ARMAS**.

Artesão: Projeta ou cria artesanatos, podendo ser carpintaria, escultura, instrumentos musicais, vidro, entre outros. Pro **SABIDO**: consegue melhorar roupas de couro e armas de combate corpo-a-corpo, desde que possua os materiais necessários. Pode tentar melhorar o objeto visado apenas uma vez por dia. Veja as tabelas no capítulo **06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - ROUPAS DE COURO - MELHORIAS DE ROUPAS** e **06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - ARMAS - MELHORIAS DE ARMAS**.

Barqueiro: Capaz de conduzir, construir e consertar embarcações menores e maiores

Carroceiro: Capaz de conduzir, construir e consertar veículos como carroças e charretes.

Cozinheiro: Capaz de preparar não apenas alimentos comuns, mas refeições incríveis de sabores incomparáveis. Pro **SABIDO**: Gasta-se uma hora para fazer uma refeição para até 5 pessoas que ao consumi-la

recuperam +1DY+1 PV adicional com a comida. Esse efeito pode ocorrer uma vez por dia.

Doutô: Um doutô pode realizar procedimentos médicos, como tratar de ferimentos, doenças gerais, entre outros. Um **SABIDO** nesse talento dá vantagem para pessoas saírem da condição Doente. Em casos de cirurgias mais complexas, apenas alguém **SABIDO** nesse talento pode realizar o teste.

Estribado: Um indivíduo com influência financeira. Sabe os caminhos dos negócios. A cada 15 além do valor de chance-base, ganha 70 réis no início da criação da ficha. Além disso, um **SABIDO**, em situações de trocas ou negociações, tem vantagem em testes de Persuasão para negociar preços.

Flecheiro: Desenvolve e fabrica arcos, bestas, flechas e virotes. Pro **SABIDO**: consegue melhorar arcos e bestas, desde que possua os materiais necessários. Veja mais no capítulo **06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - ARMAS - MELHORIAS DE ARMAS**.

Gambiarreiro: O gambiarreiro é alguém que sabe como criar coisas de última hora bastante úteis, ainda que não durem tanto. Um personagem **SABIDO** nesse talento é capaz de criar as seguintes coisas, desde que tenha os materiais necessários:

1) Alarmes improvisados com latas penduradas ao redor de um pequeno acampamento;

2) Fogueirinha, com pedaços de metal e pedras, perfeita pra passar a noite, iluminando o acampamento e servindo para esquentar comida;

3) Rádio de lata, usando fios, latas e 1 pontos de crença, com distância entre uma lata e outra de até 150s;

4) Bússola caseira, com alguma agulha magnetizada e um pedaço de madeira flutuando em um pouquinho d água.

5) Ferramenta de escalada, combinando pedaços de metal para fazer ganchos e alguma corda, com até 150s



de comprimento.

6) Espelhos vigilantes, combinando pedaços de espelhos na posição correta, podendo vigiar passagens ou estradas em até 150s de distância, conseguindo observar qualquer um a distância que passe pelo caminho marcado.

Cada exemplo acima leva cerca de 1 hora para ser criado e tem a duração de 24 horas.

Outros usos são possíveis, desde que a criatividade esteja ao lado do personagem e bem alinhada com o narradô, levando, no mínimo, o mesmo tempo de criação e a duração das criações são sempre de 24 horas.

Guiar: Capaz de ler, interpretar e desenhar mapas, assim como ler o posicionamento das estrelas para se guiar.

Historiador: Um estudioso que detém conhecimento acerca de assuntos variados, principalmente do passado, algo muito difícil de se ver, devido a destruição de boa parte do conteúdo literário e a cultura oral é aquilo que sobreviveu aos horrores de um passado esquecido. Um SABIDO pode conhecer histórias de um passado distante, antes dos coronéis e bichos-ruins.

Minerador: Sabe bem como extrair e identificar diferentes tipos de rochas e minérios.

Perfumeiro: Conhecedor de técnicas e manipulação de ingredientes que trazem novos aromas. Além de perfumes, desenvolve frascos de veneno e ácido. Para produção dessas poções, leva-se cerca de seis horas. Pro SABIDO, gasta-se metade do tempo.

Religioso: Com esse saber, possui conhecimento teológico e religioso superior aos demais indivíduos. Caso seja SABIDO, pode realizar determinados cultos, sermões e ser ordenado de forma religiosa. Pode produzir de itens de crença, desde que seja devoto de algum santo e não tenha quebrado sua regra.

Sacaninha: Com esse saber, você é capaz de criar e entender arapucas, gazuas e dispositivos semelhantes, desde que tenha os materiais necessários.

Um SABIDO realiza testes do talento Mágica para desarmar arapucas com vantagem. Além disso, ao tentar encontrar arapucas usando Percepção, também faz o teste com vantagem. Por fim, o SABIDO é capaz de fabricar os seguintes dispositivos:

1) Pisou, prendeu: uma arapuca de corda, prendendo a perna de um inimigo que fica na condição Agarrado;

2) Pegar lanchinho: uma arapuca simples, usando latas, um pouquinho de comida e galhos, perfeito para capturar uma criatura pequena;

3) Faço minha chave: pode criar uma gazua com arames e cliques, para tentar abrir fechaduras;

4) Pisou, atirou: com uma munição, uma agulha, um pedacinho de madeira e uma folhagem, cria uma armadilha no chão que, caso alguém pise, ativa a munição, atirando por debaixo do pé do alvo, que sofre o dano equivalente à arma daquela munição, considerando as mesmas características, e causando a condição Atrasado por um minuto.

5) Passou, pouco: com 6 munições de pistola ou 5 de carabina, um pouquinho de brasa e alguns fios, consegue criar uma armadilha explosiva com raio de ativação e efeito de 30s. Caso ativada, todos dentro do alcance sofrem 10D6+10 de dano contundente e ficam na condição atordoado por dois turnos;

6) Tá indo onde?: usando pedras, folhas e um pouquinho de sacanagem, cria pistas falsas, perfeitas para despistar qualquer espertinho que esteja lhe seguindo;

7) Pinta cara: usando tinta e algum saquinho, cria bombas de tinta que, se arremessadas e atingirem o alvo, deixa-o na condição Cego. O alvo gasta Ação Padrão para limpar o rosto e tirar a tinta dos olhos;





B) Furei todinho: usando 1 munição, 10 pregos, cacos de vidro e pedaços de madeira, cria uma armadilha cruel com alcance de 10. Caso ativada, todos no alcance sofrem $6D8+4$ de dano perfurante e ficam na condição **Atrasado** por três rodadas;

Cada exemplo acima leva cerca de 1 hora para ser criado.

Outras criações são possíveis, desde que a criatividade esteja ao lado do personagem e bem alinhada com o Narradô, levando, no mínimo, o mesmo tempo de criação.

Sobrevivente: Identifica e categoriza informações da fauna e flora de cada lugar. Quais frutos pode-se ingerir, hábitos dos animais daquela região, entre outros, assim como reconhecer um animal (veja mais no **APÊNDICE C - OS PERIGOS DO NORDESTE - FICHAS DE CRIATURA**). Um **SABIDO** tem vantagem para seguir rastros e sempre sabe se uma planta é segura para alimentação.

Vaqueiro: O personagem possui conhecimento para lidar com gado, pastoreando e os levando para onde desejar.

Talentos de Luta

Quando atacando, os confrontos são contra **Esquiva** ou **Bloqueio**. Quando se protege, os confrontos são contra o talento usado para o ataque. Todos os confrontos do tipo são chamados de **Luta**, apenas variando qual o Talento 1 x Talento 2.

ALCANCE (CHANCE-BASE: 15): refere-se ao seu combate com armas a distância, como arremessando adagas, lanças, arcos e bestas.

BLOQUEIO (CHANCE-BASE: 20): sua habilidade em proteger-se de um ataque, seja desarmado ou com uma

arma. Caso bloqueie um ataque estando desarmado, sofre metade do dano. Caso o bloqueio seja feito com uma arma, todo dano é negado.

Para bloquear um disparo de arma de fogo, o personagem considera apenas metade de seu talento. Não é possível bloquear um tiro estando desarmado.

Bloqueio consome pontos de defesa, confira na seção **PONTOS DE DEFESA**.

BRIGA (CHANCE-BASE: 20): Esse talento se refere à sua capacidade de se sair bem numa briga cara a cara. Pode-se utilizar este talento para situações de briga usando armas de cabo leve, cabo pesado ou na base do soco e bicuda.

Para ataques desarmados, o dano base é $1D4+CaC$.

ESQUIVA (CHANCE-BASE: $11G \times 4$): a esquiva representa sua chance de evitar que um ataque lhe atinja, mas pode aumentar ou diminuir, de acordo com características de seu personagem e a Roupas de Couro que você use.

Para esquivar de um disparo com arma de fogo, o personagem considera apenas metade de seu talento.

Esquiva consome pontos de defesa, confira na seção **PONTOS DE DEFESA**.

TIRO (CHANCE-BASE: 20): refere-se ao seu combate com armas de fogo, como carabinas e revólveres.





Talentos de ventura

DETERMINAÇÃO (VALOR: JULx4): define o quão forte mental é o personagem para resistir a certas situações.

RESILIÊNCIA (VALOR: PARx4): determina o quão forte fisicamente seu personagem é para resistir a certos efeitos.

ORAÇÃO (VALOR: FEx4): um talento único relacionado com a fé do personagem, sua chance de conversar e suplicar pela ação dos santos.

Evoluindo talentos

Sempre que o jogador realiza um teste de talento geral ou de combate, ele marca o espaço ao lado para contabilizar. A marcação é feita uma única vez, não importa quantas vezes o jogador utilize aquele talento.

O jogador pode gastar 40EXP para fazer o teste de evolução de todos os talentos marcados. Ele joga o D100 e, caso tire um valor acima do que ele tem no talento, adiciona 1DB+1. Caso falhe, adicione ao talento o valor mínimo de 2 pontos.

Recomendamos que qualquer gasto de expertise seja feito ao final da sessão, com permissão do narradô, para evitar bagunça e desorganização durante a sessão. Após realizar o teste para todos os talentos, apague os espaços marcados, indicando que elas podem ser marcadas novamente para testes de evolução de talento.

Sua Cidade

Todos os personagens nesse jogo são humanos. O que lhes diferencia são as regiões onde cada um nasceu. Isso pode ser a diferença entre a vida e a morte.

Ao nascer, como viu em Nascimento, pode começar sua história em uma das Quatro Cidades Livres, sendo Dasdores, Recife, Santana ou Teresinha; nas Terras dos Coronéis, regiões onde a vida é guiada na base do cabresto, da exploração e sofrimento; nas Terras do Rei, onde cangaceiros raiz levam o terror por onde passam; ou, por fim, nas Vilas Esquecidas, pequenas cidades que podem surgir tão rápido quanto desaparecer.

Dasdores

"Carregar a benção do Velho Chico é como ter o coração em sintonia com os santos e a água doce. Aqui, a fé é o que sustenta não apenas a vida espiritual, como a esperança de dias melhores. Sob a bença do Padim e do Baba, nenhum dasdorenses se abalará"

Tô sentindo: Pressentimento +10

A bença: Oração +10

Povo dos santos: +1 FE

Fraqueza: -2 FIR.

Recife

"A cidade da Muralha de Coral! Recife é a fortaleza moldada pela força do mar. A vida entre o sal da água e o sal do sertão faz os recifenses mais resistentes que chumbo grosso. Viver em constante briga com os bichos do mar e o convívio com as carrancas aumenta a força de quem aqui vive, mas acabam deixando de lado um pouco de sua fé"

Sabe nadar: Atletismo +10

Resistente: Resiliência +10





Corpo bão: +1 em FIR ou LIG

A fé tá pouca: -2 em FE.

Santana

"No coração do sertão, os santanenses são forjados com força, resistência, dureza e cooperatividade. Aqui, todos são iguais perante a terra cruel e implacável. Guerreiros naturais, moldados pelo trabalho duro e como a muralha viva que luta com os bichos-ruim que ameaçam o sertão. Uma pena que a rudeza da vida fez com que o aprendizado formal se tornasse um mero luxo"

Corta carne: saber Açougueiro +10

Eu vi, viu: Percepção +10

Bicho bruto: +1 em FIR ou PAR.

Num é de falar: -2 em EST.

Teresinha

"Teresinha é o sonho no meio do sertão, com água correndo abundante e os réis refletindo sua prosperidade. Nesse conforto invejável, principalmente para aqueles que controlam os réis nas mãos, cultivam astúcia e talento pelas as palavras, mas a vida relativamente fácil enfraquece o vigor necessário para enfrentar as verdadeiras provocações do sertão"

Conversador: Persuasão +15

Dou meus pulos: Estribado ou Atuação +15

Povinho esperto: +1 EST ou GRA.

Corpo mole: -2 PAR.

Terras dos Coronéis

"Nas Terras dos Coronéis, a lei é o medo e a moeda é o chumbo. Quem nasce por aqui aprende cedo que a palavra de um homem armado pesa mais que qualquer decreto. Os coronéis e seus capangas são a ordem absoluta e são

suas palavras que definem se alguém segue vivo ou morre. Sobreviver nesse solo é um dom, e quem escapa da servidão carrega consigo uma casca dura como couro curtido. Mas essa vida marcada pela submissão ou rebeldia deixa cicatrizes profundas, difíceis de esconder"

Desconfiado: Pressentimento +10

Calejado ou rebelde: Resiliência +10 ou Ameaça +10

Casca grossa: +1 em PAR ou JUL

Sem voz: -2 em GRA

Terras do Rei

"Nas Terras do Rei, quem nasce aprende desde cedo a se esconder, a correr ou a atirar. É chão sem lei de homem, mas com a palavra absoluta de Lampião e sua gente. Aqui, o medo é rotina, e a desconfiança é ferramenta de sobrevivência. Crescer sob o peixeira dos cangaceiros raiz forja um espírito desconfiado e um instinto sempre alerta, mas também marca fundo a alma, deixando cicatrizes que nem o tempo apaga"

Corre ou Esconde: Furtividade ou Atletismo +10

Sempre alerta: Percepção +10

Forjado pelo medo: +1 em LIG ou PAR

Sem fé: -2 em FE

Vilas Esquecidas

"Longe das Quatro Cidades Livres, das Terras de coronéis e rei, a vida segue no compasso da terra e do tempo. Aqui, se aprende a se virar com pouco, mas também a contar mais com a comunidade que tudo. O conhecimento formal é escasso, mas o saber da lida, da caça e da plantação corre nas veias. O isolamento, contudo, pode tornar difícil compreender ou lidar com o mundo além do próprio quintal

Viver de pouco: Sobrevivência +30.

Saber da terra: Um saber à sua escolha +20, exceto





Estribado, Gambiarreiro, Historiador, Religioso e Sacaninha.

Raiz forte: +1 em PAR ou LIG.

Poucas palavras: -2 em GRA ou EST.

Viajando entre cidades

Os personagens, ao viajar de uma cidade para outra, farão de três formas: a pé, a carroça, a cavalo ou jegue.

Saber qual o método e por onde irão é essencial para o gerenciamento de recursos, principalmente o mais importante: a água. Abaixo, você verá uma tabela informando a distância de uma cidade para outra e o tempo de viagem de acordo com cada método.

Viajar a carroça é mais lento, porém tem uma vantagem: além de um bom local de descanso e um possível abrigo, um personagem viajando a carroça perde 1 ponto de sede a cada 12h, ao invés de 8h. Isso porque considera-se que o personagem estará, além de realizar menos esforço, abrigado do sol.

As viagens consideram o personagem viajando durante o dia e descansando a noite. Caso queira arriscar uma viagem à noite, reduz o tempo pela metade, mas dobra o gasto de água. Lembre-se: no caso dos animais, eles também sentem sede.

Viajar de carroça custa 05 réis por dia de viagem por cabeça, podendo viajar até seis pessoas em uma. Para conferir o custo de um cavalo ou de um jegue, consulte o APÊNDICE D.

05. Destinos

Em Nordeste Esquecido, o Destino do personagem não é só uma escolha, mas um reflexo da sua história, da sua luta e da terra seca que marcou seu caminho. Ele define quem você é, como sobrevive e enfrenta as peijas do mundo.

Cada Destino carrega habilidades únicas e se desdobra em Estradas, caminhos mais específicos dentro da mesma jornada, seja a força bruta, a esperteza ou a fé profunda. A escolha do Destino se baseia em sua história, como explicado no capítulo 03. O.N.D.E - CRIANDO SEU PERSONAGEM. Ao seguir sua Estrada, o personagem sobe pelos Níveis de Arengue, ganhando poder, experiência e novas formas de resistir.

Destinos e Estradas são o cordel vivo da sua história. Escolha com cuidado: no sertão, cada passo é uma marca, e cada escolha pode mudar tudo.

Porque no sertão, o destino tá nas suas mãos.



Cangaceiro

Nascido no Novo Cangaco, muitos seguem como cangaceiros independentes, encontrando sentido em novas alianças e confrarias. Adaptam-se a tudo, transformando qualquer coisa em arma e trilham três caminhos: estripador (facões), almocreve (montaria) e salteador (tiros certos). Escolher ser cangaceiro é virar lenda viva do Nordeste Esquecido.



Kit inicial: roupa de couro média, duas peixeiras, revólver, 5 munições de revólver.

Habilidades iniciais:

- **Mão pesada:** seus ataques causam +1 de dano;
- **Se vira no sertão:** Seu saber Sobrevivente se torna 50, caso seja menor. A cada dia em viagem, pode fazer um teste. Caso seja bem-sucedido, consegue 1D2+1 de comida, talvez um animal pequeno morto, e 2 pontos de água;
- **Reputação:** o cangaceiro é, em essência, bandido e herói. Anarquista e revolucionário. Ganha 30 no talento de Ameaça. Escolha duas cidades onde terá uma boa reputação, sendo tratado como morador, ganhando uma porção de comida e 800ml de água por dia. Entretanto, nas outras duas e em vilas esquecidas (exceto se tiver uma ou duas vilas que você deseje considerar como os locais de reputação), terá seu nome marcado. Caso descubram sua presença, você pode ser expulso ou, até mesmo, executado;
- **Arretado das antigas:** durante a criação da ficha, o cangaceiro recebe +20 pontos para distribuir entre seus Talentos de combate.



Estrada do Almocreve

Seu Melhor Amigo | Arengue 01 | Expertise: 100

Sua montaria é sua melhor amiga. Seu ofício Adestrador se torna 50, caso seja menor. Pode escolher entre um jegue, um cavalo ou um boi para serem sua montaria. Ela agirá em seu turno e gasta-se Ação Livre para lhe dar um comando. Caso nenhuma ordem seja dada, sua montaria tentará apenas se manter próxima de você ou reagirá caso alguém lhes ataque.

Cabra Esperto | Arengue 02 | Expertise: 200

Montar ou desmontar uma criatura custa apenas 1 MOV. Você tem vantagem em testes de Resiliência contra ações ou efeitos que tentem lhe derrubar de sua montaria. Se mesmo assim cair, cai em pé, desde que o ataque que lhe derrubou não infrinja a condição Incapacitado ou Inconsciente.

Espírito Arretado | Arengue 03 | Expertise: 400

Caso esteja montado, você pode gastar Ação Secundária e 2 pontos de crença para dar a si mesmo vantagem nos seguintes testes até o início do seu próximo turno: Talentos de combate, Determinação e Resiliência. Além disso, ao realizar essa ação, sua montaria ganha +10 nesses talentos pelo mesmo tempo.

Prensa | Arengue 04 | Expertise: 600

Gastando Ação Completa e estando desmontado, o Almocreve e sua montaria avançam até um alvo que esteja ao seu alcance e o circundam, desde que tenham MOV o suficiente. Em seguida, ambos se jogam contra o alvo, o prensando e infligindo o seu bônus de dano CaC e o da montaria, deixando-o na condição Derrubado. Você faz o teste de Atletismo com vantagem, com dificuldade da Resiliência do

alvo. Caso tenha sucesso, o alvo fica Atordado até o início de seu próximo turno. Essa habilidade funciona apenas com criaturas grandes ou menores.

Arre Égua | Arengue 05 | Expertise: 800

Gastando Ação Completa e estando montado, o Almocreve foca um alvo que esteja ao alcance de movimento de sua montaria e avança em sua direção. Enquanto o alvo estiver adjacente, criaturas que sejam atacadas por ele, que não sejam sua montaria ou você, tem vantagem em testes de esquiva e bloqueio, e caso o alvo ataque uma criatura que não seja sua montaria ou você, pode gastar 1 pontos de crença para ganhar um ataque extra contra o alvo antes de cada ataque dele.

Somos Um | Arengue 06 | Expertise: 1000

Você e sua montaria se tornam uma única mente. Enquanto montado, caso um de vocês esteja prestes a ser derrubado para menos de 1 PV, escolha qual dos dois recebe o dano excedente. Além disso, você pode gastar 1 ponto de crença para que seu primeiro ataque CaC realizado no turno adicione o dano da montaria. Por fim, enquanto estão juntos, você pode gastar 2 pontos de crença e Ação Completa para realizar um ataque CaC em área que atinge todos os inimigos adjacentes, desde que tenha sucesso em seu teste de ataque, causando seu dano somado ao de sua montaria. Caso tenha sucesso, você causa o seu CaC e o da sua montaria. Também escolhe se os inimigos afetados, caso sejam grandes ou menores, são empurrados 2Qs para longe de você ou sofrem a condição Derrubado.



Estrada do Estripadô

Fatiar | Arengue 01 | Expertise: 100

Com peixeira na mão você é pior que bicho-ruim. Pode gastar Ação Secundária e 1 ponto de crença para ver onde pode causar o maior estrago: até o fim do turno, o primeiro ataque bem-sucedido com dano cortante contra uma criatura inflige a condição sangrando.

Magarefe | Arengue 02 | Expertise: 200

Ao usar a habilidade Fatiar, qualquer ataque com dano cortante até o fim do turno infringe a condição sangrando.

Amolar | Arengue 03 | Expertise: 400

Você foca um alvo que possa lhe ver ou escutar em até 80s e, usando sua Ação Livre, começa a afiar sua arma contra qualquer metal, pedra ou até mesmo uma arma com outra. Ao fazer isso, pode gastar 1 ponto de crença para realizar um confronto (Ameaça x Determinação). Caso tenha sucesso, o alvo recebe a condição Apavorado por você.

Estripar | Arengue 04 | Expertise: 600

Ao atacar uma criatura que esteja na condição Sangrando com uma arma cortante, você pode gastar sua Ação Secundária e 3 pontos de crença antes de rolar o ataque para tentar aprofundar a ferida. Se o ataque acertar, o dano causado pela condição Sangrando é dobrado naquele turno. Uma criatura já estripada não pode ser alvo desta habilidade novamente até o final do dia.

Seu bucho é minha bainha | Arengue 05 | Expertise: 800

Seus ataques são incrivelmente mortais quando assim deseja. Ao realizar um ataque contra um alvo que esteja sangrando, você pode gastar 3 pontos de crença.

Caso seu ataque acerte, é considerado um crítico e, caso falhe, considera um acerto normal.

Até o diabo tem medo | Arengue 06 | Expertise: 1000

Até o diabo tem medo de um ataque teu! Ao utilizar a habilidade Estripar, você pode gastar mais 2 pontos de crença para, ao invés de dobrar o dano causado pelo sangrando, o dano da condição quadruplicar. Em um acerto crítico, além do efeito anterior, o alvo fica na condição Incapacitado até o início de seu próximo turno.

Estrada do Salteadô

Mira firme | Arengue 01 | Expertise: 100

Sua mira é tão boa que poderia acertar um calango em velocidade máxima. Ao atacar à distância, pode gastar Ação Secundária e 3 pontos de crença para realizar ataques com vantagem até o fim do turno.

Bom com os dedos | Arengue 02 | Expertise: 200

Você pode gastar 3 pontos de crença para realizar um segundo disparo com um revólver com dificuldade (10).

Tiro no joelho | Arengue 03 | Expertise: 400

Ao realizar um ataque a distância contra um alvo, você pode escolher, antes de rolar o ataque, gastar Ação Secundária e 3 pontos de crença para mirar bem no joelho, ou outro local exposto, e deixá-lo na condição Atrasado durante 1D4 turnos caso acerte.

Olhar 43 | Arengue 04 | Expertise: 600

Ao atacar com armas à distância na Ação Padrão, pode gastar 3 pontos de crença para focar em um alvo com precisão absurda e garantir um sucesso automático,



dispensando o teste.

Atirar em cachorro morto | Arengue 05 | Expertise: 800

Gastando Ação Completa e 8 pontos de crença, você dispara contra três alvos, considerando apenas a dificuldade de esquiva ou bloqueio de cada alvo. Alvos atingidos sofrem da condição **Atrasado** por 1D4 turnos.

Dois calangos com um tiro só | Arengue 06 | Expertise: 1000

Às vezes, tudo que alguém precisa é de um só tiro. Ao realizar um ataque à distância, você pode gastar 4 pontos de crença para atacar dois inimigos que estejam em linha reta e dentro do alcance, considerando a defesa do primeiro. Caso seja bem-sucedido, o projétil atravessa o primeiro alvo e atinge o segundo, causando dano total em ambos.



Capoeirista

O capoeirista é a dança da resistência no sertão. Cada golpe é memória, fé e liberdade em movimento. Guiado pelos santos pretos e pelo axé, transforma combate em arte. Ágil, preciso e mortal, escolhe entre três caminhos: o besouro, de golpes potentes; o maculelê, que resiste como lenda; e o mandingo, que luta com fé e sabedoria. No Nordeste Esquecido, o capoeirista é corpo, espírito e luta num só gingado.



Kit inicial: cantil de água (com 5 pontos de água), duas porções de comida.

Habilidades iniciais:

- **Ginga:** seus ataques desarmados causam $1D4+2+CaC$ de dano. Caso vista roupa de couro ou empunhe arma, não é capaz de usar suas habilidades de arengue, com exceção do maculelê empunhando bastões e peixeiras;
- **Aú:** seu corpo é sua própria ferramenta. Enquanto estiver sem roupas de couros, recebe 2 de Absorção da Pele e bônus de 15 em Esquiva;
- **Jogo de cintura:** você está acostumado a evitar ataques nas lutas, que até aprendeu a como recuperar fôlego sem perder o embalo. Você pode usar Ação Secundária para recuperar seus pontos de defesa;
- **Armada da fé:** gastando sua Ação Secundária e 3 pontos de crença, você pega qualquer objeto ao seu redor, desde que pequeno (como uma rocha) e desfere um chute contra ele, mirando um alvo que esteja até 4Qs de distância, causando dano de $1D4 +$ seu bônus CaC ou DisT, à sua escolha.



Estrada do Besouro

Tesoura | Arengue 01 | Expertise: 100

Ao atacar corpo a corpo, pode gastar Ação Secundária para realizar esse ataque com vantagem. Caso tenha sucesso, pode gastar 2 pontos de crença para causar a condição Derrubado. Além disso, o alvo tem seu MOV reduzido pela metade por três rodadas, não cumulativo. Essa habilidade funciona apenas contra criaturas que sejam grandes ou menores.

Os pés pelas mãos | Arengue 02 | Expertise: 200

Ao esquivar de um ataque estando adjacente ao atacante, você pode gastar 1 pontos de crença para realizar um teste de ataque desarmado, diminuído pela Resiliência do alvo. Caso bem-sucedido, você lhe dá uma rasteira, colocando-o na condição Derrubado. Essa habilidade funciona apenas contra criaturas que sejam grandes ou menores.

Martelo | Arengue 03 | Expertise: 400

Adiciona o bônus de dano em qualquer ataque desarmado e pode gastar sua Ação Secundária para realizar um ataque extra.

Tapona | Arengue 04 | Expertise: 600

Ao atacar, pode gastar Ação Secundária para atacar com vantagem. Caso acerte o ataque, o alvo fica na condição Atordoado por 1D2+1 turnos. Essa habilidade funciona apenas contra criaturas que sejam grandes ou menores.

Esquivo, bloqueio | Arengue 05 | Expertise: 800

Ao esquivar com sucesso, pode gastar 3 pontos de crença, desviando um ataque corpo-a-corpo para um alvo adjacente. Além disso, ao bloquear um ataque com

sucesso, estando desarmado, pode gastar 3 pontos de crença para que o dano seja reduzido a zero.

Gingada da fé | Arengue 06 | Expertise: 1000

Você se prepara para pisar de um jeito que ninguém vai esquecer. Gastando Ação Completa e 2+X pontos de crença, você inicia uma sequência de doido! Durante essa sequência, seus ataques têm acerto garantido e ignoram metade da Absorção total do alvo. A quantidade de ataques realizados é igual a X pontos de crença que você gastou.

Estrada do Maculelê

Dança da dualidade | Arengue 01 | Expertise: 100

Você se torna um mestre no uso de bastões e facões na luta contra vários adversários. Caso lute contra, no mínimo, dois inimigos visíveis, seus ataques com essas armas causam +1D4 de dano. Para cada inimigo visível além dos dois iniciais, adicione +1 de dano enquanto eles estiverem em combate, até o limite de +5. Você pode gastar Ação Secundária e 3 pontos de crença para repetir um ataque contra um alvo, caso erre.

O ritmo da batalha | Arengue 02 | Expertise: 200

Quanto mais inimigos ao seu redor, mais rápido você se torna. Seus movimentos condizem com quantos lhe rodeiam e você tem fé de que nada pode pará-lo. No seu turno, pode gastar 1 ponto de crença para reduzir o resultado do seu teste de esquiva em 3 para cada inimigo visível em combate até o início de sua próxima rodada. Além disso, você berra, tentando chamar atenção do máximo de inimigos. Gastando Ação Secundária e 2 pontos de crença, você faz um Provocar (Ameaça x





maior Determinação) para todos os inimigos até 6Qs de você. Caso seja bem-sucedido, aplica a condição Provocado neles até o início de seu próximo turno.

Mil cairão, mas tu não | Arengue 03 | Expertise: 400

O maculelê precisa aguentar a luta até o fim, não importa quanto lhe atinjam. Gastando Ação Secundária e 3 pontos de crença, você ganha +3 de Absorção da Pele até o início de seu próximo turno. Além disso, caso lute contra dois inimigos ou mais, seus ataques passam de +1D4 para +1D6 de dano extra.

Por todos vocês | Arengue 04 | Expertise: 600

O maculelê é capaz de enfrentar um exército, se isso significa proteger aqueles que lhe são importantes. Uma vez por rodada, caso você não tenha gasto a Ação Secundária no último turno e um aliado ao alcance do seu MOV esteja prestes a ser atingido por um ataque, você pode gastar 3 pontos de crença para avançar na linha mais reta possível até o inimigo e bloquear o golpe no lugar do aliado. Durante essa movimentação, todo e qualquer inimigo que estiver nesse caminho também pode ser alvo de um único ataque, ao custo de 1 ponto de crença, e seu MOV não é reduzido por passar adjacente a inimigos.

Na batida do tambor | Arengue 05 | Expertise: 800

A luta contra vários inimigos envolve entrar na mente deles. Mentes fracas são mais fáceis de derrubar. Caso enfrentando dois inimigos ou mais, o maculelê pode gastar sua Ação Padrão e 4 pontos de crença, batendo as armas que usa uma contra a outra ou contra o próprio peito, ecoando um som que entra no âmago de qualquer inimigo a até 8Qs de distância. Você tenta Amedrontar (Ameaça x maior Determinação). Caso tenha sucesso, os alvos afetados ficam na condição Apavorado e Provocado até o início de seu próximo turno.

Espírito Maculelê | Arengue 06 | Expertise: 1000

Você incorpora o espírito daquele que seu caminho batizou. Ao custo de uma Ação Secundária e 5 pontos de crença, você se torna a personificação do santo Macolu

Até o início de seu próximo turno, você pode gastar 1 ponto de crença para ganhar 1MOV extra. Enquanto se movimenta pelo campo de batalha, cada inimigo que ficar adjacente a você pode ser alvo de dois ataques. Além disso, caso lute contra dois inimigos ou mais, seus ataques passam de +1D6 para +1D6+1D4 de dano extra. Passar adjacente a inimigos não reduz seu MOV.

Estrada do Mandingo

Olho de cobra | Arengue 01 | Expertise: 100

Antes de atacar um alvo, pode usar sua Ação Livre para fazer um teste de Percepção. Se bem-sucedido, gasta 1 ponto de crença para seu axé iluminar a visão, ganhando +2 de dano ao atacá-lo e reduzindo seu resultado em esquiva e bloqueio contra ele em 5.

Tá difícil pra tu | Arengue 02 | Expertise: 200

Seus movimentos são tão sacanas quanto os de um bom vigarista. Gastando sua Ação Secundária e 3 pontos de crença, você dobra seu MOV e seus ataques são feitos com vantagem até o final de seu turno.

Não me viu? | Arengue 03 | Expertise: 400

Pensa numa mandinga braba! Gastando sua Ação Secundária e 4 pontos de crença, olhar para você é como tentar ver um vulto. Até o final de seu próximo turno, qualquer inimigo que lhe ataque e não consiga lhe causar dano, fica na condição Confuso até o fim do próximo turno dele.

Corpo fechado | Arengue 04 | Expertise: 600

Tenham medo do que anda contigo. Gastando 3





pontos de crença, você invoca a proteção dos santos. Por 1D2+1 rodadas, qualquer dano que receba é reduzido pela metade, não cumulativos.

Tá comigo, tá tranquilo | Arengue 05 | Expertise: 800

Se mexer contigo já é difícil, imagina com quem tá com você! Gastando sua Ação Secundária e 5 pontos de crença, durante 1D4+1 rodadas, qualquer aliado que estiver adjacente a você sente a força do seu axé, ganhando vantagem em seus ataques e recebendo +3 Absorção da Pele.

Gingada da malícia | Arengue 06 | Expertise: 1000

Quando se trata do mandingo, ninguém se compara com sua malícia. Gastando sua Ação Secundária e 3 pontos de crença, você ginga de um jeito que ninguém vai esquecer. Pelas próximas três rodadas, seus ataques são rápidos e com uma pressão da porra, ganhando vantagem, ignorando qualquer dificuldade de bloqueio ou esquiva do alvo, além de ignorar qualquer tipo de absorção.



Cordelista

O cordelista é a alma em prosa do sertão, espalhando esperança, encanto e resistência por meio da arte. Com sua voz, rimas e histórias, transforma a dor em beleza e o povo em lenda. Seja como tocador, que canta com alma e levanta multidões, repentista, que improvisa versos como lâminas, ou contador, que carrega as memórias do povo, o cordelista dá cor ao Nordeste Esquecido, e faz do sertão um palco de eternas narrativas.

Kit inicial: um instrumento musical (sanfona, rabeca, viola, flauta ou outro à sua escolha e em acordo com o narradô) ou um revólver com 3 munições, uma ponta fina.

Habilidades iniciais:

- **Artista sabido:** você recebe +15 no talento Atuação e +1 no dote Estudo;
- **Bom de papo:** cordelista é danado na conversa, sabe mexer com as palavras como ninguém. Você ganha +10 em Embromação, Persuasão ou Ameaça, à sua escolha;

- **Sou porreta:** o cordelista não precisa ser realmente alguém assustador, apenas precisa que acreditem nisso. Caso tente intimidar alguém ou convencer que é alguém perigoso, pode fazer o alvo acreditar que é, de fato, alguém a se temer. Ao invés de Ameaça ou Embromação, pode fazer um teste de Atuação com dificuldade 10;

- **Jeitinho:** ao realizar um teste de perícia geral, pode gastar 2 pontos de crença para jogar com vantagem.





Estrada do Contadô

Em Memória De Maria | Arengue 01 | Expertise: 100

Muito do passado se perdeu. Mas você não esqueceu. Ainda tem memória. Você carrega nossa história. Seu saber historiador se torna 50, caso seja menor. Você conhece os feitos de antigos destinados. Você gasta dez minutos para contar a história do destinado, gastando 2 pontos de crença para causar o efeito da história por 1 hora caso seja bem-sucedido em um teste de Atuação. Até seis alvos, incluindo você, se beneficiam do efeito. Você pode fazer o mesmo efeito apenas para si, com Ação Secundária, dispensando o teste, gastando 2 pontos de crença por 1 hora.

