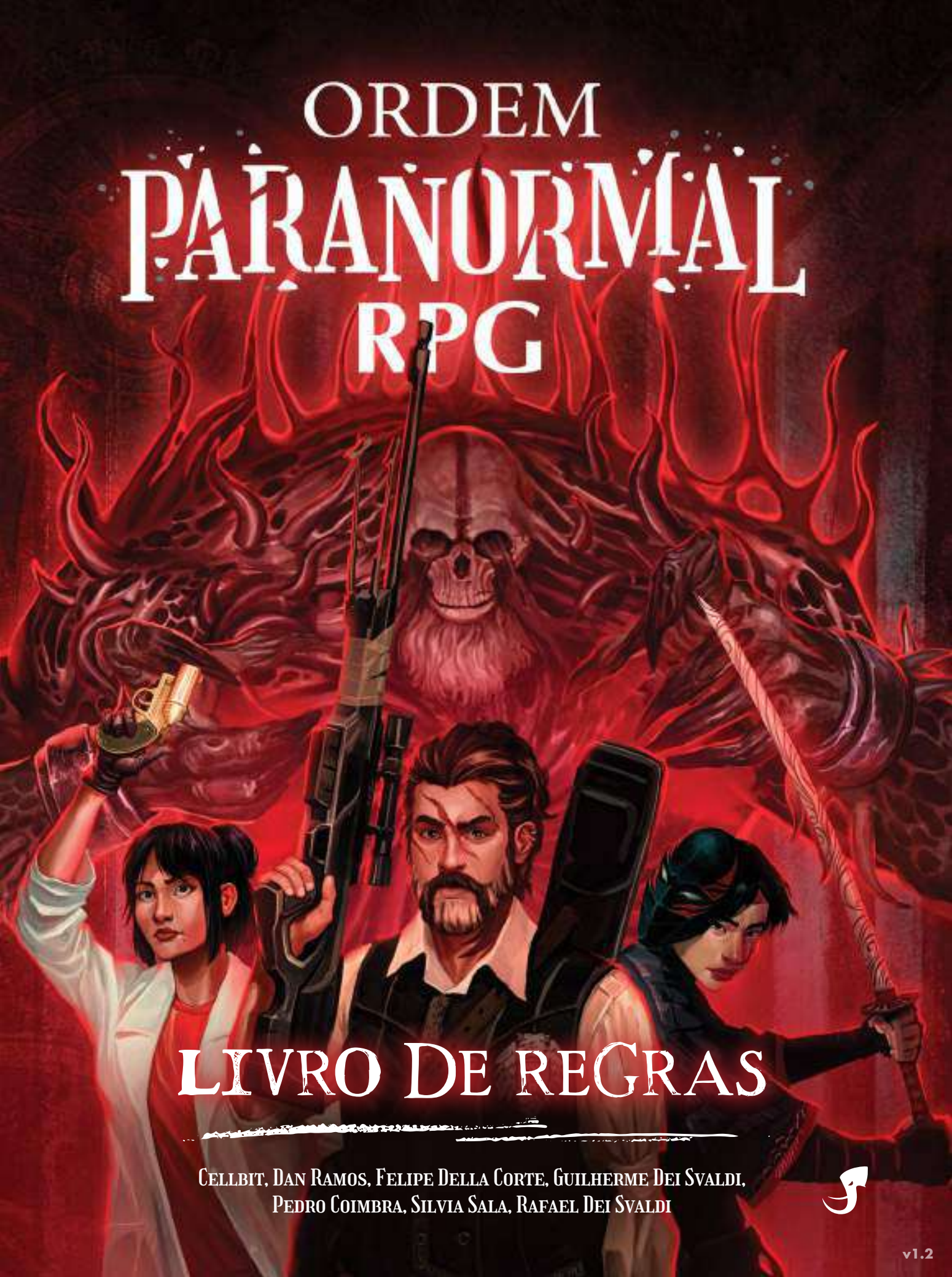
ORDEM PARANORMAL RPG



LIVRO DE REGRAS

CELLBIT, DAN RAMOS, FELIPE DELLA CORTE, GUILHERME DEI SVALDI,
PEDRO COIMBRA, SILVIA SALA, RAFAEL DEI SVALDI

v1.2

A história de *Ordem Paranormal* começou do mesmo jeito que todas as suas missões vão começar: um grupo de amigos se reunindo em um fim de semana para se divertir juntos.

Em 2019, eu tive uma ideia simples: "E se os fantasmas são transparentes porque o nosso cérebro tenta camuflar o paranormal com o que ele acredita que deveria estar lá, como uma ilusão de ótica?".

Esse conceito simples foi a faísca para criar a minha primeira história de investigação paranormal: um mistério sobre um incêndio em uma escola assombrada por uma criatura terrível originada de um ritual que deu "errado". E é claro, os meus amigos eram os protagonistas dessa história.

Mas a cada nova missão, mais amigos entravam nesse universo, e a cada nova etapa nós conhecíamos e criávamos juntos novos personagens, conceitos, entidades, rituais, criaturas... Tudo parecia sempre crescer, se transformar, mas uma coisa sempre permanecia:

Ordem Paranormal sempre foi sobre amigos contando uma história juntos.

Mesmo aquelas pessoas com as quais eu não tinha muito contato antes foram se tornando cada vez mais próximas de mim, já que a cada semana que jogávamos juntos vivíamos emoções e experiências únicas. Era como se aventurar toda semana com seus amigos, mas sem correr o perigo de ser morto por uma criatura de verdade. Sim, os personagens e as situações eram fictícios, mas as emoções eram reais.

E, depois de tantas histórias e tantas aventuras, eu olho pra trás com um imenso orgulho do que criamos juntos. Tudo bem que uma hora ou outra todo mundo me odiava por matar o personagem preferido deles... (Não fala pra ninguém, mas matar personagens dói mais em mim do que neles).

Mas, hoje, com esse livro que você está lendo, chegou o momento de você também poder viver a minha experiência preferida de todas: contar uma história no universo de *Ordem Paranormal* com os SEUS amigos, e sentir emoções que só quem estava lá conseguiria entender.

Muito boa noite e espero que você se divirta nesse universo que eu tanto amo.

RAFAEL "CELLBIT" LANGE

Registro de Atualizações

Versão 1.2, publicada em maio de 2023. Em relação à versão 1.1, possui correções de digitação e gramática (que melhoram a leitura, mas não influenciam o jogo e não são listadas aqui) e os seguintes ajustes de regras.

Capítulo 1: Criação de Personagens

Página 15, Intelecto. Clarificado que um aumento no Intelecto também muda a quantidade de perícias afetadas pela habilidade Grau de Treinamento (recebida nos NEX 35% e 70%).

Página 30, Sombra Fugaz. Corrigido para "você pode gastar 3 PE para não sofrer a penalidade de –d20d20d20 no teste" (em vez de –15).

Página 31, Paramédico. Clarificado que a habilidade pode ser usada no próprio personagem.

Capítulo 3: Equipamento

Página 55, Alcance. A penalidade por atacar além do alcance foi corrigida para ser –d20 (em vez de –5).

Página 60, Silenciador. Corrigido para "reduz em –d20d20 a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo" (em vez de –10).

Capítulo 4: Regras

Página 85, Atirando em Combate Corpo a Corpo. A penalidade por fazer um ataque à distância contra um alvo em combate corpo a corpo foi corrigida para ser –d20 (em vez de –5).

Página 85, Agarrar. A penalidade que um ser agarrado sofre nos testes de ataque foi corrigida para ser –d20 (em vez de –2).

Página 87, Mirar. Corrigida para "você anula a penalidade de –d20" (em vez de –5).

Capítulo 5: O Outro Lado

Página 128, Controle Mental. Adicionado que um ser só pode ficar pasmo por passar no teste de resistência uma vez por cena.

Página 134, Invadir Mente. A forma verdadeira requer 4º círculo

Capítulo 7: Ameaças

Página 199, Mulher Afogada. Ataque de garras corrigido para 3d20.

Página 217, Esqueleto de Lodo. Fortitude corrigida para 1d20.

Página 246, Parasita de Culpa. Iniciativa corrigida para 2d20.

página 265, ciborgue. Iniciativa corrigida para 3d20.

página 273, tempestuoso. Iniciativa corrigida para 5d20+25.

página 285, Sadismo. Corrigido para "Se o comandante mercenário causar dano em um inimigo, o próximo ataque dele recebe +d20 no teste de ataque e, se acertar, causa mais um dado de dano do mesmo tipo".

página 286, Cultista Investido. Ataque de revólver corrigido para 2d20.

página 288, Enxame de Ratos. Iniciativa corrigida para 1d20+5.

Condições

Página 310, Condição Asfixiado. Substitua o texto pelo seguinte: "O personagem não pode respirar. Um personagem asfixiado pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer."

Página 311, Condição Morrendo. Substitua o texto pelo seguinte: "Com 0 pontos de vida. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você morre. Esta condição só é encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos."

Página 311, Condição Vulnerável. A penalidade na Defesa foi corrigida para –2 (em vez de –5).

ORDEM PARANORMAL RPG

CELLBIT

DAN RAMOS

FELIPE DELLA CORTE

GUILHERME DEI SVALDI

PEDRO COIMBRA

RAFAEL DEI SVALDI

SILVIA SALA

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 6
O QUE É RPG 8
MECÂNICA BÁSICA 9
TERMOS IMPORTANTES 10
COMEÇANDO 11

CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM 12
PASSO A PASSO PARA CRIAR SEU AGENTE 13
CONCEITO DE PERSONAGEM 14
ATRIBUTOS 14
ORIGENS 16
CLASSES 22
COMBATENTE 24
ESPECIALISTA 28
OCULTISTA 32
TOQUES FINAIS 36

CAPÍTULO 2: PERÍCIAS 38
USANDO PERÍCIAS 39
DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS 41

CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO 50
PATENTE 51
CAPACIDADE DE CARGA 53
ARMAS 54
PROTEÇÕES 62
EQUIPAMENTO GERAL 63

CAPÍTULO 4: REGRAS 68
O PAPEL DO JOGADOR 70
TESTES & HABILIDADES 75
INVESTIGAÇÃO 79
COMBATE 82
INTERLÚDIO 92

CAPÍTULO 5: O OUTRO LADO 94
A MEMBRANA 95
ENTIDADES DO OUTRO LADO 98
EXPOSIÇÃO PARANORMAL 110
SANIDADE 111
PODERES PARANORMAIS 114
RITUAIS 117
LISTA DE RITUAIS 122
ITENS AMALDIÇOADOS 144

CAPÍTULO 6: O MESTRE 152
O PAPEL DO MESTRE 153
PREPARANDO A SESSÃO 154
GERADOR DE MISSÕES 155
NARRANDO 160
ARBITRANDO REGRAS 162
ALIADOS 170
REGRAS OPCIONAIS 171

CAPÍTULO 7: AMEAÇAS 176
CONSTRUINDO COMBATES 177
FICHAS DE AMEAÇAS 178
CRIATURAS DE SANGUE 182
CRIATURAS DE MORTE 208
CRIATURAS DE CONHECIMENTO 232
CRIATURAS DE ENERGIA 254
AMEAÇAS DA REALIDADE 282
PERIGOS 290

CAPÍTULO 8: O MUNDO DE ORDEM PARANORMAL 294
MARCAS DA REALIDADE 296
ORGANIZAÇÕES PARANORMAIS 300
A ORDEM DA REALIDADE 305

APÊNDICE 310
ÍNDICE REMISSIVO 314
FICHA DE PERSONAGEM 319

O PARANORMAL NÃO VEM PARA NOSSA REALIDADE DE MANEIRA FÁCIL. OU, PELO MENOS, AS COISAS DEVERIAM SER ASSIM.

O MUNDO EM QUE VIVEMOS NÃO É O ÚNICO. O UNIVERSO QUE HABITAMOS — A REALIDADE — É PROTEGIDO POR UMA BARREIRA INVISÍVEL DENOMINADA MEMBRANA. ALÉM DELA, EXISTE UM LUGAR DE INSANIDADE E MEDO. HABITADA POR FORÇAS MALIGNAS, ESSA DIMENSÃO É CONHECIDA APENAS COMO OUTRO LADO.

AS ENTIDADES DO OUTRO LADO USAM SEUS PODERES PARA ATRAVESSAR A MEMBRANA E ATERRORIZAR AS PESSOAS INOCENTES QUE VIVEM NA REALIDADE EM COMPLETA IGNORÂNCIA.

PESSOAS COMO NÓS...

MAS NÃO COMO VOCÊ.

VOCÊ DECIDIU LUTAR CONTRA AS ENTIDADES QUE SE MANIFESTAM E INVADEM NOSSO MUNDO. CUSTE O QUE CUSTAR. É UMA TAREFA ÁRDUA, MAS VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO. UMA ORDEM, CRIADA PARA PROTEGER A REALIDADE, ESTÁ DO SEU LADO.

VOCÊ É UM AGENTE DESSA ORGANIZAÇÃO.

E ESSA É A SUA HISTÓRIA.

INTRODUÇÃO

Boas-vindas a **Ordem Paranormal RPG**, um jogo de investigação no universo criado por Rafael Lange, o Cellbit. Neste jogo, você e seus amigos serão agentes da Ordem da Realidade com o dever de proteger o nosso mundo das forças do Outro Lado.

Se você está lendo esse livro, provavelmente já assistiu as lives de RPG do Cellbit, como *O Segredo na Floresta* e *Calamidade*. Nesse caso, sabe que ocultistas buscam enfraquecer a Membrana que protege a Realidade, e que a Ordo Realitas é a nossa única defesa contra eles.

Se você ainda não conhece o universo de **Ordem Paranormal**, está prestes a entrar em um mundo de mistérios, insanidade e medo. Mas também um mundo de investigadores corajosos, membros de uma organização criada para proteger o mundo de monstros paranormais.

Seja como for, chegou a hora de você se tornar um agente da Ordem e entrar na luta contra o Outro Lado. Nas próximas páginas, você encontrará todas as informações para criar seu personagem, investigar mistérios e enfrentar criaturas. Em breve, irá embarcar em sua primeira missão. Vamos torcer para que não seja a última.

O QUE É RPG?

RPG é a sigla em inglês para *roleplaying game*, ou jogo de interpretação. Surgiu nos Estados Unidos, nos anos 1970, e desde então se espalhou pelo mundo. Hoje, o RPG está em todos os lugares, em todas as mídias — videogames, séries de TV e streams, como as realizadas pelo Cellbit.

No RPG, um grupo de amigos se reúne para criar uma história em conjunto. Um dos participantes será o mestre. Ele começa a narrativa, estabelecendo um cenário e uma situação. Por exemplo, ele pode dizer:

> Vocês receberam a missão de recuperar um item amaldiçoado, que foi roubado de um museu e pode ser usado para realizar rituais paranormais. No momento, ele está em um galpão no porto, esperando para ser vendido em um leilão ilegal. É noite e vocês estão na frente do galpão. O que vocês fazem?

Os outros participantes serão os jogadores. Eles interpretam um personagem cada um e, um de cada vez, reagem às situações apresentadas pelo mestre. Um dos jogadores pode dizer:

> [falando pelo seu personagem] "Considerando que esse item é muito valioso, deve haver guardas dentro."
> [falando normalmente] Mestre, esse galpão tem janelas?

