

Amaldiçoados

Classe de ocultista

O paranormal é misterioso quanto a suas vontades, as vezes a manifestação dos planos dele vem de formas que ninguém espera

um amaldiçoados é uma pessoa marcada pelo paranormal para seguir sua vontade seja direta ou indiretamente. Aprender a interpretar as vontades do paranormal e utilizar os benefícios que ele te concede ao seu favor é o que torna um amaldiçoados poderoso.

PV	16 + VIG
PV por NEX	4 + VIG
PE	3 + PRE
PE por NEX	3 + PRE
SAN	24
SAN por NEX	6
Perícias	Ocultismo e Vontade + 3 + INT
Grau de treinamento	3 + INT
Proficiências	Armas simples, proteções leves

Conjurador paranormal: por ser uma classe do arquétipo de ocultista, os amaldiçoados tem acesso a rituais de segundo círculo em NEX 25%, a rituais de terceiro Círculo em NEX 55% e a rituais de quarto círculo em NEX 85%. Além disso, no final de cada cena de interlúdio recuperam PE igual a sua presença.

Marca da maldição. Você possui uma marca da maldição. Enquanto está sob o efeito de sua marca da maldição, você pode utilizar os efeitos de habilidades com a demarcação “*Marca*”.

-**Objeto marcado.** Quando você atribui sua marca a um objeto, esse objeto passa a ser seu *objeto marcado* e se torna um *objeto amaldiçoados* e um *Foco paranormal* enquanto sua marca da maldição estiver atribuída a ele. Atribuir sua marca da maldição a um objeto não aumenta a categoria do objeto. Caso seu *objeto marcado* se perca, se quebre ou por escolha sua, você pode atribuir sua *marca da maldição* a um novo objeto a sua escolha como parte da ação de interlúdio *Transcender* (veja mais em ações de interlúdio). Estar empunhando seu objeto marcado lhe faz estar sob efeito da marca, podendo assim utilizar habilidades com a demarcação “*Marca*”. A menos que um efeito diga o contrário, você não está sob efeito da marca se não estiver empunhando seu *objeto marcado*, mesmo que ele esteja em seu inventário ou você estiver o vestindo.

- **Maldições de Marca:** você pode adicionar 2 maldições quaisquer em sua lista de *maldições de marca*, sempre que atinge um novo círculo de ritual esse número aumenta em +2. você pode, como ação padrão, atribuir uma de suas *Maldições de Marca* a um objeto em alcance curto, ao fazer isso, esse objeto estará amaldiçoados até o fim da cena ou até ter a maldição quebrada voluntariamente, quem o portar estará sujeito ao preço da maldição em questão. Quebrar uma *maldição de marca* voluntariamente é uma ação livre, porém exige um teste de vontade DT 20, se falhar, a maldição permanece, o portador sofre os efeitos do preço da maldição dessa maldição específica e não pode tentar quebrar a maldição até o início de seu próximo turno. Ao atribuir uma *maldição de marca*, você sofre os efeitos do preço da maldição dessa maldição em específico. Quando essa maldição é quebrada, seja voluntariamente ou ao final de seu efeito, o portador sofre o preço da maldição dessa maldição em específico. Você só pode atribuir uma maldição por objeto e não pode

atribuir a mesma maldição a mais de um objeto ao mesmo tempo. Você pode optar por gastar sanidade em vez de PE para pagar qualquer custo em PE que uma **maldição de marca** exigir (*veja detalhes sobre a substituição de maldições de marca na ação de interlúdio transcender*). **Marca**

- **Rituais malditos:** você possui uma lista de rituais que pode conter até 2 rituais de 1º círculo. Você pode conjurá-los como se soubesse. Sempre que alcança um novo círculo de ritual você recebe +2 espaços de rituais em sua lista de **rituais malditos**. Você pode optar por substituir qualquer custo em PE de conjuração e sustentação de um **ritual maldito** por gasto de sanidade, na mesma proporção (*veja detalhes sobre a substituição de rituais malditos na ação de interlúdio Transcender*). **Marca**