Você conhece a seguinte história:

Em tempos antigos, as guerras eram comuns entre grandes grupos de cidades, chamados de países. Na luta pela independência em uma dessas guerras, houve um personagem destemido, de arrepiar os pêlos da nuca de qualquer um. No exército, lhe chamavam de Medeiros. Dizem que nasceu ali nas terras do que hoje é Santana. Uma de suas maiores histórias em guerra foi quando, numa batalha intensa, liderou um grupo de mulheres contra seus algozes, numa briga que entrou pra história. Mas esse soldado escondia uma verdade chocante: ele era ela! Uma mulher arreitada, disposta a lutar pela liberdade, se vestiu de homem e usou o nome do cunhado. Seu verdadeiro nome era Maria Quitéria, e dizem que, quem lutava ao seu lado, era impulsionado pela sua fúria em prol da liberdade! Cada golpe dado era bem encaixado e raro era aquele que ficava em pé depois de apanhar dela.

A Fúria de Maria: rolagens em talentos de luta abaixo de 11 são considerados críticos.

Em memória de Lucas | Arengue 02 | Expertise: 200

Você conhece a seguinte história:

Pra esse aqui, muitas histórias existem. Algumas se complementam, e outras se dividem. Mas todas as histórias concordam que ele é dali das terras de Santana. Lucas nasceu de uma escrava e, por isso, escravo também era. Cresceu, vendo o ódio daqueles que lhe escravizava e o sofrimento que seu povo passava. Um dia, então, dizem que o bicho se revoltou. O ódio bateu e a coragem que precisava nasceu. Fugiu e se meteu pelas matas. Diziam que o cangaceiro Corisco era um santo perto do que Lucas fazia. Contam que, sozinho, matou mais de 150, e que era tão gente ruim, que nem ligava se nego era branco ou preto: matava sem nenhum receio. Só de ouvir seu nome, as pessoas se tremiam de medo. Mas a verdade é que nem tudo que é dito é realidade. O povo que lhe escravizou inventou muitas histórias das piores pra garantir que ninguém lhe ajudasse. Mas, o que importa, não é se seus feitos alguém inventou, mas o medo que ficou.

O Medo por Lucas: causa a condição Apavorado por um turno em humanos alvos ao realizar acertos críticos em ataques.

Em memória de Zumbi | Arengue 03 | Expertise: 400

Você conhece a seguinte história:

Agora a gente vai pra uma terra mais acima, mais perto de Recife. Numa área que chamavam de Serra da Barriga, entre morros e terras escondidas, nasceu um lugar que mais parecia uma das Cidades Encantadas: esse lugar se chamava Palmares. Um reino construído pelos que fugiram da escravidão, onde lutavam para viver em liberdade. Por lá, um líder existia e seu nome todo mundo temia: esse era Zumbi! Ainda jovem, era um moleque arreitado, temido por todos que ameaçavam seu povo. Sua velocidade era lendária. Diziam que Zumbi era tão rápido que só faltava sumir diante dos olhos, atacando seus inimigos antes que pudessem reagir. Era





rápido e implacável como o vento. E, até hoje, por vilas que existem por ali, seu nome é lembrado como sinônimo de parrudez e firmeza. Aquele que correu por Palmares e nunca deixou sua luta morrer!

O Ímpeto de Zumbi: joga-se 2D6+1 ao invés de 1D10 para determinar sua iniciativa. Além disso, ganha +3 MOV.

Em memória de Antônio | Arengue 04 | Expertise: 600

Você conhece a seguinte história:

Pra lembrar dessa, a gente desce de novo, mas não tão longe assim. Nesse lugar, desde sempre o sol castiga e a terra nunca dá trégua. Mas foi ali mesmo que surgiu alguém que nenhum povo condena. Homem de roupas simples e barba longa, parecendo um profeta, com discurso tão forte que até o mais que arrepiava a própria morte. Vagando pelas vilas, pregando sobre crença e justiça. Fundaram juntos uma das famosas Cidades Encantadas que todo mundo já ouviu falar: Canudos, onde ninguém a fé teria como sufocar. Incomodados com a situação, aqueles que mandavam em tudo naquela época atacaram de montão. Mas não importa fome, seca e ataques, Canudos continuava firme no combate. E na batalha, sua presença era farol de coragem: nem mesmo os horrores da guerra podiam abalar aqueles que tinham fé e coragem. E antes de morrer, o último de Canudos, gritou a clamar: viva Antônio Conselheiro, que nos fez até aqui chegar!

A Determinação de Antônio: imune às condições Apavorado, Confuso e Provocado.

Em memória de Dandara | Arengue 05 | Expertise: 800

Você conhece a seguinte história:

De volta pra Palmares, não só o líder de lá virou sinônimo de luta e coragem: entre aquelas matas, ecoava o nome de uma mulher pra lá de arretada: seu nome era Dandara! Não se calava diante da injustiça e não aceitou as correntes da escravidão. Ao lado de Zumbi, seu marido, lutou com garras afiadas e coração

destemido. Se Zumbi era a velocidade para atacar, Dandara era a luz para ninguém se perder. E não importa quantas vezes alguém tentasse lhe prender, a mulher sempre daria um jeito de sobreviver. Dandara nasceu pra ser livre e ninguém seria capaz de lhe algemar. E só ela quem iria decidir como tudo acabava: se recusando a ser capturada pelo povo escravizador, Dandara deu seu último golpe de liberdade, e a própria vida tirou!

A Garra de Dandara: não sofre nenhuma dificuldade em seu movimento, nem das condições Agarrado, Atordoado e Impedido durante o tempo do efeito.

Eu sou memória | Arengue 06 | Expertise: 1000

Cada experiência que viveu e cada história que ouviu, moldou sua mente de um jeito que jamais se viu. Você se tornou a ponte entre o presente e as memórias que nunca morrem. O ontem e o hoje vivem em sua memória, permitindo que seja capaz de fazer história no agora. Você pode gastar uma Ação Secundária para replicar uma habilidade ou milagre que você testemunhou após seu último turno, gastando o mesmo custo em pontos de crença. Essa habilidade só pode ser realizada uma vez por dia.

Estrada do Repentista

Tua vó tem um peito só | Arengue 01 | Expertise: 100

Com Ação Secundária e 2 pontos de crença você manda um repente provocador para bambeare um inimigo que possa lhe compreender, fazendo um Confronto (Atuação x Determinação). Caso tenha sucesso, o alvo fica aperreado. Testes de talento, exceto Malandragem, contra este alvo são reduzidos em 10 o resultado até que alguém falhe no teste contra ele. Mandar um repente





para afetar um alvo que esteve aperreado no último minuto custa apenas Ação Secundária e 2 pontos de crença.

Faço repente de repente | Arengue 02 | Expertise: 200

Ao rolar a iniciativa você pode soltar um repente rápido para quebrar a atenção de oponentes que possam lhe compreender. Você faz um confronto (Atuação x Determinação) para cada alvo à sua escolha. A cada sucesso, gasta 2 pontos de crença para reduzir a iniciativa deles em 1D4 e os deixa aperreados até o início de seu próximo turno.

Com verso diverso te disperso | Arengue 03 | Expertise: 400

Seu repente é tão bizarro que é capaz de quebrar a cabeça de qualquer um. Gastando Ação Padrão, você faz um confronto (Atuação x Determinação) contra um alvo que possa lhe compreender. Caso tenha sucesso, gasta 3 pontos de crença e o alvo fica na condição Confuso por 1D2+1 minutos. Fora de combate, você realiza o mesmo teste, e gasta X pontos de crença para X minutos que o alvo ficará sob a condição.

E teu avô é um cocô | Arengue 04 | Expertise: 600

Se você já tinha apertado a mente do cara, agora ficou pior! Se um oponente aperreado fracassar ao tentar qualquer ação, aliados reduzem em 5 nas rolagens de talento contra ele.

Com cinco verso te lasquei | Arengue 05 | Expertise: 800

Tu é tão brabo nos versos, que quem te ouve não precisa nem entender o que tá dizendo! Agora você pode tentar aperrear qualquer criatura capaz de lhe escutar e, para manter um alvo aperreado, você agora só gasta 1 ponto de crença, sem custo de ação.

Com seis te enterrei | Arengue 06 | Expertise: 1000

Se antes já era horrível ouvir tuas queimadas, agora é de doer na alma literalmente. Criaturas aperreadas sofrem 2D4 de dano direto em suas vidas, no início de seu turno.

Estrada do Tocadô

Cada um tem nome, viu? | Arengue 01 | Expertise: 100

Cada instrumento do tocador é único, que foi construído por você ou participando da criação, com muita dedicação, cuidado, aprendizado, até nascer aquilo que será a extensão de sua alma, num processo que pode levar até um mês para finalizar.

Esse instrumento tem nome e história dadas por você, que definem qual será sua habilidade própria, podendo ser:

O Lamento da Viúva: caso um aliado tenha caído com 0 a -10PV, você pode usar Ação Padrão e 4 pontos de crença para deixá-lo com 1PV na condição inconsciente, salvando de uma potencial morte;

A Força do Povo: usando Ação Padrão e 2 pontos de crença, você inspira até três aliados ao alcance de 80s e que possam escutar sua música. Eles causam +2 de dano em qualquer ataque bem-sucedido até o início de seu próximo turno (não cumulativos).

A Amada por Todos: usando Ação Padrão e 3 pontos de crença, você rola um Confronto (Atuação x Determinação) contra um alvo agressivo com ESTUDO 7 ou menos. Caso bem-sucedido, o alvo fica mais calmo, deixando de atacar, desde que não seja provocado.

A Cheia de Graça: usando Ação Padrão e 3 pontos de crença, você rola um Confronto (Atuação x Determinação) contra um alvo. Caso bem-sucedido, durante 1 hora, você reduz em 15 as rolagens de Embromação e Persuasão contra este alvo.

Você pode criar uma habilidade, nome e história próprios para seu instrumento, desde que o narradô concorde com a ideia.





Além disso, pensa numa música boa a tua! Você pode usar Ação Padrão e 3 pontos de crença para iniciar uma música e reduzir em 10 nas rolagens de luta de aliados que possam lhe ouvir. Em rodadas seguintes, pode usar Ação Padrão para manter o efeito e, caso gaste 1 ponto de crença, o redutor se torna 15. Caso receba dano, deve ser bem-sucedido num teste de Determinação para manter a música. Caso a música pare, os redutores também cessam.

Solo do tocador | Arengue 02 | Expertise: 200

Caso tenha iniciado a música, pode tentar mudar o ritmo. Usando Ação Secundária, realiza um teste de Atuação. Caso seja bem-sucedido, gasta 2 pontos de crença e a música adquire a condição especial embalada e o redutor concedido pela habilidade de nível um é adicionado também aos Talentos Únicos.

Xote bom | Arengue 03 | Expertise: 400

Durante um descanso, você toca uma música tranquila e animadora. Aliados próximos e você recuperam 2D4+4 de vida a mais.

Forró embrasado | Arengue 04 | Expertise: 600

Caso a música já esteja embalada, você pode utilizar Ação Secundária para realizar um teste de Atuação. Caso seja bem-sucedido, gasta 2 pontos de crença e aliados recuperam 1D4 pontos de crença no mesmo instante.

O xaxado num para | Arengue 05 | Expertise: 800

Você não precisa fazer teste de Determinação para continuar tocando ao receber dano.

Esse levanta até defunto | Arengue 06 | Expertise: 1000

Dizem que um cara usou essa aqui com uma gaita! Se a música estiver embrasada, aliados ouvindo não podem receber a condição Inconsciente, mesmo que suas vidas caia para entre 0 a -10PV. Além disso, caso um aliado receba um dano que lhe deixaria com 0 PV ou menos, o

cordelista pode gastar 1 ponto de crença para que sua música mude as notas do destino, fazendo o aliado ficar com 1PV. Essa habilidade só pode ser utilizada uma vez por cada aliado a cada descanso.



Perverso

Caminhando entre o humano e o bizarro, os perversos surgem do que muitos chamam de pecado: o consumo da carne de bicho-ruim. Essa prática os tornou mais que sobreviventes: os fez implacáveis. Enquanto em muitas cidades são temidos, em Santana são heróis. Lá, seu nome é sinônimo de coragem. Por isso, a maioria nasce ali, onde sua existência é respeitada, embora alguns carreguem essa marca por todo o Nordeste Esquecido. Com o tempo, trilham três caminhos: Comedor de Monstros, que ganha poder ao devorar as criaturas; Domador de Monstros, que domina suas mentes com pura vontade; Carniceiro de Monstros, que transforma carne em poder para outros. Os perversos são prova viva de que, no Nordeste, quem sobrevive é quem se adapta — até mesmo ao que assusta. Onde os outros veem medo, eles encontram força.

Kit inicial: roupa de couro média, martelão ou duas peixeiras, besta pesada, aljava pequena (com 10 virotos), um cantil (com 5 pontos de água).

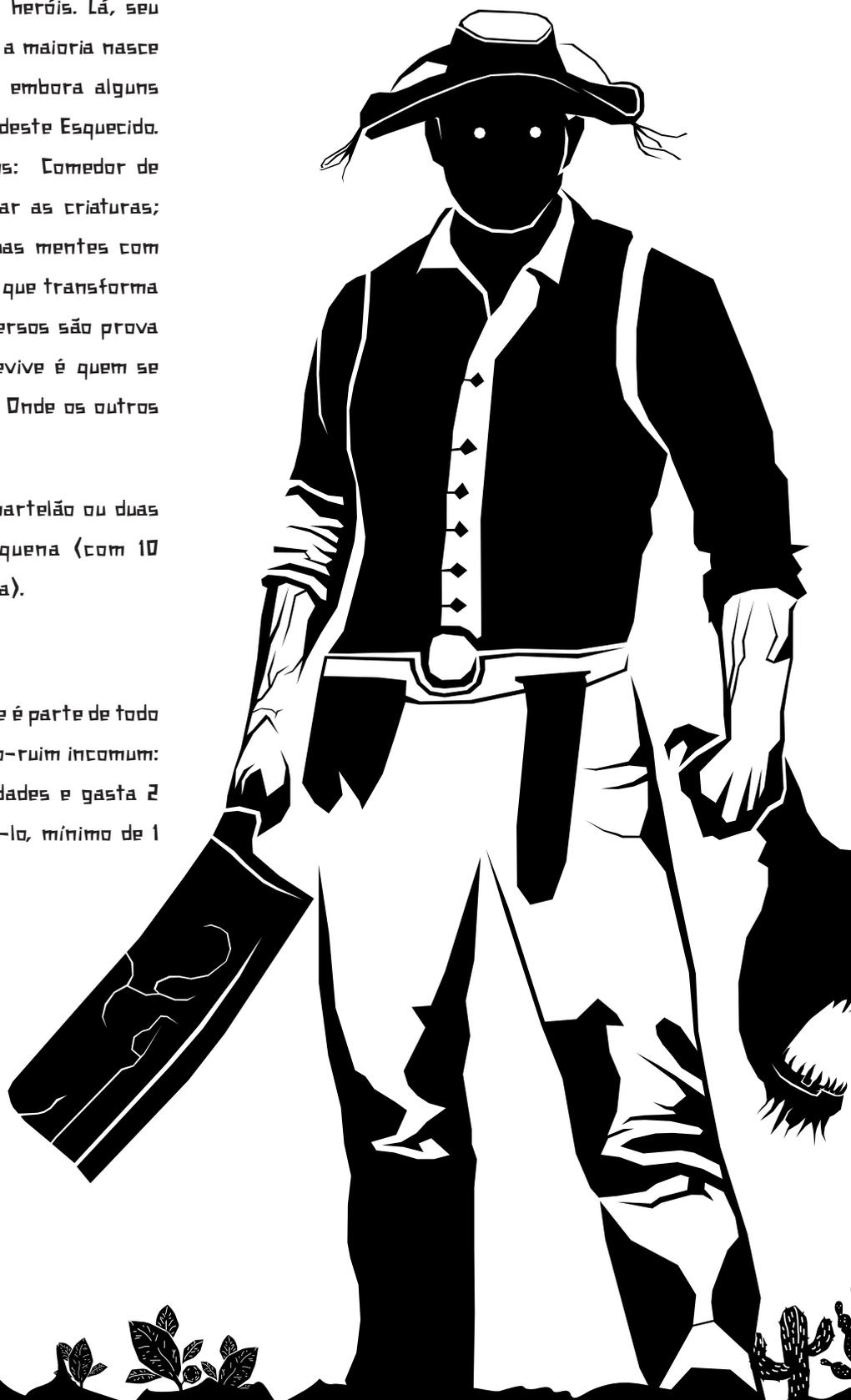
Habilidades iniciais:

- **Bênção da Carne:** A mácula da carne é parte de todo perverso. Escolha um pecado de um bicho-ruim incomum: você o possui sem sofrer suas penalidades e gasta 2 pontos de crença a menos para ativá-lo, mínimo de 1 pontos de crença;

- **Velocidade perversa:** move-se mais rápido do que os outros, recebendo +2Qs de MOV;

- **Resistência perversa:** Perversos possuem uma pele mais grossa, ganhando 2 de Absorção da Pele;

- **Dieta perversa:** o Perverso pode, uma vez por dia, recuperar 1 ponto de sede ao comer carne de bicho-ruim.



Estrada do Comedô de Monstros

Sabor do pecado | Arengue 01 | Expertise: 100

Para alguns, o pecado é algo a ser evitado. Pra você, é combustível. Ao utilizar um pecado, seu corpo se modifica temporariamente e você escolhe entre: +1 de Absorção da Pele até o fim do seu próximo turno ou +1 de dano em ataques até o fim do seu próximo turno.

Caso você tenha comido carne de bicho-ruim após o último descanso, você escolhe entre: +3 de Absorção da Pele até o fim do seu próximo turno ou causar o dobro de dados do bônus de dano em ataques até o fim do seu próximo turno.

Bicho bruto | Arengue 02 | Expertise: 200

Ao falhar num teste de bloqueio ou esquiva, pode gastar 5 pontos de crença para endurecer sua pele e reduzir todo dano sofrido em 3 até o início do seu próximo turno.

Caso você tenha comido carne de bicho-ruim após o último descanso, o custo diminui para 3 e o efeito é mais forte: você ganha a condição Resistente a qualquer tipo de dano até o início do seu próximo turno.

Agilidade perversa | Arengue 03 | Expertise: 400

Quem olha pra você, bate até uma preocupação. Sua pele parece mais pálida e suas veias tão a ponto de pocar. Gastando sua Ação Livre e 3 pontos de crença seu MOV aumenta em 20s e você não sofre nenhuma dificuldade ou condição negativa relacionada ao seu deslocamento por 1 minuto.

Caso tenha comido carne de bicho-ruim após o último

descanso, o efeito desse nível fica ativo sem gasto de ação ou pontos de crença e você não sofre a primeira dificuldade de 10 ao perder o primeiro ponto de sede.

Constituição pecaminosa | Arengue 04 | Expertise: 600

Você pode até ter tentado resistir, mas, a partir de agora, não é opcional. Comer carne de bicho-ruim se torna necessidade. Caso você passe 24 horas sem comer carne de bicho-ruim, seu valor máximo de vida diminuirá em 10 pontos cumulativos, até o limite de 1 ponto de vida, retornando ao normal após comer a carne de bicho-ruim.

Quem te vê a noite, até duvida se é humano ou bicho-ruim. Seus olhos adquirem uma cor avermelhada e parecem mais fundos em seu rosto. Sua pele se torna mais áspera e seus lábios diminuem, deixando a mostra dentes serrilhados.

Sua Absorção de Pele sobe de 2 para 4 pontos e seu talento Ameaça aumenta em 10. Qualquer pecado custa 1 ponto de crença a menos para ativar, com mínimo de 1 ponto de crença. Nesse nível você pode alterar seu pecado afetado pela bênção da carne, desde que continue sendo de um bicho-ruim de raridade incomum.

Fé perversa | Arengue 05 | Expertise: 800

Caso sua vida caia entre 0PV a -9PV, os limites entre um bicho-ruim e você se rompem. Sua aparência se torna como uma verdadeira besta. Você levanta imediatamente, puxando suas tripas de volta e suas feridas se fechando, recebendo +3 de absorção de pele e todo dano recebido a seguir é diminuído primeiro de seus pontos de crença. No fim do seu turno, você perde 1 ponto de crença.

Caso chegue a 0 pontos de crença nesse estado, você morre. Caso tenha comido carne de bicho-ruim após o último descanso, o bônus de Absorção de Pele para essa habilidade sobe de +3 para +5.

Caso sua vida retorne a, pelo menos, 1 ponto de vida, o efeito finaliza.



Bicho-ruim | Arengue 06 | Expertise: 1000

Seu corpo fica cinza, as veias parecem prestes a explodir, os olhos ficam brancos como a lua e os dentes, afiados como os de um bicho selvagem — ou outras mudanças físicas que você queira adicionar ao seu novo corpo. Cuidado ao andar por aí: nem todo mundo sabe que você ainda é gente.

Você pode usar seu pecado inicial sem custo de pontos de crença. Além disso, ao custo de sua Ação Livre e 2 pontos de crença, seus ataques corpo a corpo causam o dobro de dano e você ganha +2 de Absorção de Pele até o início do seu próximo turno.

A partir deste nível, você não consegue usar nenhum milagre, e qualquer teste de talento de Graça — exceto Ameaça — é feito com desvantagem e não considera nenhum redutor. No início do seu turno, caso tenha menos de 10 pontos de vida, deve fazer um teste de Determinação. Se falhar, perde o controle e usa seu turno para atacar a criatura mais próxima, escolhendo aleatoriamente caso haja mais de uma, seja ela inimiga ou aliada, até que sua vida seja recuperada para acima de 10 pontos.

Estrada do Domadô de Monstros

Adestrador perverso | Arengue 01 | Expertise: 100

Você possui vantagem em testes de adestramento contra bichos-ruim incomuns. Ao obter um sucesso de adestramento de um bicho-ruim incomum de estudo 5 ou menor, você pode gastar 5 pontos de crença para adestrá-lo instantaneamente caso possua o pecado do bicho-ruim.

Caso você zere seus pontos de crença ou o bicho-ruim seja maltratado, o vínculo é quebrado e só os santos (ou o narradô) sabem no que vai dar. Lembre-se: nem mesmo as pessoas de Santana se sentem muito confortáveis com bichos-ruim andando pela cidade

Vínculo pecaminoso | Arengue 02 | Expertise: 200

Você pode gastar 1 ponto de sede para usar seu sangue e estabelecer um vínculo pecaminoso com um bicho-ruim adestrado, no máximo um por vez. Enquanto o vínculo persistir, você pode usar 4 pontos de crença para dar ao bicho-ruim um comando com Ação Secundária, dispensando o gasto da Ação Padrão do domador. Enquanto o vínculo se manter, o ponto de sede gasto não é recuperado, mas a penalidade deste ponto não é considerada.

Bicho-pior | Arengue 03 | Expertise: 400

Fazer o bicho-ruim vinculado atacar ou usar habilidades agora custa 2 pontos de crença. Você pode estabelecer vínculo pecaminoso com bichos-ruim incomuns de estudo 6 ou menor.

Pecador montado | Arengue 04 | Expertise: 600

Caso seu bicho-ruim vinculado seja grande ou maior, você pode usá-lo como montaria. Além disso, através do vínculo pecaminoso, você pode, sempre que for atingido, gastar 1 ponto de crença para que o bicho ruim vinculado lhe proteja e metade do dano seja redirecionado a ele, desde que esteja adjacente a você.

Dupla Pecaminosa | Arengue 05 | Expertise: 800

Você pode estabelecer vínculo pecaminoso com bichos-ruim incomuns de estudo 7 ou menor, até o limite de dois vínculos simultâneos. Os pontos de sede gastos não são recuperados, mas as penalidades destes pontos não são consideradas.

União Do Pecado | Arengue 06 | Expertise: 1000

Seu vínculo com o bicho-ruim se tornou tão profundo que, agora, vocês são como um só. Ao estabelecer um





vínculo pecaminoso com um bicho-ruim, você pode gastar 1 ponto de crença para que, pelas próximas 24 horas, seja capaz de ver através dos olhos dele e se comunicar por meio dos pensamentos, não importa o quão longe ele esteja.

Além disso, o bicho-ruim pode transmitir suas palavras, ainda que de forma distorcida. A criatura age no início do seu turno, com ações próprias, dispensando o gasto de 2 pontos para que ela ganhe uma ação independente.

Entretanto, nem tudo são flores. Enquanto a união estiver ativa, caso a vida do bicho-ruim fique com menos de 10 pontos, você deve fazer um teste de Determinação. Caso falhe, sente as aflições da criatura, a confusão de sua mente, os horrores daquela alma amaldiçoada, ficando na condição Incapacitado por 1D6+1 rodadas ou até que o monstro se recupere, mesmo que algum efeito indique o contrário.

Essa união só pode ser feita com um único bicho-ruim sob vínculo pecaminoso.

Estrada do Carniceiro de Monstros

Perfumeiro De Monstro | Arengue 01 | Expertise: 100

Seu ofício perfumeiro se torna 50, caso seja menor. Você pode utilizar restos de um bicho-ruim morto que outros não comeriam para tentar criar uma mistura perversa. Ao chegar nesse nível, escolha dois bichos-ruim de categoria incomum. Você terá acesso à 1D4+2 porções desses restos para fazer suas misturas. Faça um teste de perfumeiro. Num sucesso, você cria uma

mistura perversa que não estraga por 1D6+1 dias. Você conhece as seguintes receitas:

Mistura cheirosa: Um indivíduo pode usar Ação Padrão para ativar essa mistura. Durante dez minutos, a mistura emana um odor que atrai aquele tipo de bicho-ruim em específico, desde que ele esteja ao alcance de 200Qs dela;

Mistura catinguenta: Um indivíduo pode usar Ação Padrão para ativar essa mistura. Durante 1 hora a mistura emana um odor que repele aquele tipo de bicho-ruim, que evitará aquela área até 200Qs de distância, desde que não seja provocado;

Mistura apavorante: Um indivíduo pode usar Ação Padrão para ativar essa mistura em si próprio. Durante 1D4 rodadas, você exala um odor ameaçador. Qualquer criatura do nordeste ou bicho-ruim fica apavorado por você.

Janta de bicho-ruim | Arengue 02 | Expertise: 200

Você sabe manipular os restos de bicho-ruim como ninguém. Gastando cinco minutos, você condiciona uma porção de carne de bicho-ruim de forma que ela se mantenha comestível por 1D2+3 dias. Além disso, você sabe como preparar a carne do bicho-ruim de um jeito que vai tirar o melhor proveito possível. Ao consumi-la, qualquer indivíduo também recupera 1 ponto de sede.

Receita pecaminosa | Arengue 03 | Expertise: 400

Sua manipulação da carne de bicho-ruim se estende à um conhecimento assustador. Você descobre uma nova receita de mistura perversa:

Óleo do Pecado: Um indivíduo pode usar a Ação Padrão para ingerir essa mistura. Ao fazê-lo, consegue utilizar o pecado do bicho-ruim usado como matéria-prima até o fim do próximo turno sem sofrer as penalidades do pecado.

Curandeiro Perverso | Arengue 04 | Expertise: 600

Bichos-ruim são criaturas capazes de grandes feitos. E você aprendeu a tirar um novo proveito disso... apesar dos





apesar dos pesares. Você descobre uma nova receita de mistura perversa:

Mocotó de Monstro: Um indivíduo pode gastar Ação Padrão para ingerir essa mistura lodenta e viscosa. A mistura recupera 2D6+4 de vida do personagem. Entretanto, o corpo daquele que utiliza é afetado, sentindo forte queimação. Suas veias parecem querer saltar sob a pele e ficam cinzas. Durante uma hora após ingerir a mistura, o personagem tem desvantagem em testes de Persuasão e Atuação.

Pele monstruosa | Arengue 05 | Expertise: 800

Bichos-ruins geralmente são capazes de aguentar muita pancada e você pode dar esse benefício ao custo de um simples gole. Você descobre uma nova receita de mistura perversa com uma das seguintes propriedades:

Pelanca Monstruosa: um indivíduo pode gastar Ação Padrão para ingerir a mistura rançosa. A mistura aumenta sua Absorção de Pele em +5 durante uma hora. Entretanto, após o fim do efeito, sua pele começa a descascar uma dor terrível, fazendo com que sofra 1D6 de dano durante três rodadas.

Além disso, você consegue agora melhor aproveitar os restos de um único bicho-ruim, criando até duas misturas.

Marionete Pecadora | Arengue 06 | Expertise: 1000

Nesse ponto, com a mistura certa e muita fé, você é capaz de fazer o impossível: transformar um bicho-ruim em seu fantoche desde que ele esteja morto. Você utiliza restos de um bicho-ruim morto na última hora, gasta 7 pontos de crença e 1 Ponto de Vida para tentar criar a nova receita de mistura perversa:

Erga-se do além: um indivíduo pode gastar Ação de Movimento para derramar essa mistura sobre o cadáver do bicho-ruim cujos restos foram utilizados na mistura. Ao fazer isso, o monstro se ergue, com suas feridas fechadas o suficiente para que não se desfaça. Sem nenhuma emoção ou vontade própria, o bicho-ruim

reanimado se torna marionete daquele que criou a mistura, não de quem a aplicou. A criatura age no início de seu turno, gastando sua Ação Secundária. O bicho-ruim permanece nesse estado por 24 horas. Ao fim do efeito, o corpo dele se desfaz em pó, sem a possibilidade de ser reanimado novamente.



Rezadô

No Nordeste Esquecido, há quem ouça os sussurros dos santos com clareza divina: os rezadores. Guiados por uma fé inabalável, eles trilham caminhos distintos: o sacerdote abandona a violência e vira ponte viva entre céu e sertão; o oleiro molda milagres em óleo e proteção; o campeão dos santos ergue a fé como espada e escudo dos injusticados. Mais que devotos, os rezadores são prova de que, por aqui, a fé não só consola: ela combate, protege e transforma.



Kit inicial: roupa de couro leve, duas hóstias benzidas, cajado, um cantil (com 3 pontos de água).

Habilidades iniciais:

- **A fé no santo é maior:** o poder do rezador não vem de si, mas dos santos. Caso não seja devoto de nenhum santo, perde todos os benefícios e a capacidade de usar qualquer arengue desse destino. Gasta 1 ponto de crença a menos para pedir milagres. Além disso, a redução do custo para pedir milagres aumenta em 1 a cada dois níveis de aprendizado, contando desde o nível zero de rezador (gastando no mínimo um). Em contrapartida, caso possua algum pecado, gasta 2 pontos de crença a mais para ativá-lo;

- **Minha reza é forte:** o rezador tem 10 de bônus no talento Oração e +5 pontos de crença. Seu ofício Religioso se torna 50, caso seja menor;

- **Sacrifício:** uma vez por turno você pode gastar uma Ação Secundária para sacrificar 1PV e curar um aliado até 5Qs de distância em até 1PV;

- **Livrai-nos do mal:** Com uma Ação Padrão e 3 pontos de crença, você cria uma área santa de 3Qs ao seu redor. Caso haja inimigos dentro da área no início de seu turno, você pode fazer um confronto (Oração x maior Determinação) contra os alvos. Caso seja bem-sucedido, recebem a condição apavorado até o início do seu próximo turno. A área fica ativa enquanto continuar gastando 3 pontos de crença por rodada.



Estrada do Sacerdote

O caminho da minha fé | Arengue 01 | Expertise: 100

Você torna-se um sacerdote, fazendo um voto de não-violência e escolhendo entre vigário, exclusivo aos santos brancos, ou benzedor, exclusivo aos santos pretos. Caso realize alguma ação agressiva, seu valor máximo de pontos de crença é reduzido por uma semana numa quantidade igual ao dano causado.

Você escolhe um novo santo para ser devoto.

Agourar | Arengue 02 | Expertise: 200

Escolha entre mais um santo ou o seguinte dom:

Dom do Agouro: gastando Ação Padrão, você berra um sermão, maldizendo seus oponentes. Você deve ser bem-sucedido num confronto (Oração x maior Determinação) contra os inimigos que possam ouvi-lo. Caso tenha sucesso, gasta 3 pontos de crença e seus aliados reduzem o resultado de suas rolagens em 10 contra estes alvos até o início do próximo turno do rezador.

Obediência | Arengue 03 | Expertise: 400

Escolha entre mais um santo ou o seguinte dom:

Dom da Obediência: gastando Ação Secundária, você toca um alvo e realiza um confronto (Oração x Determinação). Caso tenha sucesso, gasta 3 pontos de crença e lhe dá uma ordem que deve cumprir, desde que não o leve a se machucar ou machucar outros, tampouco o coloque em perigo.

Repreender | Arengue 04 | Expertise: 600

Escolha entre mais um santo ou o seguinte dom:

Dom da Repreensão: gastando Ação Secundária, você

evoca a presença dos santos. Você faz um confronto (Oração x maior Determinação) contra os inimigos em uma área de 6Qs. Caso tenha sucesso, gasta 4 pontos de crença e eles ficam na condição apavorado até o início do próximo turno do rezador.

Caso seja contra bichos-ruim, faça o teste com vantagem. Ao invés de Apavorados, os bichos-ruim fogem em completo pavor, realizando apenas ação de movimento para se afastar o máximo possível até o início do próximo turno do rezador.

Me Acuda | Arengue 05 | Expertise: 800

Escolha entre mais um santo ou o seguinte dom:

Dom do Auxílio: Ao gastar sua Ação Completa e 15 pontos de crença, você invoca a graça de seu primeiro santo, que envia uma representação divina para protegê-lo e lutar ao seu lado, como um aliado. Essa entidade surge num ponto à sua escolha até 10Qs e resplandece com uma luz intensa, iluminando uma área de 10Qs ao seu redor. Essa Representação Santa tem:

- PV: 30 (não recuperável)

- Absorção de Pele: +4

- Aprendizados: pode realizar uma das duas seguintes opções, uma vez por turno:

- Golpe Santo: Causa 2D6+4 de dano a um inimigo a até 6Qs, ignorando qualquer resistência e absorção.

- Bênção Santa: Cura 2D6+4 de vida de um aliado dentro de 8Qs.

Você pode manter a Representação Santa ativa por até 1D4+1 rodadas utilizando sua Ação Padrão em turnos subsequentes. Além disso:

- A luz emitida pela representação concede redutor (10) as rolagens de Talentos de Ventura de seus colegas confrades, numa área de 10Qs.

- Caso a representação seja destruída antes do





término da duração ou antes de desfazê-la, você perde 1D4 de vida.

Essa habilidade só pode ser usada uma vez a cada sete dias. Durante esse período, deve seguir estritamente os preceitos do santo invocado, caso contrário, perde o direito de invocá-lo novamente até que realize uma penitência adequada.

Tenha Fé | Arengue 06 | Expertise: 1000

Escolha entre mais um santo ou o seguinte dom:

Dom da Fé: gastando Ação Completa e 10 pontos de crença, você pede pela intervenção de um dos santos. Ele descreve explicitamente o que espera e o santo, caso assim deseje e seja possível, intervém da melhor forma. Esse dom só pode ser utilizado uma vez por semana. Alguns exemplos do que podem ser realizados:

- 1) Se uma montanha está no caminho, que uma abertura se faça para que você passe;
- 2) Se alguém morreu no último minuto, o santo pode trazê-lo de volta.
- 3) Fazer surgir fontes de água doce suficiente para todas as pessoas de uma vila por um dia.
- 4) Curar uma pessoa de qualquer dano ou condição.
- 5) Fazer com que 5 pães e 2 peixes possam manter a barriga cheia de todas as pessoas de uma vila.

Esse pedido, no entanto, possui algumas limitações: caso o desejo possa ser interpretado como algo vil ou que vise causar mal à alguma pessoa ou criatura do nordeste, pode ser negado, não importa o alvo. Pedidos que sejam contra lendas também podem ter seus efeitos diminuídos. Caso o pedido possa afetar o rumo ou a ordem natural das coisas não podem ser realizados.

Estrada do Oleiro

A primeira receita | Arengue 01 | Expertise: 100

Seu ofício perfumeiro se torna 50, caso seja menor. Você ganha uma pequena bolsa especial com ervas e materiais para fazer óleos santificados. Verifique na tabela do APÊNDICE D - ITENS E RECURSOS GERAIS. Considere a bolsa com ingredientes o suficiente para até dez óleos. Eles podem ser reabastecidos comprando-os em mercados. Fora de cidades, você pode procurar materiais numa região propícia uma vez por descanso, com teste bem-sucedido de Sobrevivente.

