

The Holy Church Myth

Andre Gentili, Gleice Silva, Lucas Morgado, Victor Tiburcio

Criado por:

* * *

“Quando aquelas 4 pessoas se encontraram na floresta a dentro, cada uma com seu objetivo, tiveram uma única certeza: Se não se unissem, nenhum deles sairia dali.”

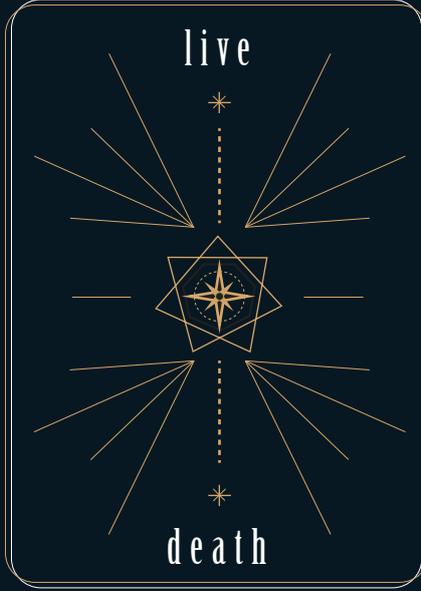
* * *





CELEIRO ABANDONADO

Ao entrar, você **encontra um item** em meio ao feno. O som das portas sendo empurradas atrás de você indica que não está mais sozinho.



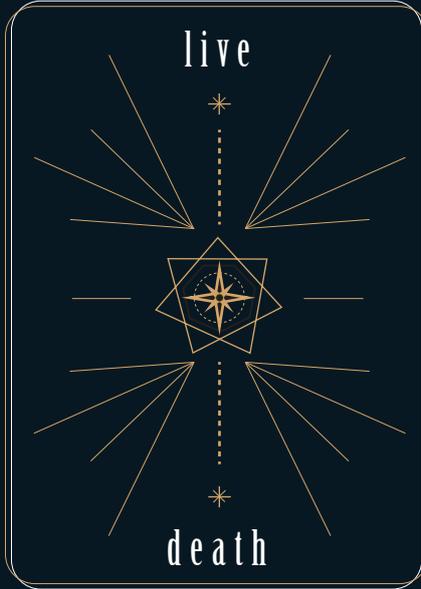
HOLY CHURCH

A igreja sagrada ancestral onde dizem ser o lar do grande mal. Na frente da grande porta existe um pedestal. Qual seria o segredo para destranca-lo?



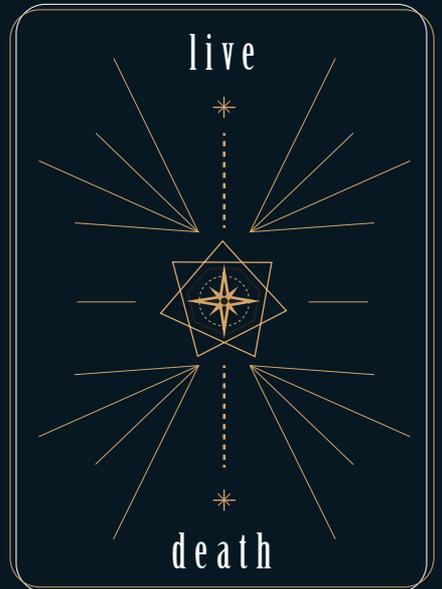
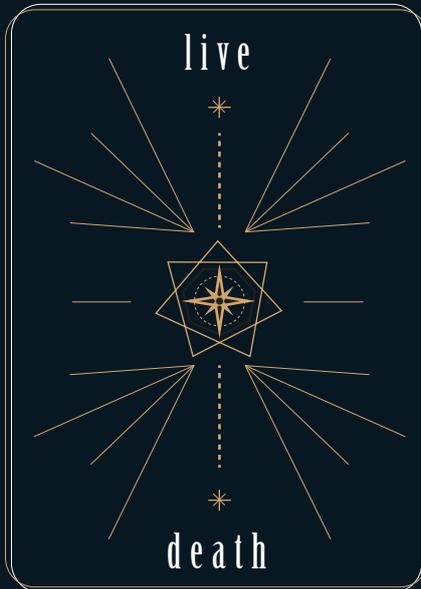
ACAMPAMENTO

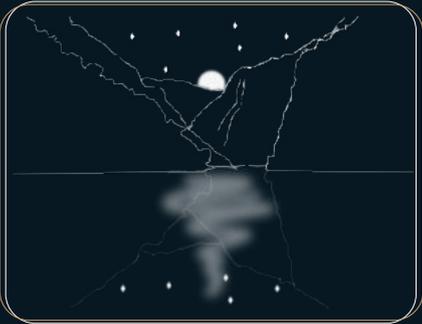
Um acampamento vazio, no chão há sacos de dormir prontos para uso e uma mochila. Em seu interior, você encontra um fragmento do conto.