Azaração. como ação padrão e gastando 2PE, você causa 2d10 de dano de medo (DT Pre reduz metade) em um ser em alcance de toque, você pode gastar +1PE respectivamente em NEX 25%, 55% e 85% para aumentar o dano em +1d10 para cada PE extra gasto. Cada trilha modifica e adiciona aspectos opcionais à habilidade para se adequar mais à proposta de cada uma, você ainda pode utilizá-la na forma básica. Você pode optar por utilizar sanidade no lugar de qualquer custo em PE na utilização dessa habilidade **Marca**

NEX	Habilidades	Nº rituais	Nº maldições
5 %	Marca da maldição (2 espaços), Azaração (2PE)	2	2
10%	Habilidade de trilha	2	2
15%	Poder de amaldiçoado	2	2
20%	Aumento de atributo	2	2
25%	Marca da maldição (4 espaços), Azaração (3PE)	4	4
30%	Poder de amaldiçoado	4	4
35%	Grau de treinamento	4	4
40%	Habilidade de trilha	4	4
45%	Poder de amaldiçoado	4	4
50%	Afinidade forçada, aumento de atributo	4	4
55%	Marca da maldição (6 espaços), Azaração (4PE)	6	6
60%	Poder de amaldiçoado	6	6
65%	Habilidade de trilha	6	6
70%	Grau de treinamento	6	6
75%	Poder de amaldiçoado	6	6
80%	Habilidade de trilha	6	6
85%	Marca da maldição (8 espaços), Azaração (5PE)	8	8
90%	Poder de amaldiçoado	8	8
95%	Aumento de atributo	8	8
99%	Habilidade de trilha, Despertar da marca	8	9

Extras opcionais: o conceito básico da classe deriva de suas habilidades serem concedidas por uma entidade com vontades incompreensíveis a você, seguindo essa linha de pensamento existem alguns conceitos que podem ser seguidos em comum acordo do player com mestre que tornam a experiência de jogar com a classe mais palpável. O nível de ciência do jogador quanto a quais desses efeitos ele está ou estará sendo afetado pode variar conforme o decidido entre mestre e jogador (exemplo, um jogador pode não saber que pode se transformar em uma criatura ao morrer) alguns desses efeitos são:

§ **Maldição imposta:** sua maldição foi concedida a você de maneira forçada, e os planos do paranormal para você não seguem suas próprias vontades. Sua trilha é decidida pelo mestre ou através de uma rolagem de dados.

§ **Escolhido da entidade:** você foi marcado por uma entidade para seguir as vontades de um elemento específico, sua afinidade é decidida pelo mestre ou por uma rolagem de dados. Como complemento, o dano da

habilidade azaração pode ser alternativamente ou obrigatoriamente desse elemento, em vez do dano de medo como o normal, passando a ser uma habilidade desse elemento.

§ Barganha paranormal: por seus poderes serem derivados da vontade de uma entidade, clamar por ajuda é mais recompensador que estudar o paranormal, sendo assim, você alterar o atributo-base da perícia ocultismo para Presença.

§ Ônus do trato: toda maldição tem seu preço, converse com seu mestre que tipo de empecilho a marca da maldição pode trazer, como por exemplo, uma aparência desfigurada que pode atrapalhar em cenas interativas; ser acometido de um azar gigantesco; ser dominado pelas vontades do outro lado eventualmente, (veja mais inspirações na tabela xx)

§ Maldição post mortem: para o outro lado, sua morte pode ser apenas o começo, quando você morre ou enlouquece, seu corpo pode ser tomado pelo paranormal e iniciar um efeito adverso, como se transformar em uma criatura, liberar uma explosão paranormal ou transformar todos os arredores em um terreno maldito (veja mais inspirações na tabela yy)

§ Dependência maldita: caso você se afaste demais de sua marca ou seu objeto marcado se quebre, você pode sofrer com efeitos negativos, (veja a tabela xx para algumas inspirações)

Poderes de amaldiçoado:

Colecionador de artefatos. Seu espaço no inventário aumenta em +5, além disso, você pode reduzir a categoria de um item amaldiçoado em I, essa redução só afeta um único item por vez.