Ao criar um óleo, gaste 30 minutos e uma carga de ingredientes para fazer um teste de perfumeiro. Caso tenha sucesso, gaste 2 pontos de crença: seu óleo foi finalizado e durará uma semana. Você conhece a seguinte receita:

Óleo do Entendimento: Um indivíduo gasta ação padrão para ingerir esse óleo. Este personagem recupera 1D6+2 pontos de crença. Entretanto, não surte efeito no oleiro que fez o óleo.

Ardor da dor | Arengue 02 | Expertise: 200

Você entende que sempre haverá inimigos tentando ferir os bons e justos. Portanto, o melhor jeito de fazê-los aprender, é lhes fazer sentir a dor que infringem. Você aprende a seguinte receita:

Óleo do Temor: para surtir efeito, o líquido deve molhar o alvo, seja com um ataque a distância ou desarmado corpo-a-corpo bem-sucedido. Pelo próximo um minuto, sempre que este personagem atacar, sofrerá 1D8+2 de dano direto em sua vida.

Benção líquida | Arengue 03 | Expertise: 400

A conexão com suas receitas e o aprofundamento da





fé lhe dá a clareza necessária para abrir mão de si ao produzir algo em prol de outro. Você aprende a seguinte receita:

Óleo da Sabedoria: um indivíduo gasta ação padrão para ingerir esse óleo. Essa receita enche o indivíduo de determinação. Durante uma hora, todo teste de Determinação deste personagem é feito com vantagem. Caso já tenha vantagem para esse tipo de teste, tem sucesso automático.

Inabalável | Arengue 04 | Expertise: 600

Seus estudos de ingredientes e da fé lhe permitem compreender uma nova receita:

Óleo da Fortaleza: um indivíduo gasta Ação Padrão para ingerir esse óleo. Durante 1D4+2 rodadas, o indivíduo ganha a condição resistente a danos do tipo cortante, perfurante e contundente.

Até o final do dia, qualquer situação que exija teste a este personagem para resistir a envenenamento é feito com vantagem. Caso já tenha vantagem para esse tipo de teste, tem sucesso automático.

Foco líquido | Arengue 05 | Expertise: 800

Em meio a tantas distrações, às vezes é necessário um auxílio para mantermos o foco naquilo que é necessário. Você aprende a seguinte receita:

Óleo da Ciência: um indivíduo gasta Ação Padrão para ingerir esse óleo. Durante uma hora, qualquer teste de perícia geral que tenha como base os atributos Estudo ou Juízo são feitos com vantagem. Caso o personagem já tenha vantagem para aquele teste, considera-se um sucesso automático.

Confiança Dos Santos | Arengue 06 | Expertise: 1000

Todo seu estudo e práticas lhe trouxeram a este ponto. Sua fé nos santos, sua disposição para se aprimorar e o desenvolvimento contínuo dos óleos santificados. Os santos intercedem por você, através

dos óleos que produz. E, agora, através de seus óleos, eles também agirão. Mas cuidado: os santos não são levianos. A confiança deles em ti pode se quebrar e as consequências podem ser pesadas demais para suportar. Você aprende a seguinte receita:

Óleo da Piedade: para esta receita, o oleiro leva um dia inteiro de oração e preparo. Ele escolhe um dos dois primeiros milagres de qualquer um dos santos e, além de seus 2 pontos de crença, paga o custo daquele milagre. Um indivíduo gasta ação padrão para quebrar o frasco que contém o óleo. No exato instante que o faz, o milagre inserido naquele frasco é realizado considerando sucesso em quaisquer testes necessários. Caso o milagre seja utilizado de forma que contradiga a regra daquele santo, o milagre não funciona.

Estrada do Campeão dos Santos

Fé protetora | Arengue 01 | Expertise: 100

Seu voto de devoção foi feito e os santos aceitaram. Você não pode usar armas de fogo ou armas cortantes. Caso desrespeite essa restrição, seus pontos de crença são reduzidos na mesma quantidade do dano causado.

Gastando sua Ação Secundária e 3 pontos de crença, você evoca a proteção dos santos. Pode distribuir até 4 pontos de Absorção da Pele, que duram 1 minuto, para você e outras criaturas a até 20s de distância. Uma criatura só pode se beneficiar de até 4 pontos de absorção ao mesmo tempo.





Golpe santificado | Arengue 02 | Expertise: 200

Você desfere os golpes, mas são os santos quem lhe guiam. O campeão, ao custo de Ação Secundária e 2 pontos de crença, faz uma rápida oração aos santos. Durante um minuto, uma arma sua passa a iluminar uma área de 2Qs ao redor dela e seus ataques com ela causam +4 de dano. Esse bônus só se aplica uma vez por arma.

Fôlego do axé | Arengue 03 | Expertise: 400

Que os santos lhe deixem inteiro! Gastando Ação Padrão e 4 pontos de crença, você pede aos santos para que lhe fechem as feridas, curando numa quantidade igual a metade de seu total de vida.

Pelos santos guerreiros! | Arengue 04 | Expertise: 600

Os santos guerreiros estão ao seu favor. Gastando Ação Secundária e 3 pontos de crença, você se sente envolvido pela força de vontade deles. Até o fim do seu próximo turno, ganhe +3 MOV e cause +2D4 de dano. Esse dano adicional afeta o inimigo mesmo se errar o ataque.

Oxalá me guia | Arengue 05 | Expertise: 800

Ressoa em seu interior o nome de um santo há muito esquecido, mas que jamais se foi. Gastando Ação Secundária e 5 pontos de crença, este esquecido santo protege a você e até cinco aliados num raio de 2Qs ao seu redor. Até o fim de seu próximo turno, qualquer efeito que reduza o movimento de vocês não funciona e todo dano recebido é reduzido pela metade.

Guerreiro dos santos | Arengue 06 | Expertise: 1000

Sua fé e devoção durante as batalhas lhe tornam uma figura memorável pros santos e você reflete a bênção deles para os que lutam ao seu lado. Gastando sua Ação Secundária e 5 pontos de crença, você realiza uma reza intensa, que afeta até cinco aliados e você numa área de 6Qs ao seu redor até o início de seu próximo turno. Durante esse período, todos os afetados ganham +2 MOV e +3 Absorção de Pele e todo ataque que acertem é considerado crítico.





Vigarista

No sertão onde o sol castiga e a coragem dita as leis, alguns sobrevivem não pela força ou fé, mas pela malícia. São os vigaristas: mestres da trapaca, da esperteza e da palavra bem colocada. Uns bicho tirado a esperto que só, vivendo às margens, salvando suas peles com mentiras bem contadas. Nesse destino, três estradas se fazem: o matadô, que vive entre sangue e silêncio; o ladrão, que vê em cada bolso uma oportunidade; e o trapaceiro, rei da conversa fiada, encanta com promessas que nem ele crê.

Nem heróis, nem vilões: apenas gente que aprendeu a sobreviver onde hesitar é morrer.

Kit inicial: roupa de couro leve, quatro facas, uma ponta fina, um revólver, quatro munições de revólver.

Habilidades iniciais:

- Especialista: escolha um talento geral para adicionar +10. Seu limite inicial nele se torna 80;
- Trairagem: atacar um alvo enquanto estiver na condição furtiva adiciona +1D6 ao dano;
- Malandro: você finge tão bem que, vez por outra, até acerta as coisas. Você pode gastar 1 ponto de crença para realizar um único teste de saber como se tivesse 55;
- Passarinho me contou: você pode descobrir informações sobre o lugar onde esteja ou pessoa que more ali, desde que seja bem-sucedido em um teste de Persuasão com vantagem, conversando com os contatos certos. Esse teste só pode ser realizado uma vez por alvo.



Estrada do Matadô

Cobra | Arengue 01 | Expertise: 100

Mandar alguém pro Posalém com delicadeza e despercebido é sua especialidade. Seu ofício perfumeiro se torna 50, caso seja menor. Você arranja uma pequena bolsa especial com materiais para criação de seus venenos. Verifique na tabela do APÊNDICE D - ITENS E RECURSOS GERAIS. Considere a bolsa com ingredientes o suficiente para até dez venenos. Eles podem ser reabastecidos comprando-os em mercados. Fora de cidades, você pode procurar materiais numa região propícia uma vez por descanso, com teste bem-sucedido de Sobrevivente

Ao criar um óleo, gaste 30 minutos e uma carga de ingredientes para fazer um teste de perfumeiro. Caso tenha sucesso, gaste 2 pontos de crença: seu veneno foi finalizado.. Verifique no capítulo 06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - VENENOS os venenos de custo até 80 réis. Você é capaz de produzi-los.

Corroendo De Leve | Arengue 02 | Expertise: 200

Não só de venenos vive um assassino. Seus estudos lhe levaram a aprender a criar também líquidos capazes de derreter a pele dos desavisados. Você conhece a seguinte receita:

Ácido Médio: você sabe produzir ácidos do tipo médio. Esse ácido causa 104 de dano por rodada em que estiver em contato com o personagem. Verifique no capítulo capítulo 06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - ÁCIDOS

Espreita | Arengue 03 | Expertise: 400

Um bom assassino não pode ser visto. Você pode gastar Ação Secundária e 2 pontos de crença para fazer

um teste de Malandragem com vantagem. Além disso, seu dano extra por atacar enquanto furtivo muda de 1D6 para 2D6.

Feche o bico | Arengue 04 | Expertise: 600

Você aprende a manipular seus ingredientes para criar um novo veneno, para garantir que as pessoas não te atrasem. Nada melhor do que deixá-las sem se mexer ainda que continuem acordadas durante o processo. Você conhece a seguinte receita:

Entravou: você aprende a produzir veneno Seiva de Tinguí. Esse veneno é do tipo ferimento. Seu efeito é imediato.

Morte silenciosa | Arengue 05 | Expertise: 800

Ao acertar um ataque com arma de cabo leve do tipo cortante ou perfurante e estando na condição furtivo, pode gastar sua Ação Secundária para torná-lo tão rápido que o oponente sequer nota que foi atingido, infringindo a condição Sangramento nele. Um teste de doutô para fechar essa ferida só pode ser realizado caso o alvo faça um teste de Percepção com desvantagem ou outro perceba a ferida com um teste de Percepção. O alvo do ataque ou qualquer outro perceberá a ferida no momento em que a vida chegar à metade.

Marcou, matou | Arengue 06 | Expertise: 1000

Toda sua prática lhe trouxe a esse ponto: um verdadeiro mestre na arte de matar sem notarem. Fora de combate, você escolhe um alvo humano e gasta 5 pontos de crença para marcá-lo. Durante uma semana, você deve seguir o alvo até uma distância de 300s, lidando com quaisquer dificuldades para continuar seguindo sem ser notado.

Ao final dos sete dias, não sendo percebido ao longo do tempo, você gasta 10 pontos de crença para conseguir alcançá-lo sem que ninguém lhe note, não importa onde ele esteja. Ao chegar até ele, você executa o alvo da forma que desejar, sem necessidade de combate, como se o destino dele estivesse selado.



Em combate, você pode gastar 5 pontos de crença para marcar um alvo, desde que não seja uma lenda. Caso ele esteja com metade ou menos pontos de vida, você pode, em seu turno, realizar um ataque sem custos, desde que na condição furtivo. Se bem-sucedido, o golpe é mortal, garantindo a execução instantânea do alvo.

Estrada do Ladrão

Lalau | Arengue 01 | Expertise: 100

Caso esteja adjacente a um alvo, pode gastar uma Ação Secundária para tentar surrupiar algum item que esteja com ele, realizando um teste de Mágica com vantagem, desde que não seja aquilo que esteja empunhando. Num crítico a pessoa não percebe que foi surrupiada.

Meter o pé | Arengue 02 | Expertise: 200

Se é pra correr, ninguém consegue te alcançar! Ao custo de 2 pontos de crença, você dobra sua quantidade de MOV até o fim do turno. Ao usar esse arengue, você não sofre penalidade de MOV quando em terrenos difíceis ou escalando até o início de seu próximo turno.

Rato traícoeiro | Arengue 03 | Expertise: 400

Roubar se tornou algo tão natural, que tenho pena do coitado que você focar. Em combate, você pode gastar Ação Padrão para realizar um teste de Mágica, diminuído por Atletismo do alvo. Caso tenha sucesso, gasta 3 pontos de crença e consegue tomar da mão do alvo a arma ou objeto que esteja segurando.

Fora de combate, você faz Passa a Mão (Mágica x Percepção) contra o alvo. Caso tenha sucesso, consegue tomar da mão dele a arma ou objeto que esteja segurando. Em um acerto crítico, o alvo não perceberá instantaneamente que teve o objeto surrupiado.

Invisível a olho nu | Arengue 04 | Expertise: 600

Passar despercebido por algum lugar se tornou tão natural que às vezes você fica praticamente invisível. Você pode gastar Ação Livre e 3 pontos de crença para fazer um teste de Malandragem para se esconder ou seguir alguém mesmo sem uma barreira física, desde que haja uma distração mínima.

Ninguém me viu | Arengue 05 | Expertise: 800

Ao realizar um ataque e sair da posição de furtivo, pode gastar sua Ação Secundária e 3 pontos de crença para fazer um teste de Malandragem, a fim de se esconder novamente, com vantagem. Essa habilidade funciona apenas se o cenário/ambiente permitir se esconder novamente.

Bicho rápido da mula | Arengue 06 | Expertise: 1000

Seus reflexos como ladrão se tornam quase sobrenaturais. Ao custo de 5 pontos de crença, você ganha um turno extra no início da primeira rodada, antes do turno de qualquer personagem.

Estrada do Trapaceiro

Língua de cobra | Arengue 01 | Expertise: 100

Suas palavras são tão traícoeiras e com tamanha convicção que, se duvidar, é capaz de fazer até cangaceiro se matar! Você pode, ao custo de 3 pontos de crença, ludibriar aqueles que lhe escutam, fazendo testes de Embromação com vantagem durante um





um minuto, desde que fora de combate.

Em combate, você gasta sua Ação Padrão e realiza um confronto (Embromação x Determinação) contra um alvo que possa lhe compreender. Caso tenha sucesso, gasta 3 pontos de crença, enganando o alvo para que, no calor da batalha, faça-o atacar outro alvo à sua escolha no turno dele.

Oxe, nem viu | Arengue 02 | Expertise: 200

As pessoas subestimam suas capacidades, e você tem fé de que essa é sua principal vantagem. Ao custo de 2 pontos de crença, você escolhe entre Malandragem e Mágica para jogar com vantagem durante uma hora.

Duas caras | Arengue 03 | Expertise: 400

Pensa num bicho que sabe fazer qualquer um achar que ele é quem ele diz ser! Com 3 dias, cria um disfarce quase perfeito, garantindo pequenas informações em outros lugares que corroborem para não levantar suspeitas. Testes de Embromação para disfarce são feitos com vantagem, caso não tente se passar por alguém famoso.

Na cara dura | Arengue 04 | Expertise: 600

Com as palavras certas, você é capaz de virar o jogo. Em combate, você pode gastar sua Ação Padrão para realizar um confronto (Embromação x maior Determinação) contra inimigos que possam compreendê-lo numa área de 4Qs ao seu redor. Caso tenha sucesso, você gasta 3 pontos de crença e fala alguma mentira ou piada tão absurda e inesperada que todos os oponentes que ainda não agiram na rodada ficam encucados, não agindo até o próximo turno.

Fora de combate, você pode realizar um confronto (Embromação x maior Determinação) contra aqueles que estiverem no local e possam lhe compreender. Caso tenha sucesso, aliados e você fazem testes de Persuasão com vantagem.

Vai dar certo | Arengue 05 | Expertise: 800

Pode confiar: você sempre tem um plano escondido na cueca! Uma vez por sessão, você pode encontrar uma solução inesperada para uma situação, explicando como ela funciona e porque vai funcionar.

O narrador pode aceitar a solução proposta e adicionar consequências leves, como efeitos colaterais ou algum outro desafio que surgirá mais a frente. Entretanto, essa habilidade não serve para resolver problemas grandiosos com facilidade, como derrotar de forma instantânea algum oponente.

Ô bicho abençoado | Arengue 06 | Expertise: 1000

O trapaceiro sabe tão bem, mas tão bem como se livrar de certas situações, que o bicho aprendeu até a fazer milagre! Uma vez por descanso, o trapaceiro pode realizar um pequeno milagre aos olhos dos outros. Eles são, na verdade, feitos que o trapaceiro realiza no momento que dá tão certo, que é como se a sorte do Nordeste inteiro estivesse virada pra ele. Gastando sua Ação Completa e 8 pontos de crença, é capaz de realizar estes pequenos milagres, como:

1) Você faz um gesto, joga uma pedrinha ou algo contido, mas inusitado, fazendo com que um ataque que mataria um aliado se transforme em falha crítica;

2) Um aliado que levou um golpe mortal retorna com 1PV, porque você acabou batendo com força no peito dele e, por sorte, isso foi o suficiente para que o mesmo retornasse;

3) O teste de um aliado se torna acerto crítico, não importa a rolagem, porque você fez algum movimento ou algo que distraiu o oponente no exato instante;

Você pode, além dos exemplos acima, sugerir outros milagres menores ao narrador, desde que se encaixem no estilo da habilidade e não sejam algo de nível definitivo (como derrotar um oponente de forma automática). O narrador ainda terá a palavra final para





determinar se a ideia é válida. A depender da complexidade e criatividade envolvidas, pode ser pedido um teste de Embromação ou Mágica.

Níveis de Sustança

Diferente dos níveis de arengue, os níveis de sustança servem para aprimorar dotes e talentos gerais do personagem, concedendo-lhe vantagens em situações que podem ir além de brigas e tiroteios.

Níveis de Sustança possuem valores diversos, de acordo com os benefícios que entregam, mas não existe obrigatoriedade de pegar um antes de outro: se o personagem tiver expertise o suficiente para adquirir aquele nível de sustança, ele pode fazê-lo. Você pode adquirir níveis de sustança em qualquer nível que seu personagem se encontre. Eles não contam para o nível de evolução da sua estrada.

Com quem tu pensa que tá falando | Expertise: 150

Talvez as pessoas tenham escutado histórias sobre você. Talvez já tenham visto seu retrato desenhado em algum dos poucos jornais que rondam as cidades, como a famosa Folha de Dió, sobre algo que você tenha feito por aí. Seja verdade ou não, isso acaba impondo um pouco de medo e respeito pelos que te reconhecem, basta você saber como demonstrar. Gastando 1 ponto de crença, você ganha vantagem em testes de Ameaça pelos próximos 10 minutos.

Esse rastro eu vi | Expertise: 200

Seus olhos sempre estão atentos a tudo ao seu redor. Difícil alguma coisa passar despercebido por um cabra

que tem olhos afiados como tu. Sempre que estiver analisando alguma área em busca de algum rastro ou possíveis detalhes, faça um teste de Percepção com vantagem.

Bicho num morre | Expertise: 150

Seu tempo viajando pelo Nordeste fez com que você se adaptasse às diversas situações, mantendo sua integridade física por mais tempo. Seus pontos de vida aumentam em 5.

Quem vai é o cueio | Expertise: 400

Já teve aquela sensação de que talvez, só talvez, aquele caminho que você está seguindo pode não ser a melhor ideia? O personagem, quando estiver viajando, seguindo por algum caminho ou afins, pode gastar 2 pontos de crença e realizar um teste de Pressentimento. Caso tenha sucesso, sente se existe algum risco seguindo por aquele caminho. Caso tenha um sucesso crítico, consegue ter uma noção de que perigo seria esse.

Sabido demais | Expertise: 300

Seu conhecimento e experiência de vida lhe proporcionam maior inteligência. Você tirou um tempo para se esforçar a aprender, estudar. O personagem ganha 5 pontos em Estudo, com limite de 18 no dote. Por consequência, o valor-base de seus talentos relacionados a este dote. O personagem também é considerado letrado, se não era anteriormente.

Feito de pedra | Expertise: 350

A vida no Nordeste moldou seu corpo, não apenas lhe forçando a manter sua integridade física, como resistir às diversas pancadas da vida. O personagem ganha 5 pontos em Parrudez, com limite de 18 no dote, afetando sua vida e talentos relacionados.

Trabalhador | Expertise: 200

Você se esforçou para ser melhor naquilo que decidiu





fazer. Escolha um saber. Ele se torna 50, caso seja menor, e você é considerado sabido.

Você pode escolher esse nível de sustança mais de uma vez.

Nem sinto sede | Expertise: 300

A água é essencial para a sobrevivência. Só que, diferente dos outros, você se acostumou a ficar mais tempo sem ela. O primeiro ponto de sede perdido não inflige dificuldade (10). Caso já possua alguma habilidade que ignore a penalidade do primeiro ponto, esse nível se aplica ao segundo ponto perdido. Para os pontos de sede seguintes, conte a penalidade como se fosse a primeira.

Mas tu é um piteu | Expertise: 300

Nem sempre é sobre apenas a aparência física. É sobre o olhar, o jeito, a pose, a forma de se portar. O personagem ganha 5 pontos em Graça com limite de 18 no dote, afetando sua vida e talentos relacionados.

Aqui tem fé | Expertise: 350

Aumente seus pontos de crença em 5.

Teu papo é meio torto | Expertise: 150

Você aprendeu a notar quando alguém tá querendo te passar a perna. Você pode gastar 3 pontos de crença para realizar testes de Pressentimento com vantagem pelos próximos 10 minutos.

Tcharam | Expertise: 150

Com tempo e treino, você aprendeu a fazer belas performances. Você pode gastar 3 pontos de crença para realizar testes de Atuação com vantagem pelos próximos 10 minutos.

Seresteiro | Expertise: 100

Sua presença pode significar alegria e boemia! Ao chegar em um novo estabelecimento, faça um teste de Atuação. Caso tenha sucesso, você faz a alegria do lugar, podendo até receber estadia, comida e água por um dia caso

queiram sua performance.

Embromador | Expertise: 100

Você é um mestre em engabelar alguém no papo, sabendo desviar muito bem a atenção de assuntos complicados ou situações delicadas, usando palavras bonitas ou histórias longas. Em situações onde precisa evitar perguntas diretas ou distrair alguém, você recebe redutor (10) em Embromação para confundir e distrair os envolvidos.

Paguei a promessa | Expertise: 600

Quando você faz uma promessa, faz com a certeza de que ela será cumprida. Ao fazer uma promessa em nome de um santo e cumpri-la com algum objetivo em troca, o santo pode realizar aquele seu desejo. O nível do desejo a ser realizado é atrelado ao nível da promessa e isso deve ser definido em conversa com o narradô.

Sebo nas canelas | Expertise: 200

Quando você corre, bote fé que não tem bicho-ruim que lhe alcance. Ao custo de 3 pontos de crença, você dobra sua quantidade de MOV até o final do turno.

Investigadô | Expertise: 200

Você é um verdadeiro detetive. Sempre que fizer um teste de Percepção com intuito de procurar algo em específico dentro de um lugar, seja um objeto ou armadilhas, você recebe um redutor (20). Além disso, caso use Ameaça com intuito de interrogar alguém, você também recebe o redutor.





06. Equipamentos e recursos

Espaço e sobrecarga

Nos diversos itens que você verá no NERPG, perceberá que cada um possui uma quantidade de "espaços" que ocupam. Os espaços, abreviados para E, são uma representação do peso dos itens. Cada item ocupa um número de E no espaço de inventário do personagem. A quantidade de espaços totais que um personagem possui é igual ao seu valor de Parrudez.

Ainda que o "E" represente o espaço ocupado pelo item no inventário do jogador, isso não significa que todos os itens tenham o mesmo peso. Um cantil d'água não tem o mesmo peso de um revólver, mas ambos ocupam 1E.

Objetos muito pequenos, como munição, possuem um valor mínimo para preencher 1E, que estará representado entre parênteses.

Se carregar acima do máximo, você fica sobrecarregado. A cada 2Es acima do máximo, o personagem sofre uma penalidade de -1Q em seu movimento e aumentará dificuldade (10) em talentos de Ligeireza e Talentos de Luta.

Ou seja, se um personagem consegue carregar até 10Es, significa que, se ele estiver com 11Es ou 12Es carregados, perderá 1Q de movimento e terá dificuldade (10) em talentos de Ligeireza e Talentos de Luta. Se 13Es ou 14Es, serão -2Qs de movimento e dificuldade (20).

Vendendo coisa

Durante suas pelejas, é comum que você adquira novos itens e queira se desfazer dos antigos. Nesse caso, sempre há a opção de vendê-los. O custo de venda dos itens do jogador é equivalente à metade do custo original do item.

Por exemplo, se o jogador quiser vender um revólver que, no mercado, custa cerca de 60 réis, conseguirá vender ao custo de 30 réis.

Comida e água

Recursos são essenciais em NERPG e, diferente de outros sistemas, recomendamos fortemente o gerenciamento, tanto por parte do narradô quanto dos destinados, que podem ser comprados da seguinte forma:

PROVISÕES			
NOME	RÉIS	EFEITO	ESPAÇO
Porção de comida individual	25	Recupera 1D6PV	1E
Porção de comida três pessoas	70	Recupera 1D6PV	3E
Porção de comida cinco pessoas	110	Recupera 1D6PV	5E
Porção de água (400ml)	35	Recupera 1 ponto de sede	Em cantil

No cantil, considere cada 400ml como 1 ponto. Um cantil suporta até 2 litros = 5 pontos. No cantil, para facilitar a contagem de uso da água, coloque em "qnt" quantos pontos de água você possui, até o limite de 5 pontos. Caso tenha mais de um cantil, sugerimos que conte-o de forma separada para facilitar o controle de espaço (até porque, até mesmo um cantil vazio continua ocupado espaço)





Para ingerir uma porção, o personagem leva no mínimo 30 minutos. Além disso, a recuperação de vida por alimento funciona apenas uma vez por dia.

Ainda que não tenha o mesmo impacto imediato, comida é tão essencial quanto água. Um personagem deve ingerir, ao menos, uma porção individual por dia. Caso não coma por um dia, perde um ponto de defesa fixo até comer. Ao perder os quatro pontos de defesa, eles resetam, mas o personagem perde 1 ponto de sede irrecuperável até comer.

Um jogador pode também saciar sua sede três formas:

A primeira é na cidade onde ele é reconhecido como morador, recebendo um pouco de água todo dia de forma gratuita. A segunda é através de plantas que possuam água em seu interior, como o mandacaru. Caso o jogador encontre esse tipo de planta na viagem, pode tentar adquirir a água, com um teste bem-sucedido do saber Sobrevivente para cada planta que tentar adquirir a água. Elas fornecem 01 ponto de água. A terceira, menos incentivada, é a ingestão do sangue. Beber sangue pode auxiliar a recuperar pontos de sede. Entretanto, dizem que, aos olhos dos santos, isso é um ato pecaminoso, tal qual ingerir carne de bicho-ruim. Para cada 01 ponto de sangue (400ml, assim como o mínimo para água) ingerido, o valor máximo de crença do personagem reduz em 2 por 24 horas. O sangue deve ser ingerido em até uma hora, caso contrário, seca ou se torna impróprio para consumo.

Caçando no Nordeste

Quando é necessário recorrer à caça, o tamanho do animal definirá quanto de fonte de alimento será fornecido. Uma pessoa bem treinada com saber Açougueiro sabe como cortar o couro e perder o mínimo

de carne. Além disso, a carne deve ser cozinhada e assada, exigindo o saber Cozinheiro. Caso falhe, o teste de recuperação de pontos de vida é feito duas vezes e considera o pior resultado.

Um personagem pode também ingerir carne de alguma caça. No entanto, não pode comê-la sem ser tratada. Caso o faça, o personagem faz um teste de Resiliência com desvantagem. Caso falhe, fica na condição Doente por 3DB horas. Em falha crítica, também recebe a condição Diarreia pelo mesmo tempo.

As fontes, de acordo com o tamanho, são as seguintes:

Animais minúsculos fornecem uma porção individual com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, nada é aproveitado. É possível extrair 01 ponto de sangue.

Animais pequenos fornecem duas porções individuais com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, nada é aproveitado. É possível extrair 02 pontos de sangue.

Animais médios fornecem três porções individuais com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, fornece apenas uma porção. É possível extrair 03 pontos de sangue.

Animais grandes fornecem cinco porções individuais com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, fornece apenas duas porções. É possível extrair 05 pontos de sangue.

Animais imensos fornecem dez porções individuais com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, fornece apenas quatro porções. É possível extrair 09 pontos de sangue.

Animais colossais fornecem vinte porções individuais com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, fornece apenas quatro porções. É possível extrair 12 pontos de sangue.





Animais titânicos fornecem quarenta porções individuais com um teste bem-sucedido do saber Açougueiro. Caso falhe, fornece apenas quatro porções. É possível extrair 20 pontos de sangue.

Carne de bicho-ruim funciona de forma diferente dos animais do nordeste. Enquanto a carne dos animais comuns pode ser salgada para durar mais tempo guardada, carne de bicho-ruim apodrece num único dia, devendo ser preparada e consumida em poucas horas.

Roupas de couro

Como em todo RPG fantástico, os personagens terão equipamentos para se defenderem. Entretanto, estamos no Nordeste Esquecido. Não espere armaduras de ferro gloriosas nem grandes escudos.

As placas de ferro são substituídas pelas roupas de couro mais ou menos trabalhadas.

Só é possível equipar até uma roupa de couro, além de um traje comum, como roupas de pano simples e afins.

O custo para melhoria de roupa de couro é igual ao valor da roupa desejada + 20 réis, que equivale a usar parte de outra roupa de couro do mesmo tipo e alguns materiais a mais para reforçá-la.

Itens de crença

Num mundo onde a crença é importante, existem itens que reforçam a fé dos devotos. Esses itens são consumíveis e podem tanto recuperar pontos de crença quanto conceder pontos extras. Ao usar o item, o personagem recupera o valor de pontos de crença e, caso exceda, ganha aqueles pontos de forma temporária, não sendo "recarregáveis" com descanso ou oração, conforme o capítulo 10. REGRAS - TEMPO.

Esses itens são abençoados por rezadores ordenados. Um rezador sabido no saber Religioso pode produzir esses itens.

ITENS DE CRENÇA

NOME	RÉIS	EFEITO	ESPAÇO
Óstea benzida	55	5 pontos de crença	1E (05)
Água benta 400ml	135	5 pontos de crença e 1 ponto de sede	1E
Óleo santo	40	4 pontos de crença	1E

ROUPAS DE COURO

TIPO	RÉIS	ABSORÇÃO	PENALIDADE	ESPAÇO
Leve	30	+1	0	1E
Médio	45	+2	-10	1E
Pesado	60	+3	-20	1E

As penalidades diminuem seu valor de Esquiva, Equilíbrio e Malandragem

Roupas de couro podem ser melhoradas. É necessário ser sabido em Artesão para fazer. Diferente das armas - que você verá mais à frente - as roupas de couro só possuem um tipo de melhoria, que lhe deixa Reforçada. Neste caso, a roupa de couro ganha +2 de absorção do couro. Melhorias só podem ser feitas uma vez por item.

Aço e chumbo

Um personagem pode equipar até duas armas de uma mão ou uma arma de duas mãos. Ao final dessa seção está a tabela com as armas comumente disponíveis para compra. Para embainhar uma arma e pegar outra, gasta-se Ação Padrão. Para apenas largar a arma em mãos e puxar outra, Ação de Movimento. Veja mais no capítulo 10. REGRAS - AÇÕES.





Custo: custo em réis para adquirir a arma nova.

Espaços: Assim como outros equipamentos a arma consome um determinado número de espaços do que seu personagem pode carregar.

Dano: ao acertar um ataque você rola os dados e o seu valor de CaC ou DisT, dependendo da arma.

Tipo: armas causam dano cortante (I), impactante (I) ou perfurante (P). Num crítico, armas com dano perfurante ignoram absorção do alvo; armas com dano cortante causam condição Sangrando e armas com dano impactante causam a condição Derrubado. Consulte o APÊNDICE B: CONDIÇÕES.

Crítico: Quando um personagem acerta um ataque com um resultado de 5 ou menos em um teste de D100, ocorre um acerto crítico. Nesse caso, o dano causado inclui:

O valor máximo dos dados de dano da arma (ex: 1D6 vira 6) + um rolamento normal dos dados da arma + o Bônus de Dano (BdD).

Exemplo: Se a arma causa 1D6 de dano, um acerto crítico causará 6 (máximo) + 1D6 + BdD.

Algumas armas têm maior chance de acerto crítico. Nesses casos, terão a propriedade Crítico (número). Por exemplo, uma arma com Crítico (10) causa acertos críticos sempre que o resultado do D100 for 10 ou menos.

Brutal: Armas com essa propriedade causam dano crítico aumentado. O valor máximo dos dados de dano da arma (ex: 1D6 vira 6) + o dobro dos dados de dano da arma + o Bônus de Dano (BdD).

Exemplo: se a arma causa 1D6 de dano, um acerto crítico com uma arma brutal causará 6 + 2D6 + BdD.

Alcance: Armas com alcance permitem que o personagem gaste uma munição para realizar um ataque DisT. Você pode atacar dentro do alcance indicado entre parênteses, sem penalidades.

É possível atacar até o dobro do alcance, mas o teste de ataque sofre dificuldade (10).

Arremesso: Se uma arma possui a propriedade Arremesso, ela pode ser lançada para realizar um ataque à distância, atingindo alvos até a distância indicada entre parênteses. Exemplo: uma adaga com Arremesso (5) pode ser arremessada contra um inimigo até 5Qs.

Armas que não possuem a propriedade Arremesso ainda podem ser lançadas, até 5Qs, e o ataque sofre dificuldade (10).

Barulhenta: Ao ser usada causa barulho audível numa distância de até 200Qs.

Dois mãos: É necessário duas mãos para atacar com essa arma. Após realizar um ataque com uma arma de duas mãos durante a Ação Padrão, o personagem pode gastar uma Ação Secundária para realizar um segundo ataque com a mesma arma, porém sem adicionar o Bônus de Dano.

Haste: Se uma arma tiver a propriedade haste, você pode realizar um ataque CaC com ela até 2Qs.

Ágil: Logo após atacar com um arma ágil na Ação Padrão você pode utilizar outra arma ágil que esteja empunhando para fazer um segundo ataque, sem adicionar Bônus de Dano.

Recarga (X / Tipo de Ação): Respectivamente indica quantas munições podem ser recarregadas e qual tipo de ação é necessária para isso. A recarga exige uma mão livre. Por exemplo, uma arma com Recarga(6 / Ação Padrão) permite que o personagem recarregue até 6 munições ao gastar uma Ação Padrão - desde que tenha uma mão livre.

Tambor: é o limite de munições que uma arma comporta simultaneamente sem necessidade de recarga.





Melhorias de armas

Assim como roupas de couro, armas podem ser melhoradas. No entanto, o saber necessário varia para os tipos de equipamentos. Muitas vezes encontrar um profissional é uma missão por si só e, caso a modificação seja diferenciada, talvez seja necessário ir atrás de materiais especiais.

Melhorias não são cumulativas. Portanto, caso um item tenha passado por uma melhoria do tipo "amolada/ajustada", que aumenta em +1 o dano, e depois passar pelo processo de melhoria "obra-porreta", seu dano se torna +3, ao invés de somar com a melhoria anterior.

