

PRESIDENT EVIL

THE ROLE-PLAYING GAME



A GAME BY
PAOLA GIOMETTI

2ª edição

President Evil

The Role-Playing Game
Segunda Edição

Agradecimento especial aos gameplayers, participantes e playtesters Thiago Lima, Oz Sanchez, Bárbara Pugliese, Júlia Paes, Juliano Barbosa Alves, Cristiano Cristo, Yara Cabral, Saulo Seixas, Alexandre Pereira, Matheus Pessoa, Crônicas da meia Noite, Wislom Almeida, RPGPontocom, Lançandodados, Iza França e Ivania Morfort.

Autora e Criadora: Paola Giometti

Capa: Ricardo Lombardi

Nota da autora: *as informações aqui contidas foram inspiradas nas frases e atitudes do presidente do Brasil durante a pandemia de coronavírus e não expressam a minha opinião. Quero deixar claro que não sou adepta a nenhum partido político.*

O que é esse Jogo: *President Evil* é um Sistema de RPG (Role-playing Game) e foi desenvolvido com a intenção de ser gratuito e entreter as pessoas que estão de quarentena com a família. Para jogar você não precisa de muito: lápis e borracha, folha de papel e alguns dados que você possa ter em casa. Geralmente as pessoas têm dados de 6 lados e podem pegar eles emprestados de outros jogos. Se você tiver outros tipos de dados é só adaptar para esse jogo. Recomendo jogar de 2 a 6 participantes com idades à partir de 14 anos, já que a história pode conter violência, mas você pode adaptar o jogo para que seja algo mais brando e jogar com seu irmão de 11 anos.

Obs: Se essa é a primeira vez que você joga RPG, é útil saber o significado da abreviação d6, que significa dado de 6 lados. 1d6 significa que você deve jogar 1 dado de seis lados para obter um resultado que pode ser de sucesso ou fracasso.

Objetivo do jogo: Fazer com que os personagens se desenvolvam durante a história, tomem atitudes, tenham a escolha de ajudar ou atrapalhar uns aos outros, num cenário de luta por sobrevivência.

Um sistema de RPG que precisa de Mestre: Este é um Sistema de RPG (Role-playing Game) que precisa contar com uma pessoa que vá ler estas regras e transmiti-las para os outros jogadores. O Mestre deverá ajudá-los a criar a Ficha do Personagem, que está na última página deste manuscrito. Após a montagem das fichas de cada jogador, o Mestre deve criar uma história onde os jogadores iniciarão as suas partidas. O nível de dificuldade pode ser modulado pelo mestre, principalmente no quesito de acesso à itens importantes ao longo do jogo. Como todo sistema de RPG, sempre é mais fácil para quem já jogou algum Sistema de RPG antes. Este Sistema é fácil pela simplicidade se comparado a outros, e fala de um tema atual, o coronavírus: um ser microscópico muito perigoso mas que é desacreditado por muitos nesse cenário, inclusive pelo próprio presidente.

Cenário do jogo: Milhares de desempregados, fome, bandidagem, luta por sobrevivência. Esse é o cenário que o brasileiro enfrenta já há muitas décadas. Um vírus chamado Covid-19 se espalhou pelos quatro cantos do mundo e chegou ao Brasil. Com um presidente que não entende nada de ciência, que incentiva o povo a sair de casa e fazer aglomerações, com um povo que acredita e desacredita nas notícias, os brasileiros simplesmente se dividem. A Europa estava alertando a sua experiência com o vírus, mas o presidente do Brasil fez muitos brasileiros acreditarem que a Rede Globo é uma seita que controla todas as emissoras e mídias do mundo, e que a Europa estava delirando. Um ano depois, com