Já outro jogador talvez diga:

> [falando pelo seu personagem] "Certamente haverá guardas, e não serão vigias do porto, mas mercenários bem armados."
> [falando normalmente] Mestre, eu saco meu fuzil e deixo ele engatilhado.

O mestre então descreve o resultado das ações de cada jogador. Para o primeiro, pode dizer:

> O galpão tem janelas, mas elas ficam no alto. Para conseguir chegar até elas, você vai precisar escalar a parede do galpão. Faça um teste de Atletismo.

E assim por diante, sempre seguindo esse fluxo: o mestre apresenta a cena e diz o que está acontecendo, então os jogadores dizem como seus personagens se comportam e o que fazem.

Este livro traz as instruções para os jogadores criarem seus personagens e para o mestre criar suas histórias. Explica também quais ações exigem testes e como resolvê-las.

O PARANORMAL

O paranormal é tudo que se manifesta em nosso mundo através das forças do Outro Lado. Existem dois planos de existência, a Realidade e o Outro Lado. Eles são separados por uma Membrana, que age como uma parede. Porém, em alguns lugares a Membrana é mais fina e as entidades se aproveitam disso para manifestar suas criaturas do lado de cá.

Existem cinco elementos no Outro Lado, dos quais quatro se manifestam com mais frequência: Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. O quinto elemento, o Medo, raramente se manifesta sozinho. Apesar disso, é uma força poderosíssima do Outro Lado. De fato, o Medo atua como combustível para que outras entidades possam romper a Membrana e manifestar suas criaturas.

A tarefa da Ordem da Realidade é proteger nosso mundo do paranormal. Este jogo é sobre agentes dessa organização e o trabalho que fazem.

A MECÂNICA BÁSICA: TESTES

Como um jogo de interpretação, **Ordem Paranormal RPG** funciona principalmente através das descrições do mestre e dos jogadores, sem a necessidade de regras ou rolagens de dados. As mecânicas de jogo em geral aparecem apenas quando um personagem tenta uma ação perigosa, com chance de falha. Nesses casos, o mestre pode pedir um *teste*.

Testes são a mecânica básica do jogo e funcionam da seguinte forma.

1. O mestre anuncia qual perícia o personagem deve usar, de acordo com a ação que está tentando. Em seguida, determina uma dificuldade do teste, ou DT, o número que o teste deve atingir para a ação ser bem-sucedida. O mestre pode anunciar a DT ou mantê-la em segredo, à sua escolha.
2. O jogador rola um dado de vinte faces (1d20) por ponto no atributo-base da perícia sendo testada e escolhe o resultado mais alto. Se o personagem for treinado na perícia, soma +5 ao resultado rolado. Caso contrário, usa apenas o resultado rolado. Ele então declara esse valor ao mestre.
3. O mestre compara o valor declarado pelo jogador com a DT do teste. Se o valor declarado for igual ou maior que a DT, o personagem *passa* no teste e consegue fazer o que queria. Caso contrário, *falha* no teste e não consegue. Seja como for, a história avança.

Se você não entendeu tudo, não se preocupe. Na página a seguir, vamos explicar os significados dos termos usados e, ao longo do livro, vamos retomar essas regras. Antes disso, vamos a um exemplo, o que deve deixar tudo mais claro.

Exemplo de Teste

Luísa está jogando com Bianca, uma agente da Ordo Realitas investigando manifestações paranormais em uma pequena cidade do interior. Após conversar com alguns moradores da cidadezinha, Bianca suspeita que o prefeito seja um cultista que realiza rituais para se manter no poder. Agora, ela quer se infiltrar na prefeitura para conseguir provas. Luísa então declara sua ação ao mestre:

> "Mestre, vou esperar anoitecer e tentar entrar na prefeitura por uma janela lateral, sem chamar atenção."

Essa é uma ação arriscada, pois Bianca pode ser vista pelos guardas. Assim, o mestre decide pedir um teste. A perícia usada para se mover sorrateiramente é Furtividade, então o mestre diz para Bianca fazer um teste dessa perícia. Por fim, ele decide que a DT do teste será 20, pois o prédio possui vigias atentos.

Bianca possui Agilidade 2, então rola dois dados de vinte faces. Ela obtém os resultados 9 e 16. Bianca escolhe o mais alto deles, 16. Ela é treinada em Furtividade, então soma +5 ao resultado, para um valor final de 21. Ela declara ao mestre.

Como o valor é igual ou maior que a DT, Bianca passa no teste e consegue o que queria — no caso, entrar na prefeitura sem ser vista. Uma vez no prédio, pode prosseguir com sua busca por pistas. Talvez o prefeito guarde um livro de rituais em seu gabinete...

Se o valor fosse menor que a DT, algo de errado teria acontecido — o que exatamente fica a cargo do mestre. Talvez Bianca quebrasse o vidro da janela e o barulho atraísse um dos vigias? Nesse caso, ela teria que lidar com isso, inventando uma mentira para o guarda, fugindo dele ou mesmo o atacando.

O **Capítulo 2: Perícias** explica melhor essa mecânica, além de descrever todas as perícias do jogo e explicar para que serve cada uma. Já o **Capítulo 4: Regras** traz regras mais avançadas de testes, incluindo uma tabela para ajudar o mestre a determinar a DT.

TERMOS IMPORTANTES

A seguir está uma lista dos termos mais usados em **Ordem Paranormal RPG**, junto com a explicação de cada um. Se familiarize com esses conceitos, pois eles aparecerão diversas vezes ao longo do livro.

- **Personagem:** um personagem fictício, interpretado por um jogador. Os personagens são os protagonistas da história. Normalmente, fazem parte da Ordo Realitas; por isso, também são chamados de *agentes*.
- **NPC:** sigla em inglês para "personagem não jogador". Todos os personagens que *não* são interpretados por um jogador — em outras palavras, que são intepretados pelo mestre — são NPCs. Isso inclui todos os coadjuvantes e antagonistas.
- **Pessoa:** um ser humano, seja personagem, seja NPC. Um agente da Ordo Realitas, um policial e um cultista são pessoas.
- **Animal:** um ser vivo não humano. Um cão de guarda, um cavalo e uma cobra são animais.
- **Criatura:** um ser criado a partir da manifestação de uma entidade do Outro Lado, geralmente com a forma de um monstro terrível. Um zumbi de Sangue, um existido e uma degolificada são criaturas.
- **Ser:** uma pessoa, animal ou criatura. Essas divisões existem porque certos efeitos do jogo funcionam apenas contra um grupo específico. Por exemplo, um ritual que funcione contra "uma pessoa" não pode ser usado em uma criatura. Já um ritual que funcione contra "um ser" poderá ser usado em pessoas, animais ou criaturas.
- **Atributos:** as competências físicas, mentais e sociais básicas de um personagem. Existem cinco atributos. Eles operam em uma escala que vai de 0 a 5, sendo que 1 equivale à média humana.
  - **Agilidade:** coordenação motora, velocidade de reação e destreza manual.
  - **Força:** potência muscular e habilidades atléticas.
  - **Intelecto:** raciocínio, memória e educação.
  - **Presença:** sentidos, força de vontade e habilidades sociais.
  - **Vigor:** saúde e resistência física.
- **Pontos de Vida (PV):** representam a saúde e a vitalidade do personagem. Quando seu personagem é ferido, seja por cair de um barranco, seja por ser dilacerado por um zumbi de Sangue, sofre dano. O dano é subtraído de seus PV. Caso seus PV cheguem a 0, você começa a morrer.
- **Pontos de Esforço (PE):** representam a energia e a determinação do personagem. Você gasta PE para usar as habilidades de sua classe ou origem.
- **Sanidade (SAN):** representa sua resiliência mental. Quando você sofre dano mental, perde SAN. Caso sua SAN chegue a 0, você começa a enlouquecer.
- **Perícias:** medem seu conhecimento, treinamento e competência em tarefas específicas. Perícias são

medidas em quatro graus, e cada grau possui um modificador que você aplica a testes da perícia em questão: leigo (+0), treinado (+5), veterano (+10) e expert (+15).

- **Modificador:** algo que afeta as características ou testes de um ser. Um modificador pode ser um número que você soma ou subtrai de uma rolagem ou característica (por exemplo, +2 em rolagens de dano, –5 em Defesa) ou uma quantidade de dados que você soma ou subtrai de um teste. Nesse caso, +d20 significa rolar mais 1d20, –2d20 significa rolar menos 2d20 e assim por diante. Modificadores positivos são chamados de *bônus*, enquanto modificadores negativos são chamados de *penalidades*. Se uma penalidade for diminuir o número de dados que você rola em um teste para menos que 1, role a quantidade de dados que rolaria se essa penalidade fosse um bônus, mas escolha o *pior* valor.
- **Turnos e Rodadas:** medidas de tempo para cenas de ação. A cada rodada, cada personagem tem seu *turno* — sua vez de agir. Quando todos os personagens agirem, a *rodada* termina e uma nova se inicia.
- **Cena:** um pedaço distinto da história. O início e o fim de uma cena são determinadas pelo andamento da história, não pelo tempo passado. Por exemplo, uma cena de ação na qual os agentes encontram um zumbi de Sangue termina quando eles matarem a criatura (ou fugirem dela), independente de quanto tempo levarem para fazer isso.
- **Missão:** uma história completa, com início, meio e fim. Uma missão é composta por uma sequência de cenas — normalmente, de 3 a 4 cenas para uma missão curta até 10 cenas ou mais para uma missão longa.
- **Série:** uma sequência de missões unidas por uma trama maior — como resolver um grande mistério paranormal ou derrotar uma entidade.
- **Sessão de Jogo:** cada sessão de jogo, ou só "sessão", para simplificar, é uma partida de RPG.

Todos os termos acima serão explicados em detalhes ao longo do livro, mas é importante que você já tenha uma ideia do que eles significam.

COMEÇANDO

Para jogar **Ordem Paranormal RPG**, você precisará do seguinte:

- **Um grupo de amigos.** É possível jogar com apenas duas pessoas (o mestre e um jogador), mas para um jogo mais divertido sugerimos de três a seis pessoas (o mestre mais dois a cinco jogadores).
- **Personagens.** Cada jogador deve criar um personagem, o agente da Ordem da Realidade que irá interpretar durante o jogo. O site da Jambô Editora, em jamboeditora.com.br, traz uma seleção de personagens prontos, para ajudar os jogadores no início.
- **Uma missão.** O mestre deve criar o caso que irá narrar. Note que uma missão de RPG não é como um romance ou roteiro — o mestre não deve escrever cada cena ou diálogo em detalhes, apenas estabelecer o básico da história. O desenrolar dela se dará ao longo do jogo, em conjunto com os jogadores. O site da Jambô também traz uma missão pronta para ajudar o mestre no início.
- **Dados.** Um conjunto de dados de RPG para cada jogador, com dados de quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces. Os dados são abreviados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Também existem as abreviações d2 (role qualquer dado; um resultado ímpar equivale a 1 e um resultado par equivale a 2) e d3 (role 1d6, divida o resultado por 2 e arredonde para cima). Você pode adquirir os dados no site da Jambô. Na falta deles, existem diversos aplicativos gratuitos para celular que emulam rolagens.
- **Papel de rascunho, lápis e borracha.** É fundamental que cada jogador tenha onde fazer suas anotações do caso.

A partir daqui, leia o **Capítulo 1: Criação de Personagem**, para fazer sua primeira ficha. Você também pode ler os capítulos 2 a 4 para conhecer mais sobre o jogo e, se fizer um personagem ocultista, a seção de rituais do **Capítulo 5: O Outro Lado**.

Pronto para sua primeira missão?

CAPÍTULO 1
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Cada jogador de **Ordem Paranormal RPG** cria e interpreta um personagem. Esses personagens serão agentes da Ordem da Realidade, que lutam contra os perigos do Outro Lado e protegem a vida como conhecemos.

Este capítulo apresenta todas as regras para criação de seu personagem, incluindo um passo a passo para facilitar esse processo. Criar um personagem é uma das partes mais divertidas do jogo. Para fazer isso, siga os passos abaixo.

PASSO A PASSO PARA CRIAR SEU AGENTE

Crie um conceito. Como é seu personagem? Pense no que fazia antes de encontrar o paranormal e entrar na Ordem, e no que você gostaria que ele ou ela fizesse enquanto agente. Resuma isso em uma pequena frase. Essa frase será o seu *conceito de personagem* e irá ajudá-lo a tomar as decisões a seguir.

Escolha seus atributos. Cada personagem possui cinco atributos, que definem suas capacidades (ou incapacidades...): Agilidade, Força, Intelecto, Presença e Vigor. Você começa com cada atributo em 1 e tem 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você pode reduzir um de seus atributos para 0 para receber 1 ponto adicional. Porém, o valor máximo inicial de cada atributo é 3.

Escolha sua origem. Sua origem indica o que você fazia antes de entrar para a Ordem. Ela fornece dois benefícios que representam seu conhecimento pregresso.

Escolha sua classe. Sua classe indica o treinamento que você recebeu dentro da Ordem. Existem três classes: combatentes, especialistas e ocultistas. Cada uma delas fornece poderes relacionados a luta, uso de perícias e conhecimento do paranormal.

Escolha suas perícias. As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu com treinamento, importantes para resolver desafios físicos e mentais. Perícias são definidas por sua origem, classe e Intelecto. Veja o Capítulo 2: Perícias.

Revise sua ficha. Por fim, repasse sua ficha para garantir que todas as perícias e poderes estão anotados. Confira também seus pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade. Não se preocupe com equipamento. Você receberá o necessário em sua primeira missão.

Conceito de Personagem

O primeiro passo é ter uma ideia geral sobre quem você vai interpretar. Busque referências de personagens interessantes para tramas de investigação e tente descrever o conceito em uma frase curta. Algumas perguntas podem ajudá-lo nesse processo:

- **Qual o nome** do seu personagem?
- **O que ele fazia** antes de encontrar o paranormal e entrar para a Ordem? De acordo com o mestre, você também pode criar um personagem que ainda não conhece o Outro Lado ou que ainda não é um agente.
- **Que evento desencadeou** o primeiro contato?
- **O quanto conhece** do Outro Lado?
- **Como se comporta** em cenas de investigação?
- **Como se comporta** em cenas de ação?

Exemplo de Criação de Personagem: Conceito

Luísa está se preparando para criar sua personagem de **Ordem Paranormal RPG**. O primeiro passo, antes de qualquer coisa, é criar um conceito. Luísa usa as perguntas apresentadas neste capítulo e chega a algumas conclusões. Ela sabe que o nome de sua personagem é Bianca e está com muita vontade de jogar com uma cientista forense. Para Luísa, Bianca é uma pessoa que ainda não teve contato direto com o paranormal, mas acredita que existe algo a mais nesse mundo! Bianca é uma personagem curiosa e corajosa, mesmo não sabendo usar armas. Luísa quer que o cérebro e o conhecimento de Bianca sejam suas verdadeiras armas.

