

EVILS RPG



SERGIO MIRRE E RENATO MIRRE

Evils

Introdução

28 de Setembro 2023.

"Hoje foi um dos piores dias. Eu senti como se a "coisa" tivesse ganho vida própria. Eu precisei ficar quase duas horas tentando me recompor em frente ao espelho para conseguir ver se ela não estava visível. Se os outros descobrirem, minha vida está arruinada, se é que podemos chamar isso de vida.

Há exatos 4 anos atrás, não sabemos mais como, uma doença infectou 10% da humanidade. Essa doença começou a transformar os loucos em... coisas...

Esses "Evils", que é como esses monstros começaram a ser chamados, destruíram as principais cidades do mundo. A internet caiu logo no segundo ano em que a doença se espalhava. Parece que a doença não se espalha apenas pelo ar...

Hoje estamos todos confinados. Lutando pela sobrevivência. Os governos mantêm o silêncio sobre o que realmente está acontecendo. Quem está infectado, sabe. Essa coisa não é uma simples doença, ela é algo mais... algo que controla seus pensamentos, suas vontades..."

Evils é um jogo de terror, sobrevivência e loucura. O seu objetivo é lutar contra um inimigo invisível e ao mesmo tempo íntimo, o vírus Evils. A existência desse vírus é ocultada pelo governo, que utiliza seus agentes para exterminar todos os que querem tentar fugir do Lockdown e também os monstros criados pelo vírus. As cidades grandes estão mergulhadas num caos de incertezas, com agentes do governo tentando a todo o custo exterminar os infectados e todos os que quebram a quarentena, ao mesmo tempo em que as pessoas normais e os assintomáticos fazem de tudo para manter uma vida normal.

O Vírus Evils é muito mais que um vírus biológico comum. Ele pode ser propagado pela pele, por gotículas aéreas, por aparelhos eletrônicos infectados e por sinal de wifi. Ele não transmite em redes das quais não teve acesso direto. Uma pessoa pode infectar um aparelho eletrônico e vice-versa.

Atributos

É o que compõe o seu personagem. Todos os seres humanos desse sistema têm pelo menos 1 ponto em cada um desses atributos.

Físicos

Força

Para cada ponto que o personagem possui ele é capaz de erguer 20kg sem a necessidade de testes. Os testes são realizados ao erguer mais do que isso e sempre é necessário a quantidade de sucessos igual ao quanto o personagem pretende erguer. Para cada sucesso o personagem acrescenta uma carga igual a 50% por cento.

Agilidade

Sua capacidade de controlar o seu próprio corpo. Seu personagem utilizará agilidade na maioria dos testes físicos que requerem precisão de movimentos e velocidade.

Resistência

Sua capacidade para resistir a danos, seu sistema imunológico, sua cicatrização e a capacidade de realizar ações por longos períodos de tempo.

Mentais

Inteligência

Sua memória, capacidade de raciocínio e seu conhecimento empírico.

Convicção

Capacidade de resistir a influências externas, sua crença e sua força de vontade.

Sentidos

Para testes de Tato, paladar, visão, audição e olfato.

Espirituais

Carisma

Sua Presença, atração e sua fascinação sobre outras pessoas.

Essência

Seu contato com forças do além, sua capacidade de meditação e seu autoconhecimento.

Intuição

Sexto sentido. Capacidade de adivinhação, resolução de enigmas complexos apenas com o sentir, sentir que algo dará errado.

Competências

Cada ponto em suas perícias diminui o seu teste de Atributo relacionado. Competências e atributos podem ser usados livremente entre si (apesar de incompatibilidades bem óbvias como **Força + Medicina**).

Armas Brancas

É utilizado para conhecer e manusear Armas Brancas.

Armas de Fogo

É utilizado para conhecer e manusear Armas de Fogo em geral.

Arte Marcial

Sua precisão para lutar de forma desarmada e seu conhecimento em estilos de luta.