ACAMPAMENTO

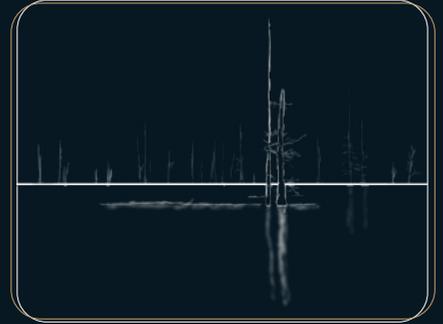
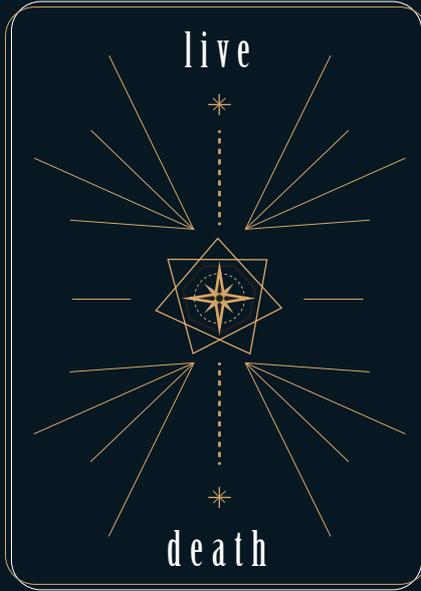
Um acampamento abandonado as pressas, a fogueira ainda acesa lhe traz uma sensação de conforto.





LAGO DAS BENÇÃOS

Um lago ao lado das ruínas de uma igreja. Segundo as lendas, sua água é capaz de restaurar ferimentos pequenos e por isso, até hoje o local é chamado de lago das bênçãos.



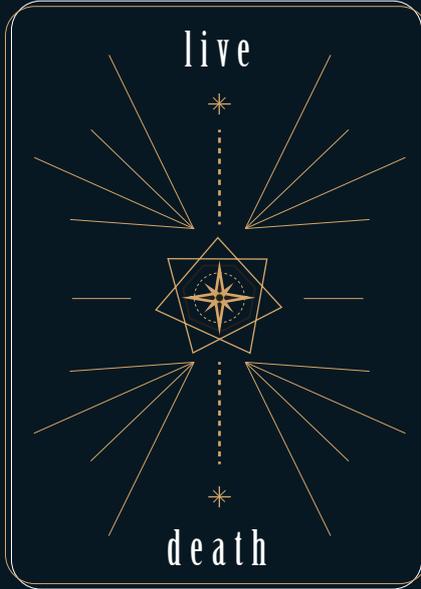
LAGO ESCURO

A escuridão te impede de ver os buracos do terreno e dificulta sua movimentação, de repente, uma criatura emerge do lago.



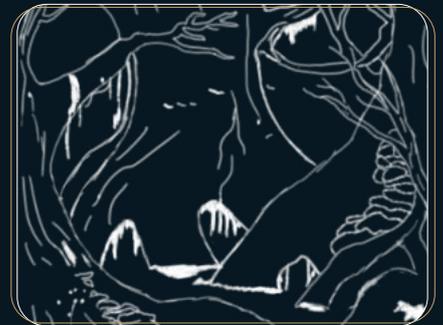
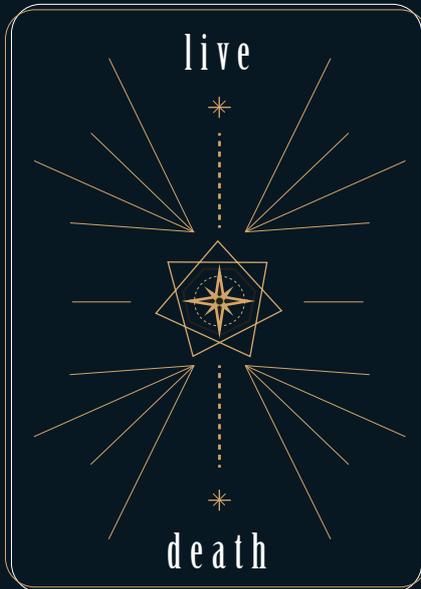
ARMADILHA

Por um grande infortúnio, ao se aproximar do buraco acaba pisando em falso e cai em seu interior; as paredes são lisas demais para serem escaladas sozinhas, clame por ajuda!



