

# LAGOSTA

## CAÇA & CAÇADOR



\* o chatGPT me ajudou demais

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS\*

Sistema  
Daemon

## Introdução

Bem-vindo ao mundo brutal e implacável de *Lagosta: Caça e Caçador*, um cenário lagostapunk onde a sobrevivência é uma batalha constante e a glória final reside no momento da morte. Neste universo subaquático pós-apocalíptico, lagostas comuns são caçadores endurecidos de um ambiente onde a fome nunca é saciada e a luta pela vida é incessante. Prepare-se para mergulhar em um ambiente onde cada movimento pode ser o seu último, e onde a linha entre caçador e caça é tênue e sempre em mudança.

Em *Lagosta: Caça e Caçador*, você assumirá o papel de uma lagosta lutando pela sobrevivência nas profundezas de um oceano cruel. Os recursos são escassos, e cada alimento consumido é uma vitória conquistada com pinças afiadas e estratégia implacável. A cada amanhecer, a busca pelo sustento torna-se mais feroz, pois os mares estão repletos de predadores igualmente famintos e perigos que se escondem em cada recife e correnteza.

Mas a verdadeira essência deste mundo não está apenas na sobrevivência. Aqui, a maior honra não é simplesmente viver para ver outro dia, mas também a forma como você encontra seu fim. Ser capturado por um predador e servir como uma refeição deliciosa é um destino carregado de prestígio. A glória de ser caçado e devorado transforma a morte em um ritual de passagem, onde o valor do personagem é finalmente revelado na sua totalidade.

A cada confronto, sua lagosta evolui, tornando-se um caçador mais habilidoso e astuto. Mas quando chega o momento inevitável de ser capturado, é aí que sua verdadeira natureza brilha. A morte não é o fim, mas o clímax de uma vida de batalhas, onde ser delicioso para seu predador é a maior forma de reconhecimento. Neste mundo implacável, a luta pela sobrevivência é apenas metade da história; a outra metade é a celebração da morte como um banquete.

Então, prepare suas pinças e mergulhe de cabeça nesse mar turbulento. Em *Lagosta: Caça e Caçador*, cada personagem vive na corda bamba entre ser caçador e caça. Aventure-se nas profundezas deste universo onde a violência e a sobrevivência se entrelaçam, e onde a maior glória pode ser encontrada na honra de ser uma refeição inesquecível. O oceano espera, feroz e faminto.

Você está pronto para a caçada?

## Lagostapunk?

Em um mundo onde gêneros pós-apocalípticos como "cyberpunk" e "steampunk" dominam, criei um novo subgênero: "lagostapunk". Este universo único se baseia em um conceito radicalmente diferente, onde lagostas comuns são os protagonistas de um ambiente marinho tão hostil e desolado quanto os desertos radioativos de Mad Max. Mas por que chamei isso de lagostapunk? A resposta reside na combinação de elementos cruciais que definem este subgênero.

O termo "lagostapunk" é uma fusão das palavras "lagosta" e "punk", simbolizando uma mistura de temas de sobrevivência extrema e estética pós-apocalíptica com a vida marinha das lagostas. Assim como outros subgêneros punk, lagostapunk apresenta um cenário brutal e implacável onde os personagens lutam constantemente para sobreviver. As lagostas vivem em um oceano devastado, onde cada dia é uma batalha pela subsistência, refletindo a luta pela vida e a decadência que são marcas registradas dos gêneros punk.

Lagostapunk incorpora a ideia de uma sociedade inexistente, onde a anarquia e a lei da selva (ou do mar?) prevalece. As lagostas, caçadoras incansáveis, devem enfrentar predadores e buscar alimento em um mundo onde os recursos são escassos. Este cenário desolador e violento é permeado por uma sensação de desespero e resistência, características essenciais do movimento punk, onde a rebeldia contra a opressão e a sobrevivência em meio ao caos são temas centrais.

O elemento "punk" também se manifesta na cultura de honra e glória na morte que permeia o universo lagostapunk. Ao contrário de simplesmente sobreviver, as lagostas buscam uma morte que traga prestígio, sendo devoradas como uma refeição deliciosa para seus predadores. Esta inversão do conceito de sobrevivência — onde a verdadeira vitória está na forma como se morre — adiciona uma camada única de profundidade ao subgênero, refletindo a atitude punk de desafiar as normas estabelecidas e encontrar significado nas situações mais adversas.

Lagostapunk é um subgênero que redefine a luta e a honra em um mundo desolado subaquático, oferecendo um cenário inovador para aventuras violentas e gloriosas.

# CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

## Atributos

Todo personagem começa com **100 pontos +1 por nível** para distribuir entre os oito atributos – portanto, começam com um total de 101 pontos.

Em *Lagosta: Caça e Caçador*, os atributos dos personagens não apenas determinam sua habilidade de sobreviver no implacável oceano, mas também definem a qualidade de sua carne quando se tornam presa. Cada atributo é uma medida da força, agilidade e inteligência das lagostas, permitindo que enfrentem os desafios constantes de seu ambiente. No entanto, esses mesmos atributos revelam a verdadeira glória dos personagens quando são capturados e devorados por seus predadores.

A Força (FR) de uma lagosta reflete em sua carne firme e robusta, ideal para pratos que requerem uma textura resistente e satisfatória. Lagostas com alta Constituição (CON) oferecem uma carne suculenta e nutritiva, simbolizando a vitalidade e a saúde que mantiveram durante suas vidas. A Destreza (DEX), por sua vez, proporciona uma carne delicada e refinada, perfeita para criações culinárias mais sofisticadas. Cada mordida revela a precisão e a graça com que a lagosta se movia no oceano.