Para cada tipo de arma, exige-se um tipo de profissional, sendo:

Cabo Leve e Cabo Pesado - Artesão

Armas de Alcance - Flecheiro

Armas de Tiro - Armeiro

MELHORIA DE ARMAS

NÍVEL	DANO EXTRA	CUSTO (\$)	TEMPO
Amolada/ Ajustada	+1	Valor da arma	1 dia
Refinada/ Reforcada	+2	Valor da arma x5	2 a 3 dias
Obra-porreta	+3	Valor da arma x10	5 dias





NOME RÉIS ESPAÇO DANO TIPO PROPRIEDADES

CABO LEVE

Bastão	5	1E	1D6	I	Crítico(7), Ágil
Chicote	15	1E	1D6	C	Haste
Faca	10	1E	1D6	C	Arremesso(5Qs), Ágil
Foice	20	1E	1D6	P	Crítico(7), Ágil
Facão	20	1E	2D4	C	Ágil
Martelo	8	1E	2D4	I	Crítico(6), Ágil
Navalha	5	1E	1D4	C	Crítico(10)
Peixeira	15	1E	1D8	C	Ágil
Ponta fina	25	1E	2D4	P	Ágil
Soqueira	5	1E	1D6	I	Ágil

CABO PESADO

Cuteleira	40	2E	1D12	C	Duas mãos, Crítico(10)
Cajado	10	2E	2D4	I	Duas mãos, Haste
Enxada	10	2E	1D8	C	Duas mãos, Brutal
Gadanhão	10	2E	1D10	P	Duas mãos, Haste, Crítico(7)
Lança	20	2E	1D8	P	Duas mãos, Haste, Arremesso (10Qs)
Martelão	47	3E	2D6	I	Duas mãos, Brutal
Pá	10	2E	2D4	I	Duas mãos, Crítico(7)

ALCANCE

Estilingue	5	1E	1D4	I	Duas mãos, Alcance(10Qs)
Arco	20	2E	1D6	P	Duas mãos, Crítico(10), Alcance(15Qs)
Flechas (10 und)	10	1E/10und	-	-	-
Besta leve	40	2E	1D6	P	Alcance(15Qs), Ágil, Tambor(1), Recarga(1/ Ação de Movimento)
Besta pesada	50	2E	1D10	P	Duas mãos, Brutal, Alcance(18Qs), Tambor(1), Recarga(1/ Ação de Movimento)
Virotas de besta (10 und)	10	1E/10und	-	-	-

ARMA DE TIRO

Revólver (uma mão)	60	1E	2D8	P	Barulhenta, Crítico(10), Brutal, Ágil, Alcance(18Qs), Tambor(6), Recarga(6/ Ação padrão)
Bala Revólver (1und)	20	1E/10und	-	-	-
Carabina (dois mãos)	100	2E	2D10	P	Duas mãos, Barulhenta, Crítico(10), Brutal, Alcance(20Qs), Tambor(6), Recarga(6/ Ação padrão)
Bala Carabina (1und)	40	1E/10und	-	-	-

Alcance: a distância em Qs até o qual é possível afetar com a arma. Além dela, o ataque tem falha automática.

Recarga: a quantidade de munições e a ação utilizada numa recarga.

Largá: é o limite de munições que uma arma comporta.

Gatilho rápido: o gatilho rápido é quando uma arma pode disparar duas vezes. Nesse caso, faça um teste para cada tiro. O primeiro tiro considera o valor normal de seu talento. O segundo, no entanto, tem apenas metade de seu valor do talento.

Perfurante: Num crítico causa condição Sangrando, consulte Condições.

Cortante: Num crítico causa condição Sangrando, consulte Condições.

Contundente: Num crítico causa a condição Derrubado, consulte Condições.

Barulhenta: Causa barulho audível numa distância de até 2000s.

Caso arremesse uma arma que não tem alcance Dist, faça

com desvantagem. O bônus de dano é considerado Dist.

Considera-se qualquer arma que não seja visada originalmente como item de ataque uma arma improvisada, como uma fábua de madeira, cadeira, etc. Nesse caso, qualquer arma improvisada causa 1D3+8dD.





Venenos

Cada tipo de veneno possui um valor numérico e uma forma de ser aplicado, sendo:

1) Contato: venenos de contato tem efeito ao entrar em contato com a pele do alvo. Você pode passar esse veneno numa criatura com Ação Padrão e um teste bem-sucedido num confronto Desarmado ou Distância x Esquiva ou, caso esteja furtivo, Mágica x Percepção. São efetivos até o final do tempo ou ao serem lavados com, ao menos, 2 pontos de água;

2) Ferimento: venenos de ferimento podem ser aplicados em armas ou outros objetos (desde que perfurantes ou cortantes) com Ação Padrão e causam efeito enquanto no objeto por até um minuto ou após o primeiro acerto.

3) Inalação: venenos desse tipo funcionam como pós ou gases, afetando aqueles que lhe inalam. Você pode usar Ação Padrão para soprar o pó ou liberar o gás em um cone de até 30s de distância partindo de você com abertura final de 30s ou afetando uma área de 2x20s até uma distância de você igual a sua Firmeza. A nuvem do veneno é dissipada após uma rodada. Criaturas que entram na área de efeito durante a rodada podem sofrer o efeito. Um personagem pode prender a respiração para não sofrer o efeito, ao custo de um ponto de defesa ou, em caso de PNJ, um ponto de ação.

4) Ingestão: venenos desse tipo, para que tenham efeito, devem ser engolidos em uma dose completa. Podem ser aplicados em bebidas ou comida.

Caso um personagem seja envenenado, é possível criar uma mistura de ervas para reduzir ou remover os efeitos, tendo os ingredientes necessários e com um teste bem-sucedido do saber doutô.





NOME	TIPO / ÁREA DE ABRANGÊNCIA	CUSTO (RÉIS)	EFEITO
Pó de Aveloz	Contato	60	Seu efeito é imediato. Ao entrar em contato com os olhos, causa a condição Cegueira por 1D4 rodadas, desde que o alvo falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5).
Essência de Aveloz	Inalação	60	Seu efeito é imediato. Ao ser inalado, causa irritação extrema, ferindo as vias respiratórias, causando 1D4 de dano por 1D4 rodadas, desde que o alvo falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5).
Pelo de Urtiga	Contato	60	Seu efeito é imediato. Ao entrar em contato com a pele, traz uma queimação e irritação terríveis. Por 1D4 rodadas, o alvo tem dificuldade (10) em qualquer talento (5 para PNJ), desde que o alvo falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5).
Essência de Angico	Ferimento	80	Seu efeito é imediato. Caso o alvo falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5), sofre 1D8+2 pontos de dano por 1D4 rodadas.
Pétala de Saia-Branca	Ingestão	80	Após um minuto, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, fica sob a condição Encantado por uma hora, funcional por qualquer um que deseje lhe dar alguma ordem.
Essência de Mandacaru	Inalação	120	Seu efeito é imediato. Caso o alvo falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5), começa a tossir sangue e tem suas vias respiratórias danificadas, sofrendo 1D8+2 de dano por 1D4 rodadas.
Óleo de Jurema	Ingestão	120	Após um minuto, o alvo sofre alucinações intensas e faz um teste de Determinação com dificuldade (5). Caso falhe, sua mente rompe com o que é real, ficando Confuso por uma hora.
Pó de Pinhão-Roxo	Contato	120	Seu efeito é imediato. Ao entrar em contato com a pele, traz uma queimação e irritação terríveis, causando 1D4+1 de dano por 1D4 rodadas. Até o fim do efeito, também tem dificuldade (10) em qualquer talento (5 para PNJ), desde que falhe em um teste de Resiliência.
Chá de Mulungu	Ingestão	150	Após cinco minutos, o alvo faz teste de Determinação com dificuldade (5). Caso falhe, um sono intenso recai sobre ele, ficando na condição Inconsciente por 15 minutos.
Óleo de erva de São João	Ferimento	150	Após um minuto, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, sofre de coceira intensa e dores nas juntas. Qualquer talento que envolva FIR, LIG e talentos de luta, são reduzidos pela metade por uma hora.
Peido de Jurema	Inalação	150	Seu efeito é imediato. O alvo faz teste de Determinação com dificuldade (5). Caso falhe, sua mente rompe com o que é real, tendo alucinações intensas, ficando na condição Confuso por 1D4+1 rodadas.
Suco de Aveloz	Ingestão	150	Após um minuto de ingestão, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe sofre com problemas respiratórios intensos e as condições Diarreia e Atrasado. O efeito dura por 6 horas.
Folha de Comigo-Ninguém-Pode	Contato	150	Após um minuto, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, sentirá uma terrível coceira por 1 hora, fazendo todos seus talentos com desvantagem. Em caso de PNJ, sofre uma dificuldade (10) em todos seus talentos.





27

NOME	TIPO / ÁREA DE ABRANGÊNCIA	CUSTO (RÉIS)	EFEITO
Essência de Comigo-Ninguém-Pode	Inalação	200	Seu efeito é imediato. Os afetados sofrem de terríveis coceiras nas vias respiratórias, espirrando constantemente por 1D4+1 rodadas, fazendo qualquer teste com desvantagem, desde que falhem em um teste de Resiliência com dificuldade (5). Em caso de PNJ, sofre uma dificuldade (10) em todos seus talentos.
Chá de Camomila	Ingestão	200	Após um minuto, o afetado fica sonolento, se escorando em algum canto para dormir, ficando na condição inconsciente por 15 minutos, desde que falhe em um teste de Determinação com dificuldade (5).
Seiva de Tingui	Ferimento	200	Seu efeito é imediato. Caso falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5), a mente do alvo congela, ficando na condição Incapacitado por uma rodada.
Chá de Valeriana	Ingestão	250	Após um minuto, o afetado fica sonolento, se escorando em algum canto para dormir, ficando na condição Inconsciente por 30 minutos, desde que falhe em um teste de Determinação com dificuldade (5).
Saliva de Calango Endiabrado	Ferimento	300	Seu efeito é imediato. O alvo deve fazer um teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, o veneno afeta seus nervos, que enrijecem e lhe paralisam, deixando na condição Incapacitado por 1D4 rodadas.
Extrato de Umbu-Cajá	Ingestão	300	Após uma hora, o alvo faz um teste de Resiliência. Caso falhe, sofre da condição Diarreia por 12 horas.
Suco de Angico	Ingestão	300	Após 30 minutos, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, sofre de hemorragia interna, perdendo 1D8+2 pontos de vida por hora, durante 12 horas.
Pó de Valeriana	Inalação	350	Seu efeito é imediato. O afetado fica Inconsciente por 1D2+2 rodadas, desde que falhe em um teste de Determinação com dificuldade (5).
Chá de Jucá Podre	Ingestão	350	Após quinze minutos, o alvo faz teste de Resiliência. Caso falhe, começa a ter espasmos musculares e febre intensa, perdendo 3 pontos de sede que não podem ser recuperados por 1D4 horas. Considere dificuldade (15) em talentos no caso de PNJ.
Caldo de Manicoba	Ingestão	400	Após um minuto, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, começa a vomitar sangue. Fica na condição Doente e perde 1D8+2 pontos de vida por hora, até morrer.
Essência de Saia-Branca	Ingestão	400	Após uma hora, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, começa a delirar e convulsionar, ficando Incapacitado por 6 horas.
Suco de Mamona	Ingestão	450	Após uma hora de ingestão, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, inicia uma série de efeitos, causando náuseas, vômitos, cólicas, ficando nas condições Doente e Diarreia. Caso não seja tratado em 24 horas, o alvo morre.
Óleo de Manicoba	Ferimento	500	Seu efeito é imediato. Caso falhe em um teste de Resiliência com dificuldade (5), o afetado tem apenas metade de seus valores em talentos e, após um minuto, morre.
Suco de Jurubeba Podre	Ingestão	500	Após trinta minutos, o alvo faz teste de Resiliência com dificuldade (5). Caso falhe, sofre fortes dores abdominais e náuseas intensas. Fica na condição Doente e Incapacitado por 24 horas, ou até ser tratado.



Ácidos

No Nordeste Esquecido RPG, temos três tipos de ácidos, todos funcionando como mecânica de contato, tal qual venenos de contato. Um ácido fica ativo por 3 rodadas ou até que alguém seja bem sucedido num teste de doutô e gaste 2 pontos de água para limpar a área.

ÁCIDOS		
NÍVEL	DANO	PREÇO
Fraco	1D4	60
Médio	1D4+1	100
Forte	1D4+2	150

A cada rodada após o personagem ter sido alvo de ácido, o dano o afetará na seguinte ordem: primeiro, reduz a Absorção do Couro; segundo, reduz a Absorção da Pele; por fim, reduz a vida do alvo.

Para recuperar os pontos de absorção da pele, o personagem deve ser tratado por sete dias (não consecutivos) com um teste bem sucedido do saber doutô em cada dia. Ao final do tratamento, os pontos são todos recuperados.

No entanto, qualquer roupa de couro que foi afetada não é recuperável.



07. A religião do Esquecido

No sertão de chão rachado
Onde o sol é inclemente
Tem histórias encantadas
Que o povo guarda na mente
Lá se fala da criação
De um tempo bem diferente

Tinha era nada, só o breu,
Nem espaço, nem o chão
Nem estrelas lá no céu
Um pingo de luz, sem visão
Era tudo um grande nada
Sem um motivo ou razão

Foi aí que Ele surgiu
Um ser grande, iluminado
Que a gente chama de Deus
Por ter tudo nos dado.
O seu nome já se perdeu
Mas seu feito é lembrado

Com as suas mãos fez o tempo
O espaço e também a luz
As estrelas que brilham
Fez cada uma em sua cruz
E assim nasceu o caminho
Que até hoje nos conduz

Nos livros esquecidos
Escritas meio apagadas
Memórias de outros tempos
Histórias mal contadas
Mas no sertão não importa
Se a história está escrita
Porque o que vale é o que a gente
Ouviu de forma bendita

Deus fez assim brotar
Sertão, vida e céu
Tudo pronto pra nos amparar
E o povo carrega a história
Pra nunca mais se apagar

Santos

O termo branco e preto tem exclusivamente usado por suas origens, não sendo utilizados de forma pejorativa em nenhum momento. Quanto aos ritos religiosos, reuniões, cultos, entre outros, cabe à liberdade criativa do narrador e dos jogadores, mantendo o respeito e bom julgamento caso venham a fazê-los.

Um personagem pode, caso assim queira, ser devoto de um santo. Essa escolha cabe apenas a ele e não pode ser forçada. Um voto deve ser feito de forma verdadeira.

Cada santo possui:

SÍMBOLO SAGRADO: É necessário carregar consigo esse símbolo para pedir milagres, uma forma de conexão mais íntima com o santo escolhido.

REGRA: Cada santo possui alguma regra que deve ser seguida, como forma de demonstrar seu comprometimento. Se o personagem quebra uma das regras pela primeira vez, ele tem todos seus pontos de crença reduzidos pela metade de forma irreversível e





só os readquire após uma semana. Se quebrar pela segunda vez, além de metade dos pontos de crença, perde um ponto de sede irrecuperável pelo mesmo tempo.

Ao violar pela terceira vez, o personagem não perderá seus pontos de crença nem ponto de sede, mas o símbolo sagrado se rompe, representando que o santo sente que você o traiu por completo. Caso o devoto, durante uma semana, tire uma hora do dia rezando, mantenha 1 ponto de sede abaixo do máximo e siga as regras do seu santo, este lhe concede uma outra chance, voltando a condição como se tivesse quebrado a regra pela segunda vez.

As "quebras" só são zeradas na Dia da Cinza, a segunda quarta-feira do mês do Segumês (para os santos brancos) ou no Dia de Edé, em 19 de Quartês (para os santos pretos), quando o devoto pode ir à procissão em Dasdores, fazer sua cerimônia e reafirmar seu voto com seu santo.

MILAGRE: cada santo possui três milagres. Os milagres exigem um teste bem-sucedido de Oração e gastam uma Ação Completa para serem realizados quando em combate, além dos pontos de crença. Alguns milagres podem ser confrontados por Determinação e Resiliência.

Caso confrontado por um humano ou animal do nordeste, o jogador faz o teste com vantagem. Caso seja um bicho-ruim, faz o teste normal e, em caso de lendas, faz o teste com desvantagem. Caso haja tipos diferentes de PNJs, como humanos e uma lenda, por exemplo, faça o teste para cada tipo de forma separada. Um milagre pode ser realizado dispensando o teste, desde que o personagem faça uma reza de 15 minutos.

Os dois primeiros milagres do santo podem ser usados mais de uma vez ao longo do dia, enquanto o último milagre ocorre apenas uma vez a cada 24 horas.

Os santos não são entidades tão distantes. Para cada santo, é possível que, aquele que tem fé nele, possa orar

pelo seu santo e, não apenas sentir sua presença, como, por vezes, escutá-lo e trocar algumas palavras, em busca de sabedoria, de um conselho, de um guia. O jogador, nestes casos onde deseja interagir de forma mais "literal" com seu santo, deve ser bem-sucedido em um teste de "Oração", caso seja algo mais rápido, ou apenas dispor de 20 minutos de oração ininterrupta. Caso seja bem-sucedido no primeiro caso ou realize a oração pelo tempo necessário, o narradô pode interpretar o santo ou santa que foi evocado pelo personagem e agir julgando o que achar necessário comunicar ou não na prosa que o jogador deseja, mas sempre respeitando os santos aqui disponíveis.

EM NERPG, são conhecidos 12 santos e santas, baseados em entidades de religiões reais (no caso, católica, candomblé e umbanda) e podem, dentro do jogo, serem interpretadas com seus nomes originários, cabendo à criatividade dos jogadores e o respeito.

No entanto, é sabido, dentro do próprio cenário, que existem "santos esquecidos", os quais os nomes se perderam ao longo da história, mas que ainda existem por aí, quietinhos, apenas observando ou intercedendo em alguns momentos, deixando a marca de sua existência. Estes santos fazem relação com demais entidades religiosas que não foram equiparadas dentro do sistema e, por isso, não possuem milagres em específico.

Caso o jogador ou o próprio narradô queira trazer ao jogo estes santos, vale-se da criatividade e do cuidado para não entrar em conflito com os santos conhecidos do NERPG ou quebrar alguma mecânica.





Santa Mariana A Imaculada

Santa branca

Santa Mariana é dita como uma das mais antigas e possui profunda relação com Deus. Dizem que todo mundo nasce manchado pelos pecados da humanidade. Mas Santa Mariana, no dia em que nasceu, já foi vista como um milagre: todos sentiam que ela, de alguma forma, era livre dos pecados, uma criaturinha pura de alma.

À medida que crescia, ela era um farol na vida das pessoas e tão bondosa que bastava uma palavrinha sua para acabar com qualquer confusão, por pior que fosse. Dizem que ela trouxe ao mundo um filho abençoado, e fez isso sem nem mesmo ter feito aquele bem bom com ninguém. Por causa de toda a sua história, recebeu o título de "A Imaculada".

Quanto ao seu filho, também considerado santo, teve o nome perdido no tempo, mas dizem que ainda existe por aí, em algum lugar, esperando alguém para que ele se lembre.

Símbolo sagrado: uma pequena medalha de bronze com o desenho da santa.as

Regra: Livre do pecado, não pode consumir carne dos bichos-ruim nem praticar nenhum ato maldoso, como matar, roubar e destruir.

Milagres:

Alumiar (5 pontos de crença): Uma pequena chama, como de uma vela, surge na mão do devoto e, num piscar de olhos, a chama emite uma onda de luz intensa numa área de 5Qs ao redor do devoto. Este faz um confronto (Oração x maior Resiliência) contra os inimigos na área. Caso tenha sucesso, os deixa na condição Cego por duas rodadas.

Libertação (6 pontos de crença): Um vento suave vem do além, agraciando o devoto. Qualquer condição que

reduza o movimento ou incapacite o devoto é removida de imediato e o próprio não poderá sofrer essas condições novamente por duas rodadas. Amarras se desfazem, correntes se arrepentam.

Me proteja (14 pontos de crença): O silêncio paira no ambiente e nem mesmo a batida do coração pode ser escutada. O devoto faz um confronto (Oração x menor Determinação) contra inimigos em até 10Qs. Caso tenha sucesso, todos os inimigos dão meia-volta e se afastam por 5 minutos, desde que não provocados após o milagre.



Santa Inaê Mãe do Mar

Santa preta

Santa Inaê tem muitas histórias ao seu redor, e dizem que teve muitos outros nomes, mas estes ficaram no passado, junto com tudo que foi esquecido.

As histórias contam que ela era filha de um grande senhor, e não era qualquer um: era dito como o senhor dos oceanos. Ela se casou com outro grande senhor e teve vários filhos com ele. Esse seu marido, porém, não era lá o melhor tipo de gente, e Inaê esqueceu o que era felicidade.

Indignada, decidiu fugir para o mar, de onde nunca deveria ter saído. Nas águas salgadas, ela encontrou o que havia perdido e decidiu que protegeria aqueles que, nas águas, encontram o que tanto buscam. Desde então, ela se tornou Santa Inaê, "Mainha do Mar".

Símbolo sagrado: uma pequena medalha de bronze com o desenho de um espelho em meia-lua com ondas atrás.

Regra: Não pode praticar nenhum ato maldoso, como matar, roubar e destruir. Uma vez por mês, deve se benzer nas águas do mar.

Milagres:

Avance, meu filho (4 pontos de crença): Assim como ondas se formam pelo efeito do vento sobre o mar, o devoto sente o vento lhe empurrar, ganhando 4 MOV extra durante dez minutos. Além disso, nadar não custa movimento extra.

Acalmar (6 pontos de crença): Uma leve brisa vem do horizonte, acalmando mente, coração e ambiente. O devoto faz um confronto (Oração x maior Determinação) contra animais do nordeste agressivos num raio de 100s. Caso tenha sucesso, eles vão embora, sentindo que não há necessidade de lutar, desde que não

sejam provocados. Até mesmo o clima é afetado, redemoinhos amenizando e ondas intensas tornando-se calmas. O milagre acalmar pode ser usado no intuito de alterar o clima, que se ameniza e fica mais tranquilo durante uma hora.

Força do mar (8 pontos de crença): O devoto sente o cheiro da maresia impregnar seu ser. O mar lhe protege, mesmo que longe. Todo ataque que lhe atinge fica mais lento, reduzindo o dano pela metade, durante duas rodadas. Além disso, durante uma hora, o devoto é capaz de respirar debaixo d'água.



São Tonim O Oradô

Santo branco

Dizem que Tonim sempre foi uma pessoa cheia de fé e muito sabido. Desde criança, lia e rezava de montão. À medida que foi crescendo, cheio de bondade e conhecimento, pregava sobre virtudes como altruísmo, respeito e amor para todos que podia — e não tinha um que não lhe desse ouvidos.

A necessidade de levar suas palavras se tornou tamanha, que Tonim encontrou um problema enorme: ele nem sempre podia estar em todo lugar. Dizem que rezou pra Deus, pedindo uma maneira de poder levar sua palavra.

De repente, Tonim era capaz de estar em vários lugares ao mesmo tempo, pregando sobre as boas virtudes. Um dia, em meio às suas muitas pregações, viu um homem que veio de muito longe para escutar sua palavra sofrer um acidente, sendo esmagado por uma carroça.

Tonim estava cansado por estar em diversos cantos, mas, inabalável, decidiu interceder pelo homem, que foi completamente curado da ferida mortal. O resultado, no entanto, foi que Tonim desapareceu, nunca mais sendo visto.

Mas todos, no fundo, sabiam: Tonim se tornou santo, sendo levado pra cima das nuvens.

Símbolo sagrado: um colar de cotas terminado num "T".

Regra: Deve sempre falar a verdade, não podendo mentir sob nenhuma circunstância.

Milagres:

A palavra seja ouvida (3 pontos de crença): A boa oratória do santo reflete no devoto. Durante 10 minutos, qualquer teste de Persuasão é um sucesso automático.

Bilocado (7 pontos de crença): Às vezes a vida nos

pede para que estejamos onde não podemos estar em determinado momento. O devoto pode pedir para que o santo interceda. Durante 01 minuto, o devoto fica em transe, imóvel, e pode aparecer em espírito em um lugar que já tenha visitado ou onde um aliado esteja, podendo ser visto e conversar, mas não interagir fisicamente.

Seja salvo (11 pontos de crença): A palavra do santo é bondosa e capaz de, até mesmo, salvar da morte. Caso alguém tenha morrido em até um minuto, o devoto pode pedir ao santo para que este interceda, fazendo-o retornar com 1PV.



Santa Olobará

A Mensageira

Santa preta

Dizem que Olobará é muito antiga e, quando era só uma garotinha, era muito despirocada: andava de um lado pro outro e ninguém podia pará-la. Conversadeira que só, e viajando pra todo canto, Olobará aprendeu todas as línguas que existiam e, até mesmo, aprendeu a falar com bicho e lenda.

A história conta que o próprio Deus veio conversar com Olobará, querendo saber como estavam as coisas aqui embaixo. Ela, apesar de malandra nas palavras, foi sincera: não escondeu nenhuma das maldades que já viu, mas também não esqueceu de falar de todas as bondades.

Diante de tamanha honestidade, foi abençoada e tornada santa. Não satisfeita, Olobará perguntou várias coisas pra Deus, que respondeu tudo. Desde então, Santa Olobará carrega consigo as mensagens indecifráveis que apenas Deus e ela sabem.

Símbolo sagrado: colar com um pequeno tridente e duas chaves em cruz.

Regra: Abrindo mão das raízes, não pode ficar num mesmo lugar por mais de um mês. Além disso, não pode usar as palavras de forma a causar mal a alguém.

Milagres:

Mensageiro (4 pontos de crença): A voz do devoto se torna sussurro para aqueles que deseja que lhe escutem, mesmo a quilômetros de distância. O devoto pode se fazer ouvido por até cinco aliados durante uma hora, em qualquer distância.

Fala das línguas (5 pontos de crença): Nenhuma língua é desconhecida e nenhuma voz é calada. O devoto se torna capaz de compreender a voz de qualquer

criatura, também sendo capaz de se comunicar com elas durante uma hora.

Seja obediente (10 pontos de crença): A mensagem desta santa é clara e sua ordem é absoluta. O devoto escolhe um alvo e faz confronto (Oração x Determinação). A voz do devoto parece de outro mundo, focando um alvo e lhe dando um comando que será obedecido da melhor forma possível durante 10 minutos ou até ser liberado. O comando não pode forçá-lo a ferir-se, mas pode ferir a outros.



São Oto O Matador de Jacuarú

Santo branco

Oto era um rapaz briguento desde quando se entendia por gente. Porém, suas brigas nunca eram sem motivo: não aguentava ver alguma coisa errada acontecer, que ele ia pra cima se meter.

Quando cresceu, se tornou soldado, lutando em muitas batalhas para proteger as pessoas e derrotar os inimigos. Dizem que, um dia, o senhor das terras que ele protegia fez alguma besteira e acabou chamando a atenção do bicho mais perigoso possível daquelas bandas: um Jacuaru Terra-Seca, o maior e mais temível.

Muitos do exército foram mortos pelo bichão, e sobrou apenas Oto para lidar com a situação. Mesmo muito ferido, Oto não se permitiu abalar. Pediu para que Deus e os santos lhe dessem força para aguentar a luta e proteger seus companheiros e o povo.

E assim foi: dizem que era como ver um milagre vivo, Oto lutando e sobrepujando o grande e temível Jacuaru, que batia, cortava, mas de nada adiantava. Por fim, o bichão caiu sem vida, e Oto foi, para todos, um santo.

Oto então se tornou Santo Oto, "O Matador de Jacuarus".

Símbolo sagrado: um colar com o desenho de um calango cuspidor fogo.

Regra: Jamais deve fugir diante do perigo, até garantir que todos estejam seguros. As armas de fogo são símbolos de desonra numa batalha e devem ser renegadas.

Milagres:

Imune (5 pontos de crença): Nada pode afetar o

corpo daquele que crê. O devoto é imune a qualquer veneno ou ácido por 8 horas.

Força aos que lutam (6 pontos de crença): Protetor dos cavaleiros, soldados, guerreiros. O devoto que chama pela proteção do santo ganha +4 de Absorção da Pele por 10 minutos.

Vence todo mal (10 pontos de crença): Nenhum mal pode se opor a força de Santo Oto. Pelas próximas duas rodadas, sempre que o devoto faz um teste de ataque e acerta, é considerado um crítico. Caso falhe, é um sucesso automático.



Santo Macolum O Senhor das Pelejas

Santo preto

Macolum é um santo bem antigo, e dizem ser um dos filhos da Santa Inaê. Porém, ainda novo, por causa da relação ruim com seu pai, foi embora.

Em suas andanças, dizem que conheceu Santa Olobará, com quem teve uma boa amizade. Um dia, Macolum chegou numa vila bem pobre e, sentido pela situação do povo, decidiu ajudá-los a preparar melhor a terra para plantar e a tornar suas vidas menos sofridas, juntando o aprendizado que tinha de quando ainda vivia com sua família e os ensinamentos que Olobará, que tanto viajava e aprendia, lhe passou.

Vendo a dificuldade para trabalhar naquela terra, Macolum, sozinho, aprendeu a criar e moldar o ferro com técnicas desconhecidas por todos, o que facilitou para alcançar seus objetivos.

Um dia, o povoado onde vivia foi atacado por um bando de gente ruim. Macolum, vendo a situação, pegou dois facões forjados por ele mesmo e lutou com todas as forças, derrotando todos os inimigos, porém morrendo no processo.

Nesse momento, ele foi transformado em Santo Macolum, "O Senhor das Pelejas". Sua história inspirou a origem dos maculelês.

Símbolo sagrado: Um colar com uma moeda presa, onde tem desenhada duas espadas se cruzando de cor azul.

Regra: Jamais deve fugir diante do perigo, mesmo que isso lhe custe a vida.

Milagres:

Senhor da forja (4 pontos de crença): qualquer arma de ferro se torna melhor na mão do devoto deste santo, causando +1DB de dano adicional por 01 minuto.

Corpo de aço (8 pontos de crença): Esse é o santo do ferro e do aço. Qualquer dano desferido contra o devoto é reduzido ao dano mínimo durante duas rodadas.

Senhor da peleja (10 pontos de crença): Todos tremem diante de um devoto deste santo. Durante três rodadas, o devoto não considera nenhum redutor em testes com talentos de combate.



São Chico O Bão

Santo branco

Ah, Santo Chico! As histórias contam que ele, um dia, foi gente como a gente. Então abriu mão de qualquer riqueza e viveu como pobre, sendo humilde e ajudando os desfavorecidos.

Sua bondade o fez ser capaz de falar com os bichos e, aos poucos, com a própria natureza. Com o tempo, se encheu de tanta luz que subiu acima dos seus e se tornou santo. Foi quando conheceu aquele que seria seu melhor amigo: o santo preto Ariró.

Depois de muito tempo, Santo Chico veio pra perto das terras dos homens e, vendo tanta miséria, chorou muito. Suas lágrimas deram origem ao nosso amado rio: o Velho Chico.

Símbolo sagrado: Um colar de cotas terminado num "T" e com ranhuras representando um rio.

Regra: Não pode negar ajuda aos necessitados nem permitir que injustiças sejam feitas, por ação ou omissão.

Milagres:

Sermão aos bichos (9 pontos de crença): Os animais devem obediência. O devoto foca em um Animal do Nordeste que possa lhe ver ou ouvir e lhe comanda durante três rodadas, desde que não coloque o animal em risco e nem que o animal ataque.

Chuva pros que ficam (12 pontos de crença): O devoto clama pela bênção do santo, que gera uma leve chuva sobre uma área de 30s ao redor do devoto que dura 15 minutos, permitindo que todos que fiquem dentro da área durante o período, exceto o devoto, recuperem 2 pontos de sede. A água criada por esse milagre não pode ser guardada. Além disso, até seis aliados e ele recuperam

todos os pontos de vida perdidos.

Vade retro (15 pontos de crença): Nenhuma ameaça recai sobre aquele que acredita no Santo Chico! O devoto faz o teste de Oração normalmente. Num sucesso todos os humanos e animais do nordeste inimigos numa área de 50s caem incapacitados por 01 minuto, bichos-ruins morrem e lendas ficam atordoadas por uma rodada. Numa falha qualquer bicho-ruim fica incapacitado por uma rodada.



Santo Ariró

O Rei

Santo preto

Reza a lenda que Ariró era um grande rei de terras bem distantes. Sua pele era escura como a noite, usava roupas de veludo branco e vinho, bordadas com búzios, e uma coroa de cobre. Era um guerreiro com a força de cem homens.

Ele gostava da peleja, das guerras. Em busca de poder para lutar, fazer justiça e proteger seu reino, Ariró encontrou um item de incrível poder, que o tornou mais forte do que poderia imaginar.

Mas, por causa desse poder, a desgraça recaiu sobre ele. Enquanto treinava, destruiu seu próprio castelo, matando sua família no processo.

Com a culpa remoendo seu coração, Ariró entrou em profunda depressão. Não encontrando paz de nenhuma forma, decidiu que não mais viveria e que, na morte, encontraria o que merecia.

Porém, no instante em que ia tirar a própria vida, dizem que o próprio Deus o salvou. Vendo seu sofrimento e todos os seus feitos em vida, Ariró santo se tornou.

Símbolo sagrado: Um colar de cotas terminado em dois machados cruzados sobre uma balança.

Regra: Não pode negar ajuda aos necessitados nem permitir que injustiças sejam feitas. Deve fazer a justiça cair sobre mentirosos e ruins de coração.

Milagres:

Sabedoria do rei (8 pontos de crença): O devoto de Ariró é coberto por sabedoria absurda. Todo e qualquer teste de talento geral é feito com vantagem por 10 minutos. Além disso, o devoto recebe instruções ou as melhores dicas possíveis para solucionar um

determinado problema.

Fogo secreto (11 pontos de crença): O devoto clama pela bênção do santo, para que sua ira recaia sobre os inimigos. Uma coluna de fogo surge debaixo dos pés de todos os inimigos numa área de 20s que o devoto possa ver e eles sofrem 5DB+7 de dano.

Rei de oió (17 pontos de crença): Estar na presença de Ariró é estar na presença do rei. O devoto faz um confronto (Oração x maior Determinação) contra inimigos em até 40s. Caso tenha sucesso, todos os afetados devem obedecê-lo por 01 minuto sem contestar, mesmo que isso signifique a morte.



Santa Dima A Perdoada

Santa branca

Dima, pelo que dizem, nunca teve uma vida fácil. Seus pais a abandonaram para ser cuidada por homens de fé, e ela viveu num orfanato por muitos anos. Porém, nunca se sentiu confortável e acabou por fugir diversas vezes, juntando-se a grupos de ladrões e praticando bandidagem.

Entretanto, seus roubos nem sempre eram com fins egoístas: boa parte do dinheiro que conseguia, doava para aqueles que mais necessitavam.

Um dia, entretanto, Dima tentou roubar um homem muito poderoso, que descobriu seu plano e a mandou prender. Na cadeia, junto a ela, uma estranha figura era caçoada pelos guardas e até pelos outros presos.

Ela, porém, abraçou esse estranho e lhe protegeu, mesmo não o conhecendo. O estranho agradeceu e, de uma noite para outra, desapareceu.

Por influência da figura poderosa, Dima foi condenada à morte. Antes de ser executada, gritou seu arrependimento — apenas pelas vezes que roubou por egoísmo — e disse que, se tivesse a chance, roubaria daqueles que vivem abastados, enquanto deixam os outros esfomeados.

Suas palavras tocaram o coração dos presos que ali estavam, todos se arrependendo de seus atos, bem como dos jagunços, que apenas seu trabalho prestavam.

E então, quando as balas atingiram sua cabeça e seu coração, Dima foi aclamada pelos aprisionados. Era agora Santa Dima, "A Perdoada".

Símbolo sagrado: Uma moeda com uma ranhura em formato de cruz

Regra: Não pode roubar dos pobres e necessitados.

tampouco de instituições religiosas. Deve doar 20 de tudo aquilo que ganha, uma vez por semana, à igreja ou aos necessitados, não podendo se beneficiar de forma direta ou indireta no ato.

Milagres:

Bom no papo (6 pontos de crença): Os devotos desta santa sabem muito bem como lidar com as situações usando apenas as palavras e perceber quando tem algo de errado. Durante 05 minutos, qualquer teste de talento geral relacionado a **GRAÇA** e **JUIZO** é considerado um sucesso automático.

Eu sei os caminhos (6 pontos de crença): Não importa onde esteja, sua santa lhe ajudará a encontrar o caminho. O devoto tem um vislumbre que atravessa paredes e lhe mostra tudo num raio de 200s ao seu redor, como objetos, pessoas, armadilhas, cofres, paredes falsas, entre outros.

Você não viu nada (10 pontos de crença): O devoto desta santa, muitas vezes, precisa ser invisível aos olhos daqueles que lhe querem mal. Durante 05 minutos, luz e sombra parecem fazer um jogo saturno ao redor do devoto, que se torna invisível aos olhos de qualquer criatura que tenta lhe ver, desde que não ataque nem faça algo que chame demais a atenção. Testes de Malandragem também são considerados acertos automáticos.





