

LOJA

VENDA SEU TRABALHO, COMPRE MELHORIAS

RECOMPENSAS:

CHIFRES: 40
PELE DE LOBO: 50
DEATHGULLS: 40
PELE DE GRANDOR: 40
IGUANA DE FOGO: 50
IGUANA DE SANGUE: 50
MATADORIOTE: 70
CRIPTÍDIO: 70
BICO DA ÁGUA DE SANGUE: 80
OLHO DE CRIPTÍDIO DE NEVE: 80

ARMAS:

BOLT-ACTION "AMEAÇA RÁPIDA" KN-99 [350]
BALAS: 2
Adicione +1 no resultado de um dado.

CHAMBER "CONFIÁVEL" MARTINEZ MKIII [500]
BALAS: 1
Adicione +1 ou Subtraia -1 do resultado de um dado.

SEMI-AUTOMATIC "FURA-CÉU" NITRO VIII [750]
BALAS: 3
Você pode re-rolar um dado.

SEMI-AUTOMATIC "SEUFIM" HEAVY RIFLE [900]
BALAS: 2
Adicione +2 ou Subtraia -2 do resultado de um dado.

ACESSÓRIOS:

MAG+ [150]
Adicione uma bala em sua arma.

MIRA AJUSTÁVEL [250]
Você pode re-rolar todas as suas balas uma vez.

BALA PERFURANTE [100]
Adicione +2 no resultado de uma Bala uma vez p/DIA.

RADAR MÓVEL [500]
Se você sofrer dano, role um dado extra, em um 5 ou 6, você evita o dano, funciona 2 vezes por DIA.

PROVISÕES:

BANDAGENS [50] **KIT MÉDICO [125]**
Cure 1 de VIDA. Cure 3 de Vida.

ARMADILHA [250]
Consiga o dobro de espólios de uma caça.

ADRENALINA [100]
Role um dado, se tirar 3 ou mais, você pode fazer uma ação extra. Se tirar 2 ou menos, sofra 1 de Dano.

O FIM DO DIA

O VENTO FALA, SUSSURRA...



1: Nada acontece

2: Você quebra um copo e corta sua mão, demora para se enfaixar e o sangue continua parecendo fresco, **sofra 1 de Dano...**

3: Você escuta uivos perto, você encontra **1X Criptídio** e **1X Pele de Lobo**. A floresta está lutando contra si mesma...

4: Símbolos estranhos foram feitos ao redor de sua casa, ao olhá-los você desmaia acertando uma pedra no chão, você acorda com sangue na cabeça e mãos feridas, marcas de mordidas estão nelas, pequenos animais tentaram jantar, **sofra 3 de Dano...**

5: Barulhos permeiam você, você abre a porta e vê **50 Dólares Ensanguentados**, são todos seus...

6: Um envelope está abaixo de sua porta, você abre e vê uma mensagem escrita de boa sorte de um caçador da região que estava indo embora antes da noite carmesim, junto com **200 Dólares** para ajudá-lo "Boa sorte, esperamos você vivo ano que vem..."

7

NOITE CARMESIM

O RIO É TODO SANGUE, AS ÁRVORES PARARAM, OS DEUSES NÃO ESTÃO HOJE...

TODOS FUGIRAM, MAS VOCÊ NÃO, EM BUSCA DE REDENÇÃO, SOBREVIVA PARA LIMPAR SEU NOME. NÃO HÁ MAIS TEMPO, O CÉU ESTÁ RECHEADO DE VERMELHO, VOCÊ ESCUTA OS CANTOS, HORA DE CAÇAR.

A PRIMEIRA ONDA

[role esta tabela até eliminar a onda]

1-3: Sofra **2 de Dano**

4-6: Eliminou a primeira onda, a segunda está vindo!

A SEGUNDA ONDA

[role esta tabela até eliminar a onda]

1-4: Sofra **2 de Dano**

5-6: Eliminou a segunda onda, algo ruim está vindo...

LORDE DOS SUSSUROS

[role esta tabela até eliminar a ameaça]

1-5: Sofra **3 de Dano**

6: Com uma bala certa, a criatura é destruída e some na escuridão, demorará um ano para que isso volte, você está seguro, **POR AGORA...**

VOCÊ SOBREVIVEU A NOITE CARMESIM. VÁ EMBORA... OU FIQUE, E SOBREVIVA DE NOVO...