A Agilidade (AGI) está ligada à tenacidade da carne, proporcionando uma leve mastigação que é apreciada em determinados pratos. Lagostas com alta Inteligência (INT) desenvolvem um sabor complexo e rico, refletindo as estratégias e o raciocínio que usaram para sobreviver. A Força de Vontade (WILL) se traduz em um sabor profundo e intenso, representando a determinação e a resistência do personagem.

Por fim, a Percepção (PER) e o Carisma (CAR) influenciam a sensibilidade e a atratividade da carne. Lagostas perceptivas têm perfis de sabor mais variados e sutis, enquanto aquelas com alto carisma apresentam uma aparência vibrante e atraente, ideal para pratos que destacam tanto o sabor quanto a apresentação.

Assim, em *Lagosta: Caça e Caçador*, os atributos dos personagens não apenas moldam suas jornadas como caçadores, mas também garantem que suas mortes sejam uma celebração gloriosa de sua existência, oferecendo uma refeição deliciosa aos seus devoradores.

## Aprimoramentos

Todo personagem começa com **3 pontos de aprimoramentos + por nível**, que podem ser gastos entre:

ANIME RPG: Ataque Paralisante e Expert em Combate Corporal.

ARQUIVOS DE BEL-KALAA: Aparência Inofensiva e Corpo Fechado.

CÃES DE GUERRA: Acrobático, Alvo Elusivo, Bruto, Cauteloso, Desperto, Duro de Matar, Prontidão, Sono Leve, Trespasar e Vitalidade.

INVASÃO: Abduzido (por cientistas humanos) e Mutante.

SUPERS: Amor Verdadeiro.

TREVAS: Ambidestria, Bom Senso, Imunidade a Venenos, Sábio, Saúde de Ferro, Sedutor, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados, Sono Leve, Sortudo, Status e Talento.

Os personagens lagosta podem receber **até 3 pontos extras em aprimoramentos ao adquirir aprimoramentos negativos**, entre as opções:

ANIME RPG: Dependente, Fúria, Glutão.

ARQUIVOS DE BEL-KALAA: Alergia, Alergia Grave, Casto, Compulsão, Defeito de Ryoga, Distração, Marca do Predador e Vontade Fraca.

CÃES DE GUERRA: Indiferente, Intolerante, Miopia e Tremedeira de Combate.

SUPERS: Cobaia, Doença, Origem Trágica, Protegido Indefeso e Sem Memória.

TREVAS: Azarado, Canibal, Defeito Físico, Inimigos, Perda Terrível e Traumatizado.

## PODERES DE LAGOSTA

**1 ponto:** 1 ponto de Poderes de Lagosta.

**2 pontos:** 3 ponto de Poderes de Lagosta.

**3 pontos:** 5 ponto de Poderes de Lagosta.

**4 pontos:** 7 ponto de Poderes de Lagosta.

## Perícias

Todo personagem começa com **200 pontos para dividir em perícias, +5 para cada ponto em INT**. As perícias permitidas são:

Artes (Atuação), Avaliação de Objetos, Briga, Camuflagem, Escutar, Esquiva, Esportes (Acrobacia, Caça, Natação), Furtividade, Manipulação (Impressionar, Intimidação, Sedução), Manobras de Combate (veja mais à frente manobras especiais para lagostas e criaturas com características físicas semelhantes), Procura, Rastreo, Sobrevivência.

## Poderes de Lagosta

Todo personagem começa com **5 pontos** para distribuir entre os Poderes de Lagosta, que são os seguintes:

### AUMENTO DE ATRIBUTOS

**Força:** Cada ponto gasto em Aumento de Força equivale a um aumento de +3 em FR. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Constituição:** Cada ponto gasto em Aumento de Constituição equivale a um aumento de +3 em CON. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Destreza:** Cada ponto gasto em Aumento de Destreza equivale a um aumento de +3 em DEX. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Agilidade:** Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de +3 em AGI. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Inteligência:** Cada ponto gasto em Aumento de Inteligência equivale a um aumento de +3 em INT. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Força de Vontade:** Cada ponto gasto em Aumento de Força de Vontade equivale a um aumento de +3 em WILL. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Carisma:** Cada ponto gasto em Aumento de Carisma equivale a um aumento de +3 em CAR. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

**Percepção:** Cada ponto gasto em Aumento de Força de Percepção equivale a um aumento de +3 em PER. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

### ATAQUES EXTRAS

O personagem é capaz de realizar mais ataques que o normal por rodada.

**Nível 1:** Três ataques a cada duas rodadas (alterna entre 1 ataque e 2 ataques).

**Nível 2:** Dois ataques por rodada.

**Nível 3:** Cinco ataques a cada duas rodadas (alterna entre 2 ataques e 3 ataques).

**Nível 4:** Três ataques por rodada.

### BOTE

**Nível 1:** A lagosta pode re-rolar imediatamente o testes de Iniciativa uma vez que este poder seja ativado, ele poderá manter o resultado mais alto nestes testes.

**Nível 2:** A lagosta automaticamente ganha toda disputa de Iniciativa, a menos que o oponente possua um poder semelhante – em tal caso, a disputa é decidida de forma normal.

### CAMUFLAGEM

Seu personagem possui um sistema de camuflagem. Pode ser utilizado em qualquer ambiente sem a necessidade de concentração.

**Nível 1:** Cores. A lagosta pode mudar a cor de sua pele como desejar. Este Poder exige concentração para ser utilizado.