São Zé Catimbó

O Malandro

Santo preto

Existem muitas lendas sobre Zé Catimbó. Dizem as histórias que, há muito tempo, aqui mesmo nas terras do Nordeste, lá no início de tudo, ele foi um cabra tirado de esperto, que adorava festejar, viciado em jogos de azar, todo boêmio.

Sua alegria e seu jeito travesso eram contagiantes, e não tinha uma pessoa que não se empolgasse na sua presença.

Porém, Zé começou a incomodar gente grande quando ia jogar, pois nunca perdia. E, mais ainda, quando via que algum pobre coitado tinha sido instigado a participar desses jogos, ele dava um jeitinho de fazer essa pessoa ganhar e sumir de lá.

Porque Zé podia ser malandro, mas não suportava ver sua gente sendo passada para trás. Todo mundo bem sabe que "a banca sempre vence", mas Zé, danado do jeito que era, adorava quebrar as regras...

E essa era só mais uma delas.

Um dia, tentaram matar Zé Catimbó, mas as pessoas que ele ajudou se uniram para protegê-lo. Por mais que a desvantagem fosse clara, graças à sorte de Zé, conseguiram vencer os algozes.

Zé então fugiu para outro canto e, nessas andanças, diz-se que se encontrou com Santa Olobará, que, depois de tanto escutar sobre ele, percebeu que essa sorte ia além da humana.

Ele tornou-se então Santo Zé Catimbó, "O Malandro".

Símbolo sagrado: uma moeda vermelha com um tridente desenhado nela.

Regra: Não pode roubar dos pobres e necessitados,

tampouco de instituições religiosas. Uma vez por mês, deve participar de jogos de azar e doar todo o ganho aos necessitados, não se beneficiando de forma direta ou indireta.

Milagres:

Eu sei me virar (4 pontos de crença): O devoto passa a ter vantagem em jogos de aposta e azar durante 12 horas. O álcool também não lhe afeta pelo mesmo período.

Malandro é malandro (8 pontos de crença): As mãos e pés dos devotos deste santo são mais rápidos e silenciosos que um piscar de olhos. Durante 01 minuto, qualquer teste de talento geral relacionado a LIGEIREZA é considerado um sucesso automático.

Tá comigo, tá com os santos (306 pontos de crença, caso não tenha crença o suficiente, o santo pedirá algo a mais para pagar o excedente, à escolha dele): Não importa a situação, parece que os ventos da sorte sopram a favor de quem tá contigo. Durante 104+2 rodadas, o devoto e seus aliados podem refazer testes de talentos de combate caso falhem, uma vez por rodada.





São Chico O Bão

Santo branco

Falam que Eustáquio nasceu bem longe das nossas terras, lá pro além-mar, depois das águas da santa Inãê.

Durante sua jornada, ele se tornou um grande guerreiro, não porque gostasse das batalhas, mas porque queria ter força e influência para proteger aqueles que compartilhavam da mesma fé que a dele.

Além de muito batalhador, Eustáquio era um doutô dos melhores: cuidava dos feridos com uma capacidade incrível.

Porém, um dia, um grande senhor, que não compartilhava da fé de Eustáquio, descobriu suas crenças. A fim de puni-lo, deu a ele duas opções: entregar a localização daqueles que compartilhavam de sua fé ou morrer no lugar deles.

Eustáquio escolheu a segunda opção sem pensar duas vezes.

Prenderam o homem num tronco e mandaram os soldados cravarem um monte de flechas nele, deixando o coitado lá para morrer.

Dizem que Deus foi falar com ele em seus últimos suspiros e, graças às suas atitudes, ele foi transformado em Santo Eustáquio, "O Protetor".

Símbolo sagrado: Uma pulseira com um pequeno escudo e uma espada como adorno

Regra: O devoto deve sempre prestar socorro médico a alguém, não importa a pessoa ou situação.

Milagres:

Esteja cuidado (4 pontos de crença): O devoto faz uma prece e até seis aliados, exceto o devoto, ficam imunes a venenos e ácidos por 8 horas.

Nenhum mal sobre ti (6 pontos de crença): Após a prece, até seis aliados, exceto o devoto, não podem ser alvos das condições Cegueira, Surdez e Mau-olhado. O efeito dura por 8 horas.

Eustáquio guie a minha mão (7 pontos de crença): o devoto entende como cuidar das mais perigosas feridas. Ao fazer seu próximo teste de Doutô, considere um sucesso automático, recuperando 10PV adicionais do alvo.



Santo Alakodé

O Caçador

Santo preto

Alakodé é dito como outro filho da Santa Inaê.

Desde muito novo, Alakodé tinha grande capacidade para caça e rastreamento, sabendo se virar como ninguém pra sobreviver às situações mais adversas.

Um dia, já mais velho, foi convidado a participar de uma festa feita por um grande senhor. O motivo do convite, no entanto, não era para comemoração: diziam que, na festa, pairava uma criatura terrível, uma espécie de pássaro maligno, mandado por um grupo de mulheres viradas na maldade.

Alakodé, junto de outros quatro caçadores, tinha como objetivo matar o bicho.

Cada caçador levava consigo dezenas de flechas, mas Alakodé contava com apenas uma.

Os caçadores gastaram todas as suas flechas, mas nenhuma foi capaz sequer de atingir o pássaro. Como punição, foram presos e dada a ordem de execução — exceto Alakodé, que ainda não tinha disparado.

Dizem que, nesse momento, sua mãe fazia uma oferenda para abençoar o filho.

Alakodé disparou sua flecha, ao mesmo tempo que sua mãe gritava: "Que o peito do pássaro aceite este presente!".

E assim foi. O pássaro ruim da peste caiu sem vida, para choque de todos.

Perplexos, todos gritavam: "Ele o matou! Alakodé, o caçador!".

Foi prometido a ele grandes riquezas, mas ele as recusou. Ao invés disso, como recompensa, pediu que os outros caçadores fossem libertos.

Olobará, que nessa época já era santa, assistiu a toda a cena e, empolgada, foi contar a Deus, que o abençoou.

Tornava-se então Santo Alakodé, "O Caçador".

Símbolo sagrado: um pequeno amuleto de um homem segurando um arco e flecha.

Regra: O devoto deve buscar o equilíbrio do homem com natureza. Também não pode usar armas, exceto arcos e bestas.

Milagres:

Sei onde tu tá (4 pontos de crença): o olhar do devoto é preciso e aguçado. Por 01 hora, consegue identificar um alvo que já tenha visto antes e descobrir a distância dele, desde que este seja até 50km de distância. Caso esteja além, o devoto sente apenas para qual lado está, até que o alvo entre no alcance.

Precisão nata (7 pontos de crença): o devoto tem seus sentidos de combate elevados ao máximo. Pelos próximos 10 minutos, seu primeiro ataque em cada rodada é feito com vantagem. Se já tiver vantagem para aquele teste, considere sucesso automático, podendo ainda rolar o teste com vantagem, caso queira tentar um acerto crítico.

Esse arco só tem uma flecha (9 pontos de crença): que o santo guie sua flecha! Como parte do milagre o devoto foca um alvo que possa ver em até 1000s e faz um único disparo de arco ou besta, não importando a posição ou esconderijo do mesmo. O disparo é considerado um acerto crítico. Caso o ataque deixe o alvo com 10PV ou menos, ele morre.



Abrindo mão do voto

Durante sua jornada de vida, um indivíduo devoto de um santo pode sentir que está na hora de soltar a mão daquele que lhe acompanhou. Esse ato não precisa ser por maldade nem perversidade. Às vezes, uma visão diferente de vida nos leva a essa nova perspectiva.

Um personagem que seja devoto de algum santo pode, caso assim deseje, desfazer o voto. Para isso, ele deve fazer uma prece de agradecimento e despedida e lançar o símbolo sagrado que representa seu elo o mais longe possível, para que não mais possa achá-lo e, quem sabe, outro venha a, um dia, encontrá-lo.

Também, no Dia da Cinza ou no Dia de Edé, o personagem pode desfazer esse voto com um santo para criar um novo voto com outro santo.

Os santos e santas não são rancorosos. Eles já foram, um dia, gente como a gente, e entendem muito bem como a gente se sente. Até podem se magoar, mas em algum momento, vão lhe perdoar. Porém, caso o personagem queira refazer o voto com o santo que abriu mão, pode fazê-lo apenas no Dia da Cinza ou no Dia de Edé. Também pode fazê-lo em outro momento, caso o santo veja que o personagem é merecedor.

Os pecados

Num mundo onde santos existem e a devoção é forte no coração do povo, os pecados vêm para colocar em xeque essa fé. Entretanto, quando falamos de pecados, aqui, não nos referimos de adultério, de roubar ou matar.

Esses pecados são vistos de forma distinta por cada santo e, cada devoto, se esforça para seguir os desígnios de sua devoção, passíveis de perdão.

Mas os pecados do consumo dos bicho-ruim é algo que vai além.

Os santos não necessariamente punem aqueles que fazem uso dessa prática, pois o preço do pecado está no próprio ato do consumo.

Os pecados concedem poderes sobrenaturais àqueles que consomem. O poder daquele pecado acompanha o personagem que lhe ingeriu por 24 horas e pode ser utilizado de acordo com sua descrição. Entretanto, assim como concede poderes, também carrega um preço a se pagar.

Cada bicho-ruim, ao final de sua ficha, diz o pecado que concede caso sua carne seja consumida e qual o preço a se pagar para usar aquele pecado. Veja no **APÊNDICE C: OS PERIGOS DO NORDESTE - BICHOS-RUIM**.

O personagem pode comer de várias carnes de bicho-ruim, adquirindo diversos pecados e os usando ao longo do dia. Entretanto, Consumir mais do que três pecados tem um efeito cruel: um daqueles pecados passa a fazer parte do personagem de forma definitiva, tanto seu efeito quanto às penalidades.

Se um personagem come três carnes diferentes, rola-se 1D3 para definir qual será o definitivo.

Se o personagem comer duas carnes iguais e uma terceira diferente, rola-se 1D3 para definir qual será o definitivo, sendo dois resultados para o mesmo pecado.

Se o personagem comer três carnes iguais, aquele será o efeito permanente.

Existe outra consequência para quem escolhe o caminho do pecado permanente: nenhum santo mais ouvirá suas preces e será visível em seu corpo o caminho escolhido, para que todos saibam que você é um pecador.



08. Os diabos Usando daeguns do nordeste

Os Daeguns

Assim como existem santos nos céus, há também espíritos que habitam um lugar próximo da terra, chamado por muitos de Posalém. Esses espíritos, chamados de daeguns, são motivo de muita conversa entre os religiosos: uns dizem que são almas de mortos que ainda vagam, outros acham que são espíritos nascidos do outro lado, ou até as duas coisas.

Os daeguns costumam aparecer quando alguém cede às próprias sombras — traição, ganância, inveja, mentira. Eles não forçam nada, apenas reagem: quanto mais a pessoa repete essas ações, mais o espírito se fortalece, podendo se manifestar em sonhos, visões ou até fisicamente, se for dos mais travessos. Por outro lado, também podem surgir diante de quem tenta se superar, como uma prova para fortalecer, não para derrubar.

Por causa dessa natureza complexa, alguns mais despirocados chamam eles de diabos, mas isso vai de cada caso. De qualquer forma, os daeguns não parecem se importar.

Mas não têm forma certa: quem teme, vê um monstro; quem busca redenção, pode vê-los como guias. Mas o essencial é saber: não dá pra culpar o daegum — ele só aparece, não causa.

O conceito dos daeguns pode ser algo complexo e variar de acordo com a história de cada narradô. Esses seres espirituais estão bem abaixo em poder e hierarquia em comparação com os santos, mas agem de forma independente, raramente tendo algum problema em lidar com alguém que seja vinculado com algum santo.

Assim como o próprio conceito e complexidade dos daeguns, as mecânicas e formas de funcionamento podem variar de acordo com as necessidades. Eles são, acima de tudo, seres reativos, respondendo às emoções e ações dos personagens, sejam os destinados ou até PNJs criados pelo narradô.

Além disso, vale lembrar: são seres do mundo espiritual e, como tal, são bastante poderosos, bem difíceis de se peitar.

Daeguns podem funcionar tanto quanto numa expressão do próprio diabo em *O Auto da Compadecida*, que não aparece para influenciar, mas justamente para julgar e acusar de acordo com as ações cometidas pelos próprios personagens, quando estes diante de Jesus e Maria.

Ou como em *O Homem Que Desafiou O Diabo*, onde o diabo surge não como um vilão clássico, mas a última e grande provação diante de todas as adversidades.

Algumas sugestões de uso e efeitos de daeguns são:

1. DAEGUM, PRESENTE!

Considere o estado emocional do grupo de personagens-jogadores, de um conjunto de indivíduos em um local específico, ou até mesmo de uma vila inteira. A presença de um daegum pode ser mais ou menos ativa dependendo dos ânimos predominantes.

• Em situações de angústia, medo ou tensão extrema, o daegum pode causar alucinações, paranoias ou delírios



visuais, exigindo um teste de Determinação (Dificuldade 30) para resistir.

Em momentos de esperança ou união emocional, o daegum pode agir como um eco da confiança coletiva, permitindo um auxílio sobrenatural: há uma chance de 50 de um jogador poder re-rolar um teste importante.

2. DE CONFIANÇA ME ALIMENTO!

Considere as ações recentes dos personagens e o estado emocional individual de cada um.

Mesmo em uma situação aparentemente tranquila, a presença de um daegum pode intensificar conflitos internos ou tensões mal resolvidas.

- O narradô pode solicitar que um personagem em específico realize um teste de Determinação (Dificuldade 30). Se falhar, ele recebe 1 ponto de Desalento.

- Entretanto, caso o personagem tome uma ação genuína de superação emocional ou resiliência, o daegum pode remover o ponto de Desalento e conceder de 1 a 2 pontos de Confiança ao grupo.

POIS FAÇA SEU ACORDO!

Assim como nas histórias de pacto com o diabo, um personagem pode fazer um acordo direto com um daegum.

- O daegum pode, por iniciativa própria, propor um acordo, aproveitando-se das angústias, culpas ou dilemas do personagem.

- As condições do acordo são específicas e potencialmente traiçoeiras. Ele pode conceder poder, informação, proteção, cura ou outros benefícios, mas sempre em troca de algo pessoal.

- Um acordo não pode ser desfeito à força, nem mesmo por um santo. Só pode ser quebrado mediante um pagamento severo ou pela resolução do dilema que levou ao acordo.

Importante: Se o personagem for vinculado a um santo, o acordo pode:

- Romper imediatamente o vínculo, ou;
- Manter o vínculo com penalidades severas, a critério do narradô.



09. A Ficha Coletiva

No sertão, alguns trilham caminhos moldados pela sorte, mas só quem confia uns nos outros alcança grandes feitos. Os personagens-jogadores são chamados de destinados não por terem um futuro imposto, mas por abraçarem e moldarem o próprio destino.

Porém, no Nordeste, ninguém vence sozinho. É com aqueles que escolhem caminhar juntos que as grandes histórias ganham vida. A confiança é mais que fé: é a certeza de que, unidos, podem enfrentar qualquer desafio.

Além das fichas individuais, o grupo compartilha uma ficha coletiva, onde ficam os Pontos de Confiança, um recurso que pode mudar o rumo da peleja em nome de algo maior. Diferente da vida, sede ou crença, eles não se recuperam com descanso ou milagre. Só são ganhos quando o grupo supera juntos grandes desafios, como vencer uma lenda ou alcançar uma vitória marcante. O narradô pode premiar até 1 Ponto de Confiança por feito desses.

Mas falhar também deixa marcas. Pontos de Desalento surgem quando o grupo fracassa em missões ou objetivos. Eles representam a perda de esperança, afetando tanto o personagem quanto o grupo. Quanto mais desalento se acumula, mais os ânimos se enfraquecem, abrindo espaço para dúvidas e sombras.

Pontos de Confiança

O grupo começa com 4 pontos de confiança e pode acumular até o limite de 8 pontos, que podem ser gastos em três níveis de influência narrativa, sendo Simples, Incrível e Inacreditável. Para cada nível, existe um custo e quanto maior, mais drástica a alteração nos rumos da história.

INFLUÊNCIA SIMPLES (2 PONTO DE CONFIANÇA)

Uma influência simples proporciona efeitos sutis, que não afetam de forma drástica a peleja, mas dá ao personagem uma pequena vantagem ou mudança de circunstância favorável. Alguns exemplos de influência simples são:

1) Em meio a uma conversa tensa com um coronel, o personagem tem sucesso, de maneira sutil, em convencê-lo a reconsiderar uma decisão de forma favorável para o personagem ou seu grupo, ganhando mais tempo para se livrar de uma situação problemática.

2) Às vezes, em meio às viagens pelo nordeste, os perigos que lhe rodeiam podem ser muito intensos e acampar à plena vista pode não ser uma boa ideia. O personagem pode encontrar uma toca abandonada de algum animal do nordeste, garantindo segurança ao grupo e, quem sabe, algum recurso proveitoso.

3) O grupo está sendo caçado por alguma acusação e precisam passar despercebidos pela cidade onde os guardas estão lhes procurando. Por coincidência, as ruas na área por onde precisam passar estão mais desertas justo naquele momento, garantindo uma passagem tranquila.



INFLUÊNCIA INCRÍVEL (3 PONTOS DE CONFIANÇA)

Uma influência incrível traz impactos mais perceptíveis à história, tendo efeitos em circunstâncias que podem impactar de forma mais direta o andar da carroça.

1) No meio de uma confusão, alguém atira contra um personagem e este, ao tentar se esquivar, tem uma falha crítica, transformando o acerto do inimigo em um acerto crítico. Mas a confiança em seu santinho é grande e a bala atinge justamente o colarzinho do santinho, negando parte ou até o dano por completo.

2) Um seguidor da URSAL convenceu uma multidão a linchar uma pessoa inocente e todos bem sabem que, uma vez que a URSAL entra na cabeça das pessoas com suas loucuras religiosas, é difícil convencer do contrário. Mas, ainda assim, com fala inspiradora e confiança, o personagem consegue convencê-los a reconsiderar e, até mesmo, verem a lucidez novamente.

3) Em meio à um complexo de cavernas, sendo caçados por algum Tejuacu Ardente e sem mais nenhuma esperança, o personagem usa da confiança para encontrar uma rota alternativa que lhes leva direto para saída ou ao ponto que querem, evitando o bichão que tá caçando eles e até mesmo outros problemas no caminho.

INFLUÊNCIA INACREDITÁVEL (5 PONTOS DE CONFIANÇA)

Aqui, a influência inacreditável é capaz de mudar até mesmo as bases da situação de forma extraordinária, podendo afetar um cenário por completo. Usar de influência inacreditável é algo incrível e beira até um milagre, mas existe um problema: coisas inacreditáveis não acontecem sempre e, às vezes, pode nos fazer questionar se teremos uma outra oportunidade como aquela ou, até mesmo, se tudo que aconteceu agora não foi por mérito próprio, mas só pura sorte: caso seja feito o uso de influência inacreditável, o personagem em

questão ou o grupo recebem 1 Ponto de Desalento.

01) Um grupo de cangaceiros está bem no encalço dos personagens e as chances de sucesso são muito pequenas. Mas, quem sabe, alguma coisa aparece, como um Tejuacu Terra-Seca ou, quem sabe uma lenda? Seja lá qual for a solução, a situação muda completamente e os personagens fogem sem dificuldade.

02) No meio de uma negociação crucial, o personagem invoca uma lembrança poderosa ou uma palavra de autoridade que desarma a situação completamente, inclinando o poder a seu favor.

03) O personagem e seus aliados estão em uma batalha perdida contra um inimigo poderoso. Por uma virada inesperada, um grupo de aliados surge para ajudar, alterando o desfecho do combate.

Pontos de Desalento

Mesmo usando os pontos de confiança, nem sempre as coisas saem muito bem. Situações de perda, o uso falho da Confiança, a quebra da regra com um santo, um ato de traição entre os próprios membros, o fracasso em objetivos pessoais ou coletivos resultam na sensação de derrota, de incapacidade resultam em desalento.

Cada personagem, na ficha, pode chegar até 3 Pontos de Desalento e, o grupo, somando com os pontos individuais, pode chegar até 8 Pontos de Desalento. O desalento tem efeitos individuais e coletivos. Um personagem desanimado pode influenciar seus colegas por inteiro e, estes, podem sentir que o destino que estavam construindo talvez tenha uma base menos sólida do que imaginavam.



O ABALO PESSOAL

A nível individual, existem três impactos para os pontos de desalento, sendo:

DESCONFIANÇA (1 PONTO DE DESALENTO)

O personagem começa a duvidar de si. Logo após um descanso, deve fazer um teste de Determinação com desvantagem. Caso falhe, ele tem medo de fracassar até o fim de seu próximo descanso. Ele não se beneficia de nenhum efeito que lhe dê vantagem em testes de talento, mas ainda pode receber bônus.

RECEIO (2 PONTOS DE DESALENTO)

A dúvida agora é constante. É só questão de tempo até você falhar com aqueles que confiam em ti. Logo após um descanso, deve fazer um teste de Determinação com desvantagem. Caso falhe, além de não se beneficiar de nenhum efeito que lhe dê vantagem em teste de talento, em situações de combate, o personagem congela receoso, agindo apenas a partir do segundo turno.

DESALENTO (3 PONTOS DE DESALENTO)

Não resta dúvidas: você fracassou, não importa o que os outros digam ou o quanto tentem lhe animar, você sente, no fundo da alma, que você falhou com o destino. Enquanto nessa situação, o personagem sofre automaticamente das duas condições anteriores e não se beneficia de nenhum efeito que lhe dê bônus nos testes.

O ABALO COLETIVO

A nível coletivo, existem três impactos para os Pontos de Desalento, sendo:

TROPEÇANDO (3 PONTO DE DESALENTO)

O grupo sente que algo está errado. Podem até ter ido bem em algumas coisas, mas foi mérito deles ou apenas acaso? O grupo sofre uma penalidade de -5% em

todos os seus testes enquanto nessa situação.

DESEQUILÍBRIO (5 PONTO DE DESALENTO)

Algo realmente está errado e não é com o ambiente ao seu redor: mas com vocês próprios. As dúvidas consomem suas mentes e, agora, até mesmo a fé. Além do efeito anterior, todos do grupo tem 5 pontos de crença reduzido do valor máximo enquanto nessa situação.

DESESPERANÇA (8 PONTO DE DESALENTO)

Do que adianta tudo que vocês fizeram até agora? A verdade é clara: vocês só tiveram sorte. Se vocês são destinados a algo, é com certeza ao fracasso. O grupo sofre uma penalidade de -10% em todos seus testes, tem 7 pontos de crença reduzido do valor máximo e, em situações de combate, agem apenas a partir do segundo turno, não importa efeitos de Destino, Estrada e/ou Milagres.

VOLTANDO A ACREDITAR

Para diminuir os Pontos de Desalento, existem duas formas: uma delas é gastando pontos de confiança para reduzir os Pontos de Desalento ou, ao terem sucesso numa situação que lhes concederá pontos de confiança, optarem por diminuir a quantidade de pontos de desalento igual a quantidade de confiança que ganhariam.



10. Regras Tempo

O tempo num universo de RPG é relativo e fictício: ele não tem nada a ver com o tempo que se passa no nosso mundo real. Ele é variável de acordo com a narração ou situação em que a história se encontra.

Uma rodada leva cerca de seis segundos dentro do jogo e todos os turnos acontecem dentro dessa faixa de tempo. Portanto, um minuto equivale a seis rodadas.

SOBRE TEMPO

A contagem de tempo no Nordeste Esquecido é um ponto essencial, pois influencia em toda questão de sobrevivência e administração de recursos. A cada oito horas, os personagens perdem 1 ponto de sede. Se o personagem perder todos os pontos de sede, ele morre. A nível de narrativa, a água deve ser, quase sempre, escassa.

Descanso e Recuperação

Um descanso equivale a 8h, onde o personagem não realizará nenhuma ação que requer muito esforço e dormirá o tempo que for necessário (cerca de 6 horas, no mínimo). Caso não descanse por um dia, o personagem recebe a condição Atrasado que só é removida após um descanso. No segundo dia sem dormir, recebe também a condição Confuso. No terceiro dia, recebe também a condição Doente. Na quarta em diante, o personagem faz

teste de Resiliência sem redutor ou vantagem, com dificuldade de 10, que dobra de valor a cada dia extra. Ao falhar, o personagem cai na condição Inconsciente por algumas horas e, ao acordar, levanta com as três condições anteriores, que só serão removidas quando ele tiver feito um descanso.

A vida no Nordeste Esquecido não é das mais fáceis, menos ainda quando você se machuca. Pontos de vida são recuperados apenas com cuidados médicos, milagres, comida e descanso. Em um descanso, recupera $2D4+PAR$. Um teste bem-sucedido de Doutô pode recuperar 2DB de um personagem. Um personagem que seja alvo do teste de Doutô só pode se beneficiar do efeito desse talento uma vez a cada descanso.

Pontos de crença podem ser recuperados por completo após um descanso. Uma vez por dia um personagem pode recuperar $2DB+(FÉ/2)$ após gastar uma hora do dia rezando.

Pontos de sede se recuperam apenas ingerindo água, com milagres ou com alguma habilidade específica de destino. A contagem de tempo no Nordeste Esquecido é um ponto essencial, pois influencia em toda questão de sobrevivência e administração de recursos. A cada oito horas em viagem, pelepas, entre outros, os personagens perdem 1 ponto de sede. Se o personagem perder todos os pontos de sede, ele morre. A nível de narrativa, a água deve ser, quase sempre, escassa.

Caso o personagem esteja num ambiente favorável, como sua casa ou numa hospedagem, onde possa descansar com tranquilidade, sem preocupações ou nervosismo, o narradô pode considerar a perda de 1 ponto de sede a cada doze horas.



Movimentação

A movimentação define o quanto as criaturas conseguem se locomover por rodada. Cada criatura tem seu valor de movimento-base na ficha. No caso dos jogadores, que jogam como humanos, todos têm como padrão 7Qs de movimentos, exceto se algum destino definir um valor maior ou menor.

Q é uma medida própria que utilizamos em todo jogo. Em geral, jogos que envolvem combate necessitam de um grid para ajudar no posicionamento e movimentação dos personagens.

Para auxiliar na melhor compreensão das unidades, 1Q equivale a 1,5m ou a 5ft.

Esse número representa a movimentação média do personagem. Ela não determina ou representa o esforço feito por ele, caso esteja correndo uma maratona ou disputando corrida.

Além disso, é importante ressaltar que andar na diagonal consome o dobro de Qs.

Correndo do inimigo

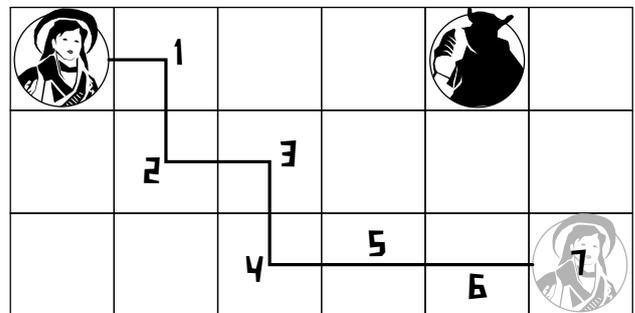
Durante uma briga, você pode se movimentar livremente no campo. No entanto, caso esteja dentro da área de ameaça de inimigos, perde 1MOV para cada oponente. Considere que isso seria eles dificultando que você se afaste.

Por exemplo, caso você esteja cercado por 3 inimigos adjacentes a você, seu movimento total cai de 7MOV para 4MOV. A redução de MOVs é considerada até o limite de 1Q.

Área de Ameaça?

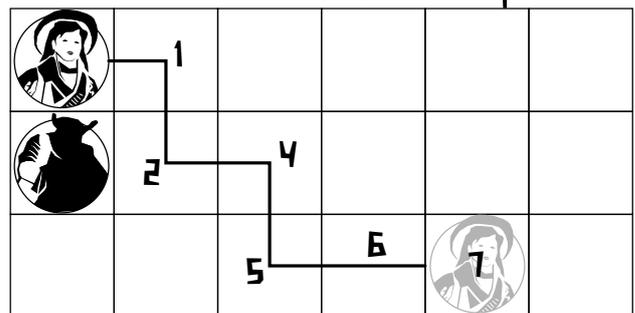
Área de Ameaça é considerada o alcance de ataque corpo a corpo de um oponente. Um cabra que esteja usando uma peixeira tem como área de ameaça 1Q, ou seja, estando adjacente ao alvo. Já um inimigo que esteja usando uma lança, tem sua área de ameaça sendo 2Qs, devido a arma usada. Bichos de categoria grande ou imensa possuem alcance de 2Qs. Já criaturas colossais ou titânicas têm 3Qs de alcance.

fora da área de ameaça



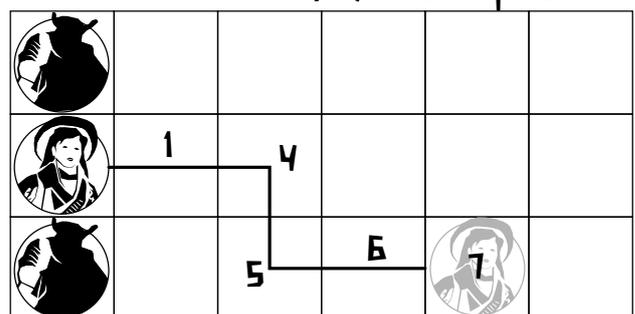
total: 7Qs de movimento

área de ameaça, exemplo 01



total: 6Qs de movimento

área de ameaça, exemplo 02



total: 5Qs de movimento



Terrenos difíceis

Terrenos considerados difíceis consomem o dobro de movimentação por cada \square . Portanto, se um personagem com 7 \square s de movimento tentar atravessar um terreno difícil, cada \square percorrido equivalerá a 2 \square s, reduzindo seu MOVIMENTO total para 3 \square s (o valor é arredondado para baixo). Tentar escalar um morro muito íngreme ou uma parede também é considerado um terreno difícil.

Nadar consome o triplo de movimento. Portanto, um personagem com MOV 07 conseguirá se locomover apenas 2 \square s.

É importante considerar que, mesmo que seja uma criatura imensa, ocupando 9 \square s, cada avanço que ela dá lhe movimenta em 1 \square de distância.

Testes de talento

Para realizar um teste de talento, o personagem rola um D100. O teste é bem-sucedido quando o resultado é igual ou inferior ao valor de seu talento.

Exemplo: Se o personagem possui 70 no talento, ele obtém sucesso com qualquer resultado entre 1 e 70.

Nos testes de confronto, além de rolar o D100, o personagem deve somar à sua rolagem a dificuldade do confronto, que pode ser:

O valor do talento do oponente;

Um valor fixo definido pela situação.

Para que o personagem tenha sucesso no confronto, a soma do resultado da rolagem e da dificuldade deve ser igual ou inferior ao seu talento.

Exemplo:

O personagem possui 70 no talento;

A dificuldade é 20 (seja o talento do oponente ou um obstáculo definido pelo mestre);

Assim, após rolar o D100, o personagem soma +20 ao resultado;

Para ter sucesso, essa soma deve ser igual ou inferior a 70.

Essa mecânica se aplica para todos os testes de talento, sejam gerais, de luta ou ventura, conforme visto no capítulo 04. A FICHA INDIVIDUAL - TALENTOS - CONFRONTOS.

No entanto, podem ocorrer situações onde PNJs atacam PNJs. Nestes casos, considera-se a mecânica de aliados, que será explicada mais à frente.

Vantagens, desvantagens, redutores e dificuldades

Em algumas situações, você verá que um personagem fará os testes com VANTAGEM ou com DESVANTAGEM.

Quando um personagem fizer um teste com VANTAGEM, joga dois dados de dezena e considera o dado de dezena com o melhor resultado. Já quando um personagem faz o teste com DESVANTAGEM, joga dois dados de dezena, porém considera o pior resultado. Para





PNJs, joga 3D10 e considera-se os dois melhores valores quando em vantagem, e os dois piores valores quando em desvantagem. Em casos em que ao menos uma vantagem e uma desvantagem ocorram para o mesmo teste, considera-se o teste normal. Além disso, testes de vantagem e desvantagem não são cumulativos.

Portanto, se algo fornece duas vantagens ao personagem, ele joga apenas um dado de vantagem.

Em outros casos, existem **REDUTORES** e **DIFICULDADES**. Redutores reduzem o resultado da rolagem, enquanto dificuldades se somam à rolagem. Para demais situações, o narradô pode considerar para casos pouco difíceis 5 de dificuldade; difícil 10 de dificuldade, muito difícil 20 e quase impossíveis 30. Diferente de vantagens e desvantagens, redutores e dificuldades são cumulativos. Portanto, se um jogador recebe um redutor (5) por uma habilidade própria, redutor (10) por causa de um aliado (veja mais a frente sobre aliados) e redutor (15) por causa da habilidade de outro jogador, ele terá, em sua jogada, redutor (30).

Batalha

Primeiro: em NERPG, os combates PJ x PJ são altamente desencorajados. Isso porque esse jogo é sobre união. É sobre nós contra eles. Enquanto andarem juntos em rumo aos seus destinos, devem trabalhar em equipe para fazê-los acontecer. Caso contrário, é melhor que busquem destinos separados.

Os combates são definidos por turnos e rodadas. Apesar do tempo sugerido de 6 segundos por rodada, vale reforçar que o tempo dentro dela é elástico, onde todos podem agir de acordo com todas as ações que sejam possíveis para si. Todos os jogadores têm chance de, durante a rodada, completar ao menos uma ação, sendo esta realizada em seu turno, exceto em casos em que algo lhe impeça, como alguma condição.

Quando todos os PJs e PNJs terminarem seus turnos, a rodada de conflito acaba, e outra se inicia.

Iniciativa

Assim que temos o início da rodada do combate, todos os personagens (tanto dos jogadores quanto os controlados pelo narradô) jogam 1D10 e somam com a **LIGEIREZA** para determinar a ordem de ação, do maior para o menor valor. Caso dois indivíduos tenham a mesma Iniciativa, vence quem tiver maior **LIGEIREZA**. Caso tenham o mesmo valor, a prioridade é do PJ.

Críticos

Críticos podem ser causados por qualquer tipo de ataque e são melhor explicados na tabela de armas, no capítulo 06. EQUIPAMENTOS E RECURSOS - ARMAS.

No entanto, os críticos descritos antes funcionam para jogadores. No caso de PNJs, quando estes atacam, o acerto crítico deles acontece quando um jogador tem uma **FALHA CRÍTICA**. Ela ocorre quando o resultado do teste for entre 96 a 100, independente da chance de acerto.

Morrendo

Seus pontos de vida (PV) definem o quão longe está da morte. Quanto mais dano você sofre, mais pontos perde. Quando seu personagem chega entre 0PV a -10PV, ele cai na condição Inconsciente. Se, até o início de seu próximo turno, ninguém realizar um teste bem-sucedido de doutô, nem usar algum milagre para curá-lo, o personagem morre. Apesar de a comida servir para curar, não adianta muito forçar alguém inconsciente a comer. Caso o dano sofrido lhe coloque abaixo de -10PV, considera-se uma morte imediata.





Fogo Cruzado

Enquanto os personagens estão lutando em meio a vários outros e o tiroteio tá saindo a torto e a direita, muitas vezes um tiro errado pode acabar acertando quem você não queria... ou talvez seja exatamente este o objetivo.

Durante um combate, sempre que um personagem realiza um ataque a distância e o alvo esquiva, o projétil continua seguindo em frente. Caso haja alguém no caminho, considerando uma linha reta sendo traçada usando como início o centro do personagem ativo e a direção da linha sendo o alvo que esquivou, o ataque é considerado como algo furtivo para quem estiver na linha.

Caso um jogador-personagem esteja na linha, ele faz teste de esquiva ou bloqueio com desvantagem.