Atributos

Personagens de **Ordem Paranormal RPG** possuem cinco atributos, que definem suas competências básicas: *Agilidade*, *Força*, *Intelecto*, *Presença* e *Vigor*. Atributos são medidos numericamente. Um valor 1 representa a média humana. Valores 2 ou 3 estão acima da média — um atleta de elite e um pesquisador de renome podem ter Força ou Intelecto nesse intervalo. Valores 4 ou 5 representam indivíduos extraordinários — um medalhista olímpico ou vencedor do Nobel podem ter Força ou Intelecto nessa faixa. Já um valor 0 está abaixo da média — uma criança pode ter Força 0, enquanto um idoso de saúde frágil pode ter Vigor 0.

Sempre que você faz um teste, rola uma quantidade de dados de vinte faces igual ao valor do atributo envolvido. Se você tem Força 3, por exemplo rola três dados em testes de Força e usa o melhor resultado — isso é anotado como 3d20. Se você tem um atributo 0, rola dois dados daquele atributo, mas usa o *pior* resultado.

Geração de Atributos

Quando você cria um personagem, todos os seus atributos começam em 1 e você recebe 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você também pode reduzir um atributo para 0 para receber 1 ponto adicional. O valor máximo inicial que você pode ter em cada atributo é 3.

Agilidade

Define sua coordenação motora, velocidade de reação e destreza manual. Uma pessoa com Agilidade elevada é rápida e tem movimentos precisos, como um ginasta ou dançarino.

Agilidade é o atributo-base das perícias Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Crime, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

Força

Determina sua potência muscular e habilidade atlética. Um personagem com Força alta tem grande capacidade física, seja por predisposição genética, treinamento constante ou modificação paranormal.

Força é o atributo-base de Atletismo e Luta, além de ser aplicada em suas rolagens de dano corpo a corpo e com armas de arremesso.

Intelecto

Mede seu raciocínio, memória e educação geral. Uma pessoa com Intelecto elevado tem raciocínio rápido e afiado, conhecimento amplo sobre diversos assuntos e habilidades que envolvem estudo, como conhecimento científico.

Intelecto é o atributo-base de Atualidades, Ciências, Investigação, Medicina, Ocultismo, Profissão, Sobrevivência, Tática e Tecnologia. Além disso, você recebe treinamento em perícias adicionais igual ao seu Intelecto. Caso seu Intelecto aumente, você aprende uma perícia adicional para cada ponto (e também aumenta o grau de treinamento de uma perícia adicional nos NEX 35% e 70%). Por fim, o Intelecto afeta sua compreensão do Outro Lado e sua capacidade de racionalizar o paranormal, definindo o número de rituais que você pode aprender.

Presença

Define sua capacidade de observação, força de vontade e habilidades sociais. Um personagem com Presença alta é atento, determinado e possui boa lábia ou aparência. Pode ser uma figura agradável e descolada, ou séria e imponente.

Presença é o atributo-base de Diplomacia, Enganação, Intimidação, Intuição, Percepção, Religião e Vontade, além de conceder pontos de esforço adicionais por nível de exposição (NEX).

Vigor

Determina sua saúde e resistência física. Uma pessoa com Vigor elevado pode ser grande e robusta, ou simplesmente ter bom fôlego e disposição.

Vigor é o atributo-base de Fortitude, além de conceder pontos de vida adicionais por nível de exposição. Se você aumentar seu Vigor, seus PV aumentam de acordo retroativamente.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: ATRIBUTOS

Agora chegou a hora de Luísa escolher os atributos iniciais de Bianca. Ela já determinou que Bianca é extremamente inteligente e sabe ler bem as pessoas, então ela coloca 3 em Intelecto e 3 em Presença. Bianca é pequena, então Luísa decide tirar um ponto de Força, ficando com 0 nesse atributo, e colocando esse ponto extra em Agilidade, para representar as aulas de ginástica e dança que fez. Os atributos iniciais de Bianca são Agilidade 2, Força 0, Intelecto 3, Presença 3 e Vigor 1.

Origens

O que seu personagem fazia antes de se envolver com o paranormal e ingressar na Ordem da Realidade? A origem representa como a vida pregressa influencia sua carreira de investigador. Escolha uma origem que se encaixe com o conceito de seu personagem ou role 2d20 e consulte a **Tabela 1.1** para determinar uma origem aleatoriamente.

Ao escolher uma origem, você recebe duas perícias treinadas e um poder da origem.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga, apenas uma ideia por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou colorir com quantos detalhes quiser, conforme o conceito de seu agente.

Acadêmico

Você era um pesquisador ou professor universitário. De forma proposital ou não, seus estudos tocaram em assuntos misteriosos e chamaram a atenção da Ordo Realitas.

Perícias treinadas. Ciências e Investigação.

Saber é Poder. Quando faz um teste usando Intelecto, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

Agente de Saúde

Você era um profissional da saúde, como um enfermeiro, farmacêutico, médico, psicólogo ou socorrista, treinado no atendimento e cuidado de pessoas. Você pode ter sido surpreendido por um evento paranormal durante o trabalho ou mesmo cuidado de um agente da Ordem em uma emergência, que ficou surpreso com o quão bem você lidou com a situação.

Perícias treinadas. Intuição e Medicina.

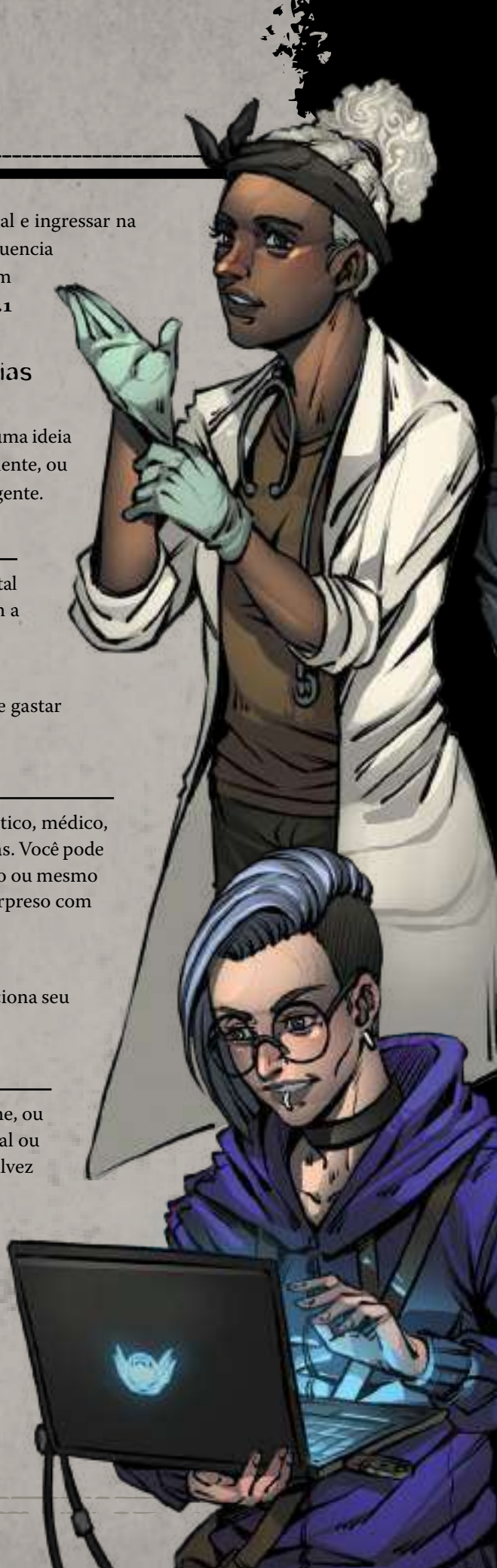
Técnica Medicinal. Sempre que cura um personagem, você adiciona seu Intelecto no total de PV curados.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe apenas o próprio nome, ou nem isso. Sua amnésia pode ser resultado de um trauma paranormal ou mesmo de um ritual. Talvez você tenha sido vítima de cultistas? Talvez você tenha *sido* um cultista? Seja como for, hoje a Ordem é a única família que conhece. Quem sabe, cumprindo missões, você descubra algo sobre seu passado.

Perícias Treinadas. Duas à escolha do mestre.

Vislumbres do Passado. Uma vez por sessão, você pode fazer um teste de Intelecto (DT 10) para reconhecer pessoas ou lugares familiares, que tenha encontrado antes de perder a memória. Se passar, recebe 1d4 PE temporários e, a critério do mestre, uma informação útil.



Artista

Você era um ator, músico, escritor, dançarino, influenciador... Seu trabalho pode ter sido inspirado por uma experiência paranormal do passado e o que o público acha que é pura criatividade, a Ordem sabe que tem um lado mais sombrio.

Perícias Treinadas. Artes e Enganação.

Magnum Opus. Você é famoso por uma de suas obras. Uma vez por missão, pode determinar que um personagem envolvido em uma cena de interação o reconheça. Você recebe +5 em testes de Presença e de perícias baseadas em Presença contra aquele personagem. A critério do mestre, pode receber esse bônus em outras situações nas quais seria reconhecido.

Atleta

Você competia em um esporte individual ou coletivo, como natação ou futebol. Seu desempenho pode ser fruto de uma influência paranormal que nem mesmo você conhecia ou você pode ter se envolvido em algum evento relacionado ao Outro Lado em uma de suas competições.

Perícias Treinadas. Acrobacia e Atletismo.

110%. Quando faz um teste de perícia usando Força ou Agilidade (exceto Luta e Pontaria) você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

Chef

Você é um cozinheiro amador ou profissional. Talvez trabalhasse em um restaurante, talvez simplesmente gostasse de cozinhar para a família e amigos. Como sua comida fez com que você se envolvesse com o paranormal? Ninguém sabe. Mas os outros agentes adoram quando você vai para a missão!

Perícias Treinadas. Fortitude e Profissão (cozinheiro).

Ingrediente Secreto. Em cenas de interlúdio, você pode fazer a ação alimentar-se para cozinhar um prato especial. Você, e todos os membros do grupo que fizeram a ação alimentar-se, recebem o benefício de *dois* pratos (caso o mesmo benefício seja escolhido duas vezes, seus efeitos se acumulam).

Criminoso

Você vivia uma vida fora da lei, seja como mero batedor de carteiras, seja como membro de uma facção criminosa. Em algum momento, você se envolveu em um assunto da Ordem

— talvez tenha roubado um item amaldiçoado? A organização, por sua vez, achou melhor recrutar seus talentos do que ter você como um estorvo.

Perícias Treinadas. Crime e Furtividade.

O Crime Compensa. No final de uma missão, escolha um item encontrado na missão. Em sua próxima missão, você pode incluir esse item em seu inventário sem que ele conte em seu limite de itens por patente.

Cultista Arrependido

Você fez parte de um culto paranormal. Talvez fossem ignorantes iludidos, que acreditavam estar contatando entidades benevolentes. Talvez soubessem exatamente o que estavam fazendo. Seja como for, algo abriu seus olhos e agora você luta pelo lado certo — embora carregue para sempre traços de sua vida pregressa. Outros membros da Ordem podem desconfiar de sua conversão e você sabe que precisará se esforçar para conquistar a confiança de todos.

Perícias Treinadas. Ocultismo e Religião.

Traços do Outro Lado. Você possui um poder paranormal à sua escolha. Porém, começa o jogo com metade da Sanidade normal para sua classe.

Desgarrado

Você não vivia de acordo com as normas da sociedade. Podia ser um eremita, uma pessoa em situação de rua ou simplesmente alguém que descobriu o paranormal e abandonou sua rotina — sabendo o quão frágil era a existência humana, não conseguia simplesmente continuar indo para o trabalho todo dia. De qualquer forma, a vida sem os confortos modernos o deixou mais forte.

Perícias Treinadas. Fortitude e Sobrevivência.

Calejado. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX.

Engenheiro

Enquanto os acadêmicos estão preocupados com teorias, você coloca a mão na massa, seja como engenheiro profissional, seja como inventor de garagem. Provavelmente você criou algum dispositivo paranormal que chamou a atenção da Ordem.

Perícias Treinadas. Profissão e Tecnologia.

Ferramenta Favorita. Um item a sua escolha (exceto armas) conta como uma categoria abaixo (por exemplo, um item de categoria II conta como categoria I para você).

Executivo

Você possuía um trabalho de escritório em uma grande empresa, banco ou corporação. Era um administrador, advogado, contador ou de qualquer outra profissão que lida com papelada e burocracia. Sua vida era bastante normal, até que você descobriu algo que não devia. Talvez o sucesso da empresa residisse em um ritual? Talvez toda a corporação fosse fachada para um culto e o presidente, um líder cultista envolvido com entidades paranormais? Após essa descoberta, você foi recrutado pela Ordem e trocou seu trabalho de escritório por missões de campo — hoje, sua vida é tudo, menos normal.

Perícias Treinadas. Diplomacia e Profissão.

Processo Otimizado. Sempre que faz um teste de perícia durante um teste estendido, ou uma ação para revisar documentos (físicos ou digitais), pode pagar 2 PE para receber +5 nesse teste.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: ORIGEM

Luísa deve escolher uma origem para Bianca. O plano original era fazer dela uma cientista forense e para tanto, as origens Acadêmico, Agente de Saúde e Investigador parecem fazer sentido. Luísa pensa sobre como quer jogar com Bianca e percebe que o que realmente quer fazer é resolver mistérios, então Investigador se encaixa melhor no seu conceito. Ela anota os benefícios de sua origem: treinamento em Investigação e Percepção e seu poder exclusivo, Faro para Pistas.

TABELA 1.1: ORIGENS

2D20	Origem	Perícias treinadas	Poder
2-8	Acadêmico	Ciências e Investigação	Saber é Poder
9-10	Agente de Saúde	Intuição e Medicina	Técnica Medicinal
11	Amnésico	Duas à escolha do mestre	Vislumbres do Passado
12-13	Artista	Artes e Enganação	Magnum Opus
14-15	Atleta	Acrobacia e Atletismo	110%
16	Chef	Fortitude e Profissão (cozinheiro)	Ingrediente Secreto
17	Criminoso	Crime e Furtividade	O Crime Compensa
18	Cultista Arrependido	Ocultismo e Religião	Traços do Outro Lado
19	Desgarrado	Fortitude e Sobrevivência	Calejado
20	Engenheiro	Profissão e Tecnologia	Ferramenta Favorita
21	Executivo	Diplomacia e Profissão	Processo Otimizado
22-23	Investigador	Investigação e Percepção	Faro para Pistas
24	Lutador	Luta e Reflexos	Mão Pesada
25	Magnata	Diplomacia e Pilotagem	Patrocinador da Ordem
26	Mercenário	Iniciativa e Intimidação	Posição de Combate
27	Militar	Pontaria e Tática	Para Bellum
28	Operário	Fortitude e Profissão	Ferramenta de Trabalho
29-30	Policial	Percepção e Pontaria	Patrulha
31	Religioso	Religião e Vontade	Acalentar
32	Servidor Público	Intuição e Vontade	Espírito Cívico
33	Teórico da Conspiração	Investigação e Ocultismo	Eu Já Sabia
34	T.I.	Investigação e Tecnologia	Motor de Busca
35	Trabalhador Rural	Adestramento e Sobrevivência	Desbravador
36	Trambiqueiro	Crime e Enganação	Impostor
37-38	Universitário	Atualidades e Investigação	Dedicação
39-40	Vítima	Reflexos e Vontade	Cicatrizes Psicológicas

Investigador

Você era um investigador do governo, como um perito forense ou policial federal, ou privado, como um detetive particular. Pode ter tido contato com o paranormal em algum caso ou ter sido recrutado pela Ordem por suas habilidades de resolução de mistérios.