ARMADILHA DE URSO

Você adentra a área de caça, distraído acaba caindo em uma das armadilhas. A dor alucinante dos ferimentos lhe obriga a ficar parado por uma rodada para se recuperar.



PÂNTANO

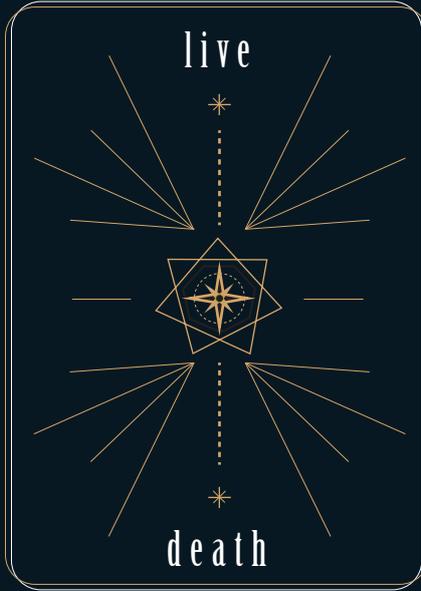
A lama e a água dificultam sua movimentação, ondulações na água pútrida revelam a aproximação de algo.





CAMPO NEVOADO

Um grande campo aberto, que poderia ser facilmente o cenário dos seus melhores sonhos... A não ser, é claro, pela névoa espessa que o cobre.



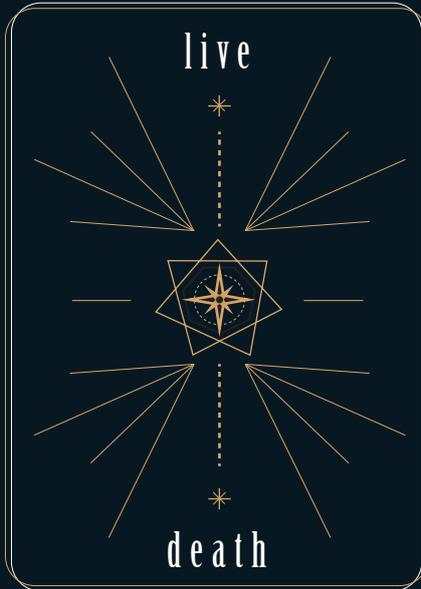
RUÍNAS

Sua aventura começa em meio as ruínas de uma antiga cidade. Talvez, se procurar direito achará algo de útil entre as rochas.



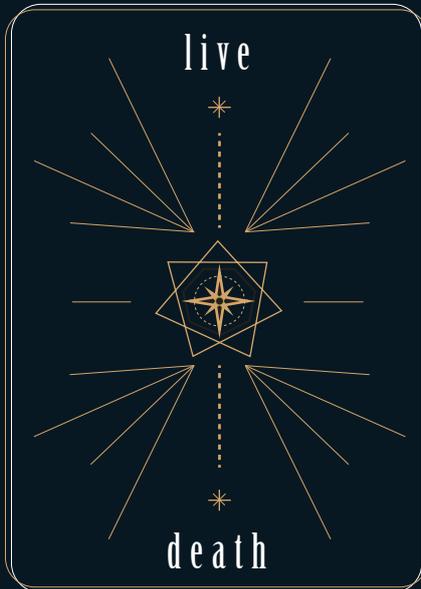
CASA DA ÁRVORE

Uma casa construída em uma árvore. Um forte barulho indica a presença de algo em seu interior.



CAVERNA

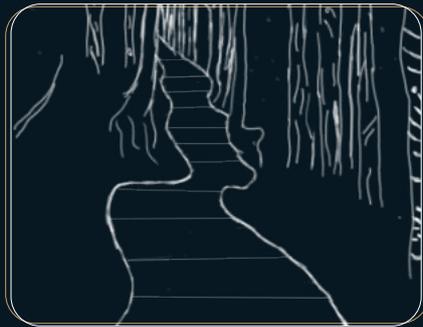
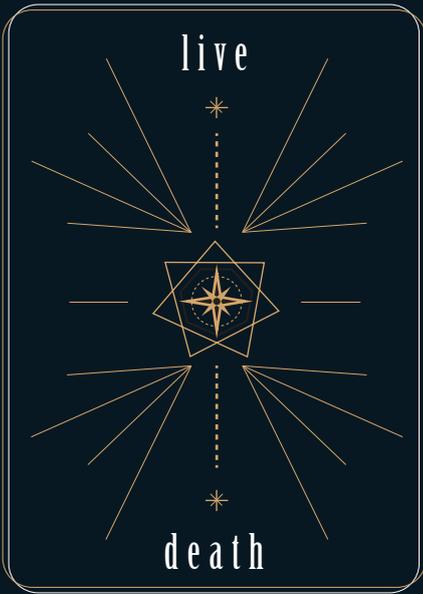
Uma caverna que atravessa uma montanha. O chão composto de mica impede que mais de uma pessoa cruze por vez.