Ações

As Ações são aquilo que os jogadores declaram fazer ao longo do jogo, em especial, em momentos de combate. A cada rodada, os personagens podem realizar uma vez cada uma das cinco ações descritas abaixo, para melhor gerenciamento em combates, exceto caso algo lhe impeça de realizar uma ou mais das ações:

• **Ação Padrão:** uma ação que requer mais elaboração ou esforço para realizar. Geralmente utilizada para ataques, ativar alguma habilidade ou uso de itens, como beber água, comer, consumir um item de crença. Ao longo do texto de cada talento, demos diversos exemplos de usos deles e quais ações consomem. Além disso, você pode:

1) Preparar: uma ação preparada permite que o

indivíduo defina um uso de sua Ação Padrão para caso algum evento aconteça fora de seu turno. A ação preparada finaliza caso o evento ocorra até o início de seu próximo turno.

2) Trocar de arma: gasta-se sua Ação Padrão para guardar uma arma que esteja em mãos e pegar outra para utilizar.

3) Retomar fôlego: gasta-se sua Ação Padrão para recuperar todos os pontos de defesa perdidos antes do quarto ponto, exceto se seu Destino definir algo diferente.

• **Ação de Movimento:** refere-se à movimentação do personagem, como se deslocar dentro do ambiente ou coisas semelhantes, seja caminhando, se rastejando, etc. Alguns usos de Ação de Movimento que podem já ter sido comentadas em outros momentos no livro são:

1) Apontar: você mira num alvo dentro do alcance da arma usada, com maior precisão e empenho. Ao fazer isso, ganha redutor (5) em seu talento para acertar neste turno.

2) Levantar: levantar do chão, de uma cadeira, cama, rede, gastam metade de sua Ação de Movimento.

3) Mexer num item: muitas vezes, mexer em algum item gasta Ação de Movimento. Pegar um item dentro de sua mochila, pegar uma flechar e colocá-la no arco, entre outros.

4) Movimentar-se: você se movimenta, percorrendo uma distância igual ao seu deslocamento (no caso de humanos, 70s padrões).

5) Largar item: ao invés de guardar e pegar outra arma, o que consome sua Ação Padrão, pode apenas deixar a arma em mãos cair e pegar outra para utilizar.

• **Ação Secundária:** representa ações de curto espaço de tempo específicas para ativação de alguma habilidade ou efeito.





• **Ação Livre:** essa ação se refere a coisas que podem ser feitas rápido ou simples o bastante para não consumir tanto tempo ou energia dos personagens. Também pode ser usada para ativação de habilidades mais simples, caso informado.

1) **Atrasar:** você diminui sua Iniciativa de forma voluntária pelo resto do combate. Você pode tanto especificar qual valor novo de Iniciativa ou apenas definir antes ou depois de quem você agirá. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Atrasar sua Iniciativa pode ser útil para avaliar o que amigos e inimigos farão, seja para decidir o que você mesmo fará, ou para se aproveitar para utilizar alguma habilidade ou criar uma estratégia. O limite de redução de sua Iniciativa é até seu valor de LIGEIREZA. Por exemplo: caso você tenha 14 de LIGEIREZA e sua Iniciativa foi o total de 19, significa que você pode reduzir seu valor de Iniciativa até 14.

2) **Falar:** falar é uma ação livre. No entanto, em combates, falar é ação livre desde que em frases curtas, no máximo duas. Acima disso, como numa Oração, deixa de ser ação livre.

3) **Jogar-se no chão:** você recebe a condição Caído sem sofrer dano por simplesmente se jogar no chão desde que se jogar no chão não implique em pular de um penhasco em direção ao chão.

4) **Largar um item:** deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre, desde que sem estar mirando ou tentando acertar algo específico.

• **Ação Forçada:** essa ação, ao custo de 1 Ponto de Sede, permite repetir uma das quatro ações anteriores no mesmo turno.

• **Ação Completa:** essa ação demanda mais tempo e elaboração. Para isso, ela gasta Ação Padrão e Ação de Movimento do personagem, mas ainda permite o uso de Ação Secundária, Livre e Forçada, bem como testes que não consomem ação, como esquiva e bloqueio.

1) **Golpe de misericórdia:** você realiza um ataque mortal contra alguém que esteja adjacente e indefeso (como na condição "Incapacitado" ou "Inconsciente", por exemplo). Esse ataque é um acerto crítico garantido. Além do dano, a vítima, caso seja humano, tem 60 de chance de morrer no mesmo instante. No caso de um animal do nordeste, tem 50 de chance. Um bicho-ruim tem 40 de chance e, por fim, lendas têm 30 de chance.

As ações não podem ser substituídas umas pelas outras. Cada ação é específica para aquele uso. A única ação que permite replicar outras é a Ação Forçada. Porém, ações podem ser mescladas num único ato, sendo realizadas ao mesmo tempo. Por exemplo, um jogador que tenha 7Qs de movimento pode iniciar sua Ação de Movimento andando 3Qs, realizar a Ação Padrão, terminar sua Ação de Movimento andando mais 4Qs e usar Ação Forçada para realizar outra ação de seu interesse, por exemplo.

Aliados

Em *Nordeste Esquecido*, personagens podem conquistar a lealdade de aliados, que lhes acompanharam em momentos de sua peleja, seja pela amizade, pelo dever ou pela necessidade. Eles não estarão junto ao grupo por todo tempo, mas sim para participar de parte da história e fornecer algum suporte se necessário.

Aliados possuem uma ficha diferente e seus atributos funcionam semelhante aos demais seres. Para facilitar, aliados em geral são representados por uma categoria funcional, um modificador base e suas ações de apoio. Também podem ser alvos de perigos, tanto em combate quanto em situações narrativas (armadilhas, venenos, colapsos, etc).





Aliados funcionam concedendo redutores ou bônus em certas jogadas. Sempre que um jogador decide utilizar um aliado, utiliza sua Ação Secundária (e 2 pontos de crença com bichos-ruim em caso de adestramento, como dito no Apêndice C - Adestrando criaturas). O aliado poderá:

- **Conceder redutor:** o jogador reduz em sua jogada o valor igual ao valor do talento disponível na ficha do aliado. Digamos que o aliado possui Embromação (10). Isso significa que, caso o jogador queira fazer um teste de Embromação, terá um redutor (10) em seu teste.

- **Conceder bônus no ataque:** o jogador escolhe entre reduzir sua jogada de ataque o valor igual ao valor do talento disponível na ficha do aliado ou adicionar em seu ataque o dano do aliado.

- **Conceder bônus na defesa:** o jogador escolhe reduzir sua jogada de bloqueio ou esquiva igual ao valor do talento disponível na ficha do aliado com seu talento correspondente, caso haja.

- **Conceder movimento:** em caso de uma criatura que sirva como montaria, o jogador utiliza a movimentação da criatura ao invés da sua.

- Concede redutores em perícias gerais, como sociais, furtivas ou intelectuais.

- **Aperriado**

- Funciona como montaria.

- Utiliza seu valor de movimentação ao invés do valor que o jogador possui.

Categorias

Cada aliado criado pode se encaixar em uma das três categorias a seguir:

- **Comum.** Tem algum conhecimento básico naquele tipo de situação. Fornece redutor (10);

- **Hábil.** Tem um conhecimento moderado naquele tipo de situação. Fornece redutor (15);

- **Veterano.** Tem altíssimo conhecimento naquele tipo de situação. Fornece redutor (25).

Criando aliados Ações e limites

Para criar aliados, pode-se considerar as seguintes funções, as quais o aliado pode ter mais de uma:

- **Arretado**

- Especializado em combate. Ele pode ajudar os personagens durante confrontos.

- Atacantes concedem redutores em talentos de luta e/ou adicionam bônus no dano.

- **Especialista**

- Habilidade em ações fora de combate.

- Aliados utilizam ação secundária para realizarem uma única ação;

- Aliado não joga a iniciativa. No momento em que um jogador utilizar o aliado, aquele momento se torna sua iniciativa;

- Um aliado pode possuir algum tipo de aprendizado, que consome pontos de arrêa;

- Um aliado não age de forma autônoma: ainda que o narradô lhe interprete e aja em momentos mais narrativos, o uso de suas habilidades é decidida pelo grupo, sendo necessário estar também ao alcance para realizar a ação desejada.



Aprendizados Cura, riscos, pontos e despedidas

Aliados podem ter aprendizados, que consomem uma quantidade de pontos de arrêa sendo custo 1 para aprendizados mais simples até 4 para mais complexas. Todo aliado pode ter, pelo menos, um aprendizado.

Aliados também sofrem

Ainda que aliados venham para auxiliar os personagens no jogo, eles não são intocáveis. Podem ser alvos de ataques, armadilhas, venenos e outras ameaças. Para resistir, utilizam o seguinte procedimento:

Teste de Resistência de Aliado

Quando um aliado é alvo de uma ameaça (ataque de um inimigo, queda, veneno), um jogador é escolhido para realizar um teste por ele. O teste é feito com base na seguinte fórmula:

$$\text{Valor máximo} = 50 + \text{modificador do aliado}$$

O jogador rola o d100. Se o resultado for igual ou inferior ao valor máximo, o aliado resiste com sucesso. Por exemplo: um inimigo desfere um golpe contra o aliado. O ataque tem dificuldade (15) e o aliado tem esquiva (20).

$$\text{Valor máximo} = 50 + 20$$

$$\text{Valor máximo} = 70$$

O jogador escolhido joga o d100 e segue o procedimento que faria normalmente. O valor máximo que deve obter é 70, sendo que a rolagem do dado será somada com a dificuldade do ataque (15).

Se o resultado for superior, o aliado sofre as consequências narradas pelo narradô, podendo ser ferido, incapacitado ou até morto, conforme a gravidade da situação.

despedidas

- Aliados feridos podem ser tratados;
- Aliados possuem pontos de vida e crença variáveis;
- Pontos de defesa se recuperam no início do turno do aliado;
- Aliados podem abandonar o grupo por diversos motivos, como ser tratado mal, perder a confiança nos confrades, conflitos com outros aliados, objetivo pessoal se completar ou apenas ser dispensado pelo grupo;
- A depender do aliado, ele pode se voltar contra o grupo, tornando-se um inimigo.



Complicações

Asfixia

Um personagem pode se asfixiar por diversas situações, seja alguém lhe enforcando, por causa de algum gás ou afogamento. Um personagem nessas situações, aguenta segurar o fôlego por uma quantidade de rodadas igual a $PARR/3$, arredondado para cima.

Por exemplo: caso seu personagem tenha 14 de PARRUDEZ, significa que ele aguenta segurar o fôlego por 5 rodadas.

Após esse período, o personagem começa a perder 3DVV por rodada, até sair daquela situação ou morrer.

Um personagem, caso esteja preparado, aguenta por mais 1DV rodadas. Neste caso, ele deve gastar uma Ação Completa na rodada anterior à situação para segurar o fôlego.

Combate em água

Qualquer ataque a distância feito com arma perfurante ou projétil tem seu alcance reduzido para 2Qs após entrar na água, considerando o alcance total da arma. Armas não-perfurantes têm seu dano reduzido pela metade.

Fogo

Personagens podem sofrer dano de fogo de diversas formas. Às vezes ele pode tropeçar e cair em cima da fogueira, assim como alguém pode lhe banhar de cachaça e acender um fósforo. Um personagem que foi ateadado fogo está na condição Incendiado. Consulte condições no apêndice B: Condições. O funcionamento do dano por fogo segue a mesma lógica de ácido.

Queda

Dano de queda funciona da seguinte forma: nos primeiros 3Qs de altura, o personagem sofre 2DV de dano. A cada 3Qs a mais, o valor dobra. Portanto, se um personagem cai de uma altura de 9Qs, ele sofre 6DV de dano. O dano sofrido em queda não é negado por Absorção. Além disso, fica na condição Derrubado.

Um teste bem sucedido do talento Equilíbrio reduz o dano da queda em 2DV.



Apêndice A

Condições

Agarrado

Um indivíduo agarrado tem seu MOV reduzido a zero e qualquer ação que envolva se mover é considerada uma falha automática. O personagem ainda pode realizar uma Ação Padrão. A condição finaliza caso quem lhe agarrou solte ou o agarrado tenha sucesso num confronto (Atletismo x Atletismo), que pode ser realizado uma vez por rodada, ao custo da Ação Padrão.

O personagem que agarra não é capaz de atacar com o membro que agarra.

Apavorado

Um personagem que fica apavorado por outra criatura tem desvantagem ao atacar o alvo de seu medo. Em caso do atacante ser um PNJ, o alvo faz teste de esquiva ou bloqueio com vantagem. O personagem apavorado pode se mover normalmente, mas nunca pode terminar seu turno mais perto do que no início.

Atrasado

Um personagem atrasado tem seu deslocamento reduzido pela metade e seus pontos de defesa reduzidos pela metade, ou pontos de ação para PNJs, em um enquanto nessa condição.

Atordoado

Um personagem atordoado perde todas as suas ações em seu turno, podendo apenas falar de forma errônea. Durante esse período, qualquer ataque nele é um sucesso automático.

Confuso

Um personagem confuso realiza qualquer teste com desvantagem. Em caso de PNJ, qualquer teste realizado contra ele é feito com vantagem. Todos os seus pontos de talentos são reduzidos pela metade.

Cego

Um personagem cego não é afetado por nada que envolva visão. Testes que requeiram visualizar algo, tem falha automática. Ao realizar qualquer ataque, o personagem deve ter sucesso em um teste de Percepção com desvantagem ou erra automaticamente. Em caso de PNJ, o alvo esquiva ou bloqueia com vantagem. Qualquer ataque contra um personagem cego é feito com vantagem. Seu deslocamento é reduzido pela metade.

Derrubado

Um personagem derrubado tem seu movimento reduzido para 20 e precisa gastar Ação de Movimento para se levantar. Enquanto estiver derrubado, qualquer teste de ataque realizado por ele é feito com desvantagem. No caso de um PNJ, o alvo realiza testes de esquiva ou bloqueio com vantagem.

Ataques contra um personagem derrubado têm vantagem quando está adjacente. Caso o atacante esteja a mais de 10, os ataques são feitos com desvantagem. Se o atacante for um PNJ, o alvo realiza testes de esquiva ou bloqueio com desvantagem para ataques adjacentes e com vantagem para ataques acima dessa distância.

Acertos críticos com armas contundentes derrubam o oponente, desde que o alvo seja de categorias abaixo ou, no máximo, uma categoria acima de seu tamanho.

Diarreia

Um personagem com diarreia perde 1 ponto de sede por hora. Caso seja um PNJ, considere dificuldade de 5 em todos os talentos a cada hora, cumulativos. Após



acumular 30, ele morre.

Doente

Um personagem doente tem seus PVs máximos reduzidos pela metade. Durante o período em que o personagem estiver doente, deve, a cada 24 horas, fazer um teste de Resiliência com desvantagem, desconsiderando redutores ou dificuldades. Caso falhe, tem seu PV reduzido novamente pela metade. A condição finaliza caso o personagem receba os medicamentos corretos, caso haja. O tempo da condição é reduzido pela metade com um teste bem sucedido do saber douto e materiais necessários, como ervas medicinais, e pode ser realizado nele apenas uma vez por dia, caso haja sucesso.

Encantado

Um indivíduo encantado acredita que o personagem que lhe encantou é seu aliado. Ele lhe ajudará como possível e não atacará os aliados de seu encantador. Caso seja alvo de ataques daquele que lhe encantou ou dos aliados de seu encantador, o efeito cessa.

Envenenado

Um personagem envenenado está sob efeito de algum veneno e permanece assim pela duração do veneno ou, se possível, ser tratado com algum medicamento.

Furtivo

Um personagem que ataca de modo furtivo o faz com vantagem. Em caso de PNJ, o alvo faz teste de esquiva ou bloqueio com desvantagem. Assim que realiza um ataque, deixa de ficar furtivo. Para ficar furtivo, o alvo deve ser bem-sucedido num confronto (Malandragem x Percepção).

Você pode manter sua furtividade ao se mover, desde que diminuindo seu deslocamento pela metade.

Impedido

Um personagem que esteja na condição de impedido tem todo seu movimento reduzido a 0 e não pode se

beneficiar de nada relacionado ao seu movimento. Qualquer ação que envolva talento relacionado a ligeireza é feito com desvantagem.

Imune

Um personagem que possua essa condição não sofre condição ou dano proveniente da sua imunidade. Por exemplo, um personagem imune a dano de fogo não sofre nenhum dano vindo de fontes de fogo. Assim como, se dito que uma criatura é imune à condição Envenenado, ela não sofre nenhum efeito de venenos.

Incapacitado

Um personagem que esteja incapacitado não realiza nenhuma ação. Qualquer ataque contra ele é considerado um acerto crítico.

Incendiado

Um personagem que esteja incendiado sofre 3D4 de dano no início de seu turno. Para sair da condição, gasta sua Ação Padrão para apagar o fogo em seu corpo. Também pode apagar o fogo com 5 pontos de água (2I) para se encharcar ou se submerso em água. Caso tenha gasto os pontos de água ou tenha sido submerso, não sofre novamente dessa condição por até 1D2+1 rodadas.

Inconsciente

Um personagem inconsciente está incapacitado. Além disso, todos os itens que carrega consigo são jogados no chão. Um personagem que for nocauteado – ou seja, quando o personagem está prestes a reduzir o PV do alvo a zero por um ataque corpo-a-corpo não-milagreiro, mas não deseja matá-lo – recebe essa mesma condição.

Um personagem inconsciente, diferente de um personagem incapacitado, pode ser desperto se sacudido ou ferido, desde que o motivo de seu estado inconsciente não tenha sido nocaute. Nesse caso, só recobra a consciência após 1D4 minutos.





Invisível

Um personagem invisível não é visto por outro personagem através da visão comum. Personagens que tentam atingi-lo sofrem das dificuldades da condição Cego, bem como caso sejam alvos do personagem invisível.

Mau-olhado

Um personagem com mau-olhado tem seu valor máximo de PV reduzido em um por dia. Apenas personagens aliados podem fazer teste de Percepção uma vez por dia para notar a condição sob o alvo. Um teste bem-sucedido de Oração feito pelo personagem remove o mau-olhado e retorna seu PV máximo ao valor original. Um rezador pode fazer o teste pelo personagem. Se tiver folha de arruda, faz com vantagem.

Qualquer indivíduo pode colocar mau-olhado no outro, seja de forma proposital ou sem querer. O personagem que coloca mau-olhado no outro tem seu valor máximo de crença reduzido em um por dia até que o efeito seja finalizado.

Ressaca

Um personagem, ao ficar na condição de Ressaca, sofre dificuldade de 10 em todas suas jogadas até ingerir, ao menos, o equivalente para saciar 2 pontos de sede. Pelas próximas 24 horas sob essa condição, perde 1 ponto de sede extra com qualquer efeito ou situação em que gaste ponto de sede.

Resistente

Um personagem resistente sofre apenas metade do dano daquilo que possui resistência. Em caso de resistência a veneno, faz teste com vantagem.

Sangrando

Um personagem sangrando perde pontos de vida fixos por rodada. A quantidade de pontos perdidos pelo sangramento é igual à quantidade de dano mínimo que seria causado pelo ataque. A cada minuto, o personagem

deve fazer um teste de Resiliência. Se for bem-sucedido, estabiliza. Essa condição pode ser finalizada com um teste do saber doutô e Ação Padrão, ou com qualquer milagre de cura.

Surdo

Um personagem surdo não é afetado por nada que envolva audição. Testes que requeiram escutar algo, tem falha automática. Ações que envolvam falar são feitas com dificuldade. Testes de GRA são feitos com desvantagem.

Surpreso

Em casos onde o personagem é surpreso, ele faz seu teste de Iniciativa com desvantagem e age apenas a partir da segunda rodada.

Provocado

Um personagem na condição Provocado é instigado a atacar a fonte de sua provocação. Caso seu primeiro alvo de ataque no turno não seja a fonte de sua provocação, este pode lhe desferir um ataque imediatamente antes, caso esteja adjacente. O personagem provocado pode se mover normalmente, mas nunca pode terminar seu turno mais longe de sua fonte de provocação que no início.





Apêndice B

Regras adicionais

As regras adicionais são opcionais e servem para dar mais profundidade no quesito sobrevivência. Além disso, você aprenderá um pouco mais sobre o cenário.

As escolhas sobre a aplicação delas em jogo cabe ao narradô, desde que deixe claro aos destinados.

Dia, Mês e Clima

Talvez você ainda não tenha percebido, mas o cenário de Nordeste Esquecido funciona como um pós-cataclisma ou pós-apocalipse e tem uma história anterior semelhante a do nosso mundo atual, ainda que com suas particularidades. Quais foram essas particularidades e principais diferenças, infelizmente nenhum personagem (até onde se sabe) tem conhecimento para lhe contar.

O conhecimento do mundo se perdeu por muito tempo, cabendo aos povos sobreviventes da catástrofe não-natural reaprender certas coisas, como a contagem do tempo.

No Nordeste Esquecido, o calendário é dividido em 12 meses e se baseia no ciclo lunar. Os meses são intercalados entre 30 e 29 dias e seus nomes são: Primês, Segumês, Tercês, Quartês, Quintês, Seismês, Setês, Oitês, Nonomês, Deismês, Onsmês e Dosemês.

Quanto às estações, elas funcionam da seguinte

forma e as mecânicas adicionais estarão explicadas com elas. Informações para maior profundidade do cenário estarão na versão final do livro.

ESTAFOGO (TEMPO DO FOGO), dura 118 dias, do Primês ao Quartês. É o período mais quente com temperaturas de até 50 C, com pequenos incêndios repentinos. O ar é tão seco que parece cortar as vias aéreas.

Regra adicional: devido à intensidade da temperatura, os personagens perdem um ponto de sede adicional por dia.

Regra adicional: qualquer teste do saber Sobrevivente para encontrar plantas, frutos, ou coisas do tipo, é feito com desvantagem.

ESTAPÔ (TEMPO DAS CINZAS), dura 118 dias, do Quintês à Oitês. Com temperaturas por volta de 38 C, ainda tem o ar muito seco. O vento se intensifica de leve, levantando nuvens de poeira e cinzas, mas nada muito intenso. No entanto, os reservatórios de água começam a ficar no limite.

Regra adicional: nas cidades, onde os moradores recebem gratuitamente três fichas de água (explicado no "CAPÍTULO DITO: CONHECENDO O DESCONHECIDO - ONDE VIVEMOS - AS QUATRO CIDADES"), as fichas são reduzidas para duas.

Regra adicional: devido à poeira e afins, os personagens devem usar máscaras e óculos para se protegerem melhor da poeira. Caso não estejam usando, devem fazer teste de Resiliência ao fim de um descanso, ignorando qualquer bônus ou vantagem. Caso falhe, fica na condição Doente até o fim do próximo descanso.

ESTASOPRO (TEMPO DOS VENTOS OU TEMPO DOS CEGOS), dura 59 dias, do Nonomês à Deismês. A temperatura abaixa um pouco, por volta dos 35 C, mas o problema está nas correntes de ventos ininterruptas e intensas, que transformam o ambiente com nuvens de poeira e cinzas mais densas, dificultando a respiração e diminuindo a visibilidade.

27

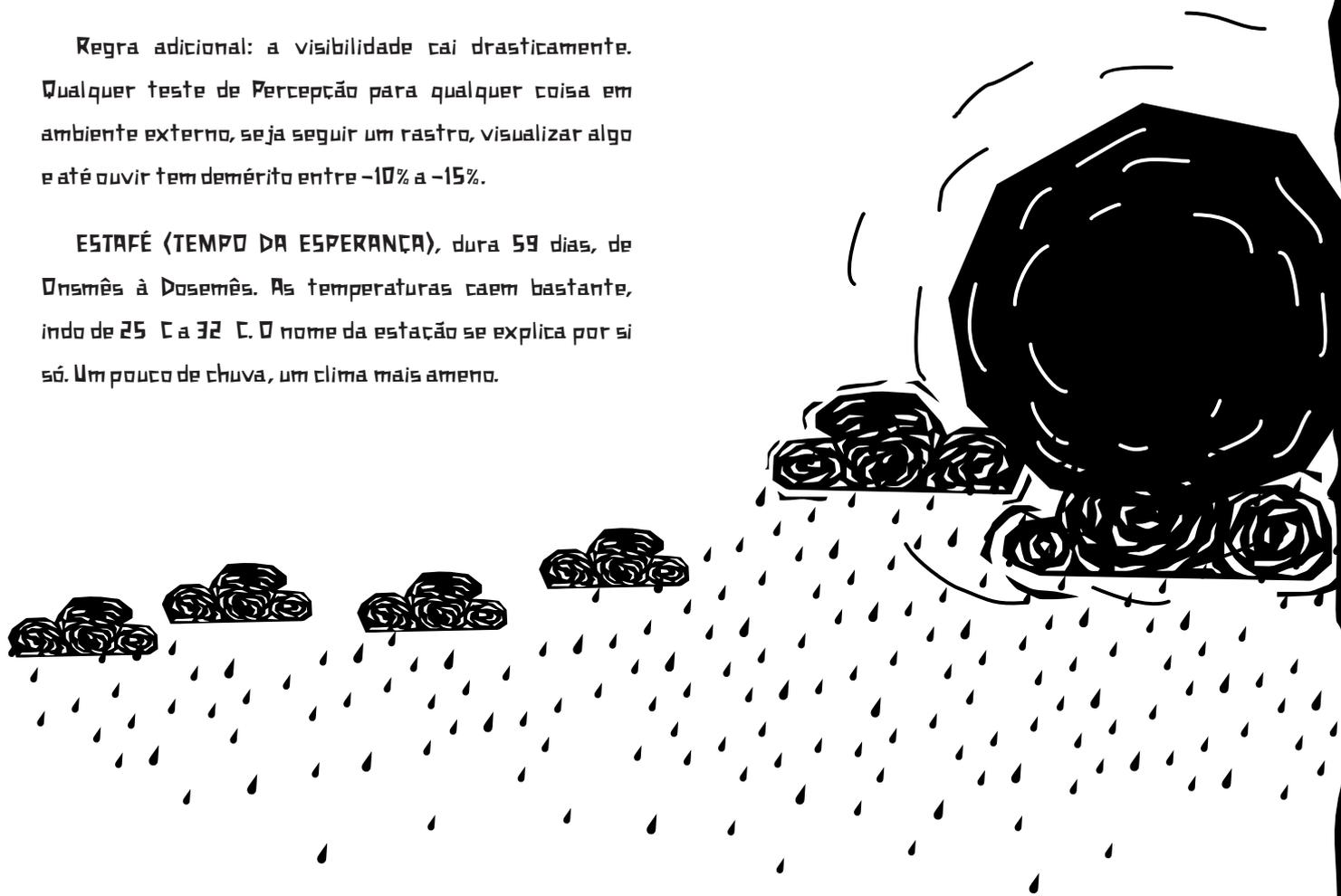


Regra adicional: devido à poeira e afins, os personagens devem usar máscaras e óculos para se protegerem melhor da poeira. Caso não estejam usando, devem fazer teste de Resiliência ao fim de um descanso, ignorando qualquer bônus ou vantagem. Caso falhe, fica na condição Doente até o fim do próximo descanso.

Regra adicional: a visibilidade cai drasticamente. Qualquer teste de Percepção para qualquer coisa em ambiente externo, seja seguir um rastro, visualizar algo e até ouvir tem demérito entre -10% a -15%.

ESTAFÉ (TEMPO DA ESPERANÇA), dura 59 dias, de Onsmês à Dosemês. As temperaturas caem bastante, indo de 25 C a 32 C. O nome da estação se explica por si só. Um pouco de chuva, um clima mais ameno.

Regra adicional: o clima ameniza, a chuva cai e as plantas nascem. Ao menos, durante esse período, é possível se sentir bem mais tranquilo. Os personagens perdem apenas 2 pontos de sede por dia.



No Estafego, as vezes chove, mas nada demais
Porque a água nem mesmo toca nos currais
Esse é o Choro de Quem Foi, tão quente e ligeiro
Que evapora no ar, sumindo por infeiro.

Lágrimas vindas do céu, que nunca tocam o chão
Um lamento triste e invisível na seca do sertão



Apêndice C

Os perigos do nordeste

Nesta versão do livro, traremos apenas algumas das muitas fichas de criaturas que criamos para este cenário, para complementar nas pelepas que você viverá com este jogo. A ficha de criatura funciona da seguinte forma:

NOME • TIPO • CATEGORIA ESTILO • NP

O nome da criatura pode ser algo genérico ou, em caso de certas fichas, o nome da raça ou do personagem em si.

Os tipos definem o tipo da criatura, podendo ser humano, animal do nordeste, bicho-ruim ou uma lenda.

A categoria representa a raridade daquela criatura. Elas podem ser das seguintes categorias:

1. **Comuns:** pode ser encontrada facilmente em quase qualquer lugar do ambiente em que vive. Quase todo mundo conhece as criaturas de tipo comum, mas o narradô pode pedir, a depender da criatura, um teste do saber Sobrevivente.

2. **Incomuns:** toda criatura que pode ser encontrada com mais dificuldade. Ainda que não sejam raras, são menos usuais de serem avistadas e podem chamar mais atenção quando alguém as vê. Boa parte das pessoas conhecem as criaturas de tipo incomum, mas o narradô pode pedir, a depender da criatura, um teste do saber

Sobrevivente com dificuldade (5);

3. **Raros:** uma criatura rara dificilmente é encontrada por alguém no dia a dia. Um encontro com elas pode ser considerado algo fantástico e, por vezes, até amedrontador. Não é todo mundo que conhece uma criatura rara. Para ter conhecimento de uma criatura rara, o personagem deve fazer um teste do saber Sobrevivente com dificuldade (10);

4. **Especial:** uma criatura de categoria especial está além de um possível encontro. Um jogador raramente ou nunca a encontrará por vontade própria ou por alguma coincidência/azar do destino. Encontrar-se com esse tipo de criatura significa que ela quis encontrar o jogador. Conheça bastante a ficha e história de uma criatura de categoria especial antes de usá-la. Para alguém conhecer uma criatura especial é preciso um evento muito específico em sua vida ou ter tido a sorte de conversar com alguém que já se encontrou com um bicho desses. O personagem deve fazer um teste do saber Sobrevivente com dificuldade (20), se o narradô permitir.

O Estilo define o estilo de combate daquela criatura a ser usada pelo Narradô. Em Nordeste Esquecido, existem três tipos: solitário, grupo e superiores:

1. **Solitário:** em geral, criaturas solitárias são desenvolvidas para combaterem o grupo sozinhas. Suas estatísticas são superiores a criaturas daquele nível e mais equilibradas. Por costume, possuem muito mais pontos de vida para que o combate possa durar mais tempo (uma média de 5 rodadas). São, por costume, consideradas chefes.

No entanto, solitárias também podem refletir apenas o estilo de vida da criatura. Avalie bem a ficha antes de usá-la.

2. **Grupo:** esse tipo de criatura é desenvolvido para atacar o grupo de jogadores em bandos. Seus danos e talentos são mais equilibrados e possuem poucos pontos de vida. O perigo aqui está na quantidade. Para criaturas em grupo, considere quantas estarão juntas para



representar uma luta interessante.

Superior: essa criatura possui uma série de habilidades que podem servir tanto para criar combos entre suas habilidades e/ou com criaturas de grupos. A função de criaturas superiores não é, necessariamente, um combate direto, mas uma situação extrema. Superiores podem ser também usados como chefões, mas raramente esse tipo de combate será justo com os personagens. Estude e leia bem a ficha de uma criatura superior antes de usá-la.

O nível de perigo (NP) da criatura. O NP serve para representar o nível dessa criatura. O NP leva em conta a média de arengue de um grupo de quatro pessoas. Caso os personagens ainda sejam arengue 0 (ou seja, ainda não entraram numa Estrada), considere-os, a fim de cálculo, arengue 01.

TAMANHO E MOVIMENTO

O tamanho define a categoria de tamanho daquela criatura e, por consequência, quantos Qs ocupa em um grid. Além disso, quanto maior a criatura, maior será seu alcance em um ataque corpo-a-corpo (CaC).

O espaço que uma criatura ocupa varia de acordo com seu tamanho, sendo:

MINÚSCULO (ocupa 1/4Q) • PEQUENO e MÉDIO (ocupa 1Q) • GRANDE (ocupa 2Qs) • IMENSO (ocupa 3Qs) • COLOSSAL (ocupa 4Qs) • TITÂNICO (ocupa 5Qs ou mais)

Criaturas de tamanho minúsculo a médio, em ataques corpo-a-corpo, possuem alcance de 1Q de distância. Criaturas grandes ou imensas possuem alcance de 2Qs de distância. Já criaturas colossais ou titânicas possuem 3Qs. Caso alguma criatura possua um alcance diferente em seu ataque corpo-a-corpo, estará descrito no ataque.

Já o movimento determina a quantidade de Qs que aquela criatura pode se movimentar no cenário. Vale reforçar que, independentemente do tamanho da

criatura, cada passo dado equivale a apenas 1Q. Por isso, em geral, criaturas grandes ou maiores podem ter um valor maior de MOV.

Criaturas podem fazer ação de Disparada, pagando 2PdAs (pontos de Arrêa, explicados mais à frente) para dobrar seus MOVs.

Assim como os jogadores, as criaturas têm suas movimentações afetadas de igual forma em relação aos tipos de terreno.

Porém, algumas criaturas têm vantagem de movimento em algumas áreas. Quando isso acontecer, será sinalizado logo após a movimentação:

1- Escaladores não tem sua movimentação reduzida em escalada.

2- Nadadores não tem sua movimentação reduzida dentro da água.

3- Voadores tem seu movimento dobrado quando no ar.

4- Escavador usa metade do movimento para cavar e se mover dentro da terra.

Além disso, algumas criaturas têm como área natural outra além da terra. Nesses casos, será informado como:

1- Aquáticos: seu MOV em terra é 0.

2- Aéreos: seu MOV em terra será a metade do seu MOV no ar.

DOTES E TALENTOS

Os dotes, assim como nos personagens, definem a base da criatura. No entanto, na parte dos talentos, não são multiplicados por nenhum valor, sendo iguais ao valor do dote. Lembre-se que os valores de talento das criaturas serve como redutor no teste do jogador (como chamamos, Confronto). Para combate PNJ x PNJ, veja as mecânicas de aliado.



PONTOS DE VIDA E PONTOS DE ARRÊA

Os pontos de vida (PV) representam a vitalidade daquela criatura e quanto é necessário para que ela morra num combate. Diferente dos PJs, quando a vida de um PNJ chega a zero, ele morre.

Além disso, enquanto PJs possuem pontos de defesa e pontos de fé, uma criatura possui apenas Pontos de Arrêa (PdA). Esses pontos sempre recarregam no início de seus turnos.

Os pontos de arrêa servem tanto para bloqueio e esquivas, quanto para utilizar habilidades especiais, chamadas de Aprendizados.

BÔNUS DE DANO

Os bônus de dano definidos pelos seus dotes, assim como com PJs, sendo o valor de FIRMEZA definindo o dano corpo-a-corpo e LIGEIREZA para o dano à distância. Para lembrar:

BÔNUS DE DANO

Corpo-a-corpo é definido por FIRMEZA e distância por LIGEIREZA.

VALOR DO DOTE	BÔNUS DE DANO
menos ou 11	0
12	1D4
14	1D6
16	1D6+1D4
18	2D6
20	2D6+1D4
22	3D6
24	3D6+1D4

A cada dois pontos acima de 24, adicione 1D6 e 1D4.

O dano mínimo de qualquer criatura é 01.

EQUIPAMENTO

O equipamento, além dos itens que o personagem tem (com exceção de armas), descreve a proteção que esse personagem possui, seja roupa de couro ou características especiais de seu corpo que vão diminuir o dano sofrido ou negá-lo em algumas situações, como, por exemplo: caso uma criatura tenha a condição resistente à dano cortante, significa que qualquer ataque utilizando uma arma do tipo cortante causará apenas metade do dano.

ABSORÇÃO

O valor de absorção refere-se a quanto é negado ao receber um ataque.

ATAQUES

Cada criatura possui um ou mais ataques. Esses ataques serão descritos pela chance de acerto, dano e, alguns casos, efeito.

ESQUIVA E BLOQUEIO

As criaturas em Nordeste Esquecido também têm a chance de esquivar e/ou bloquear ataques. Porém, ao invés de perderem pontos de defesa ou pontos de sede, eles perdem pontos de arrêa. Ao zerar, eles não conseguem mais realizar nenhuma ação de defesa até o início de seu próximo turno, quando recuperam todos os pontos.