Absorver maldição. Uma vez por turno, quando um aliado sofre perda de sanidade ou dano mental. Você pode gastar até 5 PE para reduzir esse dano ou perda de sanidade em 2 para cada PE gasto, você recebe a mesma quantidade de perda de sanidade ou dano que foi reduzido. *Marca*

Lutador maldito. Você recebe proficiência com armas táticas corpo-a-corpo e de disparo (exceto de fogo). Caso seu *objeto marcado* seja uma arma corpo a corpo ou de disparo (exceto de fogo), você pode utilizar presença no lugar de força ou destreza para testes de ataque e rolagens de dano com ele. *Marca*

Bala de prata. Você recebe proficiência com armas táticas de fogo. Caso seu *objeto marcado* seja uma arma de fogo, você pode utilizar presença no lugar de força ou destreza para testes de ataque e rolagens de dano com ele. *Marca*

Orientação paranormal. Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), você pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Presença. *Marca*

Proteção pesada. Você se torna proficiente com proteções pesadas. *Requer NEX 30%*

Azaração potente. Você soma sua presença no dano de sua habilidade Azaração e o alcance dela aumenta em um passo até no máximo alcance longo. Esse efeito se acumula com qualquer outra fonte e se aplica por último. *Marca*

Objeto marcado superior. com uma ação completa você pode rogar para que o outro lado materialize um objeto que passa a ser seu *objeto marcado*, escolha um objeto da lista de objetos marcados superiores. Você só pode ter um objeto marcado superior por vez, o objeto desaparece caso você atribua sua marca da maldição em algo que não seja ele, ele se quebrar ou você se afastar dele por mais de 90 metros.

Poder paranormal. Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.

Treinamento em perícias. Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

Grau de treinamento. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a $3 + \text{Int}$. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (destreinado para treinado, de treinado para veterano ou de veterano para expert).

Afinidade forçada. Em 50% NEX sua marca da maldição se conecta com um elemento, você transcende forçadamente, obtendo dois poderes paranormais, sendo um deles o poder “*resiliência paranormal*” do elemento que receber afinidade e outro poder paranormal a sua escolha. Você não recebe sanidade neste nível.

Trilhas de amaldiçoado

Maldição do armamento:

Obliterar: Uma vez por turno, ao acertar um ataque corpo a corpo ou de arremesso com seu *objeto marcado*, você pode utilizar a Habilidade *Azaração* contra um alvo desse ataque como ação livre, o alcance da habilidade acompanha o alcance da arma. *Marca*

10% - Arma maldita. Você pode realizar ataques corpo a corpo ou de arremesso com seu *objeto marcado* utilizando ocultismo no lugar de luta ou pontaria, além disso, você pode pagar 2PE para receber +5 em um teste de ataque com seu *objeto marcado*. *Marca*

40% - Ataque potente. você soma sua presença no teste de ataque corpo a corpo ou de arremesso com o *objeto marcado*, e o dano dele aumenta em um dado do mesmo tipo. *Marca*

65%- Portal medonho. seu *objeto marcado* ganha a capacidade de ser arremessado em alcance curto (se já podia ser arremessado, seu alcance aumenta em uma categoria), além disso, você pode chama-lo como uma ação livre desde que ele esteja em alcance longo ou no seu inventário, o objeto se desmaterializa e aparece em sua mão ou em um espaço adjacente a você a sua escolha. *Marca*

99%- Empunhar o medo. Você adiciona a maldição “Empunhadura de medo” em sua lista de *maldições de marca*, essa maldição não pode ser substituída e não conta para o limite de maldições da lista de *maldições de marca*. além disso, ao atribuir essa maldição você não sofre com o preço da maldição e o portador não sofre com o preço da maldição ao quebrar ou tentar quebrar a maldição.

“empunhar o medo. Maldição de arma. Esta arma ignora RD a dano dos alvos, porém sempre que errar um ataque com ela você perde 2 de sanidade”

Maldição da armadura:

Retaliação obscura: uma vez por rodada, você pode utilizar a habilidade *azaração* como reação contra um ser no alcance da habilidade que realizou um ataque contra você. *Marca*

10% - Manto maldito. você recebe PVs temporários iguais a *PRE + LE natural* no início de cada cena de ação, além disso, você está sobre efeito de sua *marca da maldição* caso esteja vestindo seu *objeto marcado*.
Marca

40% - Aura de proteção. Você recebe RD 5 a todo tipo de dano, ao final de cada cena de interlúdio você pode escolher um tipo dano para aumentar a RD para 10 até o final da próxima cena de interlúdio. *Marca*