Perícias Treinadas. Investigação e Percepção.

Faro para Pistas. Uma vez por cena, quando fizer um teste para procurar pistas, você pode gastar 1 PE para receber +5 nesse teste.

Lutador

Você pratica uma arte marcial ou esporte de luta, ou cresceu em um bairro perigoso onde aprendeu briga de rua. Já quebrou muitos ossos, tanto seus quanto dos outros. Pode ter conhecido a Ordem após um torneio secreto envolvendo entidades do Outro Lado ou ter sido recrutado pela sua capacidade de luta.

Perícias treinadas. Luta e Reflexos.

Mão Pesada. Você recebe +2 em rolagens de dano com ataques corpo a corpo.

Magnata

Você possui muito dinheiro ou patrimônio. Pode ser o herdeiro de uma família antiga ligada ao oculto, ter criado e vendido uma empresa e decidido usar sua riqueza para uma causa maior, ou ter ganho uma loteria após inadvertidamente escolher números amaldiçoados que formavam um ritual.

Perícias treinadas. Diplomacia e Pilotagem.

Patrocinador da Ordem. Seu limite de crédito é sempre considerado um acima do atual.

Mercenário

Você é um soldado de aluguel, que trabalha sozinho ou como parte de alguma organização que vende serviços militares. Escoltas e assassinatos fizeram parte de sua rotina por tempo o suficiente para você se envolver em alguma situação com o paranormal.

Perícias Treinadas. Iniciativa e Intimidação.

Posição de Combate. No primeiro turno de cada cena de ação, você pode gastar 2 PE para receber uma ação de movimento adicional.

Militar

Você serviu em uma força militar, como o exército ou a marinha. Passou muito tempo treinando com armas de fogo, até se tornar um perito no uso delas. Acostumado a obedecer ordens e partir em missões, está em casa na Ordo Realitas. O inimigo é diferente, mas um tiro bem dado continua resolvendo o problema.

Perícias Treinadas. Pontaria e Tática.

Para Bellum. Você recebe +2 em rolagens de dano com armas de fogo.

Operário

Pedreiro, industriário, operador de máquinas em uma fábrica... Você passou uma parte de sua vida em um emprego braçal, desempenhando atividades práticas que lhe deram uma visão pragmática do mundo. Sua rotina mundana, entretanto, foi confrontada de alguma forma pelo paranormal, e você não consegue mais esquecer tudo que viu sobre os mistérios do mundo.

Perícias Treinadas. Fortitude e Profissão.

Ferramenta de Trabalho. Escolha uma arma simples ou tática que, a critério do mestre, poderia ser usada como ferramenta em sua profissão (como uma marreta para um pedreiro). Você sabe usar a arma escolhida e recebe +1 em testes de ataque, rolagens de dano e margem de ameaça com ela.

Policial

Você fez parte de uma força de segurança pública, civil ou militar. Em alguma patrulha ou chamado se deparou com um caso paranormal e sobreviveu para contar a história.

Perícias Treinadas. Percepção e Pontaria.

Patrulha. Você recebe +2 em Defesa.

Religioso

Você é devoto ou sacerdote de uma fé. Independentemente da religião que pratica, se dedica a auxiliar as pessoas com problemas espirituais. A partir disso, teve contato com o paranormal, o que fez com que fosse convocado pela Ordem.

Perícias Treinadas. Religião e Vontade.

Acalentar. Você recebe +5 em testes de Religião para acalmar. Além disso, quando acalma uma pessoa, ela recebe um número de pontos de Sanidade igual a 1d6 + a sua Presença.

Servidor Público

Você possuía carreira em um órgão do governo, lidando com burocracia e atendendo pessoas. Sua rotina foi quebrada quando você viu que o prefeito era um cultista ou que a câmara de vereadores se reunia à noite para realizar rituais. Quando os próprios representantes do povo estão dispostos a sacrificá-lo para entidades malignas, onde reside nossa esperança? Hoje, você sabe a resposta para essa pergunta: na Ordo Realitas.

Perícias Treinadas. Intuição e Vontade.

Espírito Cívico. Sempre que faz um teste para ajudar, você pode gastar 1 PE para aumentar o bônus concedido em +2.

Teórico da Conspiração

A humanidade nunca pisou na lua. Reptilianos ocupam importantes cargos públicos. A Terra é plana... E secretamente governada pelos Illuminati. Você sabe isso tudo, pois investigou a fundo esses importantes assuntos. Quando sua pesquisa esbarrou no paranormal, você foi recrutado. Na Ordem, sua ~~loucura~~ determinação será usada para um bom propósito.

Perícias Treinadas. Investigação e Ocultismo.

Eu Já Sabia. Você não se abala tanto com entidades ou anomalias. Afinal, sempre soube que isso tudo existia. Você recebe resistência a dano mental igual ao seu Intelecto.

T.I.

Programador, engenheiro de software ou simplesmente "o cara da T.I.", você tem treinamento e experiência para lidar com sistemas informatizados. Seu talento (ou curiosidade exagerada) chamou a atenção da Ordem.

Perícias Treinadas. Investigação e Tecnologia.

Motor de Busca. A critério do mestre, sempre que tiver acesso a internet, você pode gastar 2 PE para substituir um teste de perícia qualquer por um teste de Tecnologia.

Trabalhador Rural

Você trabalhava no campo ou em áreas isoladas, como fazendeiro, pescador, biólogo, veterinário... Você se acostumou com o convívio com a natureza e os animais e talvez tenha ouvido uma ou outra história de fantasmas ao redor da fogueira. Em algum momento da sua vida, porém, descobriu que muitas dessas histórias são verdadeiras.

Perícias Treinadas. Adestramento e Sobrevivência.

Desbravador. Quando faz um teste de Adestramento ou Sobrevivência, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste. Além disso, você não sofre penalidade em deslocamento por terreno difícil.

Trambiqueiro

Uma vida digna exige muito trabalho, então é melhor nem tentar. Você vivia de pequenos golpes, jogatina ilegal e falcatruas. Certo dia, enganou a pessoa errada; no dia seguinte, se viu servindo à Ordem. Pelo menos agora tem a chance de usar sua lábia para o bem.

Perícias Treinadas. Crime e Enganação.

Impostor. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para substituir um teste de perícia qualquer por um teste de Enganação.

Universitário

Você era aluno de uma faculdade. Em sua rotina de estudos, provas e festas, acabou descobrindo algo — talvez um livro amaldiçoado na antiga biblioteca do campus? Por seu achado, foi convocado pela Ordem. Agora, estuda com mais afinco: nesse novo curso, ouviu dizer que as provas podem ser mortais.

Perícias Treinadas. Atualidades e Investigação.

Dedicação. Você recebe +1 PE, e mais 1 PE adicional a cada NEX ímpar (15%, 25%...). Além disso, seu limite de PE por turno aumenta em 1 (em NEX 5% seu limite é 2, em NEX 10% é 3 e assim por diante; isso não afeta a DT de seus efeitos).

Vítima

Em algum momento de sua vida — infância, juventude ou início da vida adulta — você encontrou o paranormal... E a experiência não foi nada boa. Você viu os espíritos dos mortos, foi atacado por uma entidade ou mesmo foi sequestrado para ser sacrificado em um ritual impedido no último momento. A experiência foi traumática, mas você não se abateu; em vez disso, decidiu lutar para impedir que outros inocentes passem pelo mesmo. E, já tendo sido vítima do paranormal, se tornou habilidoso em evitar perigos.

Perícias Treinadas. Reflexos e Vontade.

Cicatrizes Psicológicas. Você recebe +1 de Sanidade para cada 5% de NEX.

Classes

Sua classe indica o treinamento que você recebeu na Ordem para enfrentar os perigos do Outro Lado. Em termos de jogo, é a sua característica mais importante, pois define o que você faz e qual é o seu papel no grupo de investigadores.

Ordem Paranormal RPG contém três classes, que representam os principais arquétipos de heróis em histórias de terror e suspense.

- **Combatente.** Um perito em armas brancas e de fogo, este agente serve como a linha de frente na luta contra o Outro Lado. Jogue com um combatente se quiser ser perigoso e durão.
- **Especialista.** Com conhecimento, esperteza e lábia, este agente é focado em resolver problemas diversos. Jogue com um especialista se quiser ser versátil e habilidoso.
- **Ocultista.** Um estudioso do paranormal, que busca entender os mistérios dos elementos e usá-los a seu favor. Jogue com um ocultista se quiser dominar rituais e os poderes do Outro Lado — mas saiba que todo poder tem um preço.

Exemplo de Criação de Personagem: Classes

Agora Luísa deve escolher a classe de Bianca. Olhando as opções, fica evidente que a cientista forense é uma especialista.

Luísa anota os PV, PE e Sanidade de Bianca e agora deve escolher suas perícias. Além das perícias que ela possui por sua origem (Investigação e Percepção), ela deve escolher 7 perícias + seu Intelecto, para um total de dez. Ela escolhe Atualidades, Ciências, Diplomacia, Intuição, Medicina, Percepção, Pilotagem, Pontaria, Tecnologia e Vontade.

Luísa anota as proficiências de Bianca com armas simples e proteções leves e agora precisa fazer uma escolha. A habilidade Perito pede que Luísa escolha duas perícias nas quais ela será especialmente competente. Ela escolhe aquelas que julga serem as principais para Bianca: Ciências e Investigação.

Características das Classes

Pontos de Vida, de Esforço e Sanidade. Sua classe define com quantos PV, PE e SAN você começa.

Perícias. Sua classe fornece perícias treinadas adicionais, além daquelas recebidas pela origem. Se receber uma perícia que já havia recebido pela origem, escolha outra. Veja mais no **Capítulo 2**.

Proficiências. Os tipos de equipamento que você sabe usar. Veja mais no **Capítulo 3**.

Habilidades de Classe

Você começa o jogo com todas as habilidades de NEX 5% da sua classe. Regras para uso de habilidades de classe são explicadas no **Capítulo 4**.

Poderes

Todas as classes possuem uma habilidade "Poder" (Poder de Combatente, Poder de Especialista e Poder de Ocultista) que permite que você escolha um poder de uma lista. Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los e usá-los, você deve cumprir todas as exigências mencionadas. Você pode escolher um poder no mesmo NEX em que atinge seus pré-requisitos. A menos que especificado o contrário, você não pode escolher um mesmo poder mais de uma vez. Para outros propósitos, poderes contam como habilidades.

Trilhas

Uma trilha representa um conjunto de habilidades especializadas dentro do campo de conhecimento de sua classe. Você escolhe sua trilha ao atingir NEX 10%, e recebe novas habilidades desta trilha conforme aumenta seu NEX. Cada classe apresenta 5 trilhas, que o ajudarão a criar um modo único de jogar **Ordem Paranormal RPG**.

EXPOSIÇÃO PARANORMAL

Todo personagem possui um nível de exposição paranormal, ou NEX, que mede quanto de seu ser já foi exposto ao Outro Lado. Um personagem iniciante começa com NEX 5%, representando quaisquer experiências estranhas pelas quais ele tenha passado durante seu histórico.

Conforme você participa de missões e encontra manifestações paranormais, seu NEX aumenta. O mestre define quando isso acontece, mas, via de regra, seu NEX aumenta em 5% a cada missão concluída com sucesso. Quanto maior seu NEX, mais experiente — e poderoso — você é.

Benefícios por NEX

Quando atinge um novo nível de exposição paranormal, você recebe os seguintes benefícios.

Pontos de vida, de Esforço e Sanidade. Seus PV, PE e SAN máximos aumentam de acordo com sua classe (e, no caso dos PV e PE, de acordo com seu Vigor e Presença, respectivamente).

Habilidades de Classe. Você recebe todas as habilidades de classe do NEX alcançado.

Limite de PE. O máximo de PE que você pode gastar por turno. Assim, se você tiver NEX 30%, pode usar uma habilidade que custe 6 PE, duas habilidades que custem 3 PE cada ou qualquer combinação que some até 6 PE por turno (supondo que tenha esses pontos de esforço disponíveis). Independente do limite, você sempre pode usar pelo menos uma habilidade em seu custo mínimo por turno. Assim, um combatente de NEX 5% pode usar seu Ataque Especial, mesmo que seu limite de PE seja 1 e a habilidade custe 2 PE.

TABELA 1.2:
PROGRESSÃO DE PERSONAGEM

NEX	Limite de PE
5%	1
10%	2
15%	3
20%	4
25%	5
30%	6
35%	7
40%	8
45%	9
50%	10
55%	11
60%	12
65%	13
70%	14
75%	15
80%	16
85%	17
90%	18
95%	19
99%	20

POR QUE O NEX É CALCULADO EM %?

O NEX, ou nível de exposição paranormal, representa o quanto do personagem já foi exposto ao Outro Lado, e por isso, também indica o quanto de sua mente já foi "tomada" por ele. Assim, quanto maior seu NEX, mais de sua mente é habitada por memórias impossíveis do paranormal — um agente com NEX 50% já teve metade de sua mente tomada pelo Outro Lado, enquanto um com 99% é mantido dentro da Realidade por apenas um fragmento de seu próprio ser.

Uma pessoa com 100% de NEX entende completamente o Outro Lado. Existem poucos relatos de pessoas que teriam atingido esse nível, e em todos eles as consequências foram terríveis e devastadoras. Qualquer coisa pode acontecer com alguém que atinge NEX 100%, desde ficar irreversivelmente insano até se transformar em uma criatura do Outro Lado. Saber tudo é perder tudo. Porém, atingir 100% de NEX de forma "espontânea" é impossível. Apenas com exposição ao paranormal, o NEX máximo é 99%. Atingir 100% de exposição exige um processo específico conhecido como Desconjuração.

COMBATENTE

Treinado para lutar com todo tipo de armas, e com a força e a coragem para encarar os perigos de frente. É o tipo de agente que prefere abordagens mais diretas e costuma atirar primeiro e perguntar depois.

Do mercenário especialista em armas de fogo até o perito em espadas, combatentes apresentam uma gama enorme de habilidades e técnicas especiais que aprimoram sua eficiência no campo de batalha, tornando-os membros essenciais em qualquer missão de extermínio.

Além de treinar seu corpo, o combatente também é perito em liderar seus aliados em batalha e em cuidar de seu equipamento de combate, sempre preparado para assumir a linha de frente quando a coisa fica feia.

Combatentes Famosos: Senhor Veríssimo, Joui Jouki, Gal, Antônio "Balu" Pontevedra, Tristan Monteiro e Ryder Staten.

HABILIDADES DE COMBATENTE

Ataque Especial. Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para receber mais bônus de +5 (veja a **Tabela 1.3**). Você pode aplicar cada bônus de +5 em ataque ou dano. Por exemplo, em NEX 55%, você pode gastar 4 PE para receber +5 no teste de ataque e +10 na rolagem de dano.