A CABANA

O ar do local é venenoso e aos poucos afeta a sua vitalidade, mas seria você ganancioso o suficiente para aguentar duas rodadas por uma recompensa? (- 2 de vida por rodada)





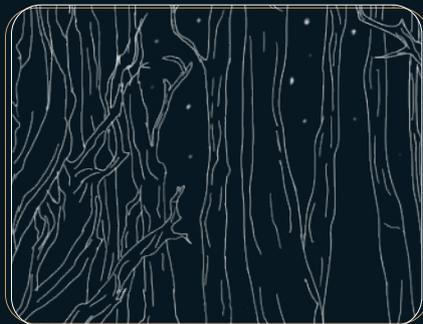
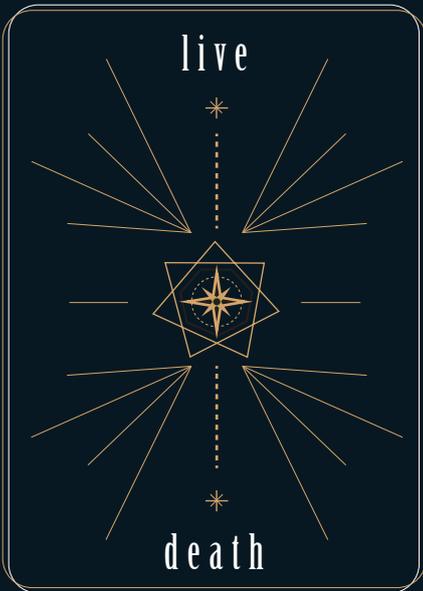
TRILHA

Uma trilha sem identificação...
Suspeito ou não, talvez você esteja começando a
andar em círculos sem perceber.



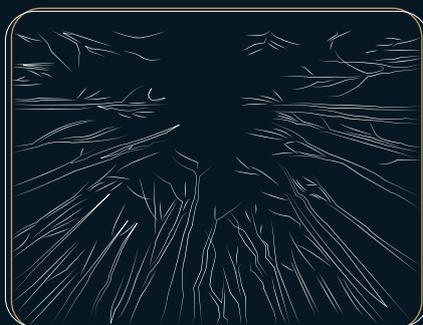
TRILHA

Uma trilha sem identificação...
Suspeito ou não, talvez você esteja começando a
andar em círculos sem perceber.



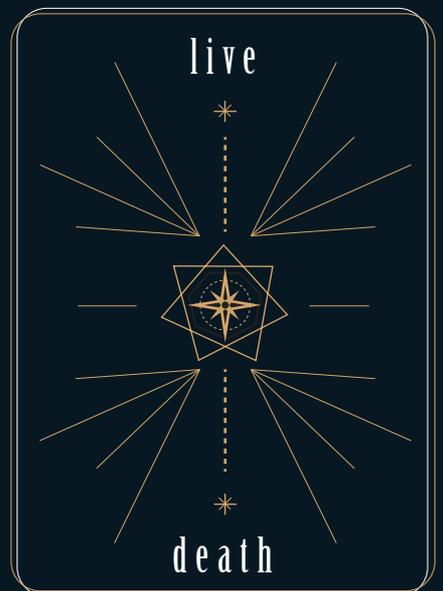
FLORESTA DOS PESADELOS

Ao adentrar a floresta dos pesadelos, não demora
muito para toda a sua coragem ser convertida em
puro medo. Você sente a algo lhe espreitando pelas
sombas, seria apenas paranoia?



FLORESTA DE GALHOS

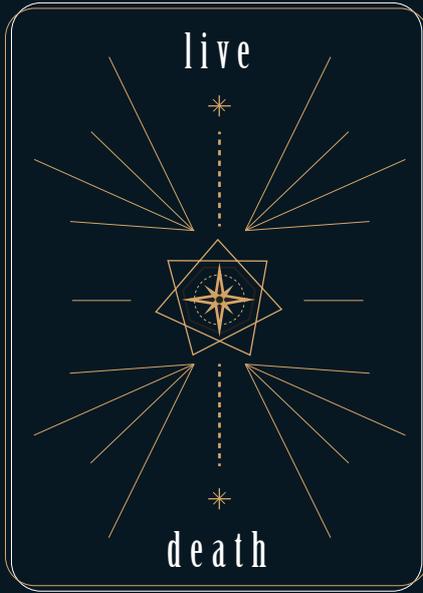
Ao passar poucos minutos respirando ar puro, você
sente seu corpo rejuvenescer. Entretanto, seu
pensamento de descansar no local desaparece
assim que barulhos tortuosos te cerca.





