

VENADORES CHAOS

Venadores Chaos é um complemento do sistema 3Dx com temática de caçada Paranormal e exorcismo, a utilização do mesmo é gratuita bem como quaisquer modificações e complementos adjacentes.

"O caos comanda, o mundo amaldiçoa."

Prólogo.

- Sistema.
- Regras.
- Combates.
- Exorcismos.
- Rituais.
- Equipamentos.
- O Mundo de Venadores Chaos.

Sistema.

Para a rolagens do sistema serão utilizados 2d10 + proficiência caso o PDJ possuam, em caso de uma proficiência sem nenhuma pontuação, os testes deverão ser rolados com -1.

As proficiências serão listadas no nível considerado difícil, sendo divididas em uma proficiência com nível 3, duas com nível 2 e três com nível 1.

Logo para distribuir os pontos dos personagens, tenha em mente:

0 - O personagem compreende o básico da perícia e não é extraordinário nela.

1 - O personagem é acima da média e estudou mais do que a maioria.

2 - O personagem é realmente bom e treinou o suficiente para se destacar dos demais.

3 - O principal foco do personagem, sua maior habilidade dentre as outras e o que mais o destaca.

A dificuldade padrão dos testes é mantida para melhor performance e desenrolar do jogo.

9- Fácil.

12- Desafiador.

15- Difícil.

18- Muito difícil.

Sucesso e falha extremos.

O sucesso extremo ocorre quando se tira um 20 natural no dado, e o fracasso quando se tira um 2 natural.

Proficiências.

Abaixo estão listadas a listas de proficiências, sendo elas:

Acrobacia:	Investigação:
Adestramento:	Luta:
Armas corpo a corpo:	Malícia:
Armas a distância:	Manuseio:
Atletismo:	Medicina:
Bloqueio:	Ofício:
Botânica:	Percepção:
Carisma:	Pilotagem:
Enganação:	Presença:
Explosivos:	Raciocínio:
Força:	Reflexos:
Furtividade:	Sobrevivência:
História:	Tecnologia:
Intuição:	Vigor:
Vontade:	

Regras.

Para que o sistema funcione, é necessário entender que existem duas partes cooperativas, os Personagens do Jogador (PDJ's) e o Mestre do RPG, enquanto o papel dos PDJ's é atuar como protagonistas em conjunto da história, o papel do Mestre é impor os limites e desenvolver a história do RPG, constantemente em uma campanha.

Jogador:

O jogador deverá iniciar sua ficha de exorcismo escolhendo um dos destinos citados a baixo.

O destino do seu personagem irá dizer o que ele seguiu e o quão forte é dentro do cenário, sendo eles 4, Cultuador, exorcista, fortificado e mundano.

Cultuador.

Diferente de um exorcista, você seguiu um destino totalmente oposto, utilizando de poderes para satisfazer desejos pessoais ou de alguma divindade, você sabe ritos de conjuração e os usa, o sobrenatural sempre anda a espreita, te dando resquícios de ajuda para que um dia possa te consumir.

Inicia com 30 pontos de vida e 2d6+1 de sanidade.

Talento "**Invocação.**"

Invocação

Ação: Completa.

Quantidade de usos: Ilimitada.

Custo: -3 de sanidade e -1 de vida.

Descrição: Você acelera um ritual de conjuração que já saiba fazer na metade do tempo que ele exige arredondado para baixo (uma ritual que demore 3 rodadas será realizado em 1), porém, isso custa sanidade pois sua mente fica mais propensa ao mal.

Exorcista.

Você é ou já foi um membro da igreja da Axioma onde aprendeu a evoluir suas habilidades, você sabe que o mal está a espreita, escondido, e por isso aprendeu ritos para afastar ele.

Inicia com 30 pontos de vida e 2d6 de sanidade.

Talento "**Percepção onírica.**"

Percepção onírica.

Ação: Passiva.

Quantidade de usos: Ativada passivamente.

Custo: Sofre +2 de sanidade quando precisar de testes de vontade no primeiro contato com uma criatura.

Descrição: O usuário têm entendimento paranormal suficientemente alto para reconhecer auras de seres e seus graus, podendo diferenciar auras de demônios, anjos e outros seres com vantagem de +1 em testes de intuição quando preciso, quando a criatura for identificada, o usuário adquire Resistência a Dano mental de 1 até a criatura deixar de existir.

Fortificado.

Você é um membro de exército, caçador, lutador clandestino ou profissional, de qualquer forma, você sabe lutar e foi treinado para isso, fisicamente é mais forte do que a maioria porém isso te despreparou mentalmente para quaisquer desconformidades do mundo, talvez você nem sequer acredite que elas sejam reais.

Inicia com 35 pontos de vida e 2d6-1 na sanidade.

Talento "**caça**".

Caça.

Ação: Completa.

Quantidade de usos: 1 por cena, durante 3 rodadas.

Custo: 2 pontos de vida e status exausto por uma rodada após o uso.

