

# DOENÇAS

Quando uma criatura é exposta a uma doença – através da mordida de um monstro contaminado, imersão na água podre de um pântano ou comida infectada – ela corre o risco de contrai-la.

## DOENÇAS

- ◆ **Contaminação:** Quando um personagem é exposto à uma doença, ele corre o risco de infecção. Se for infectado, ele sofre um efeito inicial e entra no ciclo da doença.

*Ataques de Monstros:* O personagem faz um teste de resistência no final do encontro. Se fracassar, fica contaminado.

*Outras Contaminações:* Para os outros tipos de contaminação (ambiental ou pela comida), a doença faz uma jogada de ataque. Se o ataque obtiver sucesso, o personagem fica contaminado.

*Exposição Prolongada:* Quando um personagem fica muito tempo exposto a uma doença, ela faz uma jogada de ataque contra ele a cada dia de exposição.

- ◆ **Ciclo da Doença:** Todas as doenças têm pelo menos três estágios, reunidos numa sequência de efeitos chamados de ciclo da doença: curado (o alvo não está mais sob efeito da doença), efeito inicial e estágio final.

*Efeito Inicial:* Quando se contamina, o personagem sofre o efeito inicial da doença.

*Seguindo o Ciclo da Doença:* Conforme a doença progride, o personagem pode piorar, seguindo o ciclo da doença em direção ao estágio terminal, ou melhorar até estar curado. Alguns efeitos continuam ativos até que o personagem esteja curado, persistindo independente do estágio do personagem dentro

do ciclo da doença. Outros efeitos terminam quando o personagem alcança um estágio melhor ou pior dentro do ciclo.

- ◆ **Progressão da Doença:** Uma vez contaminado, o personagem faz um teste de Tolerância depois de cada descanso prolongado para definir se ele melhorou, piorou ou manteve sua condição atual. Cada doença apresenta três CDs para o teste de Tolerância: uma CD mais alta para melhorar, uma CD média para estabilizar e uma CD mais baixa para piorar.

*Estabilizar:* Se o resultado do teste superar a CD mais baixa, mas não superar a mais alta, a condição do personagem permanece a mesma.

*Melhorar:* Se o resultado do teste superar a CD mais elevada, a condição do personagem melhora? ele se move um estágio para a esquerda no ciclo da doença.

*Piorar:* Se o resultado do teste não superar a CD mais baixa, a condição do personagem piora? ele se move um estágio para a direita no ciclo da doença.

*Cura:* Quando o personagem alcança a ponta esquerda do ciclo da doença, ele está curado e para de fazer testes de Tolerância.

*Estágio Final:* Quando o personagem atinge a ponta direita do ciclo, ele entra no estágio final da doença. Uma vez que a doença alcançar este estágio, o personagem não pode mais realizar testes de Tolerância para melhorar. Na maioria das vezes, a única forma de se livrar dessa condição é por meio do ritual Curar Doença.

- ◆ **Perícia Socorro:** Um aliado pode realizar um teste de Socorro no lugar do teste de Tolerância do personagem para ajudá-lo a se recuperar de uma doença, como descrito no *Livro do Jogador*.

## Moléstia da Cegueira

Doença de Nível 9

*Comumente propagada pela água suja, a moléstia da cegueira deixa suas vítimas sem enxergar.*

**Ataque:** +12 vs. Fortitude

**Tolerância** CD 20 melhorar, CD 15 estabilizar, CD 14 ou menos piorar

O alvo é curado. **Efeito Inicial:** O alvo perde um pulso de cura que não pode ser recuperado até que ele esteja curado.

**Efeito Inicial:** A visão do alvo fica nublada. As criaturas que estiverem a mais de 10 quadrados dele obtêm ocultação.

**Estágio Final:** O alvo fica cego.

## Febre do Riso

Doença de Nível 12

*Os sintomas da febre do riso incluem febre alta, desorientação e surtos estranhos de gargalhadas.*

**Ataque:** +16 vs. Fortitude

**Tolerância** CD 22 melhorar, CD 17 estabilizar, CD 16 ou menos piorar

O alvo é curado. **Efeito Inicial:** O alvo começa o dia sem pontos de ação. Sempre que ficar sangrando, o alvo começa a gargalhar descontroladamente e fica pasmo (TR encerra). Os dois efeitos se aplicam até que o alvo esteja curado.

**Efeito Inicial:** O alvo não pode ganhar nem gastar pontos de ação.

**Estágio Final:** O alvo fica catatônico e incapaz de realizar ações.

## Morte Mucosa

Doença de Nível 23

*Os parasitas abissais devoram os órgãos internos da vítima, transformando-as num muco gosmento.*

**Ataque:** +26 vs. Fortitude

**Tolerância** CD 30 melhorar, CD 25 estabilizar, CD 24 ou menos piorar

O alvo é curado. **Efeito Inicial:** O alvo recupera um dos pulsos de cura perdidos. Se voltar a piorar, ele perde novamente o pulso de cura.

**Efeito Inicial:** Sempre que ficar sangrando o alvo sofre 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra). Se esse dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida ou menos, ele se transforma numa gosma contagiosa de dentro para fora, morrendo de forma horrível.

**Estágio Final:** No momento em que fracassar no teste de Tolerância e sempre que sofrer dano o alvo sofre 30 de dano necrótico contínuo (TR encerra). Se esse dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida ou menos, ele se transforma numa gosma contagiosa de dentro para fora, morrendo de forma horrível.