65% - Reação paranormal. Uma vez por rodada, como reação ao ser alvo de um ataque ou efeito que exija um teste de resistência, você pode gastar 5PE para receber +10 de defesa e em testes de resistência até o final do turno, além disso, até o final deste turno você ignora todos os efeitos remanescentes de testes de resistência que você passar. *Marca*

99% - Barreira de medo: Você adiciona a maldição “Barreira de medo” em sua lista de *maldições de marca*, essa maldição não pode ser substituída e não conta para o limite de maldições da lista de *maldições de marca*. além disso, ao atribuir essa maldição você não sofre com o preço da maldição e o portador não sofre com o preço da maldição ao quebrar ou tentar quebrar a maldição.

“Barreira de medo. Maldição de medo. Maldição de proteção, escudo ou vestimenta. Esse item concede RD 10 a qualquer tipo de dano, porém, sempre que a vida do portador é reduzida por qualquer fonte, ele perde 2 de sanidade.”

Maldição da coleira:

Bênção: ao utilizar a habilidade azaração, você pode escolher restaurar vida do alvo na mesma quantidade que causaria de dano.

10%- Companheiro marcado. Você pode atribuir sua marca a um companheiro animal em vez de um objeto, se tornando seu *companheiro marcado*. Você está sobre efeito de sua marca da maldição enquanto estiver a menos de 90 metros de seu companheiro marcado. Você pode transmitir sua voz através de seu *companheiro marcado* que reverbera como se você estivesse presente no ambiente, além disso, você pode se comunicar telepaticamente com seu *companheiro marcado*, ver e ouvir como se estivesse na mesma posição dele. *Marca*

40%- Força do obscuro. Seu *companheiro marcado* se torna mais poderoso, a vida dele aumenta em *10 + seu LE natural* e recebe +5 de defesa e em testes de resistência, além disso, os ataques do *seu companheiro marcado* podem ser realizados com sua perícia de ocultismo, o dano é alterado para dano de medo e passa a causar 1 dado de dano do mesmo tipo. *Marca*

65% - Canalização maldita. Você pode conjurar rituais de sua lista de *rituais malditos* canalizando-os através de seu *companheiro marcado*, desde que ele esteja em até alcance longo de você. O ritual é conjurado utilizando a posição dele como o local de conjuração, além disso, rituais que tem você ou uma arma como alvo podem ter seu *companheiro marcado* como alvo. *Marca*

99% - Aura de medo. Você adiciona a maldição “Aura de medo” em sua lista de **maldições de marca**, essa maldição não pode ser substituída e não conta para o limite de maldições da lista de **maldições de marca**. além disso, ao atribuir essa maldição você não sofre com o preço da maldição e o portador não sofre com o preço da maldição ao quebrar ou tentar quebrar a maldição.

“Aura de medo. Maldição de utensilio. O objeto amaldiçoado emite uma aura que gera um misto de sentimentos atrativos e repulsivos, você recebe +10 em testes interativos (intimidação, diplomacia, adestramente, intuição e enganação) além disso, ao passar em um teste interativo contra um ser, você pode escolher entre deixá-lo abalado, reprimido, fascinado ou aumentar em um passo a categoria de atitude do ser com você, porém perde 5 de sanidade ao fazer isso”

Maldição do tomo:

Destruição inspiradora: sempre que um alvo falha no teste de resistência da sua habilidade **azaração**, ele recebe a condição reprimido até o final do seu próximo turno e você recebe 1 inspiração. (veja mais sobre a mecânica de inspiração em cenas de interlúdio) **Marca**

10% - Conhecimento proibido. A quantidade de espaço de **rituais malditos** que você possui aumenta em 1, sempre que atingir um novo círculo de ritual você recebe +1 espaço de **rituais malditos**. além disso, seu limite de pontos de inspiração é dobrado

40% - Guiado pelo obscuro. Você recebe 2 pontos de inspirações sempre que inicia uma cena de combate, finaliza a ação de interlúdio *transcender* ou reduz um ser a 0 pontos de vida.

65% - Meditação profunda. Seus dados de inspiração próprios e concedidos passam a ser D8 em vez de D6. Além disso, uma vez por dia você pode realizar a ação de interlúdio “*Transcender*” como ação completa, gastando 1d6 de sanidade.