Habilidade de Trilha. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de combatente e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 26 e 27.

Poder de Combatente. Em NEX 15%, você recebe um poder de combatente à sua escolha. Você recebe um novo poder de combatente em NEX 30% e a cada 15% de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- ***Armamento Pesado.*** Você recebe proficiência com armas pesadas. *Pré-requisito:* For 2.
- ***Artista Marcial.*** Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano, podem causar dano letal e contam como armas ágeis. Em NEX 35%, o dano aumenta para 1d8 e, em NEX 70%, para 1d10.
- ***Ataque de Oportunidade.*** Sempre que um ser sair voluntariamente de um espaço adjacente ao seu, você pode gastar uma reação e 1 PE para fazer um ataque corpo a corpo contra ele.
- ***Combater com Duas Armas.*** Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –d20 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Agi 3, treinado em Luta ou Pontaria.
- ***Combate Defensivo.*** Quando usa a ação agredir, você pode combater defensivamente. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre –d20 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 2.
- ***Golpe Demolidor.*** Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 1 PE para causar dois dados de dano extra do mesmo tipo de sua arma. *Pré-requisitos:* For 2, treinado em Luta.
- ***Golpe Pesado.*** O dano de suas armas corpo a corpo aumenta em mais um dado do mesmo tipo.
- ***Incansável.*** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional, mas deve usar Força ou Agilidade como atributo-base do teste.
- ***Presteza Atlética.*** Quando faz um teste de facilitar a investigação, você pode gastar 1 PE para usar Força ou Agilidade no lugar do atributo-base da perícia. Se passar no teste, o próximo aliado que usar seu bônus também recebe +d20 no teste.
- ***Proteção Pesada.*** Você recebe proficiência com Proteções Pesadas. *Pré-requisito:* NEX 30%.
- ***Reflexos Defensivos.*** Você recebe +2 em Defesa e em testes de resistência. *Pré-requisitos:* Agi 2.
- ***Saque Rápido.*** Você pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, caso esteja usando a regra opcional de contagem de munição, uma vez por rodada pode recarregar uma arma de disparo como uma ação livre. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.
- ***Segurar o Gatilho.*** Sempre que acerta um ataque com uma arma de fogo, pode fazer outro ataque

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS 20+VIGOR
A cada novo nível de exposição 4 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 2+PRESENÇA
A cada novo nível de exposição 2 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL 12
A cada novo nível de exposição 3 SAN

PERÍCIAS TREINADAS

Luta ou Pontaria (uma das duas) e Fortitude ou Reflexos (uma das duas), mais uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 1 + Intelecto.

PROFICIÊNCIAS

Armas simples, armas táticas e proteções leves.

TABELA 1.3: O COMBATENTE

NEX	Habilidades
5%	Ataque especial (2 PE, +5)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de combatente
20%	Aumento de atributo
25%	Ataque especial (3 PE, +10)
30%	Poder de combatente
35%	Grau de treinamento
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de combatente
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Ataque especial (4 PE, +15)
60%	Poder de combatente
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Poder de combatente
80%	Aumento de atributo
85%	Ataque especial (5 PE, +20)
90%	Poder de combatente
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

com a mesma arma contra o mesmo alvo, pagando 2 PE por cada ataque já realizado no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 2 PE e, se acertar, pode fazer um segundo ataque extra gastando mais 4 PE e assim por diante, até errar um ataque ou atingir o limite de seus PE por rodada. *Pré-requisito:* NEX 60%.

- ***Sentido Tático.*** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para analisar o ambiente. Se fizer isso, recebe um bônus em Defesa e em testes de resistência igual ao seu Intelecto até o final da cena. *Pré-requisitos:* Int 2, treinado em Percepção e Tática.
- ***Tanque de Guerra.*** Se estiver usando uma proteção pesada, a Defesa e a resistência a dano que ela fornece aumentam em +2. *Pré-requisito:* Proteção Pesada.
- ***Tiro Certeiro.*** Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Agilidade nas rolagens de dano e ignora a penalidade contra alvos envolvidos em combate corpo a corpo (mesmo se não usar a ação mirar). *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.
- ***Tiro de Cobertura.*** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para disparar uma arma de fogo na direção de um personagem no alcance da arma para forçá-lo a se proteger. Faça um teste de Pontaria contra a Vontade do alvo. Se vencer, até o início do seu próximo turno o alvo não pode sair do lugar onde está e sofre –5 em testes de ataque. A critério do mestre, o alvo recebe +5 no teste de Vontade se estiver em um lugar extremamente perigoso, como uma casa em chamas ou um barco afundando. Este é um efeito de medo.
- ***Transcender.*** Escolha um poder paranormal (veja a página 114). Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ***Treinamento em Perícia.*** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

Aumento de Atributo. Em NEX 20%, e novamente em NEX 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 5 desta forma.

Grau de Treinamento. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

Versatilidade. Em NEX 50%, escolha entre receber um poder de combatente ou o primeiro poder de uma trilha de combatente que não a sua.

TRILHAS DE COMBATENTE

Aniquilador

Você é treinado para abater alvos com eficiência e velocidade. Suas armas são suas melhores amigas e você cuida tão bem delas quanto de seus companheiros de equipe. Talvez até melhor.

NEX 10% - A Favorita. Escolha uma arma para ser sua favorita, como katana ou fuzil de assalto. A categoria da arma escolhida é reduzida em I.

NEX 40% - Técnica Secreta. A categoria da arma favorita passa a ser reduzida em II. Quando faz um ataque com ela, você pode gastar 2 PE para executar um dos efeitos abaixo como parte do ataque. Você pode adicionar mais efeitos gastando +2 PE por efeito adicional.

- ***Amplo.*** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (use o mesmo teste de ataque para ambos).
- ***Destruidor.*** Aumenta o multiplicador de crítico da arma em +1.

NEX 65% - Técnica Sublime. Você adiciona os seguintes efeitos à lista de sua Técnica Secreta:

- ***Letal.*** Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.
- ***Perfurante.*** Ignora até 5 pontos de resistência a dano de qualquer tipo do alvo.

NEX 99% - Máquina de Matar. A categoria da arma favorita passa a ser reduzida em III, ela recebe +2 na margem de ameaça e seu dano aumenta em um dado do mesmo tipo.

Comandante de Campo

Sem um oficial uma batalha não passa de uma briga de bar. Você é treinado para coordenar e auxiliar seus companheiros em combate, tomando decisões

rápidas e tirando melhor proveito da situação e do talento de seus aliados.

NEX 10% - Inspirar Confiança. Sua liderança inspira seus aliados. Você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado.

NEX 40% - Estrategista. Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PE por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Intelecto). No próximo turno dos aliados afetados, eles ganham uma ação de movimento adicional.

NEX 65% - Brecha na Guarda. Uma vez por rodada, quando um aliado causar dano em um inimigo que esteja em seu alcance curto, você pode gastar uma reação e 2 PE para que você ou outro aliado em alcance curto faça um ataque adicional contra o mesmo inimigo. Além disso, o alcance de inspirar confiança e estrategista aumenta para médio.

NEX 99% - Oficial Comandante. Você pode gastar uma ação padrão e 5 PE para que cada aliado que você possa ver em alcance médio receba uma ação padrão adicional no próximo turno dele.

Guerreiro

Você treinou sua musculatura e movimentos a ponto de transformar seu corpo em uma verdadeira arma. Com golpes corpo a corpo tão poderosos quanto uma bala, você enfrenta inimigos sem medo.

NEX 10% - Técnica Letal. Você recebe um aumento de +2 na margem de ameaça com todos os seus ataques corpo a corpo.

NEX 40% - Revidar. Sempre que bloquear um ataque, você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo no inimigo que o atacou.

NEX 65% - Força Opressora. Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PE para realizar uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo do ataque como ação livre. Se escolher empurrar, recebe um bônus de +5 para cada 10 pontos de dano que causou no alvo. Se escolher derrubar e vencer no teste oposto, você pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional contra o alvo caído.

NEX 99% - Potência Máxima. Quando usa seu Ataque Especial com armas corpo a corpo, todos os bônus numéricos são dobrados. Por exemplo, se usar 5 PE para receber +5 no ataque e +15 no dano, você recebe +10 no ataque e +30 no dano.

Operações Especiais

Você é um combatente eficaz. Suas ações são calculadas e otimizadas, sempre antevendo os movimentos inimigos e se posicionando da maneira mais inteligente no campo de batalha.

NEX 10% - Iniciativa Aprimorada. Você recebe +5 em Iniciativa e uma ação de movimento adicional na primeira rodada.

NEX 40% - Ataque Extra. Uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque adicional.

NEX 65% - Surto de Adrenalina. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PE para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

NEX 99% - Sempre Alerta. Você recebe uma ação padrão adicional no início de cada cena de combate.

Tropa de Choque

Você é duro na queda. Treinou seu corpo para resistir a traumas físicos, tornando-o praticamente inquebrável, e por isso não teme se colocar entre seus aliados e o perigo.

NEX 10% - Casca Grossa. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX e, quando faz um bloqueio, soma seu Vigor na resistência a dano recebida.

NEX 40% - Cai Dentro. Sempre que um oponente em alcance curto ataca um de seus aliados, você pode gastar uma reação e 1 PE para fazer com que esse oponente faça um teste de Vontade (DT Vig). Se falhar, o oponente deve atacar você em vez de seu aliado. Este poder só funciona se você puder ser efetivamente atacado e estiver no alcance do ataque (por exemplo, adjacente a um oponente atacando em corpo a corpo ou dentro do alcance de uma arma de ataque à distância). Um oponente que passe no teste de Vontade não pode ser afetado por seu poder Cai Dentro até o final da cena.

NEX 65% - Duro de Matar. Ao sofrer dano não paranormal, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade. Em NEX 85%, você pode usar esta habilidade para reduzir dano paranormal.

NEX 99% - Inquebrável. Enquanto estiver machucado, você recebe +5 na Defesa e resistência a dano 5. Enquanto estiver morrendo, em vez do normal, você não fica indefeso e ainda pode realizar ações. Você ainda segue as regras de morte normalmente.

ESPECIALISTA

Um agente que confia mais em esperteza do que em força bruta. Um especialista se vale de conhecimento técnico, raciocínio rápido ou mesmo lábia para resolver mistérios e enfrentar o paranormal.

Cientistas, inventores, pesquisadores e técnicos de vários tipos são exemplos de especialistas, que são tão variados quanto as áreas do conhecimento e da tecnologia. Alguns ainda preferem estudar engenharia social e se tornam excelentes espiões infiltrados, ou mesmo estudam técnicas especiais de combate como artes marciais e tiro a distância, aliando conhecimento técnico e habilidade.

O que une todos os especialistas é sua incrível capacidade de aprender e improvisar usando seu intelecto e conhecimento avançado, que pode tirar o grupo todo dos mais diversos tipos de enrascadas.

Especialistas Famosos: Aaron, Arthur Cervero, Rubens Naluti, Elizabeth Webber, Samuel Norte, Chizue Akechi.

HABILIDADES DE ESPECIALISTA

Eclético. Quando faz um teste de uma perícia, você pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nesta perícia.

Perito. Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 2 PE para somar +1d6 no resultado do teste. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para aumentar o dado de bônus (veja a **Tabela 1.4**). Por exemplo, em NEX 55%, pode gastar 4 PE para receber +1d10 no teste.

Habilidade de Trilha. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de especialista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 30 e 31.

Poder de Especialista. Em NEX 15%, você recebe um poder de especialista à sua escolha. Você recebe um novo poder de especialista em NEX 30% e a cada 15% de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- ***Artista Marcial.*** Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano, podem causar dano letal e contam como armas ágeis. Em NEX 35%, o dano aumenta para 1d8 e, em NEX 70%, para 1d10.
- ***Balística Avançada.*** Você recebe proficiência com armas táticas de fogo e +2 em rolagens de dano com armas de fogo.
- ***Conhecimento Aplicado.*** Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), você pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Int. *Pré-requisito:* Int 2.
- ***Hacker.*** Você recebe +5 em testes de Tecnologia para invadir sistemas e diminui o tempo necessário para hackear qualquer sistema para uma ação completa. *Pré-requisito:* treinado em Tecnologia.
- ***Mãos Rápidas.*** Ao fazer um teste de Crime, você pode pagar 1 PE para fazê-lo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Agi 3, treinado em Crime.
- ***Mochila de Utilidades.*** Um item a sua escolha (exceto armas) conta como uma categoria abaixo e ocupa 1 espaço a menos.
- ***Movimento Tático.*** Você pode gastar 1 PE para ignorar a penalidade em deslocamento por terreno difícil e por escalar até o final do turno. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.
- ***Na Trilha Certa.*** Sempre que tiver sucesso em um teste para procurar pistas, você pode gastar 1 PE para receber +d20 no próximo teste. Os custos e os bônus são cumulativos (se passar num segundo teste, pode pagar 2 PE para receber um total de +2d20 no próximo teste, e assim por diante).
- ***Nerd.*** Você é um repositório de conhecimento útil (e inútil). Uma vez por cena, pode gastar 2 PE para fazer um teste de Atualidades (DT 20). Se passar, recebe uma informação útil para essa cena (se for uma investigação, uma dica para uma pista; se for um combate, uma fraqueza de um inimigo, e assim por diante). A fonte da informação pode ser desde um livro antigo que você leu na biblioteca até um episódio de sua série de ficção favorita.
- ***Ninja Urbano.*** Você recebe proficiência com armas táticas de ataque corpo a corpo e de disparo

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS 16+VIGOR
A cada novo nível de exposição 3 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 3+PRESENÇA
A cada novo nível de exposição 3 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL 16
A cada novo nível de exposição 4 SAN

PERÍCIAS TREINADAS
Uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 7 + Intelecto.

PROFICIÊNCIAS
Armas simples e proteções leves.

TABELA 1.4: O ESPECIALISTA

NEX	Habilidades
5%	Eclético, perito (2 PE, +1d6)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de especialista
20%	Aumento de atributo
25%	Perito (3 PE, +1d8)
30%	Poder de especialista
35%	Grau de treinamento
40%	Engenhosidade (veterano), habilidade de trilha
45%	Poder de especialista
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Perito (4 PE, +1d10)
60%	Poder de especialista
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Engenhosidade (expert), poder de especialista
80%	Aumento de atributo
85%	Perito (5 PE, +1d12)
90%	Poder de especialista
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

(exceto de fogo) e +2 em rolagens de dano com armas de corpo a corpo e de disparo.

- ***Pensamento Ágil.*** Uma vez por rodada, durante uma cena de investigação, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de procurar pistas adicional.
- ***Perito em Explosivos.*** Você soma seu Intelecto na DT para resistir aos seus explosivos e pode excluir dos efeitos da explosão um número de alvos igual ao seu valor de Intelecto.
- ***Primeira Impressão.*** Você recebe +20 no primeiro teste de Diplomacia, Enganação, Intimidação ou Intuição que fizer em uma cena.
- ***Transcender.*** Escolha um poder paranormal (veja a página 114). Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ***Treinamento em Perícia.*** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

Aumento de Atributo. Em NEX 20%, e novamente em NEX 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 5 desta forma.