### CARAPAÇA

A carapaça é uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

**Nível 1:** índice de Proteção 1.

**Nível 2:** índice de Proteção 2.

**Nível 3:** índice de Proteção 3

**Nível 4:** índice de Proteção 4.

**Nível 5:** índice de Proteção 5.

**Nível 6:** índice de Proteção 6.

**Nível 7:** índice de Proteção 7.

**Nível 8:** índice de Proteção 8.

### CAUDA AQUÁTICA

A lagosta possui uma cauda ainda mais hidrodinâmica, com habilidades extras:

**Nível 1:** Cauda Veloz. A cauda da lagosta possibilita nadar com velocidade de até 2m/s.

**Nível 2:** Hidrodinâmica Avançada. A cauda da lagosta possibilita nadar com velocidade de até 5m/s.

### MUDA

A lagosta troca sua carapaça voluntariamente.

**Nível 1:** O personagem pode repartir sua carapaça, retirando do contato com seu corpo certas substâncias que possam ter entrado em contato com ele, causando danos a cada turno.

**Nível 2:** A carapaça da lagosta pode ser retirada por completo, regenerando seus PVs imediatamente mas colocando-o em fúria berserker em busca de grande volume de comida.

## PINÇA

As pinças da lagosta podem ser usadas como arma natural e causar dano em vez de só manejar itens.

**Custo Força Dano**

**Nível 0** 1D 1d3-1

**Nível 1** 2D 1d6

**Nível 2** 3D 2d6 (máx.)

**Nível 3** 4D

**Nível 4** 5D

## REGENERAÇÃO

Lagostas regeneram partes do corpo como patas, antenas, cauda etc.

**Nível 1:** A lagosta regenera 1PV a cada 12 horas.

**Nível 2:** A lagosta regenera 1PV a cada 6 horas.

**Nível 3:** A lagosta regenera 1PV a cada 3 horas.

**Nível 4:** A lagosta regenera 1 PV a cada hora.

## RESERVAS DE ALIMENTO

O Personagem pode, ao se alimentar, acumular parte deste alimento (em lugares próprios de seu corpo) para que esta possa ser absorvida durante longos períodos.

**Nível 1:** A lagosta pode aguentar quatro vezes mais tempo sem beber nem comer que uma lagosta normal, não mais que isso. Sua AGI fica reduzida em 3 pontos para cada 100g armazenados.

## TÚNEL

O personagem é capaz de escavar solos para se esconder se enterrando, preparar armadilhas ou até mesmo escavar um longo túnel. Para cada 2 turnos escavando, o Mestre deve considerar que 30cm foram escavados. A lagosta não perde o senso de direção mesmo estando sob a terra.

**Nível 1:** Solo Arenoso. O personagem é capaz de cavar as areias dos desertos, e solo de terra.

**Nível 2:** Solo Rochoso. A lagosta é capaz de escavar solos rochosos, mas para estes tipos de solos o Mestre deve considerar que para cada 4 turnos, 30cm são escavados.

**Nível 3:** Solo Férrico. Para cada 6 turnos, 30cm são escavados em solo férrico.

## VISÃO NOTURNA

**Nível 1:** Visão Noturna comum. Tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No

entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso, se torna impossível enxergar na escuridão total.

**Nível 2:** Visão Umbrosa. Esta é a capacidade que algumas lagostas possuem de poder enxergar na escuridão total, não precisando de nenhuma fonte de luz.

## Enriqueça sua História

### FAMÍLIA

1. Onde seu personagem nasceu e cresceu?
2. Qual sua relação com a família?
3. Descreva em poucas palavras a infância e juventude de seu personagem.

### PERSONALIDADE

1. Como seu personagem se descreveria?
2. Ele tem medo de alguma coisa?
3. Ele tem alguma mania, tique ou característica comportamental única?

### GOSTOS E PREFERÊNCIAS

1. Como ele passa o tempo quando não está caçando?
2. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
3. Que tipo de companhia ele prefere? E que tipo de amante?

### AMBIENTE

1. Onde ele mora, e como é este lugar?
2. Como é a toca do personagem?
3. Por que ele escolheu este local para morar?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária quando não está caçando?

### APARÊNCIA

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física mais distintiva ou mais facilmente notada?

### ESPICHA

1. Como se relaciona com seus colegas de espicha?
2. Como seus colegas se relacionam com ele?
3. Qual o objetivo da espicha?

# MANOBRAS DE COMBATE PARA LAGOSTAS

**Aríete (40):** A lagosta realiza um ataque de carga enquanto projeta todo o tronco. Com esta manobra, ela aumenta o ataque em +40%, o dano é +8 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ela perde o direito de defesa e ainda deverá na rodada seguinte realizar testes de AGI para se reposicionar para o combate.

**Ataque com Pinça (25):** A lagosta é capaz de utilizar suas pinças como golpeadores em um combate. O dano causado pela pinça é descrito quando o poder de lagosta Pinças é comprado com bônus de +3, e usar as pinças para atacar conta como uma ação exatamente como se o Personagem desse socos ou chutes.

**Carga com Pinça (35):** A lagosta realiza um ataque de carga enquanto projeta sua pinça. Com esta manobra, ela aumenta o ataque em +40%, o dano é +8 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ela perde o direito de defesa e ainda deverá na rodada seguinte realizar testes de AGI para se reposicionar para o combate.

**Carga Polípode (30):** A lagosta realiza um ataque de carga enquanto projeta seu corpo inteiro. Com esta manobra, ela aumenta o ataque em +50%, o dano é +10 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ela perde o direito de defesa e ainda deverá na rodada seguinte realizar testes de AGI para se reposicionar para o combate.

**Defesa com Pinça (+10):** Em vez de causar dano, a lagosta sabe utilizar sua pinça para deter golpes com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. Em outras palavras, a lagosta faz um Teste de defesa (mesmo o oponente já tendo acertado o golpe); se obtiver sucesso, é capaz de se defender eliminando um ponto de dano a cada 10%, ao máximo de 100%. Porém, cada 6 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos à pinça, danificando-a para manuseio de objetos ou combate.