99% - Sabedoria do Medo. Você adiciona a maldição “Sabedoria do medo” em sua lista de **maldições de marca**, essa maldição não pode ser substituída e não conta para o limite de maldições da lista de **maldições de marca**. além disso, ao atribuir essa maldição você não sofre com o preço da maldição e o portador não sofre com o preço da maldição ao quebrar ou tentar quebrar a maldição.

“Sabedoria do medo. Maldição de medo. Maldição de Acessório. O portador pode pagar 10 de sanidade para conceder a si mesmo até o fim da cena conhecimentos que não tem acesso, escolhendo entre um poder de classe de qualquer classe (respeitando pré requisitos), nível de treinamento Expert em uma perícia qualquer, proficiência com todos as proteções e armas ou saber conjurar um ritual qualquer a escolha”

Maldição da corrente.

Irradiação: em vez do normal, você pode distribuir os dados de dano de sua habilidade azaração entre alvos a sua escolha da forma que bem entender, o alcance da habilidade aumenta em uma categoria (até no máximo alcance longo). Efeitos que afetem a *azaração* se aplicam uma vez por alvo.

10% Expulsar criaturas. Criaturas que falharem no teste de resistência contra sua habilidade *azaração* ou seus rituais malditos são expulsas, se passaram em vez disso ficam reprimidas, uma criatura só pode ser expulsa por essa habilidade uma vez por cena, se vier a ser expulsa novamente por essa habilidade, em vez disso, fica reprimida, Além disso, criaturas recebem +1d6 de dano de sua habilidade Azaração. *Marca*

40% Invocar criatura. Você adiciona o ritual “Invocar criatura” em sua lista de *rituais malditos*. Esse ritual não conta para o limite de rituais da lista de *rituais malditos* e só pode ser substituído pelo mesmo ritual de outro elemento. Caso você já tenha acesso a esse ritual por outras fontes, o custo dele é reduzido em -1PE para você. *Marca*

65% Executar criatura. Você recebe +5 em testes de ataque e na DT de rituais e habilidades contra criaturas.

99% Grilhões de medo. Você adiciona a maldição “Grilhões de medo” em sua lista de *maldições de marca*, essa maldição não pode ser substituída e não conta para o limite de maldições da lista de *maldições de marca*. além disso, ao atribuir essa maldição você não sofre com o preço da maldição e o portador não sofre com o preço da maldição ao quebrar ou tentar quebrar a maldição.

“ *Grilhões de medo. Maldição de medo. Maldição de acessório. O portador pode com uma ação e gastando 2PE, escolher um ser em alcance médio para realizar um teste de vontade DT PRE, se falhar o ser é preso por correntes, o alvo fica agarrado e impedido, mesmo que seja imune a essas condições, o alvo pode tentar se libertar com uma ação, realizando um teste de vontade DT PRE. O portador deve pagar 2PE por rodada ou o ser se libertará sem a necessidade de testes. O portador perde 5 de sanidade quando se libertar. Só é possível manter um alvo preso por vez, alvejar outro ser libertará o anterior* ”

Maldição do amuleto.

Lei de Murphy. aumenta o alcance da habilidade azaração em um passo até no máximo alcance longo. Seres que forem alvos dessa habilidade ficam reprimidos(abalado) até o final de seu próximo turno, além disso, a DT dessa habilidade aumenta em 1 até o final da cena sempre que um ser falha no teste para resistir a ela, limitado a sua presença.

10% Expandir maldição. Você está sobre efeito de sua marca da maldição a qualquer momento desde que esteja em alcance longo de seu *objeto marcado*. Além disso, você recebe +1 espaço de maldição em sua lista de maldições de marca e +1 sempre que atingir um novo círculo de ritual. *Marca*.

40% Amuleto da sorte. Uma vez por rodada, você ou qualquer ser que esteja portando seu objeto marcado podem gastar 2PE para substituir um teste de perícia por um teste de sorte DT 10. Além disso, você passa a poder atribuir *maldições de marca* em alcance médio. *Marca*.

