

Criando seu Personagem

1. Escolha seu nome. Como o jogo se passa na época Vitoriana, inspire-se em nomes Ingleses elegantes, como Eleanor ou Edgar.

2. Escolha seu arquétipo de personagem.

o **Caçador:** focado em combate, este personagem inicia com Vigor 9 e Vida 3. Escolha 3 Verbetes de Combate, e 6 Verbetes Gerais. A grande vantagem deste personagem é que ele pode gastar 1 ponto de Vigor para anular os eventos de uma rolagem de **Corrupção**.

o **Alquimista:** conhecedor da arte alquímica, este personagem é o único com acesso aos Verbetes Alquímicos. A partir da confecção de poções e unguentos ele é capaz utilizar-se destes efeitos *mágicos*. Escolha 2 Verbetes Alquímicos (não podendo acumular o mesmo), 1 Verbeta de Combate, e 9 Verbetes Gerais. Este personagem inicia com Vigor 7 e Vida 1. Eles não podem usar Vestimentas.

o **Investigador:** personagem versátil com mais acesso aos Verbetes Gerais. Começa com 8 pontos de Vigor e Vida 2. Escolha 2 Verbetes de Combate e 12 Verbetes Gerais, sendo um especialista com +2d6 ao invés de +1d6 (preencha a bolinha do Verbeta por completo).

3. Inventário. Caçadores podem ter 1 Arma Grande ou 1 Arma Pequena e 1 Vestimenta, e 2 Itens. Alquimistas podem ter 1 Arma Pequena e 3 Itens, além de terem uma Bolsa de Componentes (10 usos, depois devem procurar itens com **Forragear**). Investigadores podem ter 2 Armas Pequenas ou 1 Arma Pequena e 1 Vestimenta, e 4 Itens. Os personagens começam com 30 libras (moeda da época e região).

4. Todos começam no Nível 1 e valor de Corrupção zero.

3

Verbetes

o **Verbetes Alquímicos:** oferece a possibilidade de manipular poções e afetar a realidade. Usar estes Verbetes exige gastar 1 ponto de Vigor. Não são realizados contra o Vigor, entretanto o adversário pode fazer uma salvaguarda com **Esquivar** (Ação Rápida) - maior ou igual, ele se esquiva. Para ter acesso a estes Verbetes, o personagem deve **habilitar** seu uso comprando-o na criação (ou evolução) do personagem. Nestes casos, ele terá apenas 1d6. A partir do nível 2, o personagem pode acumular outro ponto no mesmo Verbeta, adicionando +1d6 às rolagens. Pode-se gastar 1 ponto de Vigor a mais (além do já gasto para usar) e obter bônus de +3.

- **Veritas:** com um ponto percebe as intenções (boas ou ruins) do alvo; com dois, percebe se está mentindo. Pode obrigar a falar a verdade. Neste caso o alvo pode fazer uma salvaguarda com **Enganar**;

- **Tempus:** com um sucesso (6 ou somatório de 6 ou mais), ele *para* o tempo (1 rodada, 3m²) e pode indicar alvos que não serão afetados.

- **Ignis***: manipular fogo. Não é capaz de criá-lo. Para isso ele precisa de uma chama acesa (como um fósforo ou isqueiro).

- **Vita:** um ponto permite curar toda a Vida e Vigor se obtiver sucesso. Dois pontos permite falar com mortos (sem rolagens) e com um sucesso é capaz de reviver uma pessoa morta (custo de 2 Vigor).

- **Glacies***: manipular água e gelo. Neste caso pode-se utilizar os líquidos do próprio corpo para gerar o efeito.

- **Somnum:** sucesso contra salvaguarda de Esquivar faz com que o alvo adormeça por 1d6 rodadas. O sono é leve (atacar o acorda).

- **Venenum***: provoca veneno líquido ou gasoso a um indivíduo caso tenha sucesso contra salvaguarda de Esquivar.

- **Umbr:** um ponto permite se transformar em fumaça (fica incorpóreo, não perde Vida e não pode atacar). Com 2 pontos pode ser transformado em um animal (Verbetes de Combate com 2d6). Ambos duram por toda a cena ou combate.

5

Verbetes

Há 3 tipos de Verbetes: Alquímicos, de Combate e Gerais. Verbetes indicados com * causam, em caso de acerto, 1 ponto de dano, e +1 dano se houver pelo menos um 6 nas rolagens. Em caso de falha, provoca a perda de 1 ponto de Vigor no adversário (retratando seu esforço para evitar o dano).

o **Verbetes Gerais:** utilizados para adicionar dados às narrativas. A critério do Narrador, caso o jogador apresente uma solução criativa, pode-se adicionar +1d6 independente do personagem possuir o Verbeta. Observação: **Cura** restaura 1 ponto de Vida e Vigor.

o **Verbetes de Combate:** associados aos combates. Devem ser opostos ao Vigor do adversário (há exceções).