nenhuma quarentena cumprida com responsabilidade, o vírus circulou tanto que mudou para uma variante mais adaptada e contagiosa. Mesmo sem cumprir quarentena, a economia do país quebrou! Há tantas mortes que desestabilizou todos os setores do país. Foram inúmeras as tentativas inventadas para estimular as pessoas a continuarem a vida normalmente: cloroquina, kit covid, dando a falsa impressão de que as pessoas estão invencíveis ao vírus, mesmo não havendo remédio que mate o vírus (que dirá o velho conhecido e temido HIV!). Os acessos à comida, ao dinheiro, à dignidade são muito limitados. À espera de vacinas, infectados caem às ruas, pois não há nem mais leitos em hospitais e as funerárias estão em colapso, com famílias enterrando seus parentes no quintal. A água dos lençóis freáticos está contaminada devido a sobrecarga de cemitérios, e água potável é uma raridade. A sobrevivência agora se tornou não só uma questão de capacidade como também de sorte. O inimigo visível e invisível estão por aí e você terá que sobreviver à todos eles.

Sobre a população: No cenário do jogo, os brasileiros podem ter ou não ter mais os seus bens. Arrastões, miliciamento, leis absurdas impostas a cada novo dia, explosões... O Mestre do jogo pode inventar essas condições para começar a criar o palco da sua história. Os personagens podem ou não começar com algum item como uma lata de comida, garrafa de água potável, uma faca, uma máscara caseira, por exemplo. Siga as instruções abaixo e ajude seus amigos a criarem seus personagens.

Boa sorte e cuide-se!

Escolha uma classe: Não se prenda a conceitos. Aceite o desafio e divirta-se!

Nadador(a) de esgoto: Um exemplo de resistência. Começa o jogo com + 6 de imunidade e a Habilidade Adicional de Natação.

Atleta na Juventude: Ainda consegue abrir espacate. Pode escolher até 3 Habilidades Adicionais, sendo uma delas obrigatoriamente Saltador.

Trabalhador(a) Incessante: Não tem como pagar contas. Começa o jogo com \$900 e recebe \$5 a cada turno.

Médico(a) Otimista: Não teme a morte. Inicia o jogo com álcool gel e obrigatoriamente terá a Habilidade Adicional de Conhecimento em Medicina.

Holístico(a) Messias: O evoluído que veio para curar os fracos. Deus tem um plano com o Covid, está tudo certo. Não fale nada negativo perto dessa classe, pois, se falar, vai colocar a culpa em você por atrair energias negativas e Covid. Começa o jogo com a Habilidade Adicional Calma dos Deuses e recebe +1 de Manipulação.

Cientista Sem Diploma: Perito em Wikipedia e ignora os fatos encontrados na ciência. Começa o jogo com Carisma 1 e por ser diferente oferece 3 re-rolagens de dados durante testes com dados.

Rebelde: Um questionador que não é ouvido. Pode escolher até 3 Habilidades Adicionais, sendo uma delas obrigatoriamente Raiva.

Puxa Saco: Quem se importa com o certo ou errado? Durante o jogo pode ter 2 sucessos de dados garantidos, sem precisar rolar os dados.

Falido(a): Recebe automaticamente 600 reais de subsídio do governo todo o mês. Já inicia com esse valor e é melhor que nada.

Frescurento(a) mimimi: Não sai de casa há 1 ano e sobreviveu à depressão. Começa o jogo com Álcool em Gel e Máscara Caseira. Pode escolher até 3 Habilidades Adicionais, sendo uma delas obrigatoriamente Sobrevivência.

Capitão(ã) Cloroquina: Prefere morrer a assumir que Cloroquina não funciona contra covid-19. Usa dos argumentos mais absurdos para dizer que funciona. Começa o jogo com uma caixa de Cloroquina.

Vamos Todos Morrer um Dia: Para quê ter medo? Qual a diferença entre morrer hoje ou daqui quarenta anos? A vida continua! Começa o jogo com um negócio local onde geralmente pessoas se aglomeram, um ponto de venda a ser combinado com o mestre.

Terraplanista: Se a terra fosse redonda, a quarentena funcionaria. Se peido passa pela calça, a covid passa pela máscara! Tem muita sorte de estar vivo, e devido a esta sorte, pode fazer 1 re-rolagem de dado no Terceiro Turno (apenas uma vez no dia). O personagem com esta classe, jamais poderá ter sua Inteligência maior que 1.