**Evasão Recolhida (60):** A lagosta consegue encolher seu corpo inteiro ou partes dele para dentro da carapaça, realizando uma esquiva mais eficaz para contra-atacar. Para isso, deve fazer o Teste de esquiva com uma penalidade de -10%, conseguindo se manter posicionada para um ataque de oportunidade (pois acredita-se que o oponente não previa esta esquiva).

**Pinça Constritora (40):** A lagosta consegue prender seu oponente com sua pinça e aplicar nele seu dano por esmagamento. Todo dano oriundo deste ataque constritivo causa 1d8 de dano, mas ignora a IP – o oponente que sofrer este tipo de ataque pode fazer um teste de CON para reduzir o dano pela metade. Os ataques constritivos necessitam de um teste de FR adicional após o ataque para ser efetivado.



# AVENTURAS LAGOSTAPUNK

## Eventos

No início de cada cena, toda lagosta se depara com um evento da natureza que o obriga a agir de acordo em nome da sobrevivência individual e da espécie, representada pelos resultados da tabela abaixo.

Caso a solução não seja atingida até o fim da cena, a lagosta acumula a consequência que só desaparece ao solucionar o evento.

\* Para a situação de lagosta prenha e de ovos postos, considere que a lagosta fêmea fica prenha por duas cenas e os ovos demoram mais uma cena para eclodirem. Dentro das duas cenas de gestação, tanto a lagosta macho como fêmea ignoram o resultado 1 e jogam o dado novamente na tabela abaixo. Na terceira cena, apenas a lagosta fêmea precisa jogar novamente e ignorar o valor 1.

1d6	EVENTO	SOLUÇÃO	CONSEQUÊNCIA
1	(a) Hormônios reprodutivos despertam para acasalar. (b) Caso já prenha, hormônios de proteção despertam.	(a) A lagosta precisa conquistar um par adequado e acasalar. Testes ligados a CAR, Atuação, Impressionar e Sedução (talvez até Intimidação). (b) A lagosta fêmea perde sua carapaça e fica desprotegida, precisando se recolher na toca até a eclosão dos ovos. A lagosta macho precisa proteger a fêmea até os ovos serem botados (não até eclodirem). Testes ligados a INT, PER, Camuflagem e Sobrevivência.	(a) CAR-1 e WILL-3 cumulativos – redutores somem quando o acasalamento é realizado. (b) Fêmea perde 1 nível de Carapaça quando regenerar a nova carapaça, e precisa conquistar um novo par adequado para acasalar novamente. Lagosta macho recebe CAR-1 e WILL-3 cumulativos – redutores somem quando o novo acasalamento é realizado.
2	Tamanho chegou ao limite da carapaça – momento de realizar a muda de carapaça.	A lagosta precisa ficar imóvel até o final da cena enquanto realiza a muda. 5 testes consecutivos de CON são necessários.	Cada falha nos 5 testes dá redutor cumulativo de -1 a um atributo físico escolhido pelo jogador. Caso obtenha apenas 2 ou 1 sucesso nos testes de CON, recebe um aprimoramento negativo equivalente a 1 ponto, sem poder comprar nenhum aprimoramento positivo. As opções de aprimoramento negativo são: alergia, alergia grave, casto, defeito físico, doença, miopia ou tremedeira de combate, Caso obtenha 5 fracassos nos testes, recebe o equivalente a 2 pontos de aprimoramento negativo em vez de 1. Os redutores de atributo e os aprimoramentos negativos só somem quando a lagosta ficar uma cena inteira imóvel e obter 5 sucessos em teste de CON.
3	Fome, ou se depara com uma presa de menor porte.	A lagosta precisa caçar sua presa. Testes ligados a combate, Camuflagem, Caça, Furtividade, Procura, Rastreo e Sobrevivência.	FR-1 e CON-3 cumulativos, -2 PVs – redutores somem quando a lagosta finalmente se alimentar. Mas os PVs são perdidos e só se recuperam naturalmente.
4	Caça/caçador (mesmo porte).	A lagosta precisa caçar sua ameaça para não ser morta por ela, ou fugir. Testes ligados a combate, Camuflagem, Caça, Furtividade, Procura, Rastreo e Sobrevivência.	Se morrer: glória da lagosta. Se sobreviver e devorar a ameaça: jogar na tabela de cicatrizes de combate. Se sobreviver e ameaça fugir: jogar na tabela de cicatrizes de combate/fuga e mesma consequência da fome (resultado 3 acima).



## Eventos

1d6	EVENTO	SOLUÇÃO	CONSEQUÊNCIA
5	Predador de maior porte.	A lagosta precisa fugir para sobreviver. Testes de AGI, INT e talvez CAR, Camuflagem, Esquiva, Natação, Furtividade, Sobrevivência, talvez Atuação e Intimidação.	Se morrer: glória da lagosta. Se fugir: jogar na tabela de cicatrizes de combate/fuga.
6	Eventos naturais ameaçam a integridade da toca.	A lagosta precisa realizar a manutenção e higienização da toca, ou encontrar uma nova toca para se abrigar. Testes ligados a INT, PER, Procura, Rastreo e Sobrevivência.	CON-1, AGI-1, INT-1, WILL-1 e CAR-1 cumulativos, e recebe um aprimoramento negativo equivalente a 1 ponto, sem poder comprar nenhum aprimoramento positivo. As opções de aprimoramento negativo são: alergia, alergia grave ou doença. Os redutores de atributo e os aprimoramentos negativos só somem quando a lagosta garantir a integridade e higiene da toca, ou encontrar uma nova.