APRENDIZADOS

Cada criatura possui um ou mais APRENDIZADOS que podem ser utilizados de forma gratuita ou pagando algum preço com os Pontos de Arrêa.



EXPERTISE

Derrotar uma criatura sempre resulta em algum ganho de expertise recompensa, que tem relação com o NP da criatura derrotada. Recompensas, como espólios, podem ser considerados nos equipamentos e as armas em ataques. Valores de réis podem ser encontrados com humanos, de acordo com a vontade do narradô

DESCRIÇÃO

Saindo dos números e habilidades, entramos numa descrição da criatura, tanto uma descrição física quanto uma descrição de sua história, informando locais onde pode ser encontrada, o que faz, como vive, entre outros.

ADESTRANDO

Um jogador pode, caso deseje, tentar adestrar diversas das criaturas presentes neste livro, tanto animais do nordeste quanto bichos-ruim. Já humanos e lendas não são passíveis de adestramento.

No caso de uma Criatura do Nordeste, o PJ deve fazer um confronto entre Adestramento x Determinação da criatura-alvo. Caso o personagem tenha sucesso, adentra a criatura. Esta vai lhe seguir e obedecer da melhor forma possível, mas ações que a coloquem em risco podem ser recusadas, devendo o jogador refazer o teste de confronto. A criatura adestrada funciona como um aliado. Montar ou desmontar gasta metade do seu MOV total.

Adestrar um animal do nordeste leva cerca de um dia inteiro de empenho.

Criaturas com ESTUDO acima de 7 não podem ser adestradas, exceto em casos que o narradô permita por algum motivo especial. Além deste valor, não significa que ela tenha a mesma inteligência de um ser humano, mas

que sua compreensão de si é forte o bastante para não se permitir ser adestrada.

Porém, após adestrada, caso o personagem não lhe trate bem, pode chegar um momento em que o animal fuja ou, até mesmo, decida se livrar daquele que lhe faz mal.

Quanto às formas de interpretação e comportamento do animal adestrado, cabe ao narradô analisar e definir da melhor forma possível para o jogo.

Quanto aos bichos-ruim, é possível adestrá-los, ainda que não seja comum. O processo leva, no mínimo, quatro dias, necessitando de sucessos consecutivos no confronto entre Adestramento x Determinação do bicho-ruim. Caso o adestrador falhe em um dos quatro testes, a contagem reinicia e aumenta em três dias, demonstrando a resistência cada vez maior da criatura. Bichos-ruim de grande porte, ainda que adestrados, dificilmente permitem serem montados. São raros os casos onde se vê um Domador de Monstros montado num deles.

E, mesmo domados, existe sempre o risco do bicho-ruim se voltar contra seu mestre, caso seja maltratado ou seu mestre não tenha pontos de crença o bastante. Ainda que obedeça, os bichos-ruim podem ter ações imprevisíveis, podendo atacar uma pessoa próxima qualquer, seja por fome ou instinto, ainda que não seja provocado. Até onde se sabe, apenas o povo de Santana teve sucesso em adestrá-los, e com pouquíssimos bichos-ruim.

Após domado, o bicho-ruim funcionará como aliado. No entanto, além da Ação Secundária,, gasta-se também 2 pontos de crença.

Quanto às formas de interpretação e comportamento do animal adestrado, cabe ao Narradô analisar e definir da melhor forma possível para o jogo.



ANIMAIS DO NORDESTE

A seguir, uma lista de alguns dos animais presentes ao longo das terras de nosso Nordeste. Alguns animais são mais amigáveis, outros nem tanto, mas todos fazem parte do equilíbrio natural da nossa terra.

Apesar de algumas histórias, todos sabem que nenhum animal, quando ataca alguém, o faz por mal: a vida é dura, a vida é difícil. Quando a fome bate e a sede aperta, a sobrevivência leva a medidas desesperadas.

Cachorro

Comum • Grupo • NP 1/8 • Médio • MOV 80s

Fir 12, Lig 12, Est 6, Gra 4, Jui 8, Par 10, Fe 1

Talentos: Malandragem 15, Percepção 20, Resiliência 10, Determinação 05

PV 20 • PdA 02 • CaC 106 • DisT 106

Equipamento: Nenhum

Absorção: 0

Ataques:

Morder 1D8+CaC (15)

Esquiva: 15 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

EXP: 6

Descrição: Os cachorros sempre estiveram presente na vida das pessoas desde que se pode lembrar. Companheiros leais e sempre dispostos ao lado daqueles que confiam, fazem jus ao apelido de "melhor amigo do homem".

Cachorro do Mato Gigante

Incomum • Grupo • NP 1/4 • Médio • MOV 100s

Fir 18, Lig 15, Est 7, Gra 1, Jui 10, Par 10, Fe 1

Talentos: Malandragem 20, Percepção 20, Resiliência 10, Determinação 10

PV 28 • PdA 03 • CaC 206 • DisT 106+104

Equipamento: pelo grosso

Absorção: 3 (natural)

ATAQUES:

Morder 1D8+CaC (15)

ESQUIVA: 15 • BLOQUEIO: 0

APRENDIZADOS:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

EXP: 12

Descrição: Caçando em grupos, os cachorros do mato gigante não são muito comuns, mas vagam o grande Nordeste em pequenos grupos familiares. Animais tímidos, geralmente evitam humanos e só atacam se ameaçados ou com muita fome. Possuem uma coloração variável entre marrom e cinza.

Calango

Comum • Grupo • NP 01 • Minúsculo • MOV 120s

Fir 6, Lig 18, Est 5, Gra 1, Jui 7, Par 7, Fe 1

Talentos: Malandragem 25, Percepção 25, Resiliência 05, Determinação 05

PV 10 • PdA 02 • CaC 0 • DisT 206

Equipamento: Nenhum

Absorção: 0





Ataques:

Mordiscar 1D4 (5)

Esquiva: 25 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Corre demais: pode disparar em velocidade absurda, seja para alcançar um alvo, seja para fugir de um perigo. Ao realizar essa ação, dobra sua quantidade de MOV (custo: 2PdA)

EXP: 1

Descrição: Um calango, tipo de lagarto, bastante comum em todo lugar do Nordeste, geralmente variando em tons que vão do marrom ao verde.

Calango Endiabrado

Incomum • Solitário • NP 01 • Imenso • MOV 10Qs • Escaladora

Fir 22, Lig 10, Est 7, Gra 1, Jui 8, Par 15, Fe 11

Talentos: Malandragem 20, Percepção 20, Resiliência 15, Determinação 15

PV 60 • PdA 02 • CaC 3D6 • DisT 0

Equipamento: Escamas espessas. Resistente a: danos cortantes e perfurantes. Imune a venenos.

Absorção: 4 (natural)

Ataques:

Patada 1D6+CaC (15)

Mordida 2D8+CaC (10) – caso tenha sucesso em sua mordida, injeta um veneno paralisante potente. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de "Resiliência". Caso falhe, seus músculos enrijecem, o ar torna-se quase impossível de ser puxado e até mesmos os pensamentos parecem parar, recebendo a condição Incapacitado. No final de seu turno, você pode refazer o

teste de Resiliência para sair da condição.

Esquiva: 10 • Bloqueio: 0

Aprendizado:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

Ataque extra: pode desferir um segundo ataque (custo: AP • 2PdA)

Corre demais: pode disparar em velocidade absurda, seja para alcançar um alvo, seja para fugir de um perigo. Ao realizar essa ação, dobra sua quantidade de MOV (custo: 2PdA)

EXP: 50

Descrição: O Calango Endiabrado é um bicho solitário e imenso, com mais de 6 metros de comprimento. Vive escondido em cavernas ou sob pedras, camuflado com o sertão. Durante o dia, é discreto, mas à noite, é uma assombração.

Caça com silêncio e frieza, movendo-se devagarzinho até ver sua presa. Então, ergue-se sobre as patas traseiras e dispara com velocidade assustadora para aplicar uma única mordida venenosa, de parar um coração. Se errar, persegue a vítima até desistir ou achar outra.

Raramente ataca humanos, e quando o faz, é por fome extrema ou para proteger seu ninho. Nesses casos, prefere afugentar em vez de matar.

Cavalo

Comum • Grupo • NP 01 • Grande • MOV 14Qs

Fir 20, Lig 15, Est 6, Gra 1, Jui 8, Par 15, Fe 1

Talentos: Percepção 10, Resiliência 15, Determinação 05

PV 30 • PdA 02 • CaC 2D6+1D4 • DisT 2D6

Equipamento: Couro

Absorção: 1 (natural)





Ataques:

Morder CaC/ 2 (15)

Patada 2DB+CaC (10)

Esquiva: 15 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

--

EXP: 50

Descrição: Uma das típicas montarias do Nordeste, é bastante usado no cotidiano no Nordeste, desde puxando carroças até sendo montaria de indivíduos mais abastados.

Jacuarus

Os jacuarus lembram parcialmente os teiús em alguns aspectos, como seu mal-humor, um papo maior e chamativo, entre outros detalhes menores. No entanto, a semelhança acaba por aí, já que os jacuarus podem passar da dezena de metros de comprimento e um dos seres mais fortes e temidos por toda esta terra.

Sabe-se que estes jacuarus são criaturas de grande inteligência quando comparado com outros animais, compreendendo com facilidade a linguagem humana e, em alguns casos, até mesmo capazes de se comunicar.

Extremamente raras e difíceis de achar, costumam passar suas longas vidas sozinhas. Não se sabe ao certo quanto tempo um jacuaru pode viver. Relatos dizem de um jacuaru que viveu por mais de duzentos anos e que ainda estava crescendo.

Estas criaturas solitárias apenas se encontram com outro de sua mesma espécie nos raríssimos períodos de acasalamento ou quando têm um filhote lhes acompanhando.

Jacuaru Ardente Filhote

Raro • Solitário • NP 08 • Grande • MDV 12Qs • Escaladora

Fir 28, Lig 15, Est 10, Gra 5, Jui 10, Par 15, Fe 20

Talentos: Malandragem 20, Percepção 30, Resiliência 15, Determinação 15

PV 70 • PdA 03 • CaC 5DB+4DY • DisT 1DB+1DY

Equipamento: Escamas espessas. Resistente a: dano cortante e perfurante. Imune a condição "Incendiado".

Absorção: 1 (natural)

Ataques:

Patada 1DB+CaC (15)

Mordida CaC/ 2 (20) – caso tenha sucesso, engole a vítima (caso seja até duas categorias abaixo). No início de seu turno o alvo sofre CaC de dano e qualquer ataque que faça tem -40, mas, caso acerte, é vomitado para um lugar aleatório adjacente, sob a condição Derrubado. Não pode engolir mais de um alvo. Qualquer dano infligido internamente ignora absorção.

Rabada 1DB+CaC (15)

Cuspe quente: 6DB+DisT, alcance 8Qs (5) – caso atinja, fica na condição Incendiado.

Esquiva: 15 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

No sol é bola de fogo: durante o dia e até duas horas após o anoitecer, o Jacuaru Ardente atinge temperaturas assustadoras, capaz de fazer até água ferver. Criaturas em até 4Qs perdem 1 Pd5 e sofrem 2DY de dano de fogo no início de seu turno, ignorando a absorção da Roupa de Couro. O dano aumenta em 2DY se a criatura estiver adjacente ao Jacuaru Ardente (passivo)

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)





Cusparada inesperada: ao realizar um ataque de patada ou rabada, o jacuaru pode mirar um alvo e dar um cuspe (custo: 2PdA)

Embrasado: A temperatura ao redor do Jacuaru Ardente aumenta ainda mais. Durante 1D4+1 rodadas, criaturas em até 4Qs perdem 3D4 de dano no início do turno (custo: AC - 3PdA)

EXP: 400

Descrição: Esse jacuaru possui uma cor avermelhada com detalhes marrons claros. Suas patas possuem garras curtas e fortes, perfeitas para escaladas. Seus olhos brilham como brasa e seu corpo, por si só, já emite um calor arretado, isso quando não intensifica o calor, capaz de tornar cinzas plantas próximas e queimar a pele do coitado que esteja perto demais.

O jacuaru ardente gosta de viver em regiões mais altas e secas, habitando montanhas principalmente no extremo nordeste e em montanhas próximas de Recife. Em geral, costuma se alimentar de carcaças abandonadas ou caça animais com emboscadas silenciosas. Uma de suas sinistras técnicas de caça consistem em se aproximar de sua presa, mas não avançar contra ela, deixando que o calor extremo do seu corpo esgote as forças da presa.

Ainda que seja raro um encontro com esse animal, pessoas que moram em regiões próximas de seus habitats tem a rara oportunidade de ver "a estrela do nordeste", como é chamado o jacuaru, que emite uma iluminação avermelhada durante a noite, quando eleva a temperatura de seu corpo, fazendo suas escamas brilharem.

Jacuaru Bandavoou Adulto

Raro • Solitário • NP 05 • Grande • MOV 12Qs • Voador

Fir 30, Lig 20, Est 15, Gra 5, Jui 10, Par 20, Fe 20

Talentos: Malandragem 30, Percepção 40, Resiliência

20, Determinação 20

PV 120 • PdA 04 • CaC 6D6+5D4 • DisT 2D6

Equipamento: Escamas espessas. Resistente a: dano perfurante e contundente.

Absorção: 2 (natural)

Ataques:

Patada 1D6+CaC (30) – caso tenha sucesso, o Tejuacu Molhado pode abrir mão do dano para agarrar o alvo.

Mordida CaC/2 (30) – caso tenha sucesso, engole a vítima (caso seja até duas categorias abaixo). Por rodada, o alvo sofre o dano CaC até morrer. Qualquer ataque que faça tem dificuldade (40). Caso acerte, o alvo é vomitado, na condição Derrubado. Não pode engolir mais de um alvo. Qualquer dano infligido internamente ignora absorção.

Rabo 1D8+CaC (25)

Cuspe gélido (25) – dispara um feixe de vento gélido que, caso atinja o alvo, lhe empurra em 5Qs. O alvo também deve ser bem-sucedido em um teste de Resiliência com desvantagem. Caso falhe, fica congelado na condição "Impedido" por uma rodada.

Esquiva: 20 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

No céu ninguém vê: quando voando, o jacuaru ganha +10 em Malandragem (passivo)

Subiu, caiu: mover um alvo na condição "Agarrado" no ar não consome MOV extra. O jacuaru leva o alvo aos céus, até uma altura de 12Qs, deixando-o cair (passivo)

Cusparada inesperada: ao realizar um ataque de patada ou rabada, o jacuaru pode mirar um alvo e dar um cuspe (custo: 2PdA)





Frio da Peste: A presença do jacuaru bandavoo afeta o clima da área onde ele se encontra, trazendo um frio danado. Durante 1D4+1 rodadas, todos os personagens num alcance de 10Qs ao redor do jacuaru bandavoo devem ser bem-sucedidos em um teste de Resiliência. Caso falhem, sentem os efeitos do frio, dificultando seu movimento, reduzindo em 2Qs e dando dificuldade (10) em qualquer talento de ataque ou esquiva (custo: AC + 4PdA)

EXP: 250

Descrição: Os jacuarus bandavoo são um verdadeiro espetáculo do nordeste. Suas escamas iridescentes variam entre tons cinza-prateado e azul-celeste criam efeitos luminosos que fazem até o mais bruto dos homens se maravilhar. Esse jacuaru possui membranas finas que conectam seu tronco à suas patas dianteiras, funcionando como asas, que lhes permite alçar voo. Suas garras são longas e afiadas, permitindo que se agarre a árvores e às laterais de penhascos.

Costuma viver em montanhas isoladas e cavernas altas, raramente descendo ao chão. São mais comuns de serem avistados na famosa Cordilheira do Espinhaço, que começa próximo da cidade de Santana e se estende para além das Terras da Descida. As escamas em sua barriga criam um efeito de ilusão que lhe camufla com o céu acima de sua cabeça, tornando-o um caçador invisível.

Uma das formas de identificar se um Bandavoo está próximo ou se, até mesmo, já passou pelo local, é a mudança repentina de temperatura, como um aviso de sua presença. Esse jacuaru, de alguma forma, é capaz de "roubar" o calor do ambiente, ao ponto, até mesmo, de enrijecer os músculos de pobres desavisados que se tornam sua caça. Algumas pessoas acreditam que o bandavoo pode até mesmo trazer chuva para as terras secas, mas muitos sabem que ele é um prenúncio de morte certa.

Jacuaru Molhado Filhote

Raro • Solitário • NP 03 • Médio • MOV 12Qs • Nadador

Fir 26, Lig 18, Est 8, Gra 1, Jui 8, Par 15, Fe 20

Talentos: Malandragem 30, Percepção 30, Resiliência 15, Determinação 20

PV 60 • PdA 04 • CaC 4DB+3D4 • DisT2DB

Equipamento: Escamas. Resistente a: dano contundente. Imune a veneno.

Absorção: 1 (natural)

Ataques:

Patada 1DB+CaC (10) – caso tenha sucesso, o Tejuacu Molhado pode abrir mão do dano para agarrar o alvo.

Mordida CaC/2 (30) – caso tenha sucesso, engole a vítima (caso seja até duas categorias abaixo). Por rodada, o alvo sofre o dano CaC até morrer. Qualquer ataque que faça tem dificuldade (40). Caso acerte, o alvo é vomitado, na condição Derrubado. Não pode engolir mais de um alvo. Qualquer dano infligido internamente ignora absorção.

Rabo 2DB+CaC (20)

Esquiva: 40 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

Fôlego longo: o jacuaru aguenta ficar até seu valor de PAR completo debaixo d'água (passivo)

Na água tu já era: mover um alvo na condição Agarrado dentro da água não consome MOV extra. Enquanto mantém afundado um alvo, o jacuaru não realiza nenhuma outra ação, exceto de se deslocar (passivo)

EXP: 150

Descrição: Diferente de seus irmãos terrestres, o





Caso falhe, fica envenenado, ficando na condição Confuso por uma hora (custo: AL - 1PdA)

EXP: 100

Descrição: O cação-corisco é um tipo de tubarão bastante peculiar. Medindo pouco mais de 1,80m, esse peixão parece o cação-lixá, mas com olhos que parecem brilhar, atraindo atenção de possíveis presas e com uma pele mais escura e cheia de pontos brancos. Esses pontos brancos são uma espécie de espinho, os quais ele consegue deixar retraído e usando principalmente em situações de ameaça. Os coraceiros lhe categorizam como um monstro do bar por ser uma criatura aproveitadora, rasgando redes com facilidade para pegar peixes fáceis. Além disso, suas guelras emitem um som sibilante que ecoa por muitos metros dentro da água e que arrepiam a espinha de qualquer um que esteja nadando.

Vaca

Comum • Solitário • NP 03 • Grande • MOV 120s

Fir 28, Lig 12, Est 6, Gra 1, Jui 12, Par 20, Fe 1

Talentos: Ameaça 10, Percepção 15, Resiliência 15, Determinação 05

PV40 • PdA 03 • CaC 5d6+4d4 • DisT 0

Equipamento: Couro Grosso

Absorção: 3 (Natural)

Ataques:

Patada 2d6+CaC (10)

Esquiva: 10 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Encontrão: o touro corre ao encontro de um alvo que esteja a, pelo menos, 40s de distância. O alvo deve ser

bem sucedido em um teste de Esquiva. Caso falhe, sofre 2D8+CaC (custo: AP - 2PdA)

Esmagô: o touro se atira sobre um alvo adjacente, tentando esmagá-lo. Este deve ser bem-sucedido em um confronto (Atletismo x Atletismo ou Esquiva). Caso falhe, sofre 2D8+2D6+CaC e fica nas condições Agarrado e Derrubado, sofrendo dano CaC todo início de turno do alvo. Enquanto agarrado não sai da condição Derrubado (custo: AC - 3PdA)

EXP: 150

Descrição: Um mamífero grande e forte. Diferente do touro, a vaca costuma servir para consumo de carne ou para fornecer leite. É bastante comum por todo nordeste, principalmente como animal de gado.





BICHOS-RUIM

Estas são as temidas e cruéis criaturas que assolam o Nordeste.

Estes monstros, os bichos-ruim, são verdadeiras fontes de pavor e tormento pro nosso povo. Monstros que se originam em algum lugar ao sul, além dos limites conhecidos de nosso sertão, essas criaturas vêm atrás de comida e, muitas vezes, carne humana, para saciar seus desejos e fome incontrolável.

É sabido que suas carnes possuem propriedades sinistras, capazes de alterar até mesmo a alma de quem lhe consome. E isso é um grave pecado aos olhos dos homens e aos olhos dos santos.

Aquele que ouse ingerir a carne de um bicho-ruim, que esteja pronto para lidar com as consequências.

Ró Ró

Incomum • Grupo • NP 01 • Médio • MOV 10Qs

Fir 20, Lig 18, Est 5, Gra 1, Jui 15, Par 20, Fe 1

Talentos: Atletismo 25, Percepção 20, Resiliência 20, Determinação 15

PV 20 • PdA 02 • CaC 2D6+1D4 • DisT 2D6

Equipamento: Nenhum

Absorção: 0

Ataques:

Garras 1D4+2+CaC (20)

Mordida 2D8+CaC (15)

Esquiva: 20 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da noite: veem em completa escuridão (passivo)

Perseguição: fugir do Ró Ró é mais do que uma questão de resistência. É uma questão de fé. Ao observar um indivíduo, o Ró Ró marca seu alvo, o persegue incansavelmente, sempre sabendo onde está. A perseguição só finaliza caso o alvo morra, o Ró Ró seja abatido, se o alvo entrar em local sagrado ou o Ró Ró escolher um novo alvo (custo: AL)

Encontrão: o Ró Ró corre ao encontro de um alvo que esteja a, pelo menos, 3Qs de distância. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Esquiva. Caso falhe, sofre 1D8+2D4+CaC (custo: AP • 2PdA)

EXP: 50

Pecado da perseguição: Uma vez que você marca um alvo, é difícil perdê-lo. Ao custo de 3 pontos de crença, você marca um alvo que esteja em seu campo de visão e, pelas próximas 24 horas, você sabe exatamente onde ele está.

No entanto, assim que esse pecado é ativado, seu alvo é a única coisa que você consegue ver, sempre o corpo dele, agindo, fazendo suas ações, mas incapaz de ver nada além disso, ficando na condição Cego para tudo que não envolve o alvo. Para desativar o efeito do pecado, deve gastar 4 pontos de crença, desmarcando o alvo. Caso o alvo morra ou entre em algum lugar considerado sagrado, o efeito é cancelado automaticamente.

Descrição: De longe, os Ró Ró parecem cabras brancas e bonitas, mas de perto revelam sua natureza infernal. Cobertos de pelos brancos, com chifres reforçados e dentes afiados, esses bichos andam em bandos de 5 a 20 e atacam vilas com fúria. O nome vem do som que emitem: Ró.

Viciados em carne humana, ignoram outras presas e perseguem quem marcam com seu grito. Uma vez vistos, sabem onde você está, não importa a distância. Podem cavar ao redor de árvores até derrubá-las para devorar suas vítimas. Só se livra deles matando-os ou indo a um lugar sagrado.

A única árvore que os afasta é a carnaúba, sagrada para os santinhos: subir nela faz o Ró Ró desistir da caçada.



Barriga d'Água

Incomum • Grupo • NP 02 • Imenso • MOV 7Qs

Fir 22, Lig 8, Est 6, Gra 1, Jui 5, Par 22, Fe 1

Talentos: Atletismo 25, Percepção 10, Resiliência 20, Determinação 5

PV 40 • PdA 03 • CaC 3DB • DisT 0

Equipamento: Nenhum. Resistente A: Dano Contundente.

Absorção: 0

Ataques:

Desarmado 2DB+4+CaC (15)

Esquiva: 0 • Bloqueio: 5

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

Barriga d'água: ao matar o Barriga d'Água, sua barriga explode, liberando uma chuva de lodo numa área de 6Qs ao seu redor. Todos na área recebem a condição **Atrasado** e sofrem dano de ácido médio por 1D4 rodadas (passivo)

Vômito: o Barriga d'Água foca um alvo até 6Qs e vomita em sua direção. Caso o alvo não esteja agarrado, pode fazer um teste de "Esquiva". Se falhar, recebe a condição **Atrasado** até o início do próximo turno do Barriga d'Água e sofre dano de ácido médio. Além disso, deve ser bem-sucedido em um teste de **Resiliência**. Caso falhe, recebe também a condição **Cego** e acaba vomitando de nojo, perdendo 1 Ponto de Sede e recebendo a condição "Atordoado" até o início do próximo turno do Barriga d'Água. O alvo deve gastar AM para remover o vômito dos olhos e remover a condição **Cego** (custo: AP • 1PdA)

Abração: o Barriga d'Água tenta agarrar um alvo. Caso seja bem-sucedido, começa a esmagá-lo no abraço, causando seu dano CaC por rodada. Se estiverem perto

de algum corpo d'água, o Barriga d'Água, leva-o até lá para afogá-lo. (custo: AP • 2PdA)

EXP: 100

Pecado barrigudo: Seu corpo incha e sua barriga dobra de tamanho. Ao custo de 3 pontos de crença e Ação Padrão, pode vomitar uma água cheia de lodo em um alvo até 3Qs de distância, usando o talento de luta **Alcance**. Caso seja bem-sucedido, o alvo sofre da condição **Atrasado** até o início do turno do vomitador e 1D4 de dano (ácido médio). Até o fim das 24 horas após usar o pecado, você sofre a condição "Diarreia".

Descrição: Um bicho-ruim que explica o terror daqueles que andam às margens de rios e brejos esquecidos do sertão. Seu corpo inflado, com a pele toda





murcha e enrugada, parece ter apodrecido debaixo d'água por dias. Seus olhos pequenos e afundados, quase sem vida, parecem observar tudo com uma fome sem fim. Não bastasse sua aparência terrível, esse bicho-ruim nunca anda sozinho: onde tem um, pode confiar que tem pelo menos outros por perto, geralmente rondando áreas próximas de corpos d'água pela noite. Se movem devagar, com passos pesados e o som de suas respirações pesadas é o único som que geralmente as vítimas acabam ouvindo antes do fim.

Matuto

Incomum • Solitário • NP 02 • Médio • MOV 7Qs

Fir 10, Lig 10, Est 9, Gra 1, Jui 10, Par 10, Fe 1

Talentos: Furtividade 40, Percepção 40, Resiliência 10, Determinação 10

PV 39 • PdA 03 • CaC 0 • DisT 0

Equipamento: Nenhum

Absorção: 0

Ataques:

Desarmado 1D6+1+CaC (15)

Esquiva: 5 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

Olhar do Matuto: o Matuto foca um alvo que esteja até 18Qs de distância. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Determinação. Caso falhe, fica amaldiçoado pelo Matuto. O personagem fica vendo uma imagem do Matuto, sempre borrada e incompreensível, sempre na visão periférica. Qualquer teste realizado pelo amaldiçoado é feito com desvantagem e o personagem perde 1 pontos de crença e 1PV por dia. O teste de Determinação pode ser refeito uma vez por dia ou até o Matuto que lhe amaldiçoou ser

morto. A vida máxima do Matuto aumenta a cada PV que o alvo perde e ele deve sempre estar a um alcance de 18Qs para o efeito continuar ativo (custo: AP • 1PdA)

EXP: 100

Pecado do mau-Olhado: Seu olhar é cruel e a mente daquele que você deseja enlouquece. Você, ao custo de Ação Completa e 5 pontos de crença, foca em um único alvo e faz confronto (Determinação x Determinação). Caso tenha sucesso, o alvo fica vendo imagens suas com a visão periférica. Sempre próximo, mas nunca ao alcance. Qualquer teste contra este alvo é feito com vantagem. Além disso, todo início de seu turno, ele perde 3PV e você recupera 3PV. Para que o efeito não cancele, o alvo deve sempre estar ao alcance de 10Qs, caso contrário, o efeito finaliza. Pelas próximas 24 horas, qualquer teste de Oração para realizar um milagre é feito com desvantagem e qualquer forma de recuperar pontos de crença não funciona. Além disso, a cada hora, seu valor de crença reduz em 1, voltando ao normal após o fim do período.

Descrição: Ninguém sabe ao certo de onde brota o matuto. A gente só sabe que ele aparece. Esse bicho-ruim, que mais parece um macaco pelado sem olhos, boca, nariz ou coisa do tipo, geralmente por volta das 3h da manhã, foca em um alvo e não larga mais até matar. Entretanto, se conseguir perceber a presença dele e conseguir enfrentá-lo, não é uma luta muito difícil.

Ucabelo

Incomum • Grupo • NP 02 • Médio • MOV 7Qs

Fir 14, Lig 10, Est 7, Gra 6, Jui 10, Par 14, Fe 1

Talentos: Furtividade 30, Percepção 10, Resiliência 10, Determinação 10

PV 55 • PdA 03 • CaC 1D6 • DisT 0

Equipamento: Nenhum





Absorção: 2 (natural)

Ataques:

Desarmado 0 (20)

Garras 1D6+2+CaC (10)

Chicotada 1D4+CaC (15) - alcance de 3Qs. Caso infrinja dano ao alvo, o mesmo perde o equilíbrio, devendo fazer teste de Resiliência. Caso falhe, cai no chão na condição Derrubado.

Esquiva: 15 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

Enroscou: o Ucabeludo salta sobre o alvo adjacente, tentando agarrá-lo. Caso tenha sucesso e o alvo seja, no máximo, uma categoria de tamanho acima dele, ele lhe envolve com seus pelos, restringindo-o e lhe colocando na condição de Incapacitado. Para se libertar dos pelos, é necessário um teste bem-sucedido de Atletismo, gastando uma Ação Completa. Outro personagem pode tentar lhe soltar, dando ao personagem incapacitado vantagem no teste. Caso quem ajuda tenha algo cortante, o sucesso é automático. (custo: AP • 1PdA)

EXP: 100

Pecado dos cabelos: Seus pelos crescem de forma desproporcional e ganham uma resistência assustadora. Sempre que agarrar algum alvo e este seja, no máximo, até uma categoria de tamanho acima da sua, pode gastar 5 pontos de crença para que seus pelos o envolvam, deixando-o na condição de Incapacitado. O alvo apenas se liberta se for bem-sucedido em um teste de Atletismo ao final do turno.

Pelas próximas 24 horas, o calor se torna insuportável e, até mesmo, caminhar se torna difícil. Qualquer situação que lhe faça perder pontos de sede, lhe faz perder o dobro. Seu MOV é reduzido em 2.

Descrição: Os Ucaeludos são uns bicho-ruim silencioso que nem a peste, andam de quatro parecendo uns calangos, só que meio gente. Os braços e pernas são mais longos do que seu tronco e os pelos que cobrem todo seu corpo faz parecer que essa desgraça é cabelo que ganhou vida.

O lugar que tem menos pelo é na cara, onde dá pra ver uma bocarra que vai de cima abaixo e uns olhinhos pequeninos, completamente pretos. Sempre que ataca, tenta fazer de forma rápida, pegando o alvo por trás e lhe envolvendo com os cabelos, que parecem crescer na mesma hora que são arrancados. Caso sua vítima consiga escapar, não tem problema: ele puxa um punhado de cabelos e dá-lhe uma chicotada daquelas, que é pra derrubar.





HUMANOS

Os humanos são o grupo de pessoas que compõem as cidades, vilas e afins do Nordeste. A representação da cultura e religiosidade. Não se sabe de nenhum outro humano que exista para além do Nordeste Esquecido.

A vida é difícil, mas boa de se viver para aqueles que têm fé. A expectativa de vida é curta, por volta de 55 anos para os que vivem nas cidades e, aqueles que se tornam confrades, raramente passam dos 30. Vale lembrar que, quando se trata de expectativa de vida, não significa que uma pessoa só vive até aquela idade e então morre, ou que não existe quase ninguém acima daquela idade máxima. Ela apenas representa que, devido às condições do mundo que lhe rodeia, como os perigos, doenças e outros, muitos acabam falecendo próximo desta idade.

A maior fonte de conhecimento é a oralidade, transmitida de geração em geração pelos mais velhos e tendo as palavras espalhadas por bons cordelistas e contadores de histórias por todo esse sertão. Ainda existem livros e documentos em raras e bem guardadas bibliotecas, mas são poucos os que sabem ler e escrever.

Bandoleiros

Esses foras da lei infernizam a vida das pessoas em todas as cidades e pelas estradas nordeste a fora. Em geral, não são lá grande perigo pra qualquer um preparado, mas quando estão em grupo, podem ser um problema. Bandoleiros são diferentes de cangaceiros, que possuem uma ordem, impacto social, leis e cultura bastante distintas.

Bandoleiro Comum

Comum • Grupo • NP 1/2 • Médio • MOV 70s

Fir 13, Lig 12, Est 8, Gra 9, Jui 10, Par 10, Fe 10

Talentos: Atletismo 15, Ameaça 10, Percepção 5

Resiliência 10, Determinação 10

PV 30 • PdA 02 • CaC 1D4 • DisT 1D4

Equipamento: Roupa de couro leve. 3 munições de revólver.

Absorção: 1 (Absorção do Couro)

Ataques:

Peixeira 1D8+CaC (10)

Revólver 2D6+DisT (5)

Esquiva: 5 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Golpe duplo: realiza um segundo golpe (custo: AL • 1PdA)

EXP: 25

Descrição: Bandido comum, anda em grupos, geralmente liderado por um chefe.

Bandoleiro Chefe

Comum • Grupo • NP 01 • Médio • MOV 70s

Fir 14, Lig 12, Est 11, Gra 11, Jui 10, Par 10, Fe 10

Talentos: Atletismo 15, Ameaça 15, Percepção 10, Resiliência 10, Determinação 10

PV 30 • PdA 03 • CaC 1D6 • DisT 1D4

Equipamento: Roupa de Couro média. 6 munições de revólver.

Absorção: 2 (Absorção do Couro)

Ataques:

Cuteleira 1D12+CaC (10)

Revólver 2D6+DisT (10)

Esquiva: 10 • Bloqueio: 15



**Aprendizados:**

Comando: se houver um bandoleiro comum até 10Qs de distância, o bandoleiro chefe pode fazê-lo se movimentar até 4Qs para uma posição alvo escolhido na mesma hora (custo: AL - 1PdA)

Golpe duplo: realiza um segundo golpe (custo: AL - 1PdA)

EXP: 50

Descrição: Bandido chefe, liderando pequenos grupos.

Pecador

Esses bandidos se distinguem dos bandoleiros. Vagando em grupos próprios, por vezes trabalhando como capangas, aterrorizando pequenas vilas e grupos de viajantes muito mais do que os bandoleiros, pois estes abriram mão de sua fé. Consumindo de forma constante carne de bicho-ruim para manter seus pecados, vez ou outra se juntam com bandoleiros, a fim de atingir algum objetivo.

São um verdadeiro incômodo para o povo santanense, que sempre precisa lidar com grupos de Pecadores vadiando por terras próximas, infernizando vilas menores que dependem de Santana.

Em geral, seus grupos são formados por alguns pecadores simples e, até, dois pecadores superiores, raramente ultrapassando essa quantidade. Até porque, não é tão fácil de conseguir carne de bicho-ruim, tampouco o bastante para distribuir entre os do grupo.

Também se distinguem dos Perversos, mas apenas numa questão social. Perversos são vistos como aqueles que consomem carne de bicho-ruim e vivem com o povo, em especial os santanenses. Já os Pecadores abrem mão dessa vida social.

Alguns chegam a dizer que Pecadores são como cangaceiros, mas aí daquele que fale isso na frente de um cangaceiro, pra não ver se leva um tiro no meio da cara pelo desrespeito.