Viciado(a) em Kit Covid: Não sai de casa sem o Kit Covid. Quando se medica, sente-se invencível e ganha +1 em testes que usam Força, mas a presença do antibiótico fará sua imunidade cair 2 pontos. Começa o jogo com um Kit Covid. Quando acaba os comprimidos, fica desesperado.

Caçador(a) de Políticos: Não aguenta mais mais ser liderado por gente burra e ignorante. Odeia a esquerda e a direita e quer se vingar de políticos, independente de quem seja. Começa o jogo com um revólver 38 enferrujado, 3 munições e Habilidade Conhecimento em Armas de Fogo.

Vingador(a): Perdeu a família para o Covid-19 e sente raiva de quem não segue as regras para conter a pandemia. Grandes tendências vingativas. Começa o jogo com um canivete.

Médico(a) com stress pós-traumático: Perturbado(a) com a morte e acredita não ser bom ou boa o suficiente em sua profissão. Começa o jogo com Habilidade Adicional Conhecimento em Medicina, máscara hospitalar de qualidade. Mas se vê alguém morrendo, precisa jogar 1d6 para ver se consegue encarar o fato. Se tirar maior ou igual a 3, o personagem com essa classe consegue encarar o fato. Se tirar menor que 3, ele sairá correndo diante da morte e evitará as pessoas por dois turnos.

Enfermeiro(a) das Trevas: Expurgado(a) de sua profissão por fingir aplicar vacinas contra covid. Essa vacina podia ter salvo alguém, mas você preferiu esconder ela no seu jaleco para vendê-la mais tarde. Começa o jogo com uma Vacina Vencida.

Aglomerador(a) Famoso(a): Ri dos que se protegem da pandemia, pois sua auto-estima é baixa demais. Precisa de aglomeração para mostrar para os outros o celular ou o carro. Começa o jogo com uma bola de futebol e uma selfie impressa e autografada.

Político(a) Negacionista: Tem uma intenção egoísta por trás de seus atos e o mais importante de tudo – ele(a) nunca está errado e se contradiz em tudo. Começa o jogo com Manipulação +3. Jogadores com apenas 1 ponto de Inteligência são facilmente enganados e fatalmente seguirão esse político.

Anti-Vacina: Nega-se a tomar a vacina contra covid. Caso seja vacinado, virará um animal a ser escolhido pelo mestre. Esse jogador (com forma de animal) continuará com a mesma ficha de personagem (sim, divirta-se e veja no que isso vai dar!)

Policial Tocador de Gado: Não aguenta ver aglomeração e sai tocando tudo para fora de encontros clandestinos, festas e reuniões de igreja. É conhecido por ser o chatão, mas no fundo sabe que está certo. Começa o jogo com Força +2 e Habilidade Conhecimento em Armas de Fogo.

Preenchendo seus Atributos: Na última página desse manuscrito você encontrará uma **Ficha do Personagem** para imprimir e preencher. Nela há a seção Atributos, onde você vai se deparar com três tipo de atributos: **Físicos, Sociais e Mentais**. Como você gostaria que seu personagem fosse? Mais forte ou mais inteligente? Mais carismático, bonito e inteligente ou essas três coisas juntas? Para isso você deve distribuir 14 pontos entre todos esses atributos da forma que você desejar, pintando os quadrados. O primeiro quadrado de cada atributo já está preenchido automaticamente e não precisa ser subtraído dos seus 14 pontos.

Escolha duas Habilidades Adicionais: elas irão ajudar você a obter êxitos no jogo, pois sua pontuação pode ser somada com a pontuação dos **Atributos**. Cada habilidade abaixo confere uma qualidade característica de seu personagem que outro personagem pode talvez não ter. Escolha duas delas e anote na sua Ficha do Personagem:

Saltador: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento de Natação: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento Científico: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Poder da Palavra: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento de Mecânica: oferece + 2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento em Medicina: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Calma dos Deuses: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Raiva: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento em Sobrevivência: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento em Armas Brancas: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento em Armas de Fogo: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Conhecimento em Informática: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Arrombamento de Portas: oferece +1 dado nos testes de rolagem de dados.