65% Túnel macabro. Você sempre sabe onde seu *objeto marcado* está e quem está o portando, mesmo sem estar sobre o efeito da marca da maldição. Além disso, você pode gastar 3PE e uma ação padrão para realizar uma das seguintes ações:

- teleportar a si mesmo para um espaço vazio adjacente a seu *objeto marcado*.
- teleportar seu *objeto marcado* até sua posse ou até um espaço vazio adjacente a você
- trocar de posição com seu *objeto marcado*

caso seu **objeto marcado** esteja sob posse de um ser grande ou menor, você pode gastar +2PE para transporta-lo junto ao **objeto marcado**, o ser aparecerá no espaço vazio mais próximo ao destino ainda em posse do amuleto. Seres involuntários podem realizar um teste de vontade DT Pre para evitar serem transportados e impedir que o **objeto marcado** seja transportado. *Marca*.

99% - Vislumbre de medo. Você adiciona a maldição “Vislumbre de medo” em sua lista de **maldições de marca**, essa maldição não pode ser substituída e não conta para o limite de maldições da lista de **maldições de marca**. além disso, ao atribuir essa maldição você não sofre com o preço da maldição e o portador não sofre com o preço da maldição ao quebrar ou tentar quebrar a maldição.

“Vislumbre de medo. Maldição de medo. Maldição de acessório. O portador tem um vislumbre do próprio futuro, pode moldar o destino a fim de evita-lo. Como reação, o portador pode transformar qualquer resultado de um teste próprio ou de um ser em alcance médio em um 20 natural ou 1 natural, gastando 5 PE e perdendo 5 de sanidade e +5 para cada vez que utilizou essa habilidade no mesmo dia”

Tabela de ideias

Ônus da maldição

Presença assombrosa

Azar obscuro

Amnésia

Pesadelos

Fome paranormal

Hiperfobia

Enfraquecimento

Morte eminent

Mente quebrada

Ônus da dependência

Dependência pos Mortem

Impregnação maldita

Praga obscura

Transformação

Irradiação paranormal

Ressuscitação macabra

Presença assombrosa: você possui algo em você que afasta as pessoas, como uma aparência desfigurada, um odor fétido, cicatrizes estranhas, uma aparência cadavérica, parecer sempre estar molhado dos pés à cabeça, uma voz bizarra ou qualquer coisa que torne uma pessoa estranha aos sentidos das pessoas. Devido a isso, a critério do mestre você pode ter desvantagem em testes interativos e vantagem em testes de intimidação (± 5 ou $\pm 1d20$) ou até mesmo pode ser usado em outras situações, como um odor fétido tornar mais fácil a detecção por partes de seres que utilizam o faro como sentido.

Azar obscuro: você possui um azar paranormalmente grande, coisas tendem a acontecer de maneira a te desfavorecer, o mestre pode se aproveitar dessa característica para aumentar a ocorrência de situações improváveis, eventos aleatórios entre outros, você pode também ser afetado pela condição *azarado* em situações específicas ou até mesmo o tempo todo(veja sobre condições mais abaixo)

Amnesia: você esqueceu parte ou totalmente de seu passado até determinado ponto e pode ter dificuldade em guardar informações relevantes ou não, a critério do mestre você pode ter vantagens ou desvantagens em utilizar a ação recordar conhecimento a depender da situação

Pesadelos: você é atormentado por pesadelos terríveis quando dorme, seu mestre pode utilizar desses pesadelos para lhe passar mensagens, prenúncios ou lhe mostrar informações diretas ou indiretas através do que vir em seus sonhos, você pode ter flashes desses pesadelos mesmo quando acordado, a critério do mestre ou através de uma rolagem de dados você pode ter uma noite de sono prejudicada ou um relaxamento atrapalhado, recuperando menos vida, PE e sanidade em cenas de interlúdio (recomendado reduzir em um o nível de descanso ou subtrair 1 ou 2 dos recursos recuperados)

Fome paranormal: você sente um vazio interno que não pode ser saciado de formas convencionais, você pode sentir fome por carne, sangue, sejam eles humanos ou não, pode ser uma necessidade de receber um efeito ou uma condição específicos, entrar em contato com alguma substância específica ou realizar uma ação específica. A critério do mestre você pode receber benefícios ao ter sua fome paranormal saciada (inspirações, vantagens em testes, vida recuperada, entre outros) e malefícios ao ficar períodos grandes sem sacia-la (desvantagens em testes, condições, perda de vida, entre outros)

Hiperfobia: você é afetado por certos efeitos que normalmente não afetariam outros seres, como ficar ofuscado ou sofrer dano na luz do dia, ficar fraco quando em contato com a água, ficar apavorado na presença de algo ou em um ambiente específico como um lobo ou a escuridão

Enfraquecimento: você adquire condições negativas, como fraco, lento, esmorecido entre outros, você pode perder vida máxima temporariamente ou talvez ter uma piora na recuperação de recursos em descansos.