Atletismo

Seu personagem sabe a maneira certa de correr, o básico de natação, sabe mover o corpo para esquivar de ataques e etc. Atletismo engloba as atividades físicas do personagem que não estão ligadas diretamente ao combate.

Atuação

Seu treinamento em disfarçar suas verdadeiras intenções e interpretar papéis. Sua educação social e etiqueta.

Ciências

Conhecimentos de áreas de exatas. Matemática, química, física. Resolução de equações matemáticas, sabedoria de composições químicas, resolução de problemas físicos como gravidade e tempo e etc.

Conhecimentos

Seu conhecimento geral e sua formação geral em educação formal em áreas ligadas as humanas. Seu conhecimento de coisas ocultas e conspirações também são regidos por essa competência. Capacidade de amedrontar seus inimigos.

Condução

Sua capacidade de dirigir carros.

Direito

Seu conhecimento das leis.

Furtividade

Sua capacidade de esconder-se e sua perícia em andar sem fazer barulhos.

Influenciar

Sua capacidade de convencer, liderar, manipular e intimidar seus adversários.

Mecânica

Seu conhecimento para consertar e construir equipamentos mecânicos, motores, consertos em geral.

Medicina

Você pode utilizar Medicina para estancar sangramentos, realizar tratamentos de primeiros socorros e também para identificar infecções do vírus. Para cada sucesso realizados com essa competência, você diminui o tempo de tratamento para um personagem ficar de alta.

Prontidão

A capacidade de estar sempre pronto para reagir ao perigo e perceber com seus sentidos os ambientes a sua volta. Prontidão afeta testes de iniciativa em casos de surpresa. Conhecimento de computadores e de software e arquitetura de redes.

Sobrevivência

Seu conhecimento para sobreviver em ambientes urbanos e rurais (naturais). Também é utilizado para influenciar animais.

Submundo

Conhecimento das ruas, sua capacidade de cometer pequenos delitos. Conhecimento de gangues e grupos criminosos.

Tecnologia

Seu conhecimento de dispositivos tecnológicos. Conhecimento de computadores e de software e arquitetura de redes.

Truque

Sua capacidade de realizar ações mais rápidas que os olhos podem acompanhar, ou fazer com que as pessoas não percebam seus truques. Com essa Competência você pode punçar (bater carteira) outras pessoas.

Façanhas Extraordinárias

Os personagens terão um *nível de infecção* que aumenta seus poderes. Para cada Nível de Infecção, seu poder de origem Evils aumenta da mesma forma. Todos os poderes gastam 1 ponto de mana para serem usadas por turno.

Atributos Sobre-humanos

A infecção afeta diretamente algum dos seus Atributos Básicos. Escolha um atributo para ser afetado. O limite de 5 não será respeitado e os dados de origem desse atributo são considerados sucessos ordinários. Você pode escolher rolar esses dados, para tentar sucessos críticos. Esse poder não tem gasto de mana e está sempre ativo. Caso você realize tenha uma falha crítica em testes com o Atributo relacionado a essa Façanha você perde 1 ponto de sanidade e aumenta seu Nível de Infecção.

Mutação

Você tem alguma alteração corporal estranha e monstruosa que lhe dá vantagens em várias situações, mas que é repulsiva e estranha para pessoas normais. Essa mutação está sempre ativa, mas você pode desativar gastando 1 ponto de mana e realizando um teste de Vontade + Atletismo. Uma falha crítica faz com que seu personagem perca 1 ponto de sanidade, causando o aumento da mutação de forma automática. Uma falha normal mantém sua mutação visível e você perde seu ponto de mana e um sucesso esconde dentro de seu corpo a mutação por um número de horas igual ao número de sucessos. Essa façanha deve ser discutida com o narrador, em via de regra, Mutações causam danos ou concedem armaduras com nível igual ao de infecção.

Tecnopatia

Você pode afetar da maneira que quiser equipamentos tecnológicos que tenham placas eletrônicas. Para isso você deve realizar testes de Carisma + Tecnologia. Esse poder utiliza um turno para ser realizado.

Telepatia

Você pode se comunicar telepaticamente, colocando palavras ou imagens nas mentes das pessoas próximas realizando um teste de Essência + Lábia. Uma falha crítica faz com que seu personagem adquira um ponto de sanidade, perca o controle sobre sua façanha e acontece uma torrente de imagens das pessoas próximas. Você perde seu próximo turno e não pode se defender de ataques. Com uma falha normal, você gasta sua mana, mas não precisa preocupar-se com a perda de controle. Para cada sucesso você pode afetar uma pessoa a sua escolha. Níveis maiores de telepatia deixam suas mensagens mais claras e sua influência maior sobre outras pessoas. Em vias de regras, você pode causar um de dano na sanidade nos personagens que são afetados por sua telepatia por nível de infecção. Você pode manter sua telepatia, gastando 1 ponto de mana por turno sem a necessidade de repetir o teste (mas caso você queira afetar pessoas novas ou mudar pessoas afetadas deve realizar o teste novamente).

Telecinese

Você pode controlar objetos, pessoas, ou voar utilizando essa façanha. Em via de regra você deve realizar um teste de Perseverança + uma Competência (que pode ser Atletismo para voo, Medicina para realizar operações a distância, etc). Você pode controlar um objeto por sucesso a sua escolha, inclusive realizar Ataques com esse poder, substituindo sua Agilidade por Perseverança na ação de ataque com algum objeto, que pode ser uma

arma branca, de fogo, uma pedra etc. O seu dano com armas brancas vai somar seu nível de infecção. Você pode potencializar seus ataques de artes marciais com essa Façanha, mas ela substitui sua Força nos testes de dano, principalmente para realizar ataques a distância. Uma falha crítica em testes de Telecinese fazem os itens manipulados se voltarem contra você, além de receber 1 de sanidade.

Pirotecnia

Você pode aumentar e manipular chamas a seu bel prazer. Você faz um teste de Percepção + Ciência. Para cada sucesso você causa um incêndio que causa 1 de dano por nível de infecção. As chamas partem de você, na direção para qual você apontou até chegar ao seu destino, atravessando seus adversários e amigos, causando dano em todos e em tudo. O alcance máximo para esse poder é igual 10 metros por ponto em Nível de Infecção. Uma falha crítica num teste de Pirotecnia faz com que as chamas se voltem contra você, causando dano igual a sua Infecção além de 1 dano na sua Sanidade. Você não cria chamas com esse poder.

Construção de personagem

Seu personagem recebe 15 pontos para gastar em Atributos. Todos os personagens têm 1 ponto em todos os atributos de forma gratuita. Nesse ponto você só pode ter um atributo em nível 5. Você pode distribuir o restante dos pontos de forma livre entre os atributos desde que nenhum alcance o nível 5.

Após isso calcule seus níveis de vitalidade, que são iguais a soma de seus atributos físicos. Os Níveis de vitalidade sempre começam de cima para baixo, portanto se o personagem tem 4 pontos na soma dos atributos ele tem dois níveis de saudável, 1 nível de ferido e nível de Incapacitado.

Calcule sua Sanidade, que é a soma de seus atributos mentais. A Sanidade é importante para manter o controle sobre o vírus.

Calcule sua mana que é a soma de seu Espírito. Sua mana é gasta para utilizar suas Façanhas Extraordinárias e Ordinárias.

Agora você recebe 20 pontos para gastar em Competências. Aqui você só pode aumentar uma competência em 3 níveis.

Agora você recebe 5 níveis gratuitos que podem aumentar suas características para no máximo 5 e pode mexer na sua Sanidade de forma livre para ganhar para ganhar níveis de infecção (nenhum personagem pode começar o jogo com 0 de sanidade). Você pode gastar níveis para pegar armas e armaduras (custo de 1 para 1). Você só pode comprar uma Façanha Extraordinária gastando um nível.

Sistema

Seu personagem vai rolar uma quantidade de d10 igual ao seu Atributo e a dificuldade do teste será 9. Todo 10 é considerado um acerto crítico e lhe garante 1 sucesso adicional no seu teste e todo o 1 é uma falha crítica reduzindo em 1 o número de sucessos. As perícias reduzem as dificuldades do seu teste num número de níveis igual aos pontos dessa rolagem. Portanto um personagem com Atletismo 3 reduz para 6 a dificuldade para testes de equilíbrio ou natação por exemplo. Uma falha crítica acontece caso sobre 1 sem nenhum sucesso para ele anular. Além disso, para anular completamente um 10 são necessárias duas rolagens de 1.

Níveis de Vitalidade

Seu personagem tem uma quantidade de Pontos de vida igual à soma de seus Atributos Físicos. Seu personagem tem 3 níveis de vitalidade. Cada nível de vitalidade perdido o personagem recebe uma penalidade de -2 dados para todos os seus testes.

Caso um personagem não possa realizar testes por conta da penalidade ele estará incapacitado. Se seu personagem perder todos os seus níveis de vitalidade ele estará morto.

Sanidade

Sua Sanidade determina a influência do vírus no seu personagem. Quanto menor a quantidade de Sanidade, maior a influência do vírus e maior a possibilidade do seu personagem perder a sanidade e conseqüentemente tornar-se um monstro controlado pela força do Evils. Sua sanidade é perdida ao presenciar criaturas Evils, eventos estranhos e fora da racionalidade humana ou quando seu personagem utiliza alguma façanha Evils.

Nível de Infecção

Seu nível de infecção é igual a sua perda de sanidade. Quanto menos sanidade você tem, maior é seu nível de infecção. Caso sua sanidade chegue a 0 você perde o controle sobre o Evils e torna-se um NPC monstruoso e completamente sobre-humano.

Toda vez que um personagem tem contato com o vírus ele deve realizar um teste de Resistência. A dificuldade sempre é 9. Caso você passe, você não apresenta nenhum sintoma, mas passa a transmitir o vírus para outras pessoas como um assintomático. A maioria dos médicos e dos funcionários de serviços básicos acabaram ficando assim. Se você tirar um 10 no teste o vírus não penetra no seu corpo, mas você não se torna imune, tendo sempre que fazer o teste ao entrar em contato com o vírus. Caso você falhe crítico, você torna-se um Infectado e perde automaticamente 1 ponto de sanidade ganhando uma *Façanha Extraordinária* a sua escolha e um nível de Infecção. A partir daqui seu personagem está com os dias contados para tornar-se um monstro chamado popularmente de Evil, pois não existe cura, muito menos tratamento para sua condição.

Mana

É o que alimenta os poderes Evils do personagem e é igual à soma de seus atributos Espirituais. Seu personagem recupera Mana dormindo, meditando ou praticando atividades ligadas ao Evils ativamente na taxa de 1d10 por atividade.

Combate

O combate é bem simples. Cada personagem tem uma ação de ataque e uma de defesa para realizar no seu turno. Essas ações são definidas pela iniciativa de cada personagem.

Iniciativa

A primeira fase do combate é definida pela iniciativa de todos os participantes do mesmo. Os personagens realizam um teste de agilidade + prontidão (caso estejam se vendo) ou percepção + prontidão (caso não estejam se vendo). Após isso o combate parte para a próxima fase.

Ataque

Os personagens podem realizar um ataque durante o seu turno. Normalmente o ataque é realizado com Agilidade + Armas Brancas ou Armas de Fogo ou Artes Marciais.

Defesa

O personagem pode se defender de Armas de Fogo se jogando atrás de uma barricada, mas só se a barricada estiver entre você e o atacante. Para se defender de ataques corpo a corpo, você pode bloquear ou esquivar. Para bloquear rolar-se Agilidade + Armas Brancas ou Artes Marciais. Para esquivar Agilidade + Atletismo.

Dano

Caso um ataque acerte, seu personagem causa o dano igual ao da arma caso ela seja a distância, acrescidos de qualquer 10 que tenha sido obtido na fase de ataque. Caso a arma seja corpo a corpo, seu personagem rola a força junto.

Resistência

Todo o dano recebido pode ser absorvido com um teste de Resistência. Caso seu personagem consiga absorver todo o dano ele não recebe nenhum nível de vitalidade perdido. Caso ele recebe dano ele deve anotar nos níveis de vitalidade.

Perseguição

Ao perseguir ou ser perseguido, o personagem faz testes de Agilidade + Atletismo. Cada sucesso diminui a distância entre os personagens em 1 metro por turno. Isso vale para perseguições aquáticas também. Para manter a distância ou aumentar, o mesmo teste é realizado e a quantidade de metros é 1 por sucesso também. Uma falha crítica faz o personagem tropeçar, se afogar etc.

Recarregar uma Arma de fogo

Leva uma ação durante seu turno para recarregar sua arma.

Equipamentos

Armas de Fogo

As armas de fogo são armas de disparo a distância mortais.

Dano

Quantidade de dano causado no personagem por um tiro.

Munição

Quantidade de vezes que um personagem pode atirar antes de recarregar a arma.

Cadência

Quantidade de tiros que um personagem pode realizar por ação de ataque no seu turno.

Armas	Alcance	Dano	Munição	Cadência
Pistola	20 metros	5	17	4
Revolver	35 metros	7	6	1
Fuzil	200 metros	9	43	4
Espingarda	20 metros	11	4	1

Armas Brancas

Qualquer coisa utilizada para atacar sem ser as mãos limpas.

Arma	Dano
Faca	Força +3
Espada	Força + 5
Machado	Força + 7
Bastão	Força +1

Armaduras

Proteção contra danos. Esse número concede uma proteção direta aos ataques realizados contra o personagem.

Armadura	Proteção
Colete	3
Colete Reforçado	6
Tropa de Choque	9

Experiência

Ao terminar o jogo todos recebem 1 ponto de experiência. Esse ponto de experiência pode ser gasto para aumentar qualquer característica. Um personagem não pode guardar pontos de experiência.

Bestiário

Agente do Governo

Um ou vários Agentes governamentais que tem a missão de acabar com os Evils.

Força 2, Agilidade 2, Resistência 4, Inteligência 4, Convicção 3, Sentidos 3, Carisma 3, Essência 3, Intuição 3.

Armas brancas 1, Armas de Fogo 3, Artes Marciais 1, Atletismo 3, Condução 2, conhecimentos 2, direito 3, influenciar 1, medicina1, Prontidão 1, Submundo 1, Tecnologia 1

Vitalidade: 10 – 4; 3; 3

Sanidade: 10

Nível de Infecção: 0

Mana: 9

Escolhe 1 Arma de Fogo, Uma Armadura e uma Arma Branca.

Evil

Um ser que está perdido completamente. Um Evil é um ser incompreensível para a mente humana. Eles são incontroláveis, muitas vezes com mutações horrendas e não raciocinam mais como seres humanos. Sua única função é espalhar o vírus e matar.

Força 6, Agilidade 5, Resistência 10, Inteligência 1, Convicção 1, Sentidos 5, Carisma 2, Essência 2, Intuição 3.

Artes Marciais 3, Atletismo 3, Prontidão 6.

Atributo Sobre Humano

Força 1; Resistência 6

Vitalidade: 21 – 7; 7; 7

Sanidade: 0

Nível de Infecção: 7

Mana: 7