Luta: oferece +2 dados nos testes de rolagem de dados.

Casca Grossa: oferece +1 dado nos testes de rolagem de dados.

Deve-se somar as Habilidade Adicionais somente aos Atributos da Ficha do Personagem que farão sentido na ação. Por exemplo: Se você quer ser bom de briga, é recomendável ter bastantes pontos de Força, Destreza e Vigor que poderão ser somadas aos pontos de Habilidade Adicional Conhecimento em Armas Brancas ou Luta, por exemplo. **Importante:** some apenas um tipo de Atributo com um tipo de Habilidade Adicional. Exemplos: Força + Luta (para dar um soco); Destreza + Conhecimento em Armas de Fogo (para acertar um tiro); Raciocínio + Conhecimento em Medicina (para fazer uma cirurgia); Percepção + Sobrevivência (para achar um lugar para se esconder), Raciocínio + Calma dos Deuses (para não entrar em pânico), Vigor + Casca Grossa (para absorver uma pancada)... etc. São inúmeras as combinações, mas elas terão que **fazer algum sentido em serem combinadas**. Não faria sentido combinar Destreza + Poder da Palavra numa ação, afinal, você não vai ficar saltando enquanto tenta convencer multidões, mesmo porque isso aumentaria a sua dificuldade em convencer alguém.

Manipulação + Poder da Palavra fariam mais sentido nesse caso. Use a criatividade e combine o que você sabe fazer para tentar a sorte nos dados. **E lembre-se: para obter sucesso no dado, você tem que tirar 4 ou mais em 1d6.** Ex: Débora quer convencer alguém de alguma coisa. Ela pode usar sua Manipulação (3 pontos) + Poder da Palavra (que oferece + 2 dados), somando e totalizando 5 dados a serem rolados no teste. Ela terá que tirar em um destes dados, pelo menos um 4 ou mais (para ser considerado um sucesso). Mas ela tem 5 dados a serem rolados, então há boas chances de que caia um ou mais sucessos. Vamos supor que Débora tirou estes números: 4, 2, 5, 3, 4. Ela teve portanto, 3 sucessos. É suficiente para convencer um bom número de pessoas do que se ela tivesse tirado apenas 1 sucesso. Mas talvez ela não convença uma multidão, pois essa é uma tarefa mais difícil, e o mestre pode exigir um número de sucessos maior.

Definindo suas Fatalidades: elas irão contribuir para que você perca **Imunidade** ao longo do jogo. Para defini-la jogue 1d6 e veja a tabela abaixo. Selecione a fatalidade e a adicione em sua Ficha do Personagem.

Role 1d6	Fatalidade	Consequência
Tirou 1	Pulmão de Fumante	- 2 de imunidade em todos os turnos
Tirou 2	Sujinho (a)	- 1 de imunidade em todos os turnos
Tirou 3	Comorbidade	- 2 de imunidade em todos os turnos
Tirou 4-6	Não apresenta Fatalidade	Não perde imunidade com Fatalidade

Definindo dinheiro: cada jogador deve jogar 1d6 para saber se vai receber subsídio do governo. Se tirar igual ou acima de 4, receberá subsídio de 600 reais por mês. A classe de jogador **Falido**, vai receber o subsídio automaticamente. Todos os que receberem o subsídio, devem colocar o valor de 600 reais no espaço **Dinheiro** na Ficha do Personagem.

Definindo sua idade: Antes de o jogo começar, cada jogador deve lançar um dado para verificar a sua idade. Siga a tabela abaixo:

Role 1d6	Idade	Imunidade
1-2	Escolher entre 20-35 anos	+4
3-4	Escolher entre 35-59 anos	+1
5-6	Escolher entre 60-80 anos	-5

Definindo sua imunidade: Todo jogador deve começar com a imunidade igual a 30, subtraindo os valores de **Fatalidades**. Para jogos mais rápidos, o mestre pode definir imunidades menores, e para campanhas, imunidades maiores. No início da Ficha do Personagem, próximo à idade, você encontra **Imunidade ___/___**. Neste espaço você deve preencher **a sua imunidade atual/a sua imunidade total**.