Grau de Treinamento. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 5 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

Engenhosidade. Em NEX 40%, quando usa sua habilidade Eclético, você pode gastar 2 PE adicionais para receber os benefícios de ser veterano na perícia. Em NEX 75%, pode gastar 4 PE adicionais para receber os benefícios de ser expert na perícia.

Versatilidade. Em NEX 50%, escolha entre receber um poder de especialista ou o primeiro poder de uma trilha de especialista que não a sua.

TRILHAS DE ESPECIALISTA

Atirador de Elite

Um tiro, uma morte. Ao contrário dos combatentes, você é perito em neutralizar ameaças de longe, terminando uma briga antes mesmo que ela comece. Você trata sua arma como uma ferramenta de precisão, sendo capaz de executar façanhas incríveis.

NEX 10% - Mira de Elite. Você recebe proficiência com armas de fogo que usam balas longas e soma seu Intelecto em rolagens de dano com essas armas.

NEX 40% - Disparo Letal. Quando faz a ação mirar você pode gastar 1 PE para aumentar em +2 a margem de ameaça do próximo ataque que fizer até o final de seu próximo turno.

NEX 65% - Disparo Impactante. Se estiver usando uma arma de fogo com calibre grosso você pode gastar 2 PE para fazer as manobras derrubar, desarmar, empurrar ou quebrar usando um ataque à distância.

NEX 99% - Atirar para Matar. Quando faz um acerto crítico com uma arma de fogo, você causa dano máximo, sem precisar rolar dados.

Infiltrador

Você é um perito em infiltração e sabe neutralizar alvos desprevenidos sem causar alarde. Combinando talento acrobático, destreza manual e conhecimento técnico você é capaz de superar qualquer barreira de defesa, mesmo quando a missão parece impossível.

NEX 10% - Ataque Furtivo. Você sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que você esteja flanqueando, você pode gastar 1 PE para causar +1d6 pontos de dano do mesmo tipo da arma. Em NEX 40% o dano adicional aumenta para +2d6, em NEX 65% aumenta para +3d6 e em NEX 99% aumenta para +4d6.

NEX 40% - Gatuno. Você recebe +5 em Atletismo e Crime e pode percorrer seu deslocamento normal quando se esconder sem penalidade (veja a perícia Furtividade).

NEX 65% - Assassinar. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para analisar um alvo em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ele tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. Além disso, se sofrer dano de seu ataque, o alvo fica inconsciente ou morrendo, à sua escolha (Fortitude DT Agi evita).

NEX 99% - Sombra Fugaz. Quando faz um teste de Furtividade após atacar ou fazer outra ação chamativa, você pode gastar 3 PE para não sofrer a penalidade de –20 no teste.

Médico de Campo

Você é treinado em técnicas de primeiros socorros e tratamento de emergência, o que torna você um membro valioso para qualquer grupo de agentes. Ao contrário dos profissionais de saúde convencionais, você está acostumado com o campo de batalha e sabe tomar decisões rápidas no meio do caos.

Especial: para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Medicina. Para usar as habilidades desta trilha, você precisa possuir um kit de medicina.

NEX 10% - Paramédico. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para curar 2d10 pontos de vida de si mesmo ou de um aliado adjacente. Você pode curar +1d10 PV respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%, gastando +1 PE por dado adicional de cura.

NEX 40% - Equipe de Trauma. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente.

NEX 65% - Resgate. Uma vez por rodada, se estiver em alcance curto de um aliado machucado ou morrendo, você pode se aproximar do aliado com uma ação livre (desde que seja capaz de fazê-lo usando seu deslocamento normal). Além disso, sempre que curar PV ou remover condições do aliado, você e o aliado recebem +5 na Defesa até o início de seu próximo turno. Por fim, para você, o total de espaços ocupados por carregar um personagem é reduzido pela metade.

NEX 99% - Reanimação. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 10 PE para trazer de volta à vida um personagem que tenha morrido na mesma cena (exceto morte por dano massivo).

Negociador

Você é um diplomata habilidoso e consegue influenciar outras pessoas, seja por lábia ou intimidação. Sua capacidade de avaliar situações com rapidez e eficiência pode tirar o grupo de apuros que nem a mais poderosa das armas poderia resolver.

NEX 10% - Eloquência. Você pode usar uma ação completa e 1 PE por alvo em alcance curto para afetar outros personagens com sua fala. Faça um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação contra a Vontade dos alvos. Se você vencer, os alvos ficam fascinados enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de resistência e tem direito a um novo teste por rodada, sempre que você se concentrar. Um personagem que passar no teste fica imune a este efeito por um dia.

NEX 40% - Discurso Motivador. Você pode gastar uma ação padrão e 4 PE para inspirar seus aliados com suas palavras. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +20 em testes de perícia até o fim da cena. A partir de NEX 65%, você pode gastar 8 PE para fornecer um bônus total de +20+20.

NEX 65% - Eu Conheço um Cara. Uma vez por missão, você pode ativar sua rede de contatos para pedir um favor, como por exemplo trocar todo o equipamento do seu grupo (como se tivesse uma segunda fase de preparação de missão), conseguir um local de descanso ou mesmo ser resgatado de uma cena. O mestre tem a palavra final de quando é possível usar essa habilidade e quais favores podem ser obtidos.

NEX 99% - Truque de Mestre. Acostumado a uma vida de fingimento e manipulação, você pode gastar 5 PE para simular o efeito de qualquer habilidade que você tenha visto um de seus aliados usar durante a cena. Você ignora os pré-requisitos da habilidade, mas ainda precisa pagar todos os seus custos, incluindo ações, PE e materiais, e ela usa os seus parâmetros de jogo, como se você estivesse usando a habilidade em questão.

Técnico

Sua principal habilidade é a manutenção e reparo do valioso equipamento que seu time carrega em missão. Seu conhecimento técnico também permite que improvise ferramentas com o que tiver à disposição e sabote os itens usados por seus inimigos.

NEX 10% - Inventário Otimizado. Você soma seu Intelecto à sua Força para calcular sua capacidade de carga. Por exemplo, se você tem Força 1 e Intelecto 3, seu inventário tem 20 espaços.

NEX 40% - Remendão. Você pode gastar uma ação completa e 1 PE para remover a condição quebrado de um equipamento adjacente até o final da cena. Além disso, qualquer equipamento geral tem sua categoria reduzida em I para você.

NEX 65% - Improvisar. Você pode improvisar equipamentos com materiais ao seu redor. Escolha um equipamento geral e gaste uma ação completa e 2 PE, mais 2 PE por categoria do item escolhido. Você cria uma versão funcional do equipamento, que segue suas regras de espaço e categoria como normal. Ao final da cena, seu equipamento improvisado se torna inútil.

NEX 99% - Preparado para Tudo. Você sempre tem o que precisa para qualquer situação. Sempre que precisar de um item qualquer (exceto armas), pode gastar uma ação de movimento e 3 PE por categoria do item para lembrar que colocou ele no fundo da bolsa! Depois de encontrado, o item segue normalmente as regras de inventário.

OCULTISTA

O Outro Lado é misterioso, perigoso e, de certa forma, cativante. Muitos estudiosos das entidades se perdem em seus reinos obscuros em busca de poder, mas existem aqueles que visam compreender e dominar os mistérios paranormais para usá-los para combater o próprio Outro Lado. Esse tipo de agente não é apenas um conhecedor do oculto, como também possui talento para se conectar com elementos paranormais.

Ao contrário da crendice popular, ocultistas não são intrinsecamente malignos. Seria como dizer que o cientista que inventou a pólvora é culpado pelo assassino que disparou o revólver. Para a Ordem, o paranormal é uma força que pode ser usada para os mais diversos propósitos, de acordo com a intenção de seu usuário.

Ocultistas aplicam seu conhecimento acadêmico e suas capacidades de conjuração de rituais em missões para investigar e combater o paranormal em todas as suas formas, principalmente quando munição convencional não é o suficiente para lidar com a tarefa.

Ocultistas Famosos: Agatha Volkomenn, Dante, Arnaldo Fritz, Marc Menet, Kian.

HABILIDADES DE OCULTISTA

Escolhido pelo Outro Lado. Você teve uma experiência paranormal e foi marcado pelo Outro Lado, absorvendo o conhecimento e poder necessários para realizar rituais. Você pode lançar rituais de 1º círculo. À medida que aumenta seu NEX, pode lançar rituais de círculos maiores (2º círculo em NEX 25%, 3º círculo em NEX 55% e 4º círculo em NEX 85%). Você começa com três rituais de 1º círculo. Sempre que avança de NEX, aprende um ritual de qualquer círculo que possa lançar. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos. Veja o **Capítulo 5** para as regras de rituais.

Habilidade de Trilha. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de ocultista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 34 e 35.

Poder de Ocultista. Em NEX 15%, você recebe um poder de ocultista à sua escolha. Você recebe um novo poder de ocultista em NEX 30% e a cada 15% de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- ***Camuflar Ocultismo.*** Você pode gastar uma ação livre para esconder símbolos e sigilos que estejam desenhados ou gravados em objetos ou em sua pele, tornando-os invisíveis para outras pessoas além de você mesmo. Além disso, quando lança um ritual, pode gastar +2 PE para lançá-lo sem usar componentes ritualísticos e sem gesticular (o que permite conjurar um ritual com as mãos presas), usando apenas concentração. Outros seres só perceberão que você lançou um ritual se passarem num teste de Ocultismo (DT 25).
- ***Criar Selo.*** Você sabe fabricar selos paranormais de rituais que conheça (veja a página 151). Fabricar um selo gasta uma ação de interlúdio e um número de PE iguais ao custo de conjurar o ritual. Você pode ter um número máximo de selos criados ao mesmo tempo igual à sua Presença.
- ***Envolto em Mistério.*** Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Ocultismo.
- ***Especialista em Elemento.*** Escolha um elemento. A DT para resistir aos seus rituais desse elemento aumenta em +2.
- ***Ferramentas Paranormais.*** Você reduz a categoria de um item paranormal em I e pode ativar itens paranormais sem pagar seu custo em PE.
- ***Fluxo de Poder.*** Você pode manter dois efeitos sustentados de rituais ativos ao mesmo tempo com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* NEX 60%.

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS 12+VIGOR
A cada novo nível de exposição 2 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 4+PRESENÇA
A cada novo nível de exposição 4 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL 20
A cada novo nível de exposição 5 SAN

PERÍCIAS TREINADAS
Ocultismo e Vontade, mais uma quantidade de perícias a sua escolha igual a 3 + Intelecto.

PROFICIÊNCIAS
Armas simples.

TABELA 1.5: O OCULTISTA

NEX	Habilidades
5%	Escolhido pelo Outro Lado (1º círculo)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de ocultista
20%	Aumento de atributo
25%	Escolhido pelo Outro Lado (2º círculo)
30%	Poder de ocultista
35%	Grau de treinamento
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de ocultista
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Escolhido pelo Outro Lado (3º círculo)
60%	Poder de ocultista
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Poder de ocultista
80%	Aumento de atributo
85%	Escolhido pelo Outro Lado (4º círculo)
90%	Poder de ocultista
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

- ***Guiado pelo Paranormal.*** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional.
- ***Identificação Paranormal.*** Você recebe +10 em testes de Ocultismo para identificar criaturas, objetos ou rituais.
- ***Improvisar Componentes.*** Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Investigação (DT 15). Se passar, encontra objetos que podem servir como componentes ritualísticos de um elemento à sua escolha. O mestre define se é possível usar esse poder na cena atual.
- ***Intuição Paranormal.*** Sempre que usa a ação facilitar investigação, você soma seu Intelecto ou Presença no teste (à sua escolha).
- ***Mestre em Elemento.*** Escolha um elemento. O custo para lançar rituais desse elemento diminui em –1 PE. *Pré-requisitos:* Especialista em Elemento no elemento escolhido, NEX 45%.
- ***Ritual Potente.*** Você soma seu Intelecto nas rolagens de dano ou nos efeitos de cura de seus rituais. *Pré-requisito:* Int 2.
- ***Ritual Predileto.*** Escolha um ritual que você conhece. Você reduz em –1 PE o custo do ritual. Essa redução se acumula com reduções fornecidas por outras fontes.
- ***Tatuagem Ritualística.*** Símbolos marcados em sua pele reduzem em –1 PE o custo de rituais de alcance pessoal que têm você como alvo.
- ***Transcender.*** Escolha um poder paranormal (veja a página 114). Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ***Treinamento em Perícia.*** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

Aumento de Atributo. Em NEX 20%, e novamente em NEX 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 5 desta forma.

Grau de Treinamento. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 3 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

Versatilidade. Em NEX 50%, escolha entre receber um poder de ocultista ou o primeiro poder de uma trilha de ocultista que não a sua.

TRILHAS DE OCULTISTA

Conduíte

Você domina os aspectos fundamentais da conjuração de rituais e é capaz de aumentar o alcance e velocidade de suas conjurações. Conforme sua conexão com as entidades paranormais aumenta você se torna capaz de interferir com os rituais de outros ocultistas.

NEX 10% - Ampliar Ritual. Quando lança um ritual, você pode gastar +2 PE para aumentar seu alcance em um passo (de curto para médio, de médio para longo ou de longo para extremo) ou dobrar sua área de efeito.

NEX 40% - Acelerar Ritual. Uma vez por rodada, você pode aumentar o custo de um ritual em 4 PE para conjurá-lo como uma ação livre.

NEX 65% - Anular Ritual. Quando for alvo de um ritual, você pode gastar uma quantidade de PE igual ao custo pago por esse ritual e fazer um teste oposto de Ocultismo contra o conjurador. Se vencer, você anula o ritual, cancelando todos os seus efeitos.

NEX 99% - Canalizar o Medo. Você aprende o ritual *Canalizar o Medo*.

Flagelador

Dor é um poderoso catalisador paranormal e você aprendeu a transformá-la em poder para seus rituais. Quando se torna especialmente poderoso, consegue usar a dor e o sofrimento de seus inimigos como instrumento de seus rituais ocultistas.

NEX 10% - Poder do Flagelo. Ao conjurar um ritual, você pode gastar seus próprios pontos de vida para pagar o custo em pontos de esforço, à taxa de 2 PV por PE pago. Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso.

NEX 40% - Abraçar a Dor. Sempre que sofrer dano não paranormal, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade.

NEX 65% - Absorver Agonia. Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV com um ritual, você

recebe uma quantidade de PE temporários igual ao círculo do ritual utilizado. Por exemplo, se ativar esse poder com um ritual de 2º círculo, receberá 2 PE.

NEX 99% - Medo Tangível. Você aprende o ritual *Medo Tangível*.

Graduado

Você foca seus estudos em se tornar um conjurador versátil e poderoso, conhecendo mais rituais que os outros ocultistas e sendo capaz de torná-los mais difíceis de serem resistidos. Seu objetivo é desvendar e dominar os segredos do Outro Lado, custe o que custar.

NEX 10% - Saber Ampliado. Você aprende um ritual de 1º círculo. Toda vez que ganha acesso a um novo círculo, aprende um ritual adicional daquele círculo. Esses rituais não contam no seu limite de rituais.