Descrição: O usuário se propõe a expandir seu físico adquirindo +1 em uma proficiência de ataque (Luta, armas brancas ou armas a distância), +1 em RD e +1 em percepção e raciocínio.

Mundano.

Você é uma pessoa comum, uma pessoa que vive na miséria emocional da vida em Venancia, sem contatos com o sobrenatural, sua vida tem sido comum mas ela continuará assim?

Inicia com 20 pontos de vida e 2d6-2 de sanidade.

Talento "**Adaptável**."

Adaptável

Ação: Principal

Quantidade de usos: 3 vezes por sessão.

Custo: O próximo teste será com desvantagem de -1.

Descrição: Você não tem conhecimento suficiente técnico, porém está disposto a aprender, ao gastar essa ação, você realizará o teste em questão exigido com vantagem de +1.

Após a escolha da sua classe inicial, o personagem irá pré-definir uma desvantagem, essa desvantagem obrigatoriamente irá dar -1 em alguma perícia, abaixo pode-se observar uma tabela de aleatoriedade para caso o jogador deseje fazer isso na sorte.

Role 1d20.

- 1 - Tumor inoperável (-1 em 3 perícia a escolha do mestre).
- 2 - Cegueira completa (Impossível de usar testes de percepção com visão, e -1 em percepção geral).
- 3 - Deficiência física (-1 em atletismo).
- 4 - Falta de coordenação motora (-1 em manuseio).
- 5 - Cegueira parcial (-1 em percepção).
- 6 - Asma (-1 em atletismo).
- 7 - Contemporâneo (-1 em tecnologia).
- 8 - Nada criativo (-1 em artes).
- 9 - Traumatizado (-1 em vontade).
- 10 - Transtorno de Bipolaridade (-1 em carisma, possui duas ou mais personalidades).
- 11 - Intuição falha (-1 em intuição).
- 12 - Mentiroso Ruim (-1 em enganação).
- 13 - Deformidade facial permanente (-1 em presença).
- 14 - Deformidade em membros superiores (-1 em armas).
- 15 - Medo de sangue (-1 em medicina).
- 16 - Desastrado (-1 em furtividade).
- 17 - Enfermo (-1 em vigor).
- 18 - Ossos frágeis (-1 em força).
- 19 - Desleal (-1 em adestramento).
- 20 - Egomaniaco (+1 em uma perícia a sua escolha e -1 em vontade).

Após isso, deveriam criar um talento único e próprio que será analisado pelo mestre e modificará o dano.

Nota para mestres: Para auxiliar na sua criação, utilize o seguinte molde de remodelação.

- Dar bônus de +1 ou +2 na habilidade.
- Não criar uma habilidade que quebre o sistema da história ou cenário que criou.
- Restringe a 1, 2 ou 3 usos por combate.
- Restringe a 1, 2 ou 3 usos por dia (dia do jogo).
- Restringe a 1, 2 ou 3 usos por sessão de RPG.
- Consome 1, 2 ou 3 pontos de vida por uso.
- Consome 1D6 ou 2D6 pontos de sanidade por uso.
- Requer um material/elemento específico.
- Precisa apromixar-se de algo/alguém.
- Acarreta uma complicação.

- Exige uma verificação de recurso.
- Gasta 1 de recurso diretamente.
- Possui restrição de raio, diâmetro, metro, quilo e outras medidas.
- Exige determinado nível numa proficiência.

Vida (PV), Sanidade (SAN) e Pontos de Exaustão (PE).

Diferente do comum em 3Dx, o sistema atual utiliza além da vida e sanidade, um sistema particular de exaustão.

A sanidade são definidas seguindo a tabela de 3Dx, enquanto a Vida é pré definida com a classe de arquétipo escolhida pelo Jogador durante a criação do seu personagem.

A sanidade do personagem reduz aos poucos e a cada redução drástica, o personagem adquire traumas permanentes que trazem desvantagens, perder mais de 10 de sanidade de uma vez ocasionará um trauma permanente, enquanto perder mais de 7 ocasionará um trauma temporário.

A tabela de sanidade é caracterizada como a seguinte.

-2 = 30

-1 = 35

0 = 40

1 = 45

2 = 50

3 = 55

4 = 60

5 = 65

6 = 70

7 = 75

8 = 80

9 = 85

10 = 90

11 = 95

12 = 100

13 = 105

14 = 110

Já os pontos de exaustão, diferente da maioria, são acumulativos e não reduzidos, todos iniciam com 0 pontos de exaustão, e acumulam os mesmos de acordo com as atividades que realizam ao longo da história, basicamente define o quão cansado fisicamente seu personagem fica.

Abaixo, existe uma tabela onde são definidas as condições de exaustão do personagem, um personagem sofre uma quantia de níveis de exaustão ao realizar ações estressantes para o corpo, ou por condições sobrenaturais e físicas.

Ao atingir uma quantia de pontos de exaustão igual a 30 pontos, seu personagem estará com a condição "Exausto" e irá desmaiar.