TRILHA

Uma trilha sem identificação...
Suspeito ou não, talvez você esteja começando a
andar em círculos sem perceber.



instantâneo



ÁGUA BENTA

Sanidade: +2

instantâneo



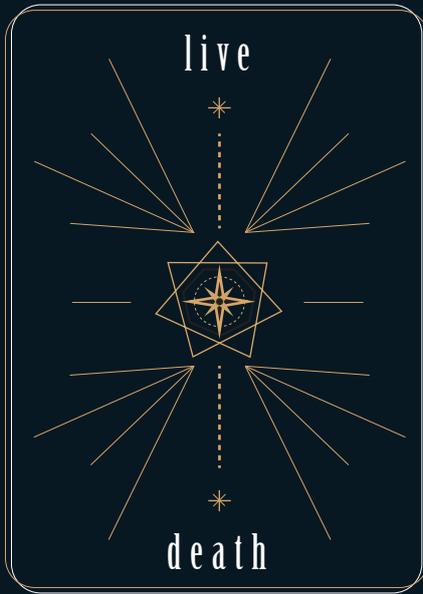
ESPELHO DE BABEL

Atorde o monstro que te
atormenta e fuja!



TRILHA

Uma trilha sem identificação...
Suspeito ou não, talvez você esteja começando a
andar em círculos sem perceber.



instantâneo



LIVRO ANTIGO

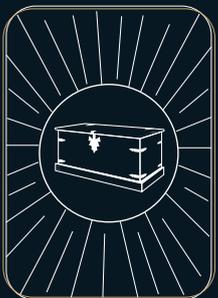
Copie os movimentos de 1 jogador
(você achou um fragmento dentro do livro)

uma mão



ESPADA

Ataque: +3

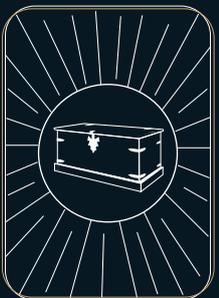


pés



BOTAS VOADORAS

Agilidade: +4



pés



BOTA DE PANO

Agilidade: +1



dedo



ANEL

Sanidade: +1

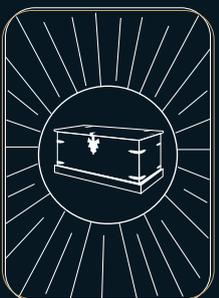


pescoço/só padre



AMULETO

Sanidade: +1



pés



BOTA DE VELOCIDADE

Agilidade: +3

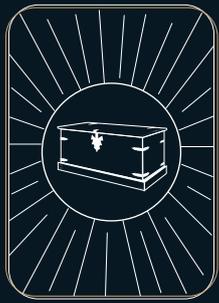


pés



BOTA DE COURO

Agilidade: +2



instantâneo



FLAUTA

Chama algum monstro do mapa para seu terreno.



uma mão



ESCUDO

Recebe até 3 do dano de seu usuário, após isso, se quebra.

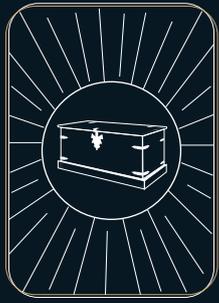


duas mãos



GRAVETO

Ataque: +3



instantâneo



POÇÃO SUSPEITA

Vida: +4
Sanidade: -1



duas mãos



BESTA

Ataque: +3

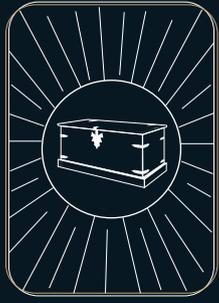


uma mão



ADAGA

Ataque: +2



uma mão



LANTERNA

Sanidade: +1



uma mão



TESOURA ENFERRUJADA

Ataque: +2

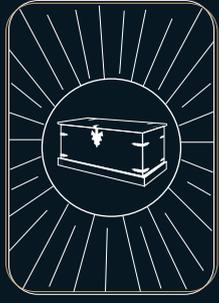


instantâneo



POÇÃO

Vida: +3



dorso



ARMADURA DE FERRO

Recebe até 4 do dano.
Agilidade: -3



dorso



COLETE DE COURO

Recebe até 3 do dano.
Agilidade: -2

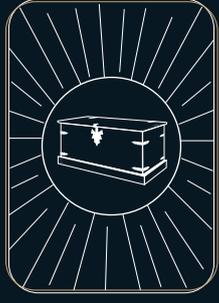


dorso



COLETE DE MADEIRA

Recebe até 2 do dano de seu usuário, após isso, se quebra.



uma mão



AMULETO SAGRADO

Sanidade: +2

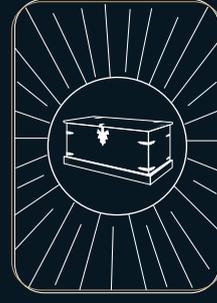


duas mãos



KATANA

Ataque: +4



uma mão



LUPA

Pegue um item a mais por duas rodadas.



dorso



COLETE DE OSSOS

Recebe 1 de dano de seu usuário, após isso, se quebra.