NEX 40% - Grimório Ritualístico. Você cria um grimório especial, que armazena rituais que sua mente não seria capaz de guardar. Você aprende uma quantidade de rituais de 1º ou 2º círculos igual ao seu Intelecto. Quando ganha acesso a um novo círculo, pode incluir um novo ritual desse círculo em seu grimório. Esses rituais não contam em seu limite de rituais conhecidos. Para conjurar um ritual armazenado em seu grimório, você precisa antes empunhar o grimório e gastar uma ação completa o folheando para relembrar o ritual. O grimório ocupa 1 espaço em seu inventário. Se perdê-lo, você pode replicá-lo com duas ações de interlúdio.

NEX 65% - Rituais Eficientes. A DT para resistir a todos os seus rituais aumenta em +5.

NEX 99% - Conhecendo o Medo. Você aprende o ritual *Conhecendo o Medo.*

Intuitivo

Assim como combatentes treinam seus corpos para resistir a traumas físicos, você preparou sua mente para resistir aos efeitos do Outro Lado. Seu foco e força de vontade fazem com que você expanda os limites de suas capacidades paranormais.

NEX 10% - Mente Sã. Você compreende melhor as entidades do Outro Lado, e passa a ser menos abalado por seus efeitos. Você recebe resistência paranormal +5 (+5 em testes de resistência contra efeitos paranormais).

NEX 40% - Presença Poderosa. Sua resiliência mental faz com que você possa extrair mais do Outro Lado. Você adiciona sua Presença ao seu limite de PE por turno, mas apenas para conjurar rituais (não para DT).

NEX 65% - Inabalável. Você recebe resistência a dano mental e paranormal 10. Além disso, quando é alvo de um efeito paranormal que permite um teste de Vontade para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar.

NEX 99% - Presença do Medo. Você aprende o ritual *Presença do Medo*.

Lâmina Paranormal

Alguns ocultistas preferem ficar fechados em suas bibliotecas estudando livros e rituais. Outros preferem investigar fenômenos paranormais em sua fonte. Já você, prefere usar o paranormal como uma arma. Você aprendeu e dominou técnicas de luta mesclando suas habilidades de conjuração com suas capacidades de combate.

NEX 10% - Lâmina Maldita. Você aprende o ritual *Amaldiçoar Arma*. Se já o conhece, seu custo é reduzido em –1 PE. Além disso, quando conjura esse ritual, você pode usar Ocultismo, em vez de Luta ou Pontaria, para testes de ataque com a arma amaldiçoada.

NEX 40% - Gladiador Paranormal. Sempre que acerta um ataque corpo a corpo em um inimigo, você recebe 2 PE temporários. Você pode ganhar um máximo de PE temporários por cena igual ao seu limite de PE. PE temporários desaparecem no final da cena.

NEX 65% - Conjuração Marcial. Uma vez por rodada, quando você lança um ritual com execução de uma ação padrão, pode gastar 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre.

NEX 99% - Lâmina do Medo. Você aprende o ritual *Lâmina do Medo*.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Pontos de Vida • PV

Uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria uma pessoa comum será "apenas um arranhão" para um combatente embrutecido ou um especialista esquivo. Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se for reduzido a 0 pontos de vida, você cai inconsciente e morrendo (veja a página 88). Seus PV são definidos pela sua classe e seu Vigor.

Pontos de Esforço • PE

Uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar. Você não sofre penalidades por ficar com 0 ponto de esforço, mas não pode ativar habilidades com custo em PE. Seus PE são definidos pela sua classe e sua Presença.

Sanidade • SAN

Uma medida de sua saúde e resiliência mental. Eles indicam a quantidade de exposição ao assustador e paranormal que você consegue suportar antes de enlouquecer. Sua SAN é definida pela sua classe.

Recuperando PV, PE e SAN

Durante uma ação de interlúdio (veja o **Capítulo 4**), você pode usar as ações dormir e relaxar para recuperar pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade.

Certas habilidades, itens e rituais também recuperam PV, PE ou SAN. Você nunca pode recuperar mais pontos do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

Pontos Temporários. Certos efeitos fornecem pontos temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim da cena.

Ataques

Anote as estatísticas das armas que possui no campo Ataques de sua ficha. *Teste de ataque* é seu bônus de Luta (para ataques corpo a corpo) ou Pontaria (para ataques à distância), mais quaisquer outros bônus que você possua (por habilidades, modificações no item...). As demais estatísticas — dano, crítico, alcance — são definidas pela arma (veja o **Capítulo 3**).

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual a 10 + sua Agilidade + modificadores por habilidades, equipamentos e condições. Quando você ataca um inimigo, a DT do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no **Capítulo 4**).

Deslocamento

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros (6 quadrados no mapa), mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

DESCRIÇÃO

Até aqui, você definiu as características mecânicas de sua ficha — mas um bom personagem é mais do que apenas números. Agora, vamos trabalhar na descrição de seu agente, definindo aspectos como nome, gênero e idade. Esses aspectos não possuem efeito em regras, mas deixam o jogo mais envolvente e divertido.

Para cada aspecto, fornecemos algumas dicas, mas fique à vontade para decidi-los como achar melhor. Você pode inventar algo ou se basear em um personagem existente. Também não se preocupe em deixar alguns aspectos pouco detalhados, pois você pode desenvolver seu personagem ao longo do jogo. Para dicas mais profundas, veja o **Capítulo 4**.

Nome

Escolha um nome para seu personagem. Não há regras aqui, apenas evite nomes ridículos ou difíceis. Pode parecer engraçado no início, mas no longo prazo você vai se divertir mais com um nome "sério".

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês! Apenas lembre-se de usar nomes coerentes com a nacionalidade de seu personagem. Se a história se passar no Brasil, evite nomes como "John" e "Jack"!

Gênero

Escolha o gênero do seu agente. Naturalmente, você não está restrito a personagens cisgênero ou binários.

Idade

Não há idade certa para ser recrutado pela Ordem. Determine a idade de seu agente de acordo com sua origem ou role 2d6+15 anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

Aparência

Escreva a descrição física do seu personagem. Você pode fazer isso listando traços, como altura, peso e cor de pele, mas isso não é muito evocativo. Uma opção melhor é pensar em uma frase que o descreva a partir de seus traços marcantes.

Para fazer esse tipo de descrição, comece visualizando o personagem em sua mente. O que se destaca nele? No que alguém repararia ao vê-lo? Podem ser traços físicos, como cabelos compridos, braços musculosos ou tatuagens, ou comportamentais, como expressão, postura ou trejeitos. Um bom truque para criar boas descrições é usar metáforas. Um combatente com "físico de halterofilista" é mais interessante do que um combatente "muito forte".

Se estiver sem inspiração, pense em seus atributos, origem e classe. Um agente com Força elevada, por exemplo, pode ser musculoso, enquanto um com Presença baixa talvez seja inseguro. Já sua origem e classe podem influenciar sua postura e vestuário.

Personalidade

Após definir como seu agente é por fora, é hora de decidir como ele é por dentro. Algumas pessoas gostam de jogar com personagens que pensam e agem como elas mesmas. Não há nada de errado com isso, mas também é divertido inventar para seu agente uma personalidade diferente da sua, e ao longo do jogo se esforçar para agir como *ele* agiria, e não você.

Um jeito simples de elaborar uma personalidade é pensar em três traços marcantes, com um deles oposto ou com algum conflito em relação aos outros dois. Por exemplo, um combatente pode ser corajoso e decidido, mas tímido. Um especialista pode ser esperto e engraçado, mas ingênuo. E um ocultista pode ser arrogante e sarcástico, mas carente.

Novamente, você pode se basear em seus atributos, origem e classe. Presença alta pode indicar alguém expansivo ou falante, enquanto Vigor baixo talvez signifique uma pessoa preguiçosa. Um personagem com a origem acadêmico pode falar como um professor, sempre explicando as coisas, enquanto um militar pode ser curto e grosso.

Histórico

Elabore sua vida até aqui. Sua origem é o ponto de partida, mas você pode detalhar mais. Pense na sua infância e na sua relação com a sua família (ou com quem quer que o tenha criado); se acredita no paranormal ou se já teve algum contato com ele; e, caso já seja um agente da Ordem, em como foi recrutado. Pense em pelo menos um evento bom e um evento ruim em seu passado — isso irá ajudá-lo na interpretação.

Objetivo

Por fim, pense em um objetivo para seu personagem. Por que ele faz parte da Ordem? Porque luta contra o Outro Lado? Talvez ele apenas queira proteger os inocentes, mas talvez seja algo pessoal — um parente foi morto e ele está em busca de vingança contra a entidade responsável? Muitos membros da Ordem não se preocupam com suas vidas civis, mas você pode ser exceção. Pode estar em busca de uma história para transformar em livro ou filme ou simplesmente querer uma aposentadoria tranquila após cumprir determinado número de missões.

EXEMPLOS DE DESCRIÇÃO FÍSICA

Dante tem a pele pálida, longos cabelos dourados de um tom quase branco e está sempre de olhos fechados, devido a sua condição de cegueira.

Apesar do porte atlético e mais de 1,80m de altura, Carina tem feições juvenis, realçadas pela mecha colorida em seu cabelo castanho liso.

CAPÍTULO 2
PERÍCIAS

Perícias são as habilidades mundanas do personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Ao criar seu personagem, você recebe duas perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais competente), determinadas por sua origem, mais um número de perícias treinadas à sua escolha determinado por sua classe e Intelecto.

Mais tarde, você poderá ganhar novas perícias com o poder Treinamento em Perícia ou aumentando seu Intelecto (exceto aumentos temporários).

USANDO PERÍCIAS

A descrição de cada perícia explica o que você pode fazer com ela, junto com exemplos de usos e suas respectivas regras. Testes de perícia seguem a mecânica básica de testes, explicada na **INTRODUÇÃO** e repetida a seguir:

1. O JOGADOR diz o que quer fazer. Por exemplo, "quero escalar esse portão".
2. O MESTRE anuncia qual perícia deve ser usada, de acordo com que o personagem está fazendo. No exemplo acima, escalar é um uso de Atletismo, então essa seria a perícia para esse teste. Em seguida, escolhe uma DT (dificuldade de teste) apropriada para o teste.
3. O JOGADOR pega um dado de vinte faces (d20) por ponto que possui no *atributo-base* da perícia (veja a seguir). Se possuir dados extras por habilidades, deve somá-los aos d20 definidos pelo atributo. Então, rola todos os d20 e escolhe o resultado mais *alto* (caso o atributo-base seja 0, em vez disso ele rola 2d20 e escolhe o mais *baixo*).
4. O JOGADOR soma seu *bônus de perícia* (veja a seguir) ao resultado do d20 mais alto e anuncia o resultado.
5. O MESTRE compara o resultado anunciado com a DT. Se for igual ou maior, o personagem passa no teste. Caso contrário, falha.

TESTE DE PERÍCIA
ROLE 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA, ESCOLHA O MELHOR E SOME SEU BÔNUS DE PERÍCIA

EXEMPLO

Os agentes precisam passar por um portão que bloqueia o caminho para uma mansão amaldiçoada. Mauro decide escalar, segurando as barras do portão e passando por cima dele.

O mestre determina que isso é um teste de Atletismo. Como o portão é alto, o mestre decide que a DT é 15, mas não revela o número aos jogadores.

Atletismo tem como atributo-chave Força. Mauro possui Força 3, então rola 3d20. Os resultados são 5, 11 e 12.

Mauro é treinado em Atletismo, possuindo um bônus de +5 nesta perícia. Somando seu bônus ao maior resultado dos d20 (12), chega em um resultado total de 17, que anuncia ao mestre.

O resultado ultrapassa a DT 15, portanto é um sucesso. O mestre narra como Mauro consegue escalar o portão e chegar ao outro lado.

Para outro exemplo de teste, veja a Introdução.

ATRIBUTO-BASE

O atributo normalmente usado com a perícia. Por exemplo, Ciências envolve raciocínio e estudo, por isso seu atributo-base é Intelecto. Já Diplomacia envolve lábia e capacidade de argumentação, por isso seu atributo-base é Presença. Quando faz um teste de perícia, você rola uma quantidade de d20 igual ao seu valor no atributo-base dela e escolhe o resultado mais alto. Por exemplo, se faz um teste de Ciências e possui Intelecto 4, rola 4d20 e escolhe o melhor.

Escolha do Mestre. A critério do mestre, alguns testes de perícias podem usar outros atributos que não o atributo-base. Por exemplo, o mestre pode definir que um teste de Diplomacia para convencer um delegado a soltar um agente preso depende mais do conhecimento de legislação do que de lábia, determinando assim que o atributo usado nesse teste seja Intelecto, e não Presença.

BÔNUS DE PERÍCIA

Um valor que mede sua competência com a perícia. Quando faz um teste, você soma seu bônus com a perícia usada ao maior resultado entre os dados rolados. Seu bônus em cada perícia é determinado pelo seu grau de treinamento com ela:

Grau de Treinamento	Bônus de Perícia
Destreinado	0
Treinado	+5
Veterano	+10
Expert	+15

Testes e Treinamento

Algumas perícias só podem ser usadas se você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Pilotagem, não tem o conhecimento necessário para conduzir um veículo, independente de seu valor de Agilidade. Quando a palavra "treinada" aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela.

Além disso, algumas perícias possuem usos específicos que exigem um grau de treinamento (que pode ser treinado, veterano ou expert).

Penalidade de Carga

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra "carga" aparece após o nome da perícia, você aplica sua penalidade de carga total ao teste da perícia. Veja o **Capítulo 3** para mais detalhes.

Kit de Perícia

Algumas perícias ou usos de perícias exigem ferramentas, chamadas "kits de perícias". Se isso for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre –5 no teste.

Descrição das Perícias

Acrobacia (Agi) — Carga

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

Amortecer Queda (Veterano, DT 15). Quando cai, você pode gastar uma reação e fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a DT. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

Equilíbrio. Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, cai. A DT é 10 para piso escorregadio, 15 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer –d20 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, cai.

Escapar. Você pode escapar de amarras. A DT é igual ao resultado do teste de Agilidade de quem o amarrou +10, se você estiver preso por cordas, ou 30, se você estiver preso por algemas. Este uso gasta uma ação completa.

Levantar-se Rapidamente (Treinado, DT 20). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia para ficar de pé. Você precisa ter uma ação de movimento disponível. Se passar no teste, se levanta como uma ação livre. Se falhar, gasta sua ação de movimento, mas continua caído.