Morte eminent: você se torna mais frágil que o normal quando, talvez recebendo mais dano que o normal (perder resistências, receber vulnerabilidades ou receber valores de danos maiores), possuindo menos bônus de fortitude ou menos danos de vigor, a critério do mestre você pode possuir menos rodadas em estado de morrendo por cena ou até mesmo morrer instantaneamente em vez de entrar em morrendo.

Mente quebrada: você se torna mais suscetível a efeitos mentais, talvez receba mais dano mental que o normal, possua um bônus menor de vontade ou menos dados de presença, a critério do mestre você pode enlouquecer em menos rodadas por cena ou enlouquecer instantaneamente em vez de entrar em enlouquecendo.

Ônus da dependência: você pode contrair um dos efeitos de Ônus da maldição quando está longe de sua marca, seja pré-definido ou escolhido na hora por rolagens, pelo mestre ou por consenso

Dependência pos mortem: você pode desencadear efeitos de **maldição pos mortem** ao morrer ou enlouquecer enquanto longe de sua marca, seja pré-definido ou escolhido na hora por rolagens, pelo mestre ou por consenso

Maldições pos mortem: São efeitos de Ônus da maldição que só são aplicados quando o amaldiçoado morre ou enlouquece, estão listados abaixo.

Irradiação paranormal: ao morrer ou enlouquecer, uma irradiação emana do local que seu corpo está, causando um efeito paranormal que afeta todos os seres ao redor, numa área definida anteriormente ou na

hora, esse efeito pode causar um dano específico, seja paranormal ou mundano ou até mesmo mental, pode causar condições negativas, efeitos aleatórios, pode distorcer o ambiente, esse efeito pode simular os efeitos de um ritual, afetando todos os seres em volta entre varias outras coisas.

Praga obscura: ao morrer, ou enlouquecer, seu corpo passa a transmitir um efeitos paranormal, como uma doença ou veneno paranormal, seres que entrarem em contato com você são contaminados ou afetados por esse efeito.

Transformação: Ao morrer ou enlouquecer, seu corpo se transforma em uma criatura pré definida ou a critério do mestre, a VD da criatura pode se basear em seu nex seguindo a proporção que o mestre desejar. Preferencialmente a criatura que seu corpo se transforma será do elemento a qual você possua afinidade ou relacionado com a situação, exemplo, ser enlouquecido por um anjo pode te fazer se transformar em uma criatura de conhecimento, mesmo que você possua afinidade a energia.

Impregnação maldita: ao morrer, sua maldição se impregna em um objeto próximo, o tornando um objeto amaldiçoado, recebendo uma maldição a critério do mestre. Algumas recomendações: o objeto impregnado ser seu objeto amaldiçoado ou um objeto seu de grande valor sentimental, a maldição pode ter alguma relação com você, seja por ser do elemento que você possui afinidade, ser uma maldição que conceda poderes paranormais e rituais ligados a seu personagem ou maldições que comumente você usa. O objeto pode se tornar um objeto amaldiçoado especial, possuindo características únicas. o preço da maldição desse objeto pode estar atrelado as suas memórias, como na característica pesadelo.

Ressuscitação Macabra: o paranormal quer você vivo, custe o que custar. quando você morre ou enlouquece, você retorna a vida ou a sua sanidade depois de um tempo determinado, a critério do mestre você retorna com uma característica de ônus da maldição, que podem estar ligadas as condições do local e da maneira que você ressuscitou, como cicatrizes do seu ferimento de morte. O tempo para você retornar pode variar conforme as condições da ressuscitação, e você pode retornar uma quantidade definida de vezes ou infinitamente.