Terceiro Turno (Ambiente não favorável): Esse é um ambiente hostil, onde o acesso à medicamentos, vacinas, à alimentos é desfavorável, além do que existem inúmeros outros agentes infecciosos no ar, na água, nos objetos, etc. Isso vai modular a imunidade do jogador. Sendo assim, o mestre deve anunciar que **à cada três turnos os jogadores devem lançar 1d6**. Menor ou igual a 3 subtrai 1 de imunidade.

Importante: Caso o jogador alcance metade do valor total de imunidade, ele será considerado um personagem com imunidade baixa. Ter imunidade baixa é um perigo para o personagem, pois, caso ele seja infectado pelo coronavírus, **carregará o vírus e já apresentará sintomas**, devendo seguir o

descrito abaixo em **Lutando Contra a Morte (Vitalidade Imunológica)**. Mas caso a imunidade esteja maior que a metade e o personagem foi infectado, ele **apenas carregará o vírus e poderá infectar outras pessoas**.

Lutando contra a morte: Neste jogo há duas formas de se lutar contra a morte: usando a **Vitalidade Física** e a **Vitalidade Imunológica**, que estão listadas na Ficha do Personagem.

A **Vitalidade Física** é determinada quando você sofre algum dano físico, como por exemplo, após uma luta ou acidente. Se seu personagem não é forte ou rápido o suficiente, é melhor evitar sair brigando. Caso entre numa briga e esteja para levar um soco, você deve somar seus **Atributos Físicos de Vigor** (no caso de tentar absorver o impacto) com uma **Habilidade Adicional**, por exemplo, **Casca Grossa**. Você poderia também tentar esquivar do soco, usando **Atributos Físicos de Destreza** somado à **Habilidade Adicional** de **Saltador**. Essa somatória será o número de dados (d6) que você deverá rolar para tentar se defender. Para obter um sucesso na rolagem de dado em batalha, o número deve cair **maior ou igual a 4**. Se o número de sucessos do atacante for maior do que o do personagem que tenta se defender, para cada sucesso do atacante, deve-se descer uma categoria de **Vitalidade Física da "vítima"** Veja um exemplo de batalha:

Exemplo: Jogador A quer dar uma facada e usa a Força (3) + Habilidade Adicional Armas Brancas (+2), somando 5 pontos no total. Ele então deverá jogar 5d6 e tirar maior ou igual a 4 para acertar a facada. Vamos supor que ele conseguiu três sucessos, pois tirou 2, 2, 4, 5 e 6. O jogador B vai tentar se defender da facada, e para isso vai usar da sua Destreza (2), somando a Habilidade Adicional de Saltador (+2), totalizando 4 pontos. Ele então deverá jogar 4d6 e tirar maior ou igual a 4 para obter sucesso e se defender. Cada sucesso do jogador B vai anular um sucesso do jogador A. Vamos supor que o jogador B tirou 2, 3 e 5. Ele conseguiu apenas 1 sucesso e portanto vai anular apenas 1 sucesso do atacante A, sobrando 2 pontos de dano. O jogador B foi machucado e deve então marcar na **Ficha do Personagem** (com um lápis), a barra correspondente a **Ferido**, pois desceu 2 categorias de **Vitalidade Física**. OBS: se o personagem está Ferido, ele fica com um deficit de -2d6 durante os testes de rolagem. Caso ele seja Incapacitado, terá que ficar sem se mover por 2 turnos, e após isso, ele se encontra na condição de Ferido Gravemente até que consiga receber cuidados médicos. O jogador ferido deve combinar com o mestre a demora e a dificuldade que será a total recuperação do personagem.

Contraindo o coronavírus: caso algum jogador tire 2x o número 1 em uma rolagem de dados, seja durante ataque, defesa, investigação, etc, significa que o jogador terá entrado em contato com o vírus corona. Nessa hora o mestre deve anunciar para todos que o jogador está infectado, e escreve isso na ficha do jogador para que todos se lembrem.