0 PE: O personagem está em sua plenitude física e não tem condições.

10 PE: O personagem fica moderadamente cansado, sofrendo -1 em testes de Vigor, Acrobacia e Atletismo.

20 PE: O personagem fica bastante cansado e sofre com Pré exaustão, recebendo -1 em todos os testes físicos (Armas, Luta, Acrobacia, Atletismo Bloqueio, Reflexos, Força, Furtividade, Vigor).

25 PE: O personagem fica extremamente cansado, e recebe -2 em testes físicos.

30 PE: O personagem adquire o estado "Exausto" e desmaia.

Para eliminar os pontos de exaustão, o personagem precisa descansar durante um interlúdio ou tomar algo que revigore seu físico, mesmo que momentaneamente.

Realizar uma sequência de 3 ataques seguidos sem pausa causa automaticamente 1 ponto de exaustão, assim como manter um ritual por mais rodadas do que o exigido.

Sistema de progressão.

Caso o mestre decida realizar uma campanha mais longa, o sistema de progressão serve para que os personagens evoluam constantemente, em uma quantitativa equivalente as suas habilidades, o mestre pode decidir o momento de evolução dos PDJ's, porém, caso queira algo sequencial, os personagens podem evoluir a cada 4 sessões jogadas.

O sistema de evolução possui 10 níveis, sendo eles.

Nível 1: +5 de vida, +5 de sanidade ou +1 de esforço.

Nível 2: +1 talento.

Nível 3: +2 de vida, +2 de sanidade ou +1 de esforço.

Nível 4: +1 ponto de Proficiência.

Nível 5: +3 de vida, +3 de sanidade ou +1 de esforço.

Nível 6: +1 talento.

Nível 7: +2 de vida, +2 de sanidade ou +1 de esforço.

Nível 8: +1 talento.

Nível 9: +3 de vida, +3 de sanidade ou +1 de esforço.

Nível 10: +1 ponto de Proficiência.

Interlúdio.

O interlúdio é o período de descanso dos PDJ's durante o RPG, geralmente um período onde estão dormindo e se recuperando de ferimentos, existem 4 tipos de interlúdio, o Ruim, o Normal, o Bom e o Extremo.

Ruim: De 5 a 30 Minutos, Permite realizar 1 ação de interlúdio, exceto Dormir.

Normal: De 1 a 6 Horas, Permite realizar 2 ações de interlúdio e recupera automaticamente 1d6 de vida dos personagens.

Bom: De 8 Horas até 2 Dias, permite realizar 4 ações de interlúdio e recupera automaticamente 2d6 de vida dos personagens.

Extremo: De 3 dias a frente, recupera toda a vida dos personagens e permite realizar todas as atividades de interlúdio sem preocupação (Caso o mestre queira pré definir, defina em 6 a 8 ações de interlúdio).

Ações de interlúdio.

Alimentar-se: Comer uma boa refeição, recupera 1d6 de sanidade e retira 3 pontos de exaustão.

Dormir: Recupera 1d6 de sanidade e retira 5 pontos de exaustão.

Exercitar-se: praticar atividades físicas acumula +1 ponto durante 2 testes com perícias físicas que desejar até o próximo interlúdio, podem ser acumulados no valor do vigor do personagem, mas nunca usados juntos.

Relaxar: Recupera 2d6 de sanidade e retira condições temporárias de trauma.

Manutenção: Realiza a manutenção em equipamentos e itens quebrados, com um teste de Manuseio ou ofício dificuldade 12.

Revisar memória: Realize um teste de história dificuldade a escolha do mestre, e se lembre ou recorde de um fato importante a escolha do mestre, pode ser usado por até 2 jogadores no mesmo interlúdio.

Apêndices e condições.

Abaixo serão listados os Apêndices e condições do sistema, tais são adquiridos com um gatilho específico, como receber uma quantia de dano, ou ser uma própria condição do dano, trauma, etc...

Agarrado: O personagem agarrado não pode se movimentar do bloco que está e têm -1 em qualquer ataque que realize e -1 em testes de defesa., além de só poder atacar com armas leves. Para agarrar um alvo, um teste de força deve ser feito contra um teste de reflexos do alvo, para se livrar da condição, o alvo agarrado deverá realizar um teste de reflexos contra a força de quem segura ele, manter um alvo agarrado é uma ação de suporte.

Atordoado: Condição de dano, um alvo que sofrer 10 ou mais de dano em um único ataque deve realizar um teste de vigor dificuldade 12, caso falhe é considerado atordoado, o alvo atordoado não pode realizar ações de ataque e tem -1 em testes de defesa, e ficará atordoado por um número igual a 3 rodadas, a cada nova rodada, ele poderá refazer o teste novamente.

Chamas: O alvo fica em chamas tomando 1d6 de dano de fogo por rodada até ser apagado, apagar as chamas é uma rodada.

Caído: O atacante realizará um teste de força contra um teste de atletismo do alvo, caso ele falhe, irá cair, alvos caídos no chão sofrem -2 em defesa e só podem Bloquear e esquivar ataques corpo a corpo, se levantar é uma ação de suporte.