## Outros seres marinhos

Nos resultados 3, 4 ou 5 da tabela de Eventos acima, as lagostas se depararão com seres marinhos que serão caças óbvias, caçadores óbvios, ou serão ambos simultaneamente. Para cada caso, as lagostas precisarão decidir entre brigar, fugir ou expulsar.

1d6	PRESAS (resultado 3 na tabela de Eventos, ou em resultados dos testes de Escutar, Procura, Rastreo e Sobrevivência)
1	<b>Peixe-lanterna, arenque, peixe-agulha, peixe-rei</b> FR 6, CON 8, DEX 14, AGI 14, INT 4, WILL 4, PER 10, CAR 4 7 PVs, IP 2 #Ataques: 1 (mordida 1d4) Briga 24%, Esquiva 28%, Natação 28%, Impressionar 12%, Procura 20%, Sobrevivência 12%.
2	<b>Caranguejo pequeno</b> FR 8, CON 10, DEX 10, AGI 10, INT 6, WILL 6, PER 10, CAR 4 9 PVs, IP 3 #Ataques: 1 (pinça 1d4) Briga 19%, Camuflagem 16%, Caça 26%, Furtividade 20%, Impressionar 12%, Intimidação 8%, Procura 20%, Rastreo 20%, Sobrevivência 18%.
3	<b>Caramujo-do-mar</b> FR 4, CON 12, DEX 6, AGI 6, INT 4, WILL 6, PER 6, CAR 4 8 PVs, IP 0 (6 com concha) #Ataques: 1 (mordida 1d3-1) Camuflagem 10%, Furtividade 18%, Impressionar 12%, Procura 18%, Sobrevivência 12%.
4	<b>Mexilhão</b> FR 3, CON 12, DEX 4, AGI 4, INT 3, WILL 6, PER 6, CAR 3 7 PVs, IP 6 #Ataques: 0 Camuflagem 7%, Furtividade 12%, Impressionar 9%, Procura 18%, Sobrevivência 13%.
5	<b>Minhoca-do-mar</b> FR 6, CON 8, DEX 10, AGI 10, INT 4, WILL 6, PER 8, CAR 4 7 PVs, IP 2 #Ataques: 1 (mordida 1d4-1) Briga 34%, Esquiva 30%, Furtividade 30%, Natação 30%, Impressionar 12%, Procura 20%, Sobrevivência 12%.

## Outros seres marinhos

1d6	<b>PRESAS (resultado 3 na tabela de Eventos, ou em resultados dos testes de Escutar, Procura, Rastreo e Sobrevivência)</b>
6	<p><b>Peixe-cabrinha, peixe-sapo, peixe-gato, bacalhau do Atlântico</b>            FR 8, CON 8, DEX 12, AGI 12, INT 6, WILL 6, PER 10, CAR 4            8 PVs, IP 2            #Ataques: 1 (mordida 1d4)            Briga 40%, Esquiva 36%, Natação 24%, Impressionar 12%, Procura 30%, Sobrevivência 18%.</p>

Os seres marinhos a seguir podem ser tanto caça como caçador contra a lagosta:

1d6	<b>CAÇA/CAÇADOR (resultado 4 na tabela de Eventos, ou em resultados dos testes de Escutar, Procura, Rastreo e Sobrevivência)</b>
1	<p><b>Polvo</b>            FR 12, CON 12, DEX 14, AGI 16, INT 14, WILL 12, PER 14, CAR 6            12 PVs, IP 3            #Ataques: 2 (tentáculos 1d6)            Atuação 18%, Briga 54%, Camuflagem 42%, Esquiva 32%, Acrobacia 32%, Caça 28%, Natação 48%, Furtividade 48%, Impressionar 30%, Intimidação 18%, Manobras de Combate (100 pts de perícia), Procura 42%, Rastreo 42%, Sobrevivência 42%.</p>
2	<p><b>Garoupa, badejo</b>            FR 14, CON 14, DEX 10, AGI 10, INT 6, WILL 10, PER 10, CAR 8            14 PVs, IP 5            #Ataques: 1 (mordida 1d8)            Briga 48%, Camuflagem 16%, Esquiva 30%, Caça 16%, Natação 30%, Furtividade 20%, Manobras de Combate (100 pts de perícia), Procura 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência 18%.</p>
3	<p><b>Moreia</b>            FR 12, CON 12, DEX 14, AGI 14, INT 10, WILL 12, PER 14, CAR 6            12 PVs, IP 4            #Ataques: 1 (mordida 1d8)            Briga 52%, Camuflagem 20%, Esquiva 42%, Caça 24%, Natação 48%, Furtividade 28%, Manobras de Combate (150 pts de perícia), Procura 42%, Rastreo 42%, Sobrevivência 30%.</p>
4	<p><b>Lagosta</b>            FR 10, CON 10, DEX 10, AGI 10, INT 10, WILL 10, PER 10, CAR 10            10 PVs, IP 6            #Ataques: 1 (pinça 2d6)            Briga 40%, Camuflagem 30%, Esquiva 30%, Caça 30%, Furtividade 20%, Intimidação 30%, Sedução 20%, Manobras de Combate (200 pts de perícia), Procura 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência 30%.</p>
5	<p><b>Caranguejo mediano</b>            FR 10, CON 12, DEX 10, AGI 8, INT 8, WILL 10, PER 10, CAR 4            11 PVs, IP 4            #Ataques: 1 (pinça 2d6)            Briga 40%, Camuflagem 24%, Caça 32%, Furtividade 32%, Impressionar 12%, Intimidação 8%, Procura 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência 24%.</p>
6	<p><b>Camarão mantis</b>            FR 10, CON 12, DEX 16, AGI 14, INT 10, WILL 10, PER 14, CAR 6            11 PVs, IP 3            #Ataques: 2 (garras 1d6, ignora o IP do oponente)            Briga 52%, Camuflagem 30%, Esquiva 42%, Caça 28%, Furtividade 30%, Intimidação 18%, Manobras de Combate (150 pts de perícia), Procura 28%, Rastreo 28%, Sobrevivência 24%.</p>