Pecador Simples

Incomum - Grupo - NP 01 - Médio - MOV 7Qs

Fir 16, Lig 12, Est 9, Gra 8, Jui 12, Par 15, Fe 10

Talentos: Ameaça 15, Resiliência 15, Determinação 10

PV 40 - PdA 03 - CaC 1D6+1D4 - DisT 1D4

Equipamento: Roupa de couro pesada

Absorção: 3 (Absorção do Couro) / 1 (Absorção da Pele)

Ataques:

Desarmado 1D4+CaC (15)

Cutela 1D12+CaC (15)

Martelão 2D6+CaC (10)

Esquiva: 15 - Bloqueio: 10

Aprendizados (escolha dois pecados):

Golpe duplo: realiza um segundo golpe (custo: AL - 1PdA)

Pecador da dor: seu golpe corpo-a-corpo causa o dobro de dano (custo: 2PdA)

Pecador do medo: sua presença impõe a condição Apavorado há todos que lhe vejam até o início do seu próximo turno, desde que falhem em um teste de Determinação (custo: AP - 1PdA)

Pecador da sede: tenta agarrar o alvo. Caso tenha sucesso, morde-o, causando 1D6+3 de dano que ignora absorção de couro e recuperando o mesmo valor do dano em vida (custo: AP - 1PdA)

EXP: 150





Cangaceiro Comum

Comum • Grupo • NP 01 • Médio • MOV 10s

Fir 16, Lig 16, Est 12, Gra 10, Jui 14, Par 15, Fe 10

Talentos: Ameaça 15, Atletismo 20, Malandragem 20, Pressentimento 10, Saber sobrevivente 15, Resiliência 15, Determinação 10

PV 45 • PdA 03 • CaC 1D6+1D4 • DisT 1D6+1D4

Equipamento: Roupa de couro média. 6 munições de revólver.

Absorção: 2 (Absorção do Couro)

Ataques:

Desarmado 1D4+CaC (10)

Peixeira 1D8+CaC (15)

Revólver 2D8+DisT (15)

Esquiva: 15 • Bloqueio: 10

Aprendizados:

Sobrevivente: considere o cangaceiro tendo o sabido Sobrevivente (passivo)

Golpe duplo: realiza um segundo golpe (custo: AL • 1PdA)

Prontidão: o cangaceiro, ao ser atingido num ataque corpo-a-corpo, nega o golpe e realiza um contra-ataque imediato (custo: 2PdA)

Agarrou é chumbo: o cangaceiro, caso tenha um alvo agarrado, cola o cano do revólver no corpo do alvo e dispara com acerto garantido, causando um crítico (custo: AP • 1PdA)

EXP: 300

Descrição: um típico cangaceiro de um bando. Não é o mais forte, mas sabe bem como acabar com a vida de alguém. Pode ser encontrado tanto agindo ao lados dos cangaceiros raiz, como um satisfatório dos coronéis.

LENDAS

Ninguém que tenha um mínimo de bom senso se coloca contra uma lenda, e até quem não tem nenhum bom senso nunca faria uma coisa dessa.

Quando esta aparece: você corre, conversa ou reza.

Tem aqueles que são brabos o bastante pra tentar lutar contra uma lenda, mas sabem que isso é, quase sempre, uma sentença de morte.

Não que toda lenda seja forte.

Mas nenhuma lenda morre.

Quando alguém consegue, por algum milagre, deitar uma lenda na porrada e mandar pro Posalém, o corpo dela se petrifica num bloco de areia bem seco e, ao longo dos dias, vai virando pó. Alguns demoram mais, outros menos tempo, mas uma coisa é certa: quando o corpo termina de virar pó por completo, significa que a lenda renasceu em algum lugar, lembrando de tudo aquilo que lhe aconteceu antes de morrer.

E, principalmente, de quem matou.

É comum as lendas mais cruéis buscarem vingança contra quem lhe fez mal, ainda que elas tenham começado o problema.

Quando alguém mata uma lenda e ressuscita, ela saberá, durante uma semana, a localização exata daquele que lhe matou e buscará vingança da melhor forma possível. Ao encontrar o alvo, todo ataque bem-sucedido feito contra este é considerado um acerto crítico na primeira rodada. Em geral, a lenda tende a focar apenas no alvo de sua vingança, passando por cima de quem tente ficar no caminho.



Comadre Fulozinha

Especial • Solitário • NP 06 • Média • MOV 10s

Fir 18, Lig 18, Est 18, Gra 20, Jui 20, Par 20, Fe 1

Talentos: Lábia 35, Furtividade 50, Percepção 50, Resiliência 40, Determinação 40

PV 70 • PdA 04 • CaC 2D6 • DisT 2D6

Equipamento: Nenhum. Resistente a dano cortante, perfurante e contundente.

Absorção: 1 (natural)

Ataques:

Desarmado 1D4+CaC (20)

Arco da Comadre 4D8+DisT (25) - Esse arco sempre tem flecha.

Esquiva: 20 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Amiga dos animais: a Comadre Fulozinha se comunica e pode dar ordem aos animais. Ela pode chamar para auxiliá-la dois Calangos Endiabrados ou uma Surucucu Gigante. Os animais agem no mesmo turno que Comadre Fulozinha. Ao final de três rodadas, ela pode usar esse aprendizado novamente (custo: AP • 3PdA)

Assobio: o assobio da Comadre Fulozinha engana os

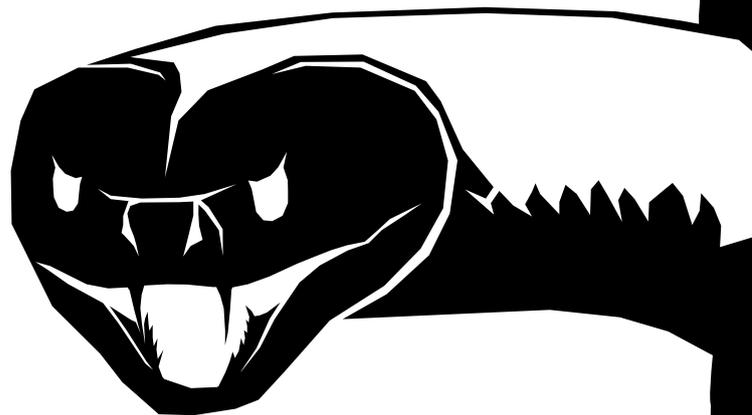
ouvidos. Ao escutar o assobio, os alvos devem ser bem-sucedidos em um teste de Resiliência. Se falharem, ficam na condição Atordoado por uma rodada (custo: AL • 2PdA)

EXP: 300

Descrição: Pouco se sabe sobre a Comadre Fulozinha. Dizem que ela é uma mulher de pele cor de jambo, cabelos longos e lisos, que as vezes são negros como a noite, as vezes vermelhos como fogo. Ela parece uma adolescente, bastante problemática e nervosa, mas protetora declarada dos animais e da natureza.

Seu assobio é algo assustador. Além de poder enlouquecer quem o ouve, acredita-se que, quando se escuta o assobio perto, significa que ela está longe, mas se escutar o assobio vindo de longe, significa que ela está perto.

Ainda que não seja muito amistosa com humanos, diz-se que, caso alguém se encontre com ela, basta dar-lhe presentes, como papa de aveia, confeitos, fumo e mel, e ela permitirá passagem segura, sem que nenhum animal selvagem lhe ataque, desde que o indivíduo também não perturbe ou destrua a natureza.



Comadre Fulozinha



Mula Sem Cabeça

Especial • Solitário • NP 08 • Grande • MOV 15Qs

Fir 30, Lig 18, Est 15, Gra 1, Jui 16, Par 25, Fe 1

Talentos: Percepção 40, Resiliência 30, Determinação 25

PV 120 • PdA 04 • CaC 6DB+4DY • DisT 0

Equipamento: Couro espesso. Resistente a dano cortante, perfurante e contundente. Imune a dano de fogo.

Absorção: 3 (natural)

Ataques:

Patada 1DB+CaC (25) – ao desferir uma patada, pode pisotear, adicionando 2DB+1DY ao dano (custo: 1PdA)

Coice 2DB+CaC (30)

Esquiva: 20 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Pisotear: ao desferir uma patada, pode pisotear, adicionando 2DB+1DY ao dano (custo: 1PdA)

Grito do lamento: a Mula Sem Cabeça emite sons femininos de choro e lamentação ensurdecedores. Todos que possam ouvir fazem teste de Determinação. Caso tenham sucesso, ficam sob a condição Apavorado até o início do próximo turno dela. Caso falhem, fogem de imediato durante 1D2+1 rodadas (custo: AP • 1PdA)

Fogo da Mula: a Mula Sem Cabeça inclina as labaredas que tomam o lugar de sua cabeça e apontam para o alvo que esteja adjacente e faz as chamas crescerem. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Esquiva. Caso falhe, sofre 4DB+4 dano de fogo (custo: AP • 2PdA)

EXP: 400

Descrição: uma das mais conhecidas lendas do Nordeste, existem duas versões dessa lenda, entretanto ambas com o mesmo final: a primeira, diz-se que a Mula Sem Cabeça, algum dia, foi uma mulher muito bela, astuta e orgulhosa de

seus dons e dotes físicos. Esta usava de todo seu charme para conseguir tudo que desejava dos homens e as mulheres lhe odiavam e invejavam. Um dia, a bela dama decidiu tentar um rezador consagrado, o qual deveria se manter puro. Ela insistiu sem parar, até que o rezador cedeu aos desejos da carne e se deitou com ela. O santo ao qual o rezador era devoto se encheu de ira e amaldiçoou a mulher, transformando numa grande mula a qual a cabeça era substituída por uma grande chama e lhe fez vagar eternamente em sofrimento.

A segunda versão diz que a mulher era bela e formosa, bastante devota. Um dia, ela e um rezador consagrado, que deveria se manter puro, se apaixonaram e, com o tempo, por mais que tentassem, acabaram cedendo aos desejos da carne. Ainda que seu amor fosse verdadeiro, a quebra do voto sagrado do rezador carregou a ambos um preço. O santo ao qual eles eram devotos lhes puniu, aprisionando a alma do rezador dentro da mulher, que acabou se transformando na grande mula sem cabeça.

Há quem diga que, se alguém for corajoso o bastante para montar a mula a pelo e lhe tirar o freio, a maldição se termina. No entanto, não se sabe de ninguém que tenha tentado e, se alguém tentou provavelmente teve um terrível fim.

Pisadeira

Especial • Solitário • NP 06 • Médio • MOV 7Qs

Fir 9, Lig 10, Est 18, Gra 20, Jui 18, Par 20, Fe 1

Talentos: Atuação 25, Furtividade 35, Embromação 40, Percepção 25, Resiliência 30, Determinação 30

PV 80 • PdA 03 • CaC 0 • DisT 2DB

Equipamento: Roupas maltrapilhas. Resistente a dano cortante, perfurante e contundente. Imune a condições negativas, exceto Agarrado, Confuso, Cego, Mau-Olhado, Provocado.





Absorção: 1 (natural)

Ataques:

Desarmado 1D4+CaC (35)

Esquiva: 50 • Bloqueio: 0

Aprendizados:

Visão da Noite: veem em completa escuridão (passivo)

Falsa Forma: a Pisadeira assume uma forma feminina, sendo: criança, adulta ou velha. Um personagem desconfiado pode fazer um confronto (Percepção x Atuação). Caso tenha sucesso, o disfarce se desfaz, revelando a verdadeira forma da Pisadeira (AL • 2PdA) (passivo)

Cativar: a Pisadeira, enquanto usa Falsa Forma, ao conversar com um ou mais alvos, pode encantá-los de forma sutil, num confronto (Atuação x Determinação) com um teste bem-sucedido de Atuação. Enquanto cativados, qualquer teste de Sentir Motivação é falha automática pelas próximas 24 horas. Qualquer teste de Sentir Motivação feito por vontade própria do personagem é considerado uma falha automática. Se ela falhar, os personagens têm o direito de realizar um teste de Sentir Motivação. Caso passem, notam que aquela não é sua verdadeira forma (custo: AP • 1PdA)

Pisadeira: a Pisadeira lança-se sobre a vítima quando está deitada ou dormindo, em geral pondo os pés sobre o peito do alvo com força implacável (considera FOR 40), que deve ser bem-sucedido em um teste de Resiliência com dificuldade 10. Caso falhe, fica incapacitado e refaz o teste na próxima rodada, com +mais -10 de dificuldade de demérito acumulativo. A cada rodada, perde 1D4+1 PV, até que consiga se soltar, a Pisadeira decidir deixá-la em paz ou morrer (custo: AC • 2PdA)

EXP: 300

Descrição: Ninguém sabe ao certo quando ou como surgiu a Pisadeira, mas sabem que ela é real. Essa lenda,

embora implacável quando foca em seu alvo, em geral costuma ser razoável. Sua forma pode variar entre uma criança, adulta ou uma velha, sempre usando roupas maltrapilhas. Costuma viver perambulando entre as cidades durante o dia, pedindo esmola, ou vagando sozinha pelo sertão, aguardando alguém se aproximar para com ela conversar.

Entretanto, vez ou outra, ela foca em alguma vítima por motivos desconhecidos. As histórias dizem que ela sempre foca em alguém que foi dormir de barriga pra cima e estômago cheio, pisando em sua barriga e lhe sugando a força vital aos poucos, até se sentir saciada ou a vítima morrer.

Quibungo

Especial • Superior • NP 10 • Imenso • MDV 8Qs

Fir 40, Lig 12, Est 12, Gra 1, Jui 18, Par 24, Fe 1

Talentos: Lábia 25, Furtividade 30, Percepção 40, Resiliência 40, Determinação 40

PV 125 • PdA 04 • CaC 11D6+9D4 • DisT 1D4

Equipamento: Pele grossa. Resistente a dano cortante, perfurante e contundente. Imune a condições negativas, exceto Agarrado, Confuso, Cego, Mau-Olhado, Provocado.

Absorção: 4 (natural)

Ataques:

Desarmado 1D8+CaC (30)

Mordida 2D8+CaC (40)

Esquiva: 15 • Bloqueio: 10

Aprendizados:

Visão verdadeira: veem em completa escuridão e qualquer coisa invisível (passivo)





Presença da porra: Estar na presença do Quibungo é estar na presença do mal encarnado. No início de cada rodada, os inimigos do Quibungo devem fazer um teste de Determinação. Caso falhem, ficam na condição Apavorado até o início da rodada seguinte (passivo).

Ouviu, rodou: O Quibungo emite um urro gutural, que toca o âmago de todos que lhe escutem. A própria perversão, a personificação dos temores. Todos devem ser bem-sucedidos em um teste Determinação e, caso o alvo tenha sido afetado pela Presença da Porra, faz com desvantagem. Caso falhem, a mente do personagem quebra, como se devolvesse o bilhete de vinda pra terra e partindo pro céu. Ele cai na condição Inconsciente com DPV. Caso não seja curado até o final da sua próxima rodada, morre. Caso tenha sucesso, o personagem suporta o terror, mas seu estômago embrulha e lança tudo pra fora, fazendo o personagem perder 1 ponto de sede. O Quibungo é incapaz de utilizar esse aprendizado caso esteja utilizando a aprendizado Devorar (custo: AP - 4PdA)

Devorar: o Quibungo, caso seja bem-sucedido em agarrar um alvo, leva-o até a enorme bocarra que tem nas costas e começa a devorá-lo. O alvo, por rodada, é engolido aos poucos e qualquer ataque é feito com dificuldade 40. Caso tenha sucesso, o Quibungo lhe cospe, na condição Derrubado. Ao final de três rodadas, caso o alvo não se liberte, o Quibungo termina de engoli-lo e o alvo morre (custo: AP - 3PdA)

EXP: 500

Descrição: Poucas lendas são tão temidas quanto o Quibungo, o ogro que encarna os piores pesadelos dos pequenos e o desespero de todos. Essa besta enorme e musculosa é uma figura de puro terror, com seu corpo coberto de pelos verdes e pretos. Seus olhos fundos brilham num tom de vermelho que parece atravessar a alma, enquanto a boca, sempre torcida em um sorriso cruel, revela dentes afiados como lâminas prontas para rasgar carne.

Mas é em suas costas que reside o maior horror. Uma

boca desproporcional e grotesca, repleta de dentes serrilhados, toma grande parte de trás. É por essa boca que o Quibungo fala, com uma voz gutural e distorcida que arrepia até o mais corajoso dos sertanejos. É com ela que devora suas vítimas, especialmente crianças, que considera uma iguaria.

Essa lenda, odiada até pelas outras, é conhecida por invadir cidades e vilas durante as noites mais escuras, atraído pelo cheiro de crianças entristecidas. Conta-se que ele ronda pelas ruas em silêncio, farejando o ar e escolhendo suas vítimas. Quando encontra uma, se aproxima ligeiro e em silêncio. Em cima dela, é tão rápido que nem dá tempo de um último berro. Já sem vida, pega o cadáver da vítima e engole inteiro.

Dizem que, nos dias de hoje, o Quibungo não vaga a esmo pelo sertão. Contam que ele encontrou refúgio nas Terras do Rei. Lá, em meio ao caos e à desolação, o Quibungo teria criado uma pequena cidade maldita, um lugar tomado pelo cheiro de sangue e pela dor de cada vítima. O próprio Arabiã de Dió disse tê-lo visitado, quando vagava por lá, embriagado.

Inclusive, há quem diga que até o Rei do Cangaco, com toda sua força e seguidores, tenta destruir essa cidade sempre que acredita ter gente o suficiente. Só que o infeliz do Quibungo é tão ruim, mas tão ruim, que até hoje não sobrou quase nenhum coitado desses confrontos.

O Quibungo é a personificação do castigo, um reflexo dos medos mais profundos do Nordeste. E, para os desavisados que cruzam seu caminho, ele é a última coisa que verão antes de serem engolidos pelo abismo de suas costas.





777

▣ Quibungo

1715



Apêndice D

ITENS GERAIS

No Nordeste Esquecido, não importa de qual cidade você venha, qual vila você nasceu ou em que espelunca no quinto dos infernos você está: o réu é a língua comum. Ainda que seja possível adquirir certas coisas a custo zero, é possível comprar diversos tipos de recursos por esse nosso sertão, desde que você tenha réu na mão.

A primeira tabela, de recursos gerais, traz desde o preço de uma cachaça até instrumentos musicais. Os preços são um senso comum, mas podem variar de acordo com a cidade e, até mesmo, cultura. Em Teresinha, uma casinha simples pra você morar vai custar lá pros 4000 réis. Em Santana, sendo morador da cidade, pode receber uma casinha simples, se você mora sozinho, ou uma casa grande, se tem uma família arretada.

MEMÓRIAS DO ESQUECIDO

Um mundo existiu antes do tempo de agora.

Um mundo cheio de coisas fantásticas, antes da Grande Guerra.

Mas, agora, todas essas maravilhas se perderam ou boa parte delas.

Desde que se pode lembrar, alguns arretados viajam em busca de encontrar artefatos de poder assustador. Esses objetos raros, que datam desde antes da Grande Guerra e carregam segredos, ficaram conhecidos como "Memórias do Esquecido".

Os seguidores da URSAL e do Advento mobilizam incontáveis membros de seus grupos na caçada por esses itens que consideram profanos, até mesmo

colocando grandes recompensas para quem os entregar e, por vezes, recompensas também pela cabeça de quem os tenha e não lhes entregue.

Mas, assim como eles, todas as cidades e grupos têm interesse em pôr as mãos nas Memórias do Esquecido, dispostos a pagar ou fazer o que for preciso para obtê-los.

A segunda tabela traz justamente esses itens, sua história, impacto cultural e seu custo.





777



ITENS GERAIS

BEBIDAS ALCÓOLICAS

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Cachaça dose (25ml)	05	Ganha +10% "Resiliência" não cumulativo. Ignora penalidades da perda de pontos de sede pelas próximas 12h. A cada gole, faz teste de "Resiliência" com desvantagem. Caso falhe, recebe a condição "Ressaca". A cada dose além da primeira, tem penalidade de 10% a mais no teste	0,05
Cerveja copo (100ml)	05	Ganha +10% em testes de "Graça" não cumulativos, por 104 rodadas. Beber 400ml recupera 1 ponto de sede. A cada 100ml, faz teste de "Resiliência" com desvantagem. Caso falhe, recebe a condição "Ressaca". A cada copo além do primeiro, tem penalidade de 10% a mais no teste	0,125

DORMIDA

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Quarto padrão	15	Uma noite	--
Quarto casal/ duplo	30	Uma noite	--
Quarto luxuoso	45	Uma noite	--

CASA

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Simples	4000	Um quarto	--
Comum	9500	Três quartos	--
Grande	20000	Cinco quartos	--

TRANSPORTE

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Barco	250	Carrega até 100 espaços	--
Carroça	250	Carrega até 100 espaços	--
Cavalo	150	Carrega até 30 espaços	--
Equipamento de Montaria	50	--	2E





MELHORIA

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Roupa de Couro	55	Melhora roupas de couro, adicionado +2 de absorção do couro	1E
Cabo leve e pesado	50	Melhora armas de cabo leve e pesado, adicionando +2 de dano	1E
Arma de Alcance	50	Melhora armas de alcance, adicionando +2 de dano	1E
Arma de Tiro	80	Melhora armas de tiro, adicionando +2 de dano	1E

ITENS DE PELEJA

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Aljava	10	Guarda até 15 flechas ou virotes. Possível utilizar apenas uma aljava.	1E
Berimbau	30	--	1E
Cantil	03	Considere cada 400ml como 1 ponto. Um cantil suporta até 2 litros = 5 pontos. No cantil, para facilitar a contagem de uso da água, coloque em "qnt" quantos pontos de água você possui, até o limite de 5 pontos. Caso tenha mais de um cantil, sugerimos que conte-o de forma separada para facilitar o controle de espaço (até porque, até mesmo um cantil vazio continua ocupado espaço)	1E
Corde	10	60s de comprimento	1E
Cinto de bala	10	Espaço para até 24 munições. Possível utilizar até dois.	1E
Escada	04	Dobrável. 30s de comprimento quando aberta	2E
Flauta	30	--	1E
Sanfona	200	--	2E
Mochila	200	Aumenta seu espaço em 6E. Apenas para itens de até 2E. Possível utilizar apenas uma.	1E
Pregos	10	10 unds	1E
Tambor	40	--	1E
Tenda pequena	35	Até duas pessoas	3E

ROUPAS

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Roupa comum	05	--	1E
Roupa elegante	30	--	1E



MEMÓRIAS DO ESQUECIDO

NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Maçã Verde dos Daeguns	900	<p>Uma espécie de pequena esfera verde, com uma pólvora estranha e um pino na lateral. Ao remover o pino, a Maçã Verde dos Daeguns explode após seis segundos, atingindo em um raio de 30s do ponto onde estiver, causando 4DB de dano perfurante + 4DB de dano contundente.</p> <p>Porém nem todas funcionam. Sempre que puxar o pino, jogue 1D100. De 1% a 50%, funciona normalmente. 51% a 75%, a explosão não acontece, mas pode ser ajeitada com um feste bem sucedido do saber "Gambiarreiro" ou "Sacaninha". De 76% a 95%, a Maçã Verde é inútil. 96% a 100%, ela explode na mão do usuário.</p>	1E
Jaquetão de Pano e Ferro	1200	<p>Parece uma jaqueta de vaqueiro, só que toda fechada, feita de um pano preto e o que parece ferro, e é pesada. Reduz a movimentação em 20s, mas têm uma excelente proteção, com 7 de Absorção.</p>	1E
Óleo Negro (2l)	1500	<p>Um óleo muito difícil de achar, que evapora fácil. Sua cor é meio de cerveja, estranho pra porra, mas que queima que é uma beleza! Serve bem pra ligar umas máquinas estranhas que ajudam pra porra, batizadas de "geradó", que servem pra gerar luz naquelas bolas de vidro estranhas conectadas com fios e servem para uma casa inteira! Só quem usa mesmo é gente como os coronéis e alguns outros por aí. A gente usa óleo normal mesmo.</p>	1E
Bizóio	600	<p>Um negócio antigo, mas que a gente até meio que sabe fazer igual, mas não é tão bom quanto. Os Bizóios servem pra ver bem de longe. O usuário, ao olhar através dele, tem visão de até 500s de distância. Os bizóios que a gente sabe fazer não chega na metade do alcance desses.</p>	1E
Mapas Antigos	300 a 1000	<p>Esses mapas antigos serviram pra entender muitas das coisas que os coronéis não queriam que a gente soubesse. A gente descobriu que vive num negócio chamado planeta, que esse planeta é redondo, que as estrelas no céu são pontinhos de luz tipo nosso solzão, só que bem longe e que existe um mundão além do nosso Nordeste, ainda que só aqui dê pra viver. Mas esses mapas podem servir pra outras coisas, principalmente pra guiar a gente no que a gente chama de Cidades Malditas. A depender de qual cidade e do que possa ter lá, o valor do mapa é bem alto.</p>	1E



NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Vozalém	750	Esse aparelho estranho é pequeno, meio quadrado e tem uma barrinha de ferro bem longa, que dá pra retrain e ficar pequenininha. Esse negócio é bom demais pra conversar com gente que tá longe e "sintonado" na mesma frequência. Tem que ser esperto demais pra saber usar um desse, te garanto. Mas, quando você aprende e sabe como "sintonar", consegue falar com alguém na mesma linha até uns 40km de tu! Mas, às vezes, quando tu não "sintona" direito dá pra ouvir uns negócios som de música som de gente estranha. Ela para de funcionar depois de um tempo, por causa das pilhas que acabam.	1E
Pilha (Sund)	250	As pilhas são um negócio pequenininho, do tamanho do midinho. Tem quem não veja muita serventia pra elas, mas tem quem saiba usar direito. Elas são boas pra ligar uns troços do passado, como a Vozalém e o Luz de Pilha.	1E
Luz de Pilha	400	Um tubo com uma lamparina estranha dentro, que só funciona com as pilhas, daí o nome "Luz de Pilha". Ela alumia bem que só. Ao ligar, seu fecho de luz ilumina um cone de 120s de distância, com abertura de 70s	1E
Bolinha de luz	100	Essas bolinhas são muito usadas pra gerar luz através de energia, o problema é manter elas ligadas. Pensa num negócio que gasta energia que só! As Quatro Cidades, o Polo e algumas das cidades dos coronéis até tem ruas que são alumiaadas por essas bolinhas de luz, penduradas nuns cabos e que ficam ligadas nos geradô, mas gastam muito óleo. Aí a gente prefere mesmo é a boa luz das lamparinas	1E
Luz de Mão	700	Outro tubo com lamparina estranha dentro, mas com um negócio diferente: do lado, tem uma manivelinha que, se tu fica apertando várias vezes por um tempo, cria luz sem precisar de pilha! Aí é só na força da mão agora, laele! Demora 20 segundos pra carregar e a luz dura um minuto. Ao ligar, seu fecho de luz ilumina um cone de 120s de distância, com abertura de 70s	1E
Apontôrizante	1000	Esse aqui é de fazer qualquer um ficar maluco! É um objeto pequeno, circular, feito de um ferro bem antigo e desgastado, meio bronze. Ele tem uma tampa dobradiça que protege sua parte mais importante: a agulha de marcação! Ela fica protegida por um vidrinho transparente e tem quatro marcações, que são N, S, L, O. Algumas pessoas sabem o que é, outras não. Mas a agulha, mesmo balançando, sempre aponta pra mesma direção. Dizem que é boa pra se guiar e quem a usa diz nunca se perder.	1E



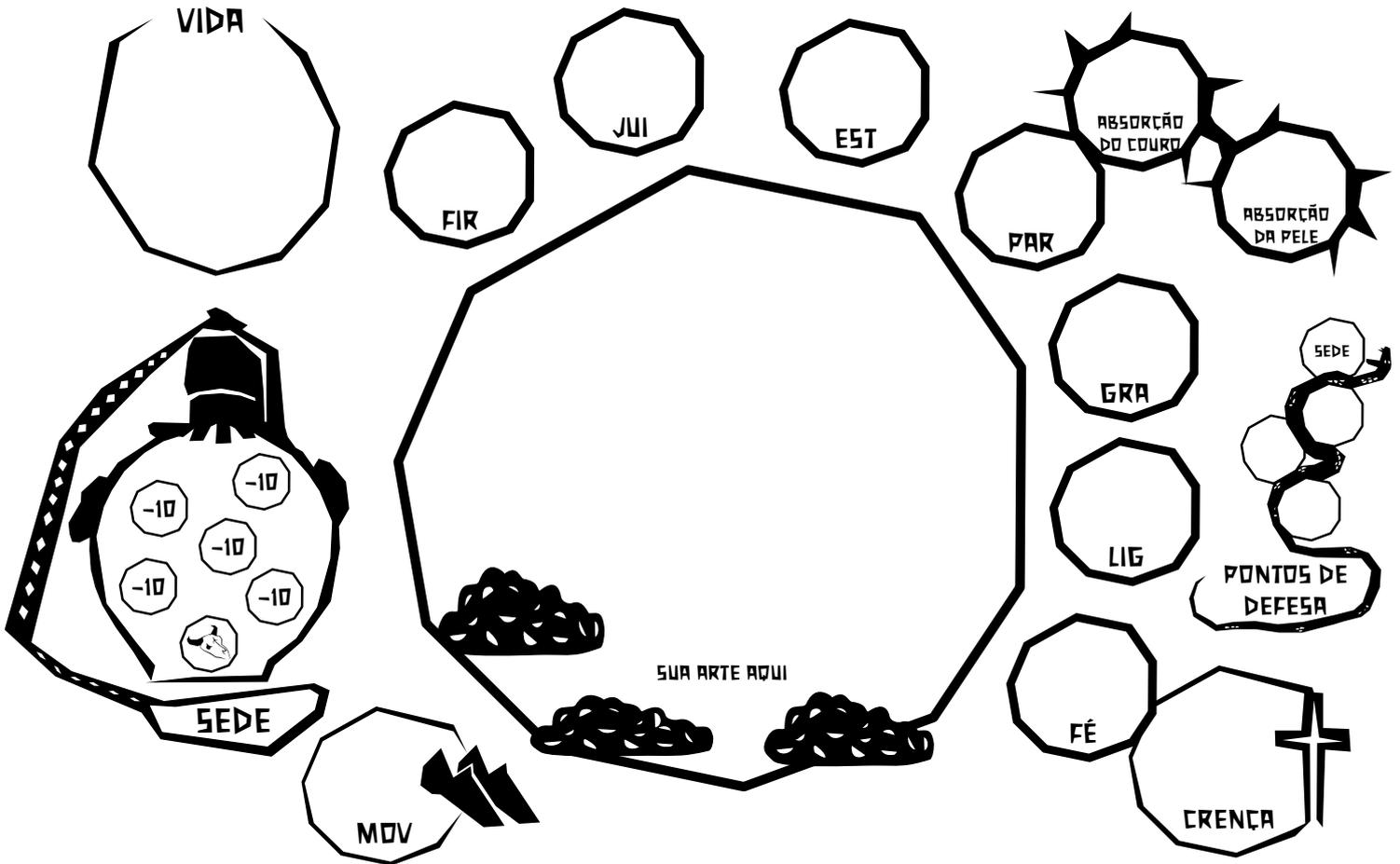


NOME	RÉIS	OBSERVAÇÃO	ESPAÇO OCUPADO
Roupa dos Guardas da Grande Guerra	300	Uma espécie de roupa que são quase sempre iguais, apesar de sujas e acabadas. Tem umas mudanças, às vezes, tipo algumas tem o que parece uns símbolos, outras não. Alguns colecionadores gostam. Os coronéis mesmo amam usar.	1E
Fogãozin	450	Um pouquinho de óleo e já foi! Esse troço que parece uma mistura entre uma lamparina e um pratinho de ferro é ótimo pra preparar comida. Fazer uma comida boa, de noite, no meio do sertão, sem se preocupar se alguém verá sinal de fogueira é sempre uma vantagem.	3E
Diário de Bordo	2000	Esses pequenos livros, de páginas desgastadas, quase apagadas, são raros e considerados verdadeiras relíquias: descrições diretas de um passado esquecido.	1E
Geradô	2000	Os geradô é uns trambolho grande que só a molesta, pesado e difícil de carregar. Uma trabalhadeira danada fazer funcionar, mas quando funciona é legal que só! É muito bom pra fazer as bolinhas de luz funcionar e também fazem algumas das máquinas estranhas que a gente encontra no Polo e nas fábricas esquecidas funcionarem. Precisa de umas três pessoas e um cavalo dos bons ou um touro dos fortes pra carregar esse bichão	20E



NORDESTE ESQUECIDO RPG

PERSONAGEM	JOGADOR		
DESTINO(S)	SANTO(A)		
ESTRADA(S)	ARENGUE	EXP	



TALENTOS GERAIS	chance base	bônus de criação	valor extra	chance total
<input type="checkbox"/> Atletismo (FIRx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Conduzir (FIRx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Equilíbrio (LIGx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Malandragem (LIGx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Mágica (LIGx2):	---	---	+	---
Saberes				
<input type="checkbox"/> _____ (ESTx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> _____ (ESTx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> _____ (ESTx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> _____ (ESTx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> _____ (ESTx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Ameaça (GRAx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Atuação (GRAx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Embromação (GRAx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Persuasão (GRAx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Percepção (JUIx2):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Pressentimento (JUIx2):	---	---	+	---
TALENTOS DA VENTURA				
<input checked="" type="checkbox"/> Determinação (JUIx4):	---	---	+	---
<input checked="" type="checkbox"/> Resiliência (PARx4):	---	---	+	---
<input checked="" type="checkbox"/> OraçãO (FEx4):	---	---	+	---

TALENTOS DE LUTA	chance base	bônus de criação	valor extra	chance total
<input type="checkbox"/> Alcance (15):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Bloqueio (20):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Briga (20):	---	---	+	---
<input checked="" type="checkbox"/> Esquiva (LIGx4):	---	---	+	---
<input type="checkbox"/> Tiro (20):	---	---	+	---

Arma / Ataque	Dano	Propriedades	Espaço
<input type="checkbox"/>			
<input checked="" type="checkbox"/> se marcado = equipado / vestido	BÔNUS CaC		BÔNUS DisT

Itens carregados	Qnt	Espaço	Itens carregados	Qnt	Espaço
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/> se marcado = equipado / vestido			Espaços	Máx. Espaço	Sobrecarga

FICHA COLETIVA

NORDESTE ESQUECIDO RPG

NOME	NOME	NOME
ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○
NOME	NOME	NOME
ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○

PONTOS DE CONFIANÇA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Os personagens começam com 4 Pontos de Confiança

PONTOS DE DESALENTO

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Cada ponto em Abalo Pessoal adiciona nos Pontos de Desalento

Veja exemplos do que concede pontos de confiança, pontos de abalo pessoal, pontos de desalento e outros na página 93 do jogo-rápido



CALANGOS DO
NORDESTE

FICHA COLETIVA

NORDESTE ESQUECIDO RPG

NOME	NOME	NOME
ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○
NOME	NOME	NOME
ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○	ABALO PESSOAL ○ ○ ○

PONTOS DE CONFIANÇA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Os personagens começam com 4 Pontos de Confiança

PONTOS DE DESALENTO

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Cada ponto em Abalo Pessoal adiciona nos Pontos de Desalento

Veja exemplos do que concede pontos de confiança, pontos de abalo pessoal, pontos de desalento e outros na página 93 do jogo-rápido



CALANGOS DO
NORDESTE

NORDESTE ESQUECIDO RPG

Wallace Oliveira aqui:

Opa, e aí, tudo bem? Espero que você se divirta com NERPG!

O livro oficial está em desenvolvimento, adicionando mais conteúdo, capítulos inteiros focados em cenários e história, muito mais fichas de animais, bichos-ruim, lendas, mais pelejas prontas, mais fichas de personagens prontas, entre outros, utilizando da cultura, das lendas, dos mitos e do folclore nordestino em geral para tudo isso. Esse jogo é uma homenagem à esse nosso Nordeste tão lindo e incrível.

Nosso projeto é independente e estamos fazendo o nosso melhor para entregar um jogo que valha realmente a pena. Por isso, contamos com vocês que baixaram essa versão para nos ajudar a aprimorá-la e entender o que fizemos de bom e o que poderíamos melhorar. No link abaixo, haverá um breve questionário para que possam falar sobre suas experiências e afins. Isso é extremamente importante para nós.

<https://forms.gle/xkGXVxAFWN1eQ89D9>

Ou acesse o questionário pelo QR CODE abaixo:



Apesar de não ser o primeiro sistema oficial criado pelo projeto Calangos do Nordeste, será o primeiro a ver a luz do dia como um jogo robusto e bem completo.

Esperamos, de verdade, que vocês se divirtam, e não deixem de mandar mensagem. Em nosso Instagram, terá o link para maior contato conosco, para falar sobre NERPG e mais!

Não deixem de postar nas redes sociais e nos marcar quando jogarem nosso sistema! Para mais conteúdo, também acesse:

www.calangosrpg.wixsite.com/calangos