- **Lutar Desarmado***: para ataques sem armas (brancas ou de fogo);

- **Lutar com Armas***: para ataques com armas brancas engajadas;

- **Empurrar:** empurra o inimigo para fora da área engajada (1,5m);

- **Agarrar:** imobiliza o inimigo até que o mesmo seja bem-sucedido em um teste de Esquivar. Na próxima rodada você pode deferir ataques desarmados contra ele. Ao errar o ataque, o inimigo se solta;

- **Arremessar***: jogar facas, lanças, pedras e itens semelhantes;

- **Disparar Arma***: disparar armas de fogo, arcos e bestas.

- **Recarregar:** recarregar uma arma exige uma **Ação Lenta**. Ter este Verbeta garante que a recarga seja realizada com uma **Ação Rápida**. Em ambos os casos não há necessidade de rolagens.

- **Desengajar:** se afastar de um inimigo engajado dá a ele a oportunidade de realizar um ataque (**Ação Rápida**). Este Verbeta permite se afastar evitando o perigo. Não exige rolagens.

- **Esquivar:** você pode usar uma **Ação Rápida** para evitar um ataque. Este Verbeta lhe garante +1d6. Não é contra o Vigor, e sim com salvaguarda de **Esquivar**, onde o jogador rola contra o resultado do ataque. Se for maior ou igual, ele se esquiva. Perde a próxima **Ação Rápida**.

- **Iniciar Combate:** ao iniciar um combate todos os envolvidos jogam 1d6. Este Verbeta adiciona +1d6. Maior valor age primeiro.

4

Definições

o **Avanço de Nível:** os personagens podem alcançar até o nível 10. A cada nível (dado ao jogador no final de uma sessão de jogo) eles ganham 1 ponto que pode ser usado para:

+1 Ponto de Vida (somente nos níveis 3, 6 ou 9) **ou**;

+1 Ponto de Vigor (somente nos níveis 2, 4, 8 ou 10) **ou**;

+1 Verbeta (sendo os Alquímicos apenas para o Alquimista).

o **Corrupção:** inicia em zero. Uma ação ruim (matar, roubar) ganha 1 ponto. Se o resultado de um dado for menor ou igual à Corrupção, role 1d6: (1) mantém-se firme (reduz 1 Corrupção); (2) perde a concentração (-1 Vigor); (3) fica descontrolado (deixa cair uma arma ou item); (4) se machuca (perde 1 Vida); (5) fica em pânico (perde esta ação e a próxima); (6) cai desacordado (-2 Vigor).

o **Vigor:** se chegar a zero, desmaia, acordando sozinho em 1 hora. Se sofrer danos, supondo que ainda tenha Vida, decresce os pontos até zero - quando o personagem morre.

o **Vida:** se chegar a zero, o personagem desmaia. Neste caso se mantém assim até ser curado ou após 24h (voltando com 1 Vida, Vigor completo e sem Corrupção). Se receber danos, Vigor vai a zero. Se Vida e Vigor forem zero, morre.

o **Recuperação:** dormir 8h recupera 1 Vida e todo Vigor. Se meditar ao acordar (1h), reduz a Corrupção à zero. Descansar 1h recupera 1 Vigor (máx de 6h/dia). Privação de sono, comida ou água reduz Vigor.

o **Rodada:** um período de 10 segundos no qual os personagens podem realizar uma **Ação Rápida** e **Lenta**.

o **Ações:** organizadas em **Ação Rápida** (andar, levantar) e **Ação Lenta** (atacar, utilizar Verbeta, recarregar, curar).

o **Movimento:** todos se movem 6m (**Ação Rápida**). Ataque desarmado e corpo-a-corpo exige engajamento (1,5m do alvo).

6

Há o papel do **Narrador** e o papel dos **Jogadores**. Todas as rolagens devem utilizar um, dois ou no máximo três dados de seis lados. Qualquer dado que apresentar o **resultado 6** significa um sucesso! Ademais, as rolagens devem somar um valor **igual ou superior a 6** para se obter sucesso.

Quando um personagem deseja fazer algo, ele rola 1 dado. Caso ele descreva narrativamente como usar um de seus **Verbetes Alquímicos**, ele acrescenta +1 dado. Há ainda os **Verbetes Alquímicos**, que precisam ser habilitados para o uso (Id6). Por exemplo, um personagem deseja **Persuadir**. Caso ele não tenha o Verbeta de mesmo nome marcado (os jogadores escolhem alguns verbetes na criação dos personagens), ela rolará apenas Id6, obtendo sucesso apenas se obtiver o número 6 no dado. Opcionalmente o jogador pode **gastar** 1 ponto de **Vigor** e acrescentar +3 no valor final. Ou seja, se ele tirar 3 e gastar 1 de Vigor, obtém sucesso no teste com 6. Por outro lado, caso ele tenha o verbeta **Persuadir** marcado, poderá rolar 2d6, obtendo sucesso com um número 6 nos dados ou somando-os para alcançar 6 ou mais. Neste caso também é possível gastar 1 ponto de Vigor.