Cego: O alvo cego fica com -2 de ataque (salvo condições específicas) caso o ataque acerte, o alvo deve rolar um dado d10, caso tire de 1 a 5, o atacante erra o ataque ainda assim, de 6 a 10, o atacante acerta (50% de chance de falha).

(Confuso) Instável: O alvo sofre uma condição mental que o impede de realizar quaisquer ataques ou defesa, e realiza ações aleatórias, rolê 1D6, causa 1 de exaustão.

1- O alvo de golpeia.

$\frac{2}{3}$ - O alvo golpeia o inimigo ou aliado mais próximo, caso não consiga atacar alguém, se ataca (apenas ataques físicos).

4: O alvo balbucia descontroladamente e sente sua mente ser consumida, tome 1d6 de sanidade.

5/6: O alvo sai da condição.

Fintar: O alvo realiza um teste de enganação contra a percepção do inimigo como ação principal, se passar, no próximo turno, o ataque será realizado com +3.

Furtivo: O alvo não pode ser visto, e recebe +1 no próximo ataque, se acertar, aumenta o dano em +1d6.

Morrendo: O alvo fica com 0 pontos de vida, o alvo fica nessa condição por 3 rodadas, e pode realizar um teste de vigor com dificuldades aumentativas (12/15/18), o alvo também pode ser retirado da condição com um teste de medicina de um aliado, dificuldade padrão 12, caso fique 3 rodadas nessa condição, o alvo morre.

Membro quebrado: O alvo sofre -2 em testes físicos relacionados ao membro até curar ele, comumente a cura ocorre durante 2 semanas ou mais, causa 2 de exaustão até ser curado.

Sangrando: O alvo passa a sangrar inconstantemente, recebendo 1d6 de dano por rodada, estancar um sangramento só é possível com um kit médico com dificuldade 12 em medicina, porém com outros itens, a dificuldade aumenta para 15, causa 2 pontos de exaustão.

Combates.

Os combates possuem algumas regras adicionais além das comuns, abaixo sendo elas listadas.

É importante ter em mente que durante um combate, um personagem têm 3 tipos de ação na rodada.

Ação Principal: Uma ação que exige a maior parte do turno do personagem, sendo ao exemplo um ataque ou um ritual.

Ação De Suporte: Uma ação menor como pegar um item, se mover ou correr.

Ação Completa: Uma ação que dura o round inteiro, rituais mais complexos e de exorcismo exigem esse tipo de ação, é impossível reagir durante uma ação completa.

Ataques: Ocorrem com 2d10+ Bonificação exigida no momento, se tal dado ultrapassar o valor do inimigo, o dano é rolado.

Defesa: Chamado de reação, um alvo possui um número de reações "ilimitado" porém, se sofrer golpes consecutivos e acabar não defendendo um deles, o próximo golpe irá acertar automaticamente.

Para defender o alvo poderá rolar Reflexos para Esquivar, Bloqueio para Bloquear ou vontade para defesa mental.

Exorcismo.

Quando bater em algum ser sobrenatural não funciona, a melhor forma de eliminar o mal é por meio do exorcismo, um ato perigoso e voraz, com dificuldade alta e taxa de mortalidade maior ainda, porém necessário para salvar vidas posteriores, o exorcismo não é um ato fácil e nem bonito, é violento para realizar o mesmo deve ser cuidadosamente bem feito, pois em caso de falhas, o mal pode se atrelar a você e bem, isso significaria morte.

O exorcismo mecanicamente é um ato complexo e de difícil utilização, para começar, somente um exorcista ou um Cultista podem realizar exorcismos, por serem praticantes de magia e compreenderem os riscos de tais atos.

Criaturas que precisam ser exorcizadas são únicas e tem seus poderes diferentes, em sua maioria, demônios, anjos e seres possuidores, exorcizar uma criatura significa retirar a mesma de dentro do hospedeiro e reenviar ela para seu local de origem.

O exorcismo ocorre em três graus diferentes, chamados de exorcismo de expulsão, complexo e ritualístico.

O exorcismo de Expulsão é o principal tipo, o exorcista irá se posicionar próximo a criatura afetada e realizará um teste de presença contra um teste de vontade da criatura, caso passe, o processo de inicia, o usuário então começa a conjurar palavras santificadas contra o ser demoníaco, ou palavras amaldiçoadas contra o ser iluminado, afim de retirar esse do hospedeiro.

Durante a realização do exorcismo, o realizador do ato ficará totalmente vulnerável a ataques e cabe ao resto do grupo ou aos seus rituais e proteções defenderem o alvo.

O exorcismo dura um total de 3 a 8 rodadas, dependendo da criatura em questão, sendo separadas de acordo com seu nível de vontade em um corpo, e durante esse período, uma disputa de teste de vontade entre o exorcista e a criatura irão ocorrer.

Os aliados poderão realizar ataques ou usar outros tipos de habilidades e itens para reduzir a vontade do alvo ou proteger o exorcista de ataques.