## Outros seres marinhos

Os seres marinhos a seguir são aqueles que caçam predadores abaixo basicamente é a morte certa, as lagostas, cuja chance de vencer em batalha é portanto, a glória. baixa senão nula. Assim, encontrar um dos

1d6	PREDADOR DE MAIOR PORTE (resultado 5 na tabela de Eventos)
1	<b>Tubarão</b> FR 125, CON 120, DEX 80, AGI 70, INT 8, WILL 12, PER 18, CAR 6 122 PVs, IP 7 #Ataques: 1 (mordida 2d10+10) Briga 79%, Esquiva 42%, Caça 52%, Natação 42%, Furtividade 42%, Intimidação 48%, Manobras de Combate (400 pts de perícia), Procura 54%, Rastreo 54%, Sobrevivência 24%.
2	<b>Polvo-de-anéis-azuis</b> FR 100, CON 100, DEX 80, AGI 80, INT 16, WILL 14, PER 16, CAR 8 100 PVs, IP 6 #Ataques: 3 (tentáculos 1d10 + veneno 1 ponto de dano por rodada) Atuação 24%, Briga 72%, Camuflagem 48%, Esquiva 48%, Acrobacia 48%, Caça 32%, Natação 48%, Furtividade 48%, Impressionar 24%, Intimidação 24%, Manobras de Combate (400 pts de perícia), Procura 48%, Rastreo 48%, Sobrevivência 48%.
3	<b>Foca</b> FR 72, CON 72, DEX 56, AGI 56, INT 12, WILL 14, PER 14, CAR 10 72 PVs, IP 6 #Ataques: 1 (mordida 2d6+5) Atuação 30%, Briga 64%, Esquiva 42%, Acrobacia 42%, Caça 36%, Natação 42%, Furtividade 42%, Impressionar 30%, Intimidação 30%, Manobras de Combate (400 pts de perícia), Procura 42%, Rastreo 42%, Sobrevivência 52%.
4	<b>Robalo</b> FR 66, CON 60, DEX 48, AGI 48, INT 10, WILL 12, PER 16, CAR 8 63 PVs, IP 6 #Ataques: 1 (mordida 1d8) Briga 48%, Camuflagem 16%, Esquiva 30%, Caça 16%, Natação 30%, Furtividade 20%, Manobras de Combate (100 pts de perícia), Procura 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência 18%.
5	<b>Cachalote</b> FR 280, CON 260, DEX 60, AGI 50, INT 14, WILL 18, PER 16, CAR 8 270 PVs, IP 10 #Ataques: 1 (abocanhar 3d10+50) Canto 24%, Briga 40%, Esquiva 30%, Caça 26%, Natação 88%, Manobras de Combate (100 pts de perícia), Procura 48%, Rastreo 48%, Sobrevivência 32%.
6	<b>Pescador Humano</b> FR 80, CON 90, DEX 70, AGI 60, INT 70, WILL 70, PER 18, CAR 12 85 PVs, IP 5 #Ataques: 1 (captura seguida de morte) Briga 40%, Esquiva 30%, Caça 26%, Natação 88%, Manobras de Combate (100 pts de perícia), Procura 48%, Rastreo 48%, Sobrevivência 32%.



## Cicatrizes de batalha

A vida de uma lagosta não é fácil, e sempre há o risco de entrar em batalha com todas as criaturas listadas acima. Após cada batalha, nenhuma lagosta sai ileso: jogue a tabela abaixo. Felizmente, toda lagosta pode regenerar suas cicatrizes com o tempo – a cada 5 cenas, remova a cicatriz mais antiga. Caso realize uma muda de carapaça como evento, não será necessário esperar por 5 cenas.

d66	CICATRIZ	EFEITO
11	Pata ferida	AGI-1
12	Pinça quebrada	Briga -15%
13	Tendão rompido	AGI-1
14	Articulação ferida	AGI-1
15	Fratura no exoesqueleto	FR-1
16	Estilhaços na carapaça	CON-1
21	Lesão na carapaça	CAR-1
22	Garganta ferida	-15% divididos entre Camuflagem e Furtividade
23	Olho arrancado	PER-1
24	Braço de pinça ferido	DEX-1
25	Cara ferida	CAR-1
26	Esmagamento	IP-1 (se já tiver IP 0, então CON-1)
31	Presas danificadas	CON-1
32	Cauda ferida	AGI-1
33	Mandíbula ferida	CAR-1
34	Costas feridas	AGI-1
35	Pinça arrancada	Briga -15%
36	Nervos danificados	FR-1
41	Antena arrancada	PER-1
42	Ferimento abdominal	AGI-1
43	Ferida suja	CON-1
44	Ferida aberta	AGI-1
45	Genitais esmagados	CON-1, Casto
46	Olho perfurado	PER-1
51	Tube digestório rompido	CON-1
52	Corte profundo no braço de pinça	FR-1
53	Vaso rompido	CON-1
54	Hemorragia interna	FR-1
55	Cabeça afundada	PER-1
56	Cabeça rachada	INT-1
61	Colapso momentâneo	INT-1
62	Dano espinhal	INT-1
63	Abdome rasgado	CON-1
64	Carapaça rasgada	IP-1 (se já tiver IP 0, então CON-1)
65	Brânquias perfuradas	CON-1
66	Cefalotórax esmagado	AGI-1



## Experiência

Para uma lagosta, não existe nenhuma certeza mais clara que a expressão “para morrer, basta estar vivo”. Toda lagosta enfrentará diariamente a chance de morrer de variadas formas, e esta é a principal razão para se dedicar à morte mais digna que puder conseguir – preferencialmente, como alimento a um dos maiores predadores que puder encontrar.

Além de tantas ameaças que podem encontrar nos oceanos onde vivem, ainda há a ameaça suprema – o ser humano. Frente a um pescador humano, uma lagosta não representa um oponente à altura, então só resta fugir para continuar evoluindo – ou morrer lutando mesmo frente ao inimigo invencível.

**A cada 10 cenas em que permanece viva, a lagosta sobe 1 nível e com isso, recebe 1 ponto de atributo e 1 ponto de aprimoramento.**

Se no momento da mudança de nível a lagosta possuir cicatrizes da tabela acima, o jogador decide qual das cicatrizes se torna permanente mas apenas para efeitos estéticos: uma lagosta com cicatrizes tem em seu corpo a prova de sua valentia e resiliência, o que garante posições de poder frente a outras lagostas. Assim, cada cicatriz permanente equivale ao ganho automático de +5% em uma perícia de Manipulação à escolha do jogador.



## Glória suprema

Como explicado acima em Experiência, a morte é nada mais que um fato na mente sobrevivencialista da lagosta. Uma lagosta nunca aceitará a morte sem lutar ou fugir – e fugir não é um ato de covardia, mas uma estratégia para se tornar melhor a cada novo dia. Quando a morte se tornar inevitável, a lagosta espera que sua carne seja alimento dos maiores predadores – especialmente se forem alimento do predador alfa, o ser humano. Apenas o ser humano é capaz de honrar sua carne tornando a lagosta uma experiência suprema gastronômica em vez de apenas um amontoado de nutrientes.

Por isso, quando capturado e morto por um ser humano, seu cozinheiro decidirá como a lagosta será usada, e o que a lagosta mais quer é poder contribuir para o sucesso da receita do cozinheiro.

Quando o cozinheiro, controlado pelo Mestre, decidir por qual prato criar utilizando a lagosta, **o atributo correspondente àquele prato se tornará bônus para o teste de Culinária do cozinheiro** – uma lagosta saudável e com propriedades gastronômicas altas sempre contribuirá para o sucesso do prato. Consulte a tabela abaixo para saber qual atributo corresponde a cada prato.

**Caso o cozinheiro obtenha sucesso no teste de Culinária, a lagosta teve então a glória suprema em sua morte.** Do contrário, o resultado do prato ficou aquém do esperado e a morte da lagosta se torna uma derrota após uma existência de sobrevivência e luta pela evolução ininterrupta.

Caso prefira, **o Mestre pode decidir aleatoriamente por qual prato será feito jogando 1d8.**

1d8	ATRIBUTO	PROPRIEDADES GASTRONÔMICAS	TIPO DE PRATO
1	FORÇA (FR)	Lagostas com alta Força possuem músculos mais desenvolvidos, resultando em uma carne mais firme e satisfatória, perfeita para pratos que exigem uma textura robusta.	<b>Grelhados e Assados</b> Exemplo: Lagosta grelhada, lagosta assada. Descrição: Lagosta preparada na grelha ou assada no forno, frequentemente servida com manteiga e limão.
2	CONSTITUIÇÃO (CON)	Lagostas com alta Constituição têm uma carne mais suculenta e nutritiva, refletindo sua resistência e saúde geral. Essa carne é valorizada por sua umidade e sabor rico.	<b>Sopas e Ensopados</b> Exemplo: Bisque de lagosta, ensopado de lagosta. Descrição: Sopas cremosas ou caldos ricos feitos com lagosta, muitas vezes incluindo vegetais e temperos.
3	DESTREZA (DEX)	Lagostas com alta Destreza possuem uma carne mais delicada e refinada, ideal para pratos gourmet que destacam a suavidade e o toque sofisticado do sabor.	<b>Massas</b> Exemplo: Macarrão com lagosta, ravioli de lagosta. Descrição: Pratos de massa servidos com molho à base de lagosta ou recheados com carne de lagosta.
4	AGILIDADE (AGI)	Lagostas com alta Agilidade têm uma carne que é levemente mais resistente, refletindo sua habilidade de movimento rápido. Esta carne é apreciada em pratos onde uma leve mastigação é desejável.	<b>Sanduíches e Rolls</b> Exemplo: Lobster roll (sanduíche de lagosta), lagosta em baguete. Descrição: Sanduíches recheados com carne de lagosta, geralmente servidos frios ou levemente aquecidos.



# Glória suprema

1d8	ATRIBUTO	PROPRIEDADES GASTRONÔMICAS	TIPO DE PRATO
5	INTELIGÊNCIA (INT)	Lagostas com alta Inteligência desenvolvem uma carne com nuances de sabor mais complexas, oferecendo uma experiência gastronômica mais rica e interessante para chefs e gourmets.	<b>Risotos e Arroz</b> Exemplo: Risoto de lagosta, arroz de lagosta. Descrição: Pratos de arroz cremosos ou pilafs que incluem lagosta como ingrediente principal.
6	FORÇA DE VONTADE (WILL)	Lagostas com alta Força de Vontade têm uma carne com um sabor mais profundo e intenso, refletindo a tenacidade e determinação da lagosta durante a sua vida.	<b>Gratinados e Casseroles</b> Exemplo: Lagosta thermidor, lagosta gratinada. Descrição: Pratos assados no forno com lagosta, geralmente cobertos com queijo ou molho cremoso.
7	PERCEPÇÃO (PER)	Lagostas com alta Percepção desenvolvem uma carne com um perfil de sabor mais delicado e variado, ideal para pratos que exploram uma ampla gama de sabores sutis.	<b>Saladas</b> Exemplo: Salada de lagosta, salada niçoise com lagosta. Descrição: Saladas frescas que incluem pedaços de lagosta como ingrediente principal.
8	CARISMA (CAR)	Lagostas com alto Carisma têm uma aparência mais atraente, com cores mais vibrantes e uma carne que se destaca visualmente, tornando-as ideais para pratos onde a apresentação é crucial.	<b>Sushis e Sashimis</b> Exemplo: Sushi de lagosta, sashimi de lagosta. Descrição: Pratos de sushi que utilizam carne de lagosta, seja como nigiri, maki, ou sashimi.

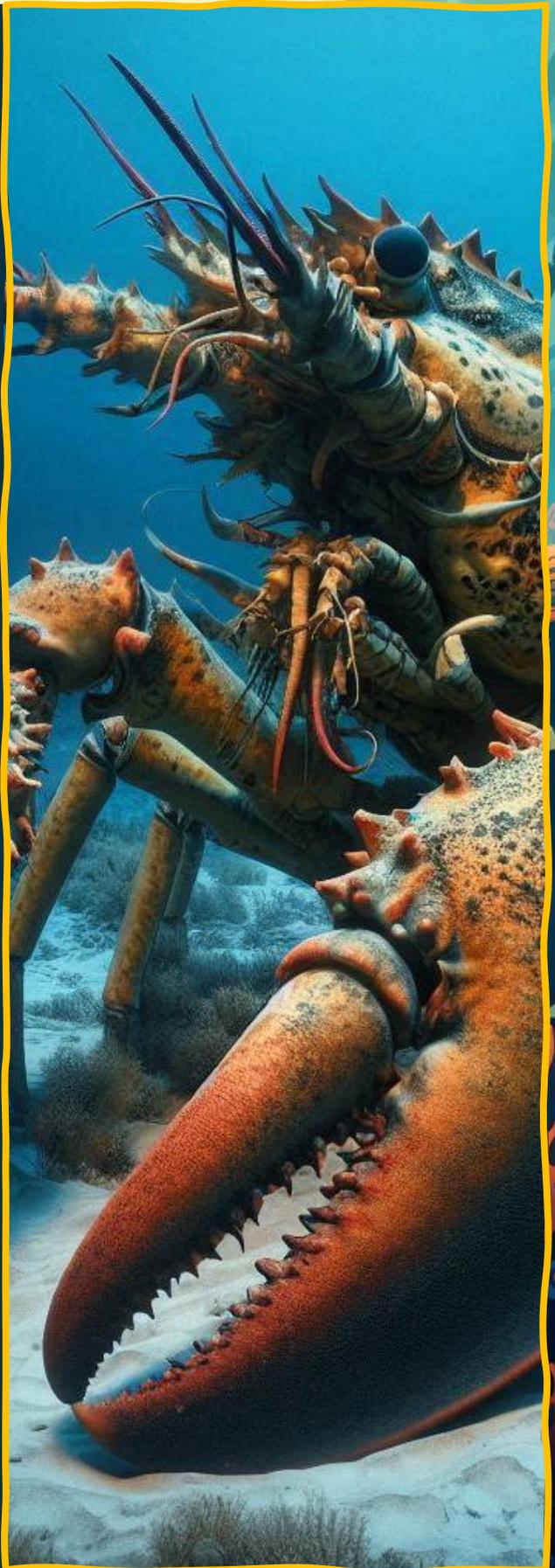


Em **Lagosta: Caça e Caçador**, você mergulhou em um mundo pós-apocalíptico único onde a sobrevivência é a única lei. Este cenário inovador de RPG, denominado *lagostapunk*, leva os jogadores às profundezas de um oceano devastado, onde as lagostas comuns são forçadas a lutar pela vida a cada momento. Aqui, a fome incessante transforma cada lagosta em um caçador implacável, até que, inevitavelmente, se torne presa de um predador mais forte. A dinâmica de ser tanto caça quanto caçador cria uma tensão constante, onde a glória não está apenas na sobrevivência, mas também em ser uma refeição desejável quando capturado.

A vida de uma lagosta neste cenário é uma luta brutal e incessante. Cada atributo do seu personagem reflete não apenas a capacidade de sobreviver aos desafios implacáveis do oceano, mas também a qualidade da carne quando se torna presa. A força, a constituição e a destreza determinam a textura e a suculência da carne, enquanto a inteligência e a percepção conferem complexidade e sensibilidade ao sabor. Esta abordagem inovadora adiciona uma camada única de estratégia, onde os jogadores devem equilibrar a busca pela sobrevivência com a inevitabilidade de se tornarem uma refeição deliciosa para seus predadores.

**Lagosta: Caça e Caçador** não é apenas um jogo de sobrevivência; é uma experiência que desafia os jogadores a entenderem e valorizarem a beleza austera e cruel do ciclo da vida no fundo do mar. O Sistema Daemon, com seus oito atributos cuidadosamente integrados às propriedades gastronômicas das lagostas, oferece uma jogabilidade rica e imersiva. A diversidade de pratos que podem ser preparados com carne de lagosta adiciona uma dimensão extra, onde cada decisão e cada combate têm consequências que vão além da simples sobrevivência.

Este livro oferece aos jogadores uma oportunidade única de explorar um cenário de RPG onde a linha entre caçador e caça é tênue e constantemente desafiada. O mundo *lagostapunk* é um campo de batalha implacável, onde cada escolha pode significar a diferença entre a vida e a morte, entre a vitória e a derrota. Prepare-se para mergulhar em um universo onde cada batalha é feroz, cada refeição é uma conquista, e a verdadeira glória está em ser tanto um caçador astuto quanto uma experiência gastronômica.



# LAGOSTA: CAÇA & CAÇADOR

Sistema  
Daemon