UM JOGO DE NÍCOLAS BARCELOS

RIO DE SANGUE

RPG SOLO DE CAÇA,
MAGIA E SOBREVIVÊNCIA



VOCÊ PRECISA DE LÁPIS, BORRACHA E UM D6(DADO DE SEIS LADOS) PARA JOGAR

REGRAS

VOCÊ CAÇA EM UMA VELHA FLORESTA. O RIO ESTÁ FICANDO VERMELHO, EM 7 DIAS, A NOITE CARMESIM CHEGARÁ. SE PREPARE, CAÇE, VENDA E SOBREVIVA.

COMECE COM 10 DE VIDA E UM RIFLE BÁSICO [1 BALA]

CICLO DE JOGO

Você pode fazer 4 AÇÕES em um DIA entre as seguintes, você pode repeti-las:

- **CAÇAR**
 - Escolha uma Região: role a quantidade de dados igual as balas de sua arma.
 - Cada dado é um resultado separado, veja-os na seção REGIÕES DE CAÇA, anote seus espólios no inventário.
- **VÁ ATÉ A LOJA (VENDA ESPÓLIOS, COMPRE ARMAS E ITENS)**
 - Na LOJA, venda sua caça por dinheiro e compre novas armas, itens e afins.
- **FAÇA MAGIAS POR MEIO DE OFERENDAS**
 - Ofereça espólios em troca de poderes especiais ocultos.
- **ITEMS** são ações extra e não contam como ações, pode-se usar quantos itens você tiver.

No final do dia, a noite vem e você rola o dado na Seção **FIM DO DIA**, se você sobreviver a noite, marque o dia e o ciclo de jogo recomeça! Se sobreviver até o dia 7, leia a seção **NOITE CARMESIM** e complete-a para concluir o jogo!

UM JOGO DE NÍCOLAS BARCELOS
nevadastudioteam.com



MAGIAS

OFEREÇA AO BOSQUE:

VISÃO DA FLORESTA Escolha o resultado de um dado de uma CAÇADA.	2x Deathgulls, 1x Pele de Lobo and 1x Olho de Criptídio da Neve
CURA DO VENTO Cure toda sua vida.	1x Iguana de Fogo, 1x Iguana de Sangue e 1x Pele de Grandor
PASSO DE BRUXA Você tem uma ação extra de CAÇA no dia.	3x Criptídios e 1x Matadoriote
PASSO DO PESADELO Adicione +2 ou Subtraia -2 em um resultado da tabela do FIM DO DIA.	2x Iguana de Fogo e 2x Deathgulls

ARMA

ACESSÓRIOS

INVENTÁRIO



REGIÕES DE CAÇA

BOSQUE COMUM

- 1: Sofra 1 de Dano
- 2-3: 1x Chifre
- 4-6: 2x Chifres, 1x Pele de Lobo

LAGO AHERA

- 1-2: Sofra 2 de Dano
- 3-5: 2x Deathgulls, 1x Pele de Grandor
- 6: 2x Deathgulls, 3x Pele de Grandor

VALE DOS OSSOS

- 1: Sofra 2 de Dano
- 2: 2x Iguana de Fogo
- 3: Sofra 1 de Dano
- 4-5: 3x Iguanas de Fogo e 1x Pele de Lobo
- 6: 2x Iguanas de Fogo e 2x Pele de Lobo

VELHA TERRA VAZIA

- 1-3: Sofra 2 de Dano
- 4-5: 2x Iguana de Sangue
- 6: 2x Matadoriote

FLORESTA BRUMOSA

- 1: 2x Deathgulls
- 2-4: Sofra 2 de Dano
- 5-6: 2x Criptídios e 1x Matadoriote

MONTANHAS ARPIEKO

- 1: 1x Deathgulls
- 2-4: Sofra 2 de Dano
- 5: 2x Deathgulls e 1x Bico da Águia de Sangue
- 6: 3x Bicos da Águia de Sangue

PLANOS FRIOS DE LIURE

- 1-4: Sofra 2 de Dano
- 5: 2x Olhos de Criptídio da Neve
- 6: 2x Olhos de Criptídio da Neve e 2x Peles de Lobo