MORCEGO

VIDA: 13
 ATAQUE: 6
 AGILIDADE: 5
 DANO: 2

Monster

MONZIGI



DEMÔNIO

VIDA: 10
 ATAQUE: 4
 AGILIDADE: 3
 DANO: 3



LOBO

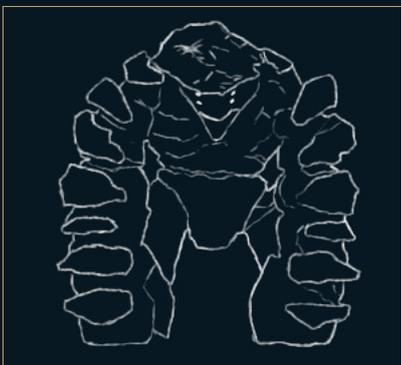
VIDA: 12
 ATAQUE: 3
 AGILIDADE: 4
 DANO: 2

Monster

MONZIGI

Monster

MONZIGI



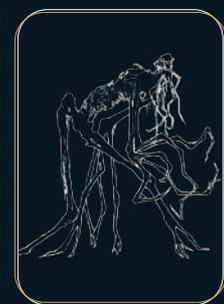
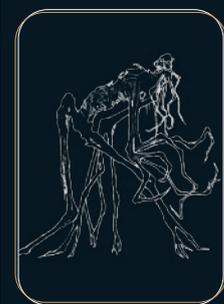
GOLEM

derrote-o e pegue 1 fragmento

VIDA: 10
 ATAQUE: 8
 AGILIDADE: 1
 DANO: 8

Monster

MONZIGI





BEHOLDER

VIDA: 11
 ATAQUE: 5
 AGILIDADE: 3
 DANO NA SANIDADE: 4

Monster

MON2161



ABISSAL

VIDA: 13
 ATAQUE: 5
 AGILIDADE: 2
 DANO NA SANIDADE: 3

Monster

MON2161



O FINAL

VIDA: 20
 ATAQUE: 8
 AGILIDADE: 5
 DANO: 7

Monster

MON2161

A LENDA

“Foi em um pequeno vilarejo que se foi relatado o primeiro desaparecimento, no início os moradores fizeram pouco caso “é apenas mais um dos rotineiros casos de ataques de animal” eles disseram. Entretanto, a cada dia que se passava, mais e mais pessoas sumiam e quando finalmente eram encontradas, seus corpos jaziam em meio às próprias víceras fétidas e podres.

Assustados, recorreram ao toque de recolher. Era proibida a saída de suas casas após o anoitecer.

Talvez, esse foi o pior erro deles até então.

Todos notavam apenas o que lhes eram vislumbrentes aos olhos e ignoravam os retalhos de papéis que todas as vítimas continham. Ignoravam o fato de que o perigo não estava lá fora e sim a espreitada de suas almas, pronto para dar o bote e os levar a um lugar cuja o sol não brilhava mais.

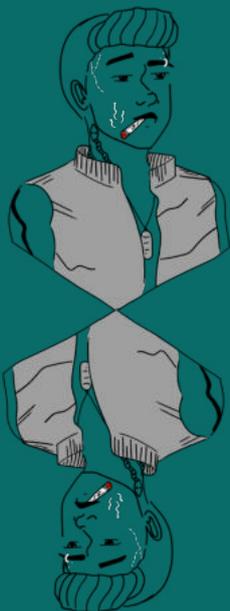
Era sempre o mesmo ciclo e quanto mais se lê, mais forte a fera fica, com seus barulhos guturais aterrorizantes e arranhões de suas garras ao chão, em busca da sua nova presa para se alimentar.

A pergunta final sempre é a mesma e ninguém foi capaz de responder: **pondê-la com êxito, por isso, lhes dou uma chance para refletir: conseguirá você fugir, antes que eu te alcance?”**





-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-1	-1	-1	-1
-3	-3	-3	-3	-3	-3
-3	-3	-3	-3	-3	-3
-5	-5	-5	-5	-5	-5
-5	-5	-5	-5	-5	-5



O REBELDE

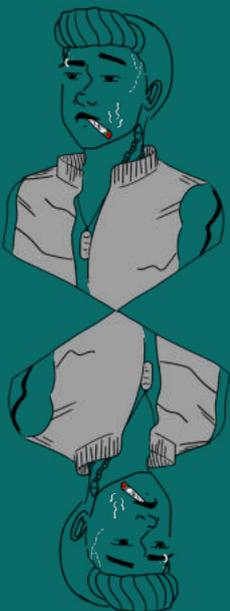
TYLER HUNT

Certas situações criadas pelo governo, irritaram determinados grupos populares, que iniciaram uma revolta cobrando melhorias. Tyler sempre se destacou pela sua habilidade de combate natural que garantiu a ele uma posição superior no exército rebelde. Batalhas que contavam com sua presença eram facilmente vencidas, por seu auxílio no comando e no combate.

As batalhas constantes, no entanto, lhe deixaram com diversos traumas psicológicos, deixando-o suscetível a ataques psicológicos. Um dia, um grande plano surgiu para acabar com aquela situação de uma vez por todas, marchariam pela estrada abandonada e realizariam um ataque surpresa na capital. Seus companheiros recusaram o plano, pois tinha medo das lendas que cercavam aquela região. Tyler se enfureceu, não acreditava que eles iriam deixar essa oportunidade passar, e jurou que iria provar para eles que a lenda estava errada. Ele seguiu no dia seguinte para desbravar a "Lenda" e provar que o medo de seus companheiros era inválido.

Habilidade Especial: Se entrar em um terreno que já possua um monstro, tira +1 de dano do monstro; ótimo combatente.

O REBELDE



Habilidade Especial: Se entrar em um terreno que já possua um monstro, tira +1 de dano do monstro; ótimo combatente.

Vida: 3
Ataque: 5
Agilidade: 4
Sanidade: 2



A GAMER

MIZUKI ITCHI-SURU

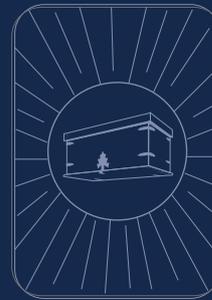
"Mizuki nunca foi uma pessoa que se dava bem no quesito social, o que a levava a ficar isolada na maioria do tempo, observando os arredores. Isso fez com que sua habilidade de observação se aprimorasse, deixando-a **capaz de encontrar objetos escondidos com muita facilidade**. Algum tempo depois ela adentrou o mundo dos jogos, se tornando a player Top 1 de um famoso titulo de FPS. Isso atraiu a atenção de um time profissional, no qual ela firmou contrato e encontrou as pessoas que, pela primeira vez, poderia chamar de amigas.

Anos depois, o voo que levaria o time para um jogo foi cancelado e o gerente decidiu alugar uma van e seguir por uma antiga estrada abandonada. Um senhor que ouviu a conversa os alertou sobre a lenda que cercava aquela área, mas eles seguiram viagem mesmo assim. No meio do caminho, a van parou de funcionar, o gerente tentava conserta-la, enquanto as garotas conversavam despreocupadas. Mizuki se afastou para a floresta, quando os assuntos do grupo saíram do único tema que ela entendia. Ela escutou os gritos e voltou correndo, mas não encontrou ninguém.

Lembrando-se da lenda, ela sabia que precisava encontra-los..."

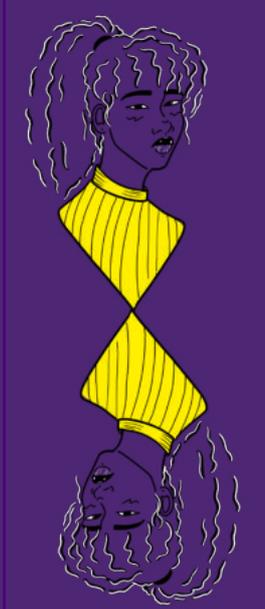
Habilidade Especial: Pega um item a mais nas explorações.

A GAMER



Habilidade Especial: Pega um item a mais nas explorações.

Vida: 4
Ataque: 3
Agilidade: 3
Sanidade: 3



A AVENTUREIRA

CATHERINE VENTURA

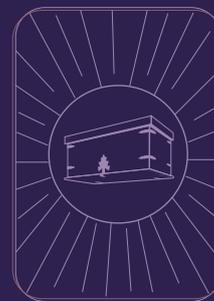
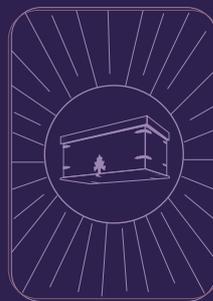
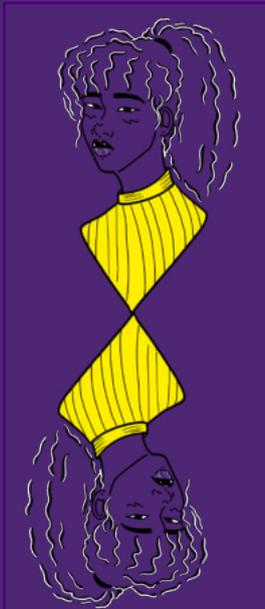
"Catherine tinha interesse por historia desde pequena, seu sonho era trabalhar em escavações para encontrar relíquias e mostra-las ao público. Quando finalmente se forma, rapidamente percebe o real valor das peças que passavam por suas mãos, então, vencida pela ganância, iniciou uma solitária jornada para obter as relíquias de locais ainda não explorados e, ao contrario de seu sonho quando criança, as vendia por altos preços no mercado privado de colecionadores.

Ela sabia que não tinha aptidão para combate ou engenhosidades tecnológicas, então apostou em **treinar sua corrida e reflexos** para passar pelas armadilhas e dar o fora quando a situação ficar preta.

Enquanto desfrutava de uma bebida em seu bar preferido, ela escutou dois homens bêbados falando sobre uma região isolada amaldiçoada, onde existe uma igreja antiga, que supostamente é o lar de uma criatura violenta. Holy Church, ela definiu aquele como seu novo destino. Excitada com o valor das relíquias que aquele local poderia guardar ela partiu no dia seguinte."

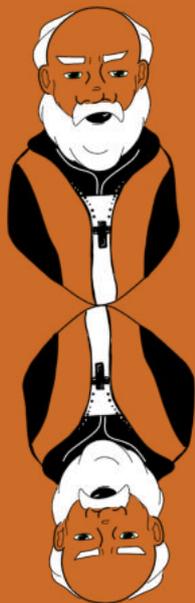
Habilidade Especial: Consegue fugir de até 3 monstros cuja agilidade é superior a sua.

A AVENTUREIRA



Habilidade Especial: Consegue fugir de até 3 monstros cuja agilidade é superior a sua.

Vida:	4
Ataque:	4
Agilidade:	5
Saúde:	2



O PADRE

IVAN THOMPSON

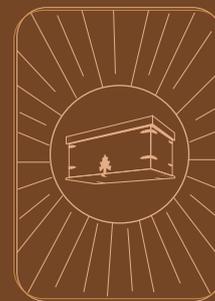
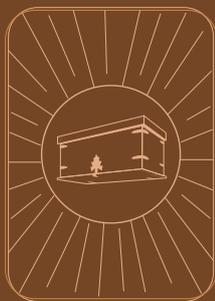
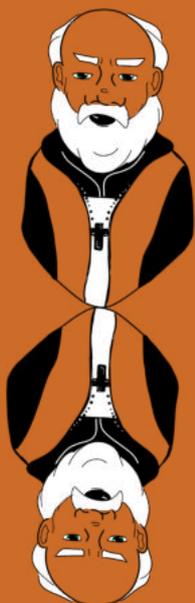
"Ivan sempre foi um padre excepcional e respeitado dentro da igreja, levando-o a assumir ranques cada vez mais altos. Sempre buscando ajudar quem precisava suas palavras e conselhos acalmavam e auxiliavam as pessoas a passar por seus momentos difíceis.

Um dia ele foi chamado pelo grande líder, ele queria passar-lhe uma missão: Investigar uma lenda que cercava uma área remota e purifica-la. Ele não o deixaria ir sem nada para lhe ajudar, entregando-lhe o Colar das Lágrimas Divinas, um amuleto capaz de fazer as palavras de uma pessoa com uma poderosa fé penetrarem a escuridão implantada pela besta na cabeça de uma pessoa e recupera-la do abismo.

Munido de seu colar e sua fé inabalável, ele partiu. Alguns dias depois, ao chegar em seu destino, achou estranho a van abandonada no meio da estrada e se aproximou. Quando chegou perto da porta, uma sombra passou por ele em uma velocidade inumana, arrancando o colar de seu pescoço e entrando na floresta. Agora, precisava recuperar o colar e continuar sua investigação, então, fez uma oração e entrou na **floresta.**"

Habilidade Especial: Recupera +1 de sanidade dos membros do grupo, quando estiverem no mesmo terreno. (também válido para personagens insanos se portar o colar especial)

O PADRE



Habilidade Especial: Recupera +1 de sanidade dos membros do grupo, quando estiverem no mesmo terreno. (também válido para personagens insanos se portar o colar especial)

Vida: 3
Ataque: 2
Agilidade: 2
Sanidade: 5