Quarentena: Após o personagem ser infectado e isso ser anunciado, o jogador deve verificar o nível de Imunidade que ele se encontra. Por exemplo, se o jogador começa com Imunidade 30 e cai para 25 ao longo do jogo, e a seguir adquire a Covid-19, significa que ele deve ser colocado em quarentena por 4 turnos, ou seja, as pessoas devem se afastar dele o mais rápido possível por 4 turnos para não serem infectadas. Após esse período, o personagem é curado (mas pode ser reinfestado a uma nova exposição ao corona). Mas seus amigos devem escolher entre ficar no mesmo ambiente que o infectado ou não. Caso decidam permanecer ao seu lado, todos estarão contaminados ao final de sua vez. Infectado por Covid-19 com imunidade entre 16-30 **apenas carregam o vírus**. Infectados e com imunidade entre 1-15 **carregam o vírus, já apresentam sintomas** e devem seguir o descrito abaixo em **Lutando Contra a Morte (Vitalidade Imunológica)**. Confira também na Ficha do Personagem.

A **Vitalidade Imunológica** passa a ser usada quando o personagem é infectado pela Covid-19 e já está com a **imunidade baixa**, ou seja, com pelo menos **metade do valor da imunidade total**. Caso esteja

infectado e com a imunidade baixa, você deve marcar a barra (com lápis) e seguir o que está escrito na tabela de **Vitalidade** do personagem: **É só um resfriadinho** é o primeiro sintoma que aparece, e isso vai lhe custar -1 de imunidade apenas no **início** do segundo turno após a infecção. Depois ele deverá marcar a barra de **É só uma gripezinha**, e custará -2 de imunidade após o **início** do terceiro turno. Então, o jogador deve marcar **É só uma falta de ar** que irá lhe custar -3 de imunidade no **início** do próximo turno. A seguir, adquire **É só uma pneumonia**, e por fim perderá -4 de imunidade a cada **início** de turno até que reste somente 1 de imunidade no jogador. Assim sendo, ele será entubado e terá apenas 2 turnos para esperar que seus amigos lutem pela vida dele, e caso não receba algum remédio, ele irá morrer no seu turno.

Vai comprar vacina na casa da tua mãe: Lembre-se que este é um cenário onde as vacinas são uma raridade, pois não foram compradas quando imploradas para o presidente, ele mas isso não significa que elas não podem ser encontradas. Os personagens poderão encontrar vacinas de diferentes tipos, e elas estão listadas abaixo, junto aos Itens Especiais. Fique atento que, mesmo que seu personagem seja imunizado pela vacina, ele ainda pode ser infectado por uma outra variante desconhecida.

Variantes do Vírus: o mestre poderá decidir colocar as variantes do corona em jogo. Para isso, o personagem, durante uma rolagem de dados, terá que tirar 3x o número 1. Caso isso aconteça, o mestre deverá anunciar que o personagem contraiu uma variante do coronavírus, o que acarretará as mesmas penalidades relacionadas à seção **Quarentena** e conferirá uma penalidade de -2 sucessos em todos os testes com dados até que esteja curado.

Itens Especiais: eles podem ser encontrados ou comprados de vendedores ambulantes que aparecem pelo jogo de acordo com a necessidade e com as intenções do mestre.

Álcool em gel: esteriliza mão ou material contaminado de uso comum. Importante no momento de compartilhar itens com amigos. **\$100**

Máscara caseira: oferece sucesso automático no momento em que chegar o Terceiro Turno (Ambiente Desfavorável) e você tiver que se deparar com agentes infectantes que diminuem a sua imunidade. Pode ser usado por 1 vez e a seguir é descartado. **\$50**

Máscara hospitalar simples: oferece um sucesso automático no momento em que chegar o Terceiro Turno e você tiver que se deparar com agentes infectantes que diminuem a sua imunidade. Pode ser usado por 3 vezes e a seguir é descartado. **\$150**

Máscara hospitalar de qualidade: oferece um sucesso automático no momento em que chegar o Terceiro Turno e você tiver que se deparar com agentes infectantes que diminuem a sua imunidade. Pode ser usado inúmeras vezes. O jogador que usar esta máscara pode acompanhar infectados pelo Covid-19 sem ser infectado. **\$250**