Em caso de combates, os verbetes de **Lutar Desarmado**, **Lutar com Armas**, **Empurrar**, **Agarrar**, **Arremessar** e **Disparar Arma** devem alcançar ou exceder o **Vigor** do adversário ou resultar em pelo menos um 6. Se isso ocorrer, o atacante inflige 1 ponto de dano à **Vida** do inimigo. Se errar, o inimigo perde 1 **Vigor**. Também pode-se gastar **Vigor** para acertar.

Regras

Inumanos

São criaturas oriundas do Desmundo, capazes de atravessar para o Plano Material e roubar almas de humanos. Em termos de jogo, eles são iguais aos personagens, sendo que todos possuem 2d6 em todos Verbetes Gerais e de Combate. Alguns possuem acesso a Verbetes Alquímicos (vide abaixo).

- **Curre Alatus**: um tigre alado (Vigor 10, Vida 5, garras de vidro);
- **Homo-Serpens**: humanoide com rosto de serpente que domina o Verbeta Alquímico Venenum (Vigor 7, Vida 4);
- **Buccinu**: demônio humanoide com chifres. Domina o Verbeta Alquímico Ignis (Vigor 12, Vida 6);
- **Vespertilio**: criatura semelhante a um vampiro deformado. Domina o Verbeta Alquímico Umbra. Se for morto, vira sombras e volta em 1 dia. Só é destruído com armas de prata (Vigor 8, Vida 8);
- **Homem Corrompido**: possui uma arma (Vigor 7, Vida 1);

Itens

Os itens ocupam 1 linha na ficha, com exceção das Armas Grandes e de Fogo, que ocupam 2 linhas. Todas armas provocam 1 de dano de Vida em caso de sucesso (rolagens contra Vigor do alvo), +1 dano extra caso haja pelo menos um 6 nas rolagens, ou 1 de Vigor caso a rolagem falhe. Armas de prata oferecem +1 nas rolagens dos Verbetes de Combate (ataque). Vestimentas de prata oferecem +1 Vigor contra Inumanos. Ambas custam +200lb.

○ Itens

Antitoxina 25lb	Lupa 12lb
Bússola 10lb	Óleo 10lb
Flechas (10x) 10lb	Algemas 30lb
Virotos (10x) 15lb	Barbante 1lb
Corda 10lb	Gazua 20lb
Espelho 10lb	Pitons 20lb
Estrepes 20lb	Cola 2lb
Papel e Caneta 15lb	Isqueiro 20lb
Musketball (10x munições) 10lb	

○ Armas Brancas Pequenas

Adaga 25lb	Cassetete 10lb
Pé-de-cabra 20lb	Martelo 15lb
○ Armas Grandes (+1 de dano)	
Besta 100lb	Arco 70lb
Florete 60lb	Espadim 100lb
○ Armas de Fogo (1 tiro/1 recarga)	
Rifle Enfield 400lb	Revolver 200lb
○ Vestimentas (+1 Vigor)	
Corselete de Couro 100lb	
Broquei (escudo) 50lb	

Lúcius são humanos de ancestralidade demoníaca responsáveis por impedir que as criaturas do **Desmundo** destruam as almas dos seres sencientes. Este jogo se passa em **1860**, em Londres, na Inglaterra, em um passado distópico, diferente do que conhecemos. Não há nenhuma referência ou cerimônia religiosa conhecida, com exceção da **Crença de Lúcius**, que defende que o mundo é, por mais cruel que seja, a coexistência do estado material e da aspiração do sagrado. Em outras palavras, não existe os conceitos de céu ou inferno; só existe o **Plano Material**, o **Vazio** e o **Desmundo**. Homens e mulheres vivem suas vidas no Plano Material. Ao morrerem, suas existências são perdidas no Vazio, um local onde não há dor ou prazer, vontades ou apatia, um pogo infinito de *descontinuação*. O Desmundo, por outro lado, é um plano cujas almas corrompidas (assassinos, apóstatas, enganadores, aqueles que se alimentam de crueldade) estão fadadas ao sofrimento infinito. De lá vieram os **Inumanos**, criaturas cuja única missão é *roubar* as almas dos humanos, ainda vivos, e levá-las ao seu plano. Pelas lendas, nada era capaz de lidar com os Inumanos. A Crença de Lúcius, porém, conseguiu resgatar almas corrompidas e por meio do **Tratado** fizeram-nas ingressar na eterna batalha contra as criaturas do Desmundo. Os jogadores assumem o papel dessas personagens: os Lúcius.



LÚCIUS



Demônios em uma
Londres Vitoriana
distópica e decadente

LÚCIUS

SirLockee