Caso o exorcista faça 3 testes com valores abaixo do da criatura que enfrentaram, o exorcismo da errado e o exorcista sofrerá um dano massivo automaticamente, a cada rodada, o exorcista também fará um teste de vontade dificuldade 16, se falhar no mesmo, sofrerá dano de sanidade a cada rodada.

Caso obtenha uma falha crítica ou um sucesso crítico, acumula +1 rodada concluída ou +1 falha.

Itens e objetos poderão dar auxílio e bonificações porém bonificações vindas do mesmo tipo de item ou habilidade não irão se acumular.

Equipamentos.

Equipamentos servem para decidir o que você possui em inventário e itens variados, todos os personagens, por pré definição, podem carregar uma quantia de itens igual a sua força multiplicado por 3, um personagem com 2 de força, pode carregar até 6 itens consigo, enquanto um personagem com 3 de força pode carregar nove itens, itens são separados em duas categorias, itens pequenos, que ocupam um espaço, e itens grandes, que ocupam dois ou mais espaços, fora isso, um personagem pode utilizar uma mochila para carregar mais itens consigo.

Todos os jogadores iniciam a história com 100 Vant (Dinheiro utilizado no jogo), para comprar seus itens iniciais.

Os itens estarão descritos com:

Nome.

Descrição do itens.

Espaços que ocupam (ESP).

Função.

Custo: Valor monetário do item

Equipamentos importantes.

Itens de Inventário.

Bolsa pequena:

Uma bolsa de viagem pequena, carteira ou mochila pequena que sirvam para carregar itens, também inclui bolsos adicionais nas roupas.

ESP: 1 espaço.

Função: Fornece +5 espaços de itens.

Custo: 25 Vant

Casaco Grande:

Um casaco grande com uma quantia a mais de bolsos.

ESP: 1 espaço.

Função: Fornece +3 espaços de itens.

Custo: 10 Vant.

Bolsa Grande:

Uma mochila grande, mala de viagem etc.

ESP: 2 espaços.

Função: Fornece +10 espaços de itens.

Custo: 35 Vant.

Mochila tática:

Uma mochila específica do exército, a maior dentre as que existem.

ESP: 3 espaços.

Função: Fornece +15 espaços de itens.

Custo: 50 Vant.

Lanterna:

Ítem pequeno, utiliza pilhas para funcionar e cria um feixe de luz de 7 metros a frente.

ESP: 1 espaço.

Função: Acaba com a condição "Cego" em um ambiente escuro, e se usado durante uma ação principal com um teste de Manuseio dificuldade 14, causa a condição "Cego" em um alvo por uma rodada.

Custo: 10 Vant.

Equipamento auxiliar:

Um equipamento específico que auxilia em testes de perícias que o personagem não possui.

ESP: 1 espaço.

Função: Fornece +1 em um teste de uma perícia intelectual (Manuseio, Ofício, Explosivos, Furtividade, Investigação, Pilotagem, Tecnologia).

Custo: 25 Vant.

Kit médico:

Um kit de conjunto de ervas e médicos que servem para curar um aliado ou a si mesmo.

ESP: 1 Espaço/ 3 Usos.

Função: Realize um teste de medicina dificuldade 12, se passar, cure 1d6+3 de um aliado.

Custo: 30 Vant.

Livro sagrado:

Um livro sagrado que serve para realizar rituais e exorcismos, o livro possui uma tendência específica.

ESP: 1 espaço.

Função: Condutor de um ritual ou exorcismo, o usuário precisa estar em posse do mesmo para realizar tal função.

Custo: 35 Vant, Exorcistas e Cultuadores iniciam com o mesmo.

Vela:

Um conjunto de velas, serve para rituais e exorcismos.

ESP: 1 espaço.

Função: Condutor de ritual.

Custo: 35 Vant, Exorcistas podem escolher iniciar com eles.

Crucifixo:

Uma cruz abençoada pela igreja Axioma para proteção e ataque a entidades.

ESP: 1 espaço.

Função: Dá 1 de RD a ataques vindos de seres demoníacos, ao gastar uma ação completa apontando para um ser demoníaco, o alvo realiza um ataque com vontade que causa 1d6 pontos de dano no alvo e reduz a vontade do mesmo durante exorcismo em -1 (não cumulativo).

Água benta:

Um frasco pequeno com água abençoada, que causa dano em seres demoníacos.

ESP: 1 espaço/ 2 usos.

Função: Ao usar em um demônio disfarçado, causa uma dor lascinante que o força a se revelar, além disso, causa 2d6-1 de dano permanente no alvo, e reduz em -1 a vontade durante exorcismo (Não cumulativo).

Saco de sal grosso:

Um saquinho de sal grosso é útil pois o sal queima a pele de seres Possuidores.

ESP: 1 espaço/ 3 usos.

Função: Ao usar o sal em uma criatura, causa 1d6 de dano em seres Possuidores, também pode ser transformado em munição.

Custo: 5 Vant.

Ítems de proteção.

Coletes simples:

Ítems que fornecem proteção básica, como um colete, um casaco grosso ou uma placa improvisada.

ESP: 1 espaço.

Função: Aumenta a RD de danos físicos em +1.

Custo: 10 Vant.

Coletes Pesados:

Ítems grandes e de proteção alta, como coletes completos, kits de policial e armaduras.

ESP: 2 espaços.

Função: Aumenta a RD de danos físicos em +3.

Custo: 30 Vant.

Escudos:

Um escudo que precisa ser equipado em uma mão para ser usado.

ESP: 1 espaço.

Função: Aumenta a RD de danos físicos em +2.

Custo: 25 Vant.

Amuletos:

Itens que ajudam a proteger a mente, converse com o mestre sobre adquirir um e qual condição ele trará, lembre-se, quaisquer itens amaldiçoados trazem consequências.

Armas.

Golpes.

Socos, chutes e técnicas de luta.

Armas brancas de 1 mão.

Canivetes, facas, soqueiras, chaves inglesas e de fenda.

Armas brancas de 2 mãos.

Pés de cabra, bastões de beisebol, lâminas medianas, Lanças, machadinhas e etc.

Armas de disparo pequenas.

Arcos curtos, bestas de mão, e armas de arremesso.

Armas de disparo grandes.

Arcos longos, balestras e armas de arremesso grandes.

Armas de fogo de 1 mão.

Pistolas, revólveres e armas de disparo único.

Armas de fogo de 2 mãos.

Armas de grosso calibre, como carabinas, rifles e fuzis.

Armas de precisão.

Armas com mira de precisão já embutida, necessitam de uma rodada mirando para não se ter Desvantagem.

Utilitários.

Granadas de fragmentação.

Uma granada que se fragmenta em pedaços e causa contusões graves.

Granadas de luz.

Causam a condição "cego" durante 3 rodadas, exige um teste de reflexos dificuldade 12.

Granadas de fumaça.

Criam uma cortina de fumaça em uma área de 6 metros, todos dentro da área são considerados invisíveis, dura 3 rodadas.

Granadas incendiárias.

Uma onda de fogo que acerta uma área de 6 metros, todos dentro da área recebem a condição "chamas", e tomam 1d6 de dano por rodadas.

ITEM.	ESP.	DANO.
Golpes.	∅	1d6+Força.
Armas brancas de 1 mão.	1 espaço.	2d6+1.
Armas brancas de 2 mãos.	2 espaços.	2d6+3.
Armas de disparo de 1 mão.	1 espaço.	2d6+4.
Armas de disparo de 2 mãos.	2 espaços.	2d6+5.
Armas de fogo de 1 mão.	1 espaço.	2d6+6.
Armas de fogo de 2 mãos.	2 espaços.	2d6+7.
Armas de precisão.	2 espaços.	2d6+9.
G. Fragmentação.	1 espaço.	2d6+10.
G. Luz.	1 espaço.	∅
G. Fumaça.	1 espaço.	∅
G. Incendiaria.	1 espaço.	2d6+8.

Modificações.

Munições Voláteis.

Munições diferentes específicas para lidar com criaturas específicas, são difíceis de conseguir porém podem ser produzidas.

Munição de sal: Útil contra fantasmas e demônios, aumenta o dano em +1d6.

Munição amaldiçoada: Munição com uma maldição sangrenta, útil contra anjos, causa +1d6 de dano.

Munição Abençoada: Munição com partículas de cruz e água benta, úteis contra demônios, causa +1d6 de dano.

Munição de prata: Útil contra Encarnados, causa +1d6 de dano.

Quando usadas na criatura diferente da necessária, não trazem o mesmo efeito, munições abençoadas e Amaldiçoadas curam 1d6 se forem usadas em anjos e demônios respectivamente.

Armaduras Extras: Aumentam o espaço em +1 e a RD em +1, porém reduzem o deslocamento pela metade.

Rituais.

Um ritual é uma ação que faz com que o personagem conecte sua mente ao sobrenatural e utilize dele para praticar feitos não comuns, com o custo de degradar a mente.

Quanto mais forte, menos sanidade você terá.

Um ritual vai ter uma função, um custo e um material, além de uma duração de Invocação e uma duração de tempo para manter firme.

Exemplo de ritual.

Ritual de proteção.

Exige um círculo de proteção feito com sal envolta dos alvos, criaturas do lado de fora precisam quebrar o círculo, mas seres de dentro podem atacar, para quebrar, é necessário causar uma quantia de 15 de dano no círculo.

Custo: 1d6 de sanidade se passar em vontade, se falhar, 2d6.

Material: Sal grosso (1 uso).

Rituais são definidos em 2 categorias, transmutação e conjuração.

Rituais de transmutação são rituais que modificam algo fisicamente e transformam aquilo em outra coisa com base no seu tipo, é importante ter em mente que se uma aura domina um objeto, a tendência da transmutação é se moldar com aquela aura, seja maligna ou benigna.

Já rituais de conjuração são rituais que produzem uma versão do sobrenatural controlada na nossa realidade, seja de uma defesa, objeto ou ser.

Por base de sistema, falhar em um ritual acumula 1 ponto de exaustão no personagem automaticamente.

Quanto mais forte for o ritual criado pelo PDJ's, mais ele vai custar, seja em sanidade, pontos de vida, exaustão ou até mesmo extremos como perder membros.

O MUNDO DE VENADORES CHAOS.

A centenas de anos atrás, um plano surgia por meio da criação deturpada dos deuses, esse plano permitia que a humanidade existisse e que o conhecimento infinito fosse separado para que eles aprendessem, chamado de Plano Físico, a Terra foi criada.

Venadores Chaos é um mundo único e vasto, igualado a nossa realidade, com diferença de estados, continentes e países, Venadores é um mundo sombrio, com resquícios de um passado glorioso destruído pela ganância humana, e sobrepujado pelo sobrenatural, o mundo foi desenvolvido pelas entidades do caos, seres tanto bondosos quanto maldosos, que mantiveram a humanidade firme e deram a eles o livre arbítrio de fazer o que quisessem, inclusive, destruir tudo.

É importante ter em mente que a magia é escassa, um resquício do que um dia já foi, e que a que existe foi corrompida pela luz ou pela escuridão, tenha em mente que, se algo não é desse plano, mesmo que seja bom, será destrutivo.

O cenário principal da história se passa em 1826 após a queda da magia, considerando o cenário humano, a revolução industrial misturada a uma guerra afetam a maior parte do mundo, que possui três principais continentes.

Voxima: Continente ao Sul do planeta, considerado por muitos o ápice social e econômico, um continente que se fechou durante a guerra, porém mantém tratos comerciais com os outros países (referencial histórico, América do Sul).

Letucia: Um continente focado em guerras e caos, dominado pela corrupção, influenciado pelos deuses do passado, as regras deturpadas de seus comandantes caem sobre os países e sua população, com uma quantidade numerosa de ilhas (referencial histórico, Oceania e Ásia).

Vanatus: O maior continente da terra, local principal da guerra que está acontecendo, seus países possuem uma separação em imperialista, é um continente relativamente evoluído, porém destruído pelo caos que se instalou (referencial histórico, Europa).

Uma recomendação de criador do complemento, um país chamado Vanar, em Vanatus, criado desde antes da queda da magia, repleto de mistérios e sede da igreja da Axioma.

Igreja da Axioma.

Que deuses existem é uma realidade falsa humana, deuses são reais, mas são egoísta, agentes de caos que não se importam com quem vive ou quem morre, porém, com um senso de justiça de que a humanidade se salvará sozinha, quando eles somem, é a igreja da Axioma que entra em ação.

Criada para ser a Principal forma de liderança religiosa, a igreja da Axioma foi feita para entregar a humanidade a resposta da salvação pós vida, e permitir que as almas que estão atormentadas sejam livres, não acreditam nem em anjos, nem em demônios, muito menos em entidades de caos, mas acreditam e tem fé de que a humanidade pode ser salva, se assim desejar.

A igreja da Axioma é comandada pelo Padre regente, uma figura de alto poder que mantém os parâmetros dela e protege a versão original do Livro sagrado, criado pelos primeiros Axiomas, humanos capazes de compreender a magia e utilizar dela para bem ou para mal.

A maioria dos membros da igreja são jovens órfãos ou que se voluntariaram a mesma para não participar da guerra, já que ligados a uma obra religiosa, são impedidos de tocar em armas de forma a causar mal, dentre todos os que entram, uma parcela mínima aprende e entende o poder de rituais, invocação e conjuração, e são enviados para a Protecta Axioma, uma rede dentro da igreja que lida com o sobrenatural e o estuda de forma religiosa e científica, afim de amenizar o mal no mundo, praticando exorcismos.

A igreja têm fundamentos que são comuns, porém com uma justiça neutra, a ideia de "faça o que for preciso para proteger a maioria" é o que está divulgado em seus livros, então, matar alguém inocente para proteger milhões é algo que deve ser feito.

Cultos.

Contrários a Axioma é com seus sentidos próprios, cultos não crêem na humanidade, mas em entidades, demônios ou anjos, acreditando que eles são o guia da alma e que devem ser enaltecidos para a salvação, alguns apenas utilizam da lábia para conseguir seguidores, porém outros praticam sacrifícios e rituais em nome de suas divindades, sendo um risco para a humanidade.

Cultuadores são tão poderosos usuários de magia quanto Exorcistas, pois seu senso de moral já fora muitas vezes corrompido pelo caos.

Abaixo estão listados alguns cultos.

Culto infernal: um culto generalista que adora o plano infernal e os seres nele, acreditam que um expurgo deve ser realizado, e fazem de tudo para invocar demônios para o plano físico.

Culto de Lilith: Ao norte de Vanatus, em cidades de alto padrão ou vilas menores isoladas, é possível ouvir boatos de seguidores de Lilith, um demônio primordial da luxúria, afirma que através de atos carnais é possível adquirir conhecimento e poder.

Culto de todos os santos: Seguidores do arcanjo Gabriel, acreditam que a humanidade deve servir e louvar a glória da luz.

Culto do festival de Solenia: Ao sul da Cidade de Vanatus, em uma pequena vila, um culto ao rei do humor, Solenia ocorre uma vez ao ano, e assassinatos em massa ocorrem em prol do líder em jogos doentios de caos.

O mundo.

O mundo é um mundo relativamente evoluído, televisão é algo raro pode existente em cidades bem evoluídas e para pessoas mais ricas, a desigualdade ocorre em grande quantia ainda, e cidadelas e vilas são extremamente comuns, a melhor forma de viajar é de barco ou por linhas férreas, mas carruagens são comuns também.

O sobrenatural.

Assustador em essência, o sobrenatural é algo desconhecido vindo de planos diferentes ao físico, muitas vezes sob influência do caos que transborda pelas frestas do mundo e movimentam as engrenagens do destino.

O sobrenatural é assustador por si só, ele distorce e modifica o físico para se tornar assim, se alimenta do pavor, do sangue e da carne de suas vítimas, ele só quer destruir, mesmo que esteja aqui para ajudar.

A igreja da Axioma divide os seres em _ Categorias, sendo elas.

Seres Possuidores: Possuidores são criaturas que em sua maioria adentram uma casca humana e a consomem para virarem Encarnados futuramente, são a forma mais básica dessas criaturas e podem ser enviadas a seus planos por meio de Exorcismos sem deixar sequelas graves as vítimas, porém quanto mais tempo possuírem um ser, mais fortes vão ficar.

Exemplos mais comuns de seres Possuidores: Demônios malignos, anjos e almas atormentadas.

Seres Encarnados: Seres que a muito deixaram a aparência humana e foram consumidos pelo caos, vivem isolados e poucas vezes são vistos em público com outros, são variados porém em sua maioria conseguem infectar humanos comuns com suas doenças, são a mais pura personificação de selvageria da natureza.

Exemplos mais comuns de seres Possuidores: Lupinos, Vampiricos, Ogros, entidades malignas e benignas poderosas, demônios, anjos e gargulas.

Entidades do caos: A pura personificação do caos, seres incrivelmente poderosos que são a própria alcunha e personificação de algo metaforicamente falando, as entidades do caos são as mais fortes e podem moldar realidades.

Exemplos mais comuns de entidades do caos: O próprio Caos, Lúcifer o príncipe do plano infernal, Gabriel o Arcanjo divino, Baba yaga, a primeira escritora de um ritual, Lilith a Deusa da fertilidade.

Seres planares: acima da compreensão dos planos, são seres mais fortes do que qualquer entidade, atingiram o ápice e sabem de tudo e são tudo.

Exemplo: Virtu, A Planar da justiça, Amoteth, A Planar da destruição.

Mestre.

(Recomenda-se que apenas mestres leiam essa parte).

O sistema de Venatores foi criado para demonstrar um cenário de terror físico e sobrenatural em um mundo sombrio, onde a magia é rara e a vida é tão frágil quanto a própria mortalidade, o sistema é considerado difícil, e o foco dele é exatamente esse, ser complicado, mostrar aos jogadores que eles precisam ser mais engenhosos do que simplesmente sair "lutando" contra tudo e todos que vêm pela frente, porque se fizerem isso, a morte será certa.

Esse capítulo do livro é uma forma de explicar sobre o sobrenatural, como ele funciona e o porque ele é tão mais poderoso, porém pode ser destruído em alguns casos.

Como explicado, existem 4 tipos de seres.

Os seres Possuidores são a mais característica brincadeira de possessão de filmes clássicos, fantasmas, demônios e seres "não corpóreos" adentram em humanos e lutam para dominar os mesmos, podem usar levitação, rituais básicos e atormentar o corpo da pessoa até que a alma dela seja simplesmente apagada e sobre somente a criatura ali.

Seres Encarnados são seres que já tomaram forma física, seres que foram desfigurados e remodelados pelo caos, cujo único foco é trazer algum tipo de destruição, como vampiros, lobisomens, goblins, golens, sempre de aparência estranhamente extravagante e horrenda.

Entidades são a definição de deuses, seres tão poderosos que ninguém sabe sequer como parar, são tão fortes que se adentrarem o plano físico, destruiriam tudo com um toque, porém ainda podem morrer.

Já os seres planares estão acima dos deuses, são tão evoluídos que podem moldar qualquer realidade, eles sabem de tudo, e tudo são eles, eles sabem passado, presente e futuro, uma boa oportunidade de gancho histórico para "salvar" situações complexas

Criaturas têm uma média alta de pontos de vida, não possuem sanidade (porém podem sofrer efeitos e condições), e não possuem pontos de esforço, porém podem ser destruídas e afastadas, cada criatura é única, e é interessante deixar isso claro durante a jogatina, afinal, eles devem se preparar para o que iram enfrentar.

Balas de prata, alho, estacas de madeira, é uma decisão do mestre do que usar e como destruir, mas lembre-se, é um mundo relativamente real, onde a globalização existe, notícias se espalham rápido, e manter a discrição é essencial.