Plasma de anticorpos: Pode ser injetado no personagem para oferecer +10 de imunidade. **\$500**

Vacina contra gripe: Pode ser injetada no personagem e oferece +5 de imunidade. **\$250**

Medicamento Duvidoso: Indicado para pacientes infectados e em estado grave. Pode ser usado somente para infectados que estão perdendo **Vitalidade Imunológica**. Jogue o dado para saber a sorte, pois vai que dá certo, não é mesmo? Caso tire 1, nada acontece ao personagem e ele continua doente.

Se tirar maior que 1, ele oferece 15 de imunidade, tirando o personagem da margem de perigo. Mas em contrapartida não estará curado, e precisa ficar de **Quarentena. \$400**

Comida: Oferece +2 de imunidade somente para pessoas que não estão infectadas com o Covid-19. Pode variar entre **\$50 e \$100**

Vacina contra Covid-19 original: Um item muito raro. Se injetada, oferece imunidade contra o coronavírus sem as novas variantes. Oferece + 5 de imunidade.

Vacina Vencida: Item encontrado em jalecos de Enfermeiros(as) das Trevas. Se aplicada, jogue 1d6 para saber se o personagem foi imunizado contra Covid. É preciso tirar 6 para que seja imunizado e ganhar +5 de imunidade. Pode custar entre **\$500 e \$3000**

Vacina com chip: Um item camuflado e enganoso que, quando injetado, irá soltar sinais elétricos que controlará a mente do personagem. Ela não imuniza contra o coronavírus. O personagem segue normalmente no jogo quando, de repente, o mestre anuncia que o personagem terá comportamentos e atitudes que não são controladas pelo(a) “dono(a)” desse personagem. Se esse jogador(a) quer impedir o seu personagem de ser controlado a cometer a ação descrita pelo mestre, o mestre deverá pedir um teste de Raciocínio para ele(a), pois este é o único modo de o personagem lutar contra o controle de sua mente. O jogador deverá ter pelo menos 2 sucessos nesse teste de dados. Pode custar entre **\$500 e \$2000**

Cloroquina sabor Tubaina: oferece um refrescante sabor de infância, deixando o personagem com gostinho de quero mais. Você pode encontrar camelôs vendendo este item como uma iguaria, e os mercadores vão tentar convencer você de que você precisa muito tomar isso. Pode custar entre **\$80 e \$200**

Kit Covid: Usado preventivamente. Este Kit contém 6 comprimidos. Cada comprimido tomado oferece +1 em testes que usam Força, mas a presença do antibiótico faz sua imunidade cair 2 pontos. Pode custar entre **\$300 e \$500**








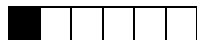
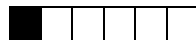
Outros: lanterna, pé de cabra e qualquer outro que item que o mestre definir com os jogadores antes e durante o jogo.

Ficha do Personagem

Nome do Personagem: _____ Classe: _____ Dinheiro: _____

Idade: _____ Imunidade: ____/____

Distribua 14 pontos entre os atributos:

Atributos Físicos	Atributos Sociais	Atributos Mentais
Força 	Carisma 	Percepção 
Destreza 	Manipulação 	Inteligência 
Vigor 	Aparência 	Raciocínio 

Habilidades Adicionais:

Fatalidade:

Vitalidade

Vitalidade Física	Vitalidade Imunológica (Após ser infectado)
Escoriado (-1d6)	É só um resfriadinho (-1 de imunidade no 2 turno)
Ferido (-2d6)	É só uma gripezinha (-2 de imunidade no 3 turno)
Ferido gravemente (-3d6)	É só uma falta de ar (-3 de imunidade no próx turno)
Incapacitado (sem se mover por 2 turnos)	É só uma pneumonia (-4 de imunidade até sobrar 1)
Inconsciente (por 3 turnos. Acorda incapacitado)	Entubação (não pode se mover ou falar. Dura 2 turnos)
Morto	Morto

Itens:

Caderno de Notas:
