



TerraeNova SMP · [XXXXXXXXXX] · exported Oct 30, 2026

O Que É a Infecção Sculk?

A **Infecção Sculk** (conhecida nos diários de bordo antigos como *A Pregressão Obscura* ou *Pragana das Profundezas*) é uma forma de contaminação orgânico-mística parasitária que se alastra tanto pelo solo quanto pelo corpo de organismos vivos.

Diferente de vírus ou bactérias comuns, o Sculk não depende de fluidos corporais ou picadas de vetores para se espalhar em primeiro estágio: ele se alimenta da **energia vital (XP), ecos acustico-vibracionais e da decomposição de matéria orgânica**.

Quando um ser vivo tomba próximo a um catalisador Sculk, sua essência é absorvida e convertida em veios escuros, tendões de vibração e blocos porosos que se expandem pela rocha e pela terra. No entanto, em **TerraeNova**, o perigo real surge quando a infecção rompe a barreira do ambiente e contamina diretamente um jogador ou habitante.

Formas de Transmissão e Contágio

O contágio em TerraeNova ocorre de quatro maneiras principais:

- **Inalação de Esporos dos Gritadores (Sculk Shriekers):** Quando acionados por ruídos repetidos, os gritadores liberam na atmosfera uma névoa densa de esporos negros. Inalar essa névoa sem proteção facial infecta o sistema respiratório.
- **Contato Direto com Feridas Abertas:** Cortar-se em blocos de Sculk, veios tecidos ou espinhos de sensores expõe a corrente sanguínea ao parasita biológico.
- **Consumo de Água ou Alimentos Contaminados:** Fontes de água subterrâneas que passam por biomas Sculk transportam resíduos fúngicos invisíveis.
- **Ataque de Vias Físicas (O Warden e Criaturas Profundas):** O impacto direto de golpes sofridos por entidades tomadas pelo Sculk injeta a praga nos tecidos musculares.

do hospedeiro.

Sintomas, Estágios e Efeitos no Personagem

A infecção Sculk não mata instantaneamente; ela devora o indivíduo de dentro para fora, transformando sua fisiologia em um receptor de vibrações.

Estágio I: A Calmaria Ruidosa (Fase Inicial)

- **Sintomas Físicos:** Zumbido constante nos ouvidos, perda gradual da audição periférica e sensibilidade extrema a ruídos altos.
- **Efeitos Práticos:** O personagem começa a escutar "ecos" e passos falsos ao seu redor. A barra de estamina regenera-se mais lentamente devido ao estresse constante no sistema nervoso.

Estágio II: A Petrificação da Carne (Fase Intermediária)

- **Sintomas Físicos:** As veias começam a escurecer com um tom azul-petróleo fluorescente. A pele nos pontos de contato ganha uma textura áspera e rígida, semelhante ao poro escuro do Sculk.
- **Efeitos Práticos:** O jogador ganha uma leve resistência a danos físicos (devido ao enrijecimento da pele), mas perde velocidade de movimento e agilidade. A cura por poções normais tem sua eficácia reduzida pela metade.

Estágio III: A Perda do Olhar (Fase Avançada)

- **Sintomas Físicos:** A infecção atinge os órgãos sensoriais superiores. Os olhos são cobertos por uma camada membranosa escura, inutilizando a visão normal.
- **Efeitos Práticos:** Aplicação do efeito **Cegueira (Blindness/Darkness)** contínuo ou em surtos frequentes. O jogador passa a enxergar apenas a topografia do ambiente através de impulsos e vibrações (passos, blocos quebrados ou ataques).

Estágio IV: A Chamada do Abismo (Fase Terminal)

- **Sintomas Físicos:** O hospedeiro perde a autonomia motora. O cérebro é dominado pelos impulsos dos *catalisadores*.
- **Efeitos Práticos:** O personagem entra em colapso. Se não for socorrido por um médico ou alquimista a tempo, o indivíduo morre e seu corpo se transforma em um novo **Catalisador Sculk**, infectando a área ao redor.