Passar por Espaço Apertado (Treinado, DT 25). Você pode se espremer por lugares estreitos, por onde apenas sua cabeça normalmente passaria. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

Passar por Inimigo. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Tabela 2.1: Perícias

Perícia	Atributo-base	Somente Treinada?	Carga	Kit
Acrobacia	Agi	—	Sim	—
Adestramento	Pre	Sim	—	—
Artes	Pre	Sim	—	—
Atletismo	For	—	—	—
Atualidades	Int	—	—	—
Ciências	Int	Sim	—	—
Crime	Agi	Sim	Sim	Sim
Diplomacia	Pre	—	—	—
Enganação	Pre	—	—	Sim
Fortitude	Vig	—	—	—
Furtividade	Agi	—	Sim	—
Iniciativa	Agi	—	—	—
Intimidação	Pre	—	—	—
Intuição	Pre	—	—	—
Investigação	Int	—	—	—
Luta	For	—	—	—
Medicina	Int	—	—	Sim
Ocultismo	Int	Sim	—	—
Percepção	Pre	—	—	—
Pilotagem	Agi	Sim	—	—
Pontaria	Agi	—	—	—
Profissão	Int	Sim	—	—
Reflexos	Agi	—	—	—
Religião	Pre	Sim	—	—
Sobrevivência	Int	—	—	—
Tática	Int	Sim	—	—
Tecnologia	Int	Sim	—	Sim
Vontade	Pre	—	—	—

ADESTRAMENTO (PRE) TREINADA

Você sabe lidar com animais.

Acalmar Animal (DT 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um touro furioso ou convencer um cão de guarda a não atacá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

Cavalgar. Você pode andar a cavalo. Montar exige uma ação de movimento, mas você pode montar como uma ação livre com um teste de Adestramento contra DT 20 (porém, se falhar por 5 ou mais, cai no chão).

Andar em terreno plano não exige testes, mas passar por obstáculos ou andar em terreno acidentado, sim. A DT é 15 para obstáculos pequenos ou terreno ruim (estrada esburacada) e 20 para obstáculos grandes ou terreno muito ruim (floresta à noite). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Cavalgar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Se estiver a cavalo, você pode galopar. Gaste uma ação completa e faça um teste de Adestramento. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao seu deslocamento (modificado pela montaria) mais o resultado do teste. Você só pode galopar em linha reta e não pode galopar em terreno difícil.

Manejar Animal (DT 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado. Isso permite usar Adestramento como Pilotagem para veículos de tração animal, como carroças. Este uso gasta uma ação de movimento.

ARTES (PRE) TREINADA

Você sabe se expressar com diversas formas de arte, como música, dança, escrita, pintura, atuação e outras.

Impressionar. Faça um teste de Artes oposto pelo teste de Vontade de quem você está tentando impressionar. Se você passar, recebe +2 em testes de perícia baseadas em Presença contra essa pessoa na mesma cena. Se falhar, sofre –2 nesses testes, e não pode tentar de novo na mesma cena. Se estiver tentando impressionar mais de uma pessoa, o mestre faz apenas um teste pela plateia toda, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (música ou dança) até algumas horas (apresentação de teatro).

ATLETISMO (FOR)

Você pode realizar façanhas atléticas.

Corrida. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao seu deslocamento mais o resultado do teste. Por exemplo, se você tem deslocamento 9m (6 quadrados) e tira 15 no teste, avança 21 quadrados. Você só pode correr em linha reta e não pode correr em terreno difícil. Você pode correr por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

Escalar. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A DT é 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como um barranco com raízes), 15 para um portão ou árvore, 20 para um muro ou parede com reentrâncias e 25 para um muro ou parede liso (como um prédio). Você pode sofrer –20 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo; se falhar, você cai. Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a DT da superfície +5. Se passar, você segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

Natação. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A DT é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo. Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado de propósito), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida) e fica morrendo (veja o **Capítulo 4**). Você sofre penalidade de carga em testes de natação.

Saltar. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a DT é 5 por quadrado de 1,5m (DT 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a DT é 15 por quadrado de 1,5m (30 para 3m). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a DT aumenta em +5). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

ATUALIDADES (INT)

Você é um conhecedor de assuntos gerais, como política, esporte e entretenimento, e pode responder dúvidas relativas a esses assuntos. A DT é 15 para informações comuns, como o nome do autor de um livro, 20 para informações específicas, como a história do fundador de uma empresa, e 25 para informações quase desconhecidas, como uma lenda urbana já esquecida.

CIÊNCIAS (INT) TREINADA

Você estudou diversos campos científicos, como matemática, física, química e biologia, e pode responder dúvidas relativas a esses assuntos. Questões simples, como a composição química de uma substância conhecida, não exigem teste. Questões complexas, como detalhes sobre o funcionamento de um procedimento científico específico, exigem um teste contra DT 20. Por fim, questões envolvendo campos experimentais, como avaliar a capacidade de proteção de uma liga metálica recém-criada, exigem um teste contra DT 30.

CRIME (AGI) TREINADA | CARGA

Você sabe exercer atividades ilícitas.

Arrombar. Você abre uma fechadura trancada. A DT é 20 para fechaduras comuns (porta de um apartamento), 25 para fechaduras reforçadas (porta de uma loja) e 30 para fechaduras avançadas (cofre de um banco). Este uso gasta uma ação completa.

Furto (DT 20). Você pega um objeto de outra pessoa (ou planta um objeto nas posses dela). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Crime. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (DT igual ao resultado de seu teste de Crime). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

INTERPRETANDO A PERÍCIA CIÊNCIAS

Personagens treinados em Ciências conhecem diversas áreas acadêmicas. Entretanto, você pode escolher ser especializado em um campo específico. Isso não fará diferença mecânica na sua ficha, mas pode ajudá-lo a interpretar o personagem de forma mais única. Por exemplo, se você é um matemático, pode analisar uma cena do crime através de padrões estatísticos ou de repetições de números. Use sua especialização científica para criar um agente único!

Ocultar. Você esconde um objeto em você mesmo. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Crime oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Sabotar (Veterano). Você desabilita um dispositivo. Uma ação simples, como desativar um alarme, tem DT 20. Uma ação complexa, como sabotar uma pistola para que exploda quando disparada, tem DT 30. Se você falhar por 5 ou mais, algo sai errado (o alarme dispara, você acha que a arma está sabotada, mas na verdade ainda funciona...). Este uso gasta 1d4+1 ações completas. Você pode sofrer uma penalidade de –20 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa.

Os usos arrombar e sabotar exigem um kit. Sem ele, você sofre –5 no teste.

DIPLOMACIA (PRE)

Você convence pessoas com lábia e argumentação.

Acalmar (treinado, DT 20). Você estabiliza um personagem adjacente que esteja enlouquecendo, fazendo com que ele fique com Sanidade 1. A DT aumenta em +5 para cada vez que ele tiver sido acalmado na cena. Este uso gasta uma ação padrão.

Mudar Atitude. Você muda a categoria de atitude de um NPC em relação a você ou a outra pessoa (veja a página ao lado para a explicação das categorias de atitude). Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você passar, muda a atitude dele em uma categoria para cima ou para baixo, à sua escolha. Se passar por 10 ou mais, muda a atitude em até duas categorias. Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção oposta. Este uso gasta um minuto. Você pode sofrer –2020 no teste para fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo). Você só pode mudar a atitude de uma mesma pessoa uma vez por dia.

Persuasão (DT 20). Você convence uma pessoa a fazer alguma coisa, como responder a uma pergunta ou prestar um favor. Se essa coisa for custosa (como emprestar um carro) você sofre –5 em seu teste. Se for perigosa (como cometer um crime) você sofre –10 ou falha automaticamente. De acordo com o mestre, seu teste pode ser oposto ao teste de Vontade da pessoa. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre.

ENGANAÇÃO (PRE)

Você manipula pessoas com blefes e trapaças.

Disfarce (Treinado). Você muda sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Se o disfarce é de uma pessoa específica, aqueles que conhecem essa pessoa recebem +10 no teste de Percepção. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit. Sem ele, você sofre –5 no teste.

Falsificação (Veterano). Você falsifica um documento. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examinar o documento. Se você passar, a pessoa acredita que ele é válido; caso contrário, percebe que é falso. Se o documento é muito complexo, ou inclui uma assinatura ou carimbo específico, você sofre –2020 no teste.

Fintar (Treinado). Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de um ser em alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, se realizado até o fim de seu próximo turno.

Insinuação (DT 20). Você fala algo para alguém sem que outras pessoas entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 5 ou mais, entende algo diferente do que você queria. Outras pessoas podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

Intriga (DT 20). Você espalha uma fofoca. Por exemplo, pode dizer que o dono do bar está aguando a cerveja para enfurecer o povo contra ele. Intrigas muito improváveis (convencer o povo que o delegado é um ET que está abduzindo as pessoas) têm DT 30. Este uso exige pelo menos um dia, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre. Uma pessoa pode investigar a fonte da fofoca e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com DT igual ao resultado do seu teste para a intriga.

Mentir. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto pelo teste de Intuição da vítima. Mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de –2020 em seu teste ("Por que estou com o crachá do chefe de segurança? Ora, porque ele deixou cair e estou indo devolver!").

FORTITUDE (VIG)

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem vitalidade, como doenças e venenos. A DT é determina pelo efeito. Você também usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar. A DT é 5 +5 por teste anterior (veja a perícia Atletismo para mais detalhes).

FURTIVIDADE (AGI) CARGA

Você sabe ser discreto e sorrateiro.

Esconder-se. Faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que possa notá-lo. Todos que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra eles). Esconder-se é uma ação livre que você só pode fazer no final do seu turno e apenas se terminar seu turno em um lugar onde seja possível se esconder (atrás de uma porta, num quarto escuro, numa mata densa, no meio de uma multidão...). Se tiver se movido durante o turno, você sofre –20 no teste (você pode se mover à metade do deslocamento normal para não sofrer essa penalidade). Se tiver atacado ou feito outra ação muito chamativa, sofre –20 20 20.

Seguir. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre –5 se estiver em um lugar sem esconderijos ou sem movimento, como um descampado ou rua deserta. A vítima recebe +5 em seu teste de Percepção se estiver tomando precauções para não ser seguida (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até ela chegar ao seu destino. Se falhar, a pessoa o percebe na metade do caminho.

INICIATIVA (AGI)

Esta perícia determina sua velocidade de reação. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles então agem em ordem decrescente dos resultados.

INTIMIDAÇÃO (PRE)

Você pode assustar ou coagir outras pessoas. Todos os usos de Intimidação são efeitos de medo.

Assustar (treinado). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma pessoa em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena (não cumulativo). Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorado por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

Coagir. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma pessoa adjacente. Se você passar, ela obedece uma ordem sua (como fazer uma pequena tarefa, deixar que você passe por um lugar que ele estava protegendo etc.). Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre, e deixa a pessoa hostil contra você.

INTUIÇÃO (PRE)

Esta perícia mede sua empatia e "sexto sentido".

Perceber Mentira. Você descobre se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

Pressentimento (treinado, DT 20). Você analisa uma pessoa, para ter uma ideia de sua índole ou caráter, ou uma situação, para perceber qualquer fato estranho (por exemplo, se os habitantes de uma cidadezinha estão agindo de forma esquisita). Este uso apenas indica se há algo anormal; para descobrir a causa, veja a perícia Investigação.

CATEGORIAS DE ATITUDE

Todo NPC possui uma categoria de atitude em relação a cada personagem. Por padrão, a categoria inicial é "indiferente", mas o mestre possa estipular outra se quiser. As categorias são descritas a seguir.

- **Prestativo.** Adora o personagem. Você recebe +5 em testes de persuasão contra pessoas prestativas.
- **Amistoso.** Gosta do personagem. Pode ajudá-lo e fazer pequenos favores, mas dificilmente se arriscará por ele.
- **Indiferente.** Não gosta nem desgosta do personagem. Vai tratá-lo como socialmente esperado.
- **Inamistoso.** Não vai com a cara do personagem. Você sofre –5 em testes de persuasão contra pessoas inamistosas.
- **Hostil.** Odeia o personagem e vai tentar prejudicá-lo — pode falar mal dele, roubar suas coisas ou mesmo atacá-lo! Você falha automaticamente em testes de persuasão contra pessoas hostis.

INVESTIGAÇÃO (INT)

Você sabe como descobrir pistas e informações.

Interrogar. Você descobre informações perguntando ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Informações gerais ("Quem é o dono desse bar?") não exigem teste. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("Quem é o delegado encarregado desse caso?"), têm DT 20. Informações confidenciais, ou que podem colocar em risco quem falar sobre elas, têm DT 30. Este uso gasta desde uma hora até um dia, a critério do mestre.

Procurar. Você examina um local. A DT varia: 15 para um item discreto ou no meio de uma bagunça, mas não necessariamente escondido; 20 para um item escondido (cofre atrás de um quadro, documento no fundo falso de uma gaveta); 30 para um item muito bem escondido (passagem secreta ativada por um botão, documento escrito com tinta invisível). Este uso gasta desde uma ação completa (examinar uma escrivaninha) até um dia (pesquisar uma biblioteca).

LUTA (FOR)

Você usa Luta para fazer ataques corpo a corpo. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **Capítulo 4** para as regras completas de ataque.

MEDICINA (INT)

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.

Primeiros Socorros (DT 20). Um personagem adjacente que esteja morrendo e inconsciente perde essas condições e fica com 1 PV. A DT aumenta em +5 para cada vez que ele tiver sido estabilizado na cena. Este uso gasta uma ação padrão.

Cuidados Prolongados (Veterano, DT 20). Durante uma cena de interlúdio, você pode gastar uma de suas ações para tratar até uma pessoa por ponto de Intelecto. Se passar, elas recuperam o dobro dos PV pela ação dormir neste interlúdio.

Necropsia (Treinado, DT 20). Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. Causas raras ou extraordinárias, como um veneno exótico ou uma maldição, possuem DT +10. Este uso leva dez minutos.

Tratamento (Treinado). Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Gaste uma ação completa e faça um teste contra a DT da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra esse efeito.

Esta perícia exige um kit. Sem ele, você sofre –5 no teste. Você pode usar a perícia Medicina em si mesmo, mas sofre –20 no teste.

OCULTISMO (INT) — TREINADA

Você estudou o paranormal.

Identificar Criatura. Você analisa uma criatura paranormal que possa ver. A DT do teste é igual à DT para resistir à Presença Perturbadora da criatura. Se você passar, descobre uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a DT, você descobre outra característica. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acredita que uma criatura tem vulnerabilidade a Morte, quando na verdade tem vulnerabilidade a Energia). Este uso gasta uma ação completa.

Identificar Item Amaldiçoado (DT 20). Você pode gastar uma ação de interlúdio para estudar um item amaldiçoado e identificar seus poderes ou qual ritual o objeto contém. Você pode sofrer –20 no teste para fazê-lo como uma ação completa.

Identificar Ritual (DT 10 +5 por círculo do ritual). Quando alguém lança um ritual, você pode descobrir qual é observando seus gestos, palavras e componentes. Este uso é uma reação.

Informação. Você responde dúvidas relativas ao Outro Lado, objetos amaldiçoados, fenômenos paranormais, runas, profecias etc. Questões simples não exigem teste. Questões complexas exigem um teste contra DT 20. Por fim, mistérios e enigmas exigem um teste contra DT 30.

PERCEPÇÃO (PRE)

Você nota coisas usando os sentidos.

Observar. Você vê coisas discretas ou escondidas. A DT varia de 15, para coisas difíceis de serem vistas (um livro específico em uma estante) a 30, para coisas quase invisíveis (uma gota de sangue em uma folha no meio de uma floresta à noite). Para pessoas ou coisas escondidas, a DT é o resultado do teste de Furtividade ou Crime feito para esconder a pessoa ou ocultar o item. Você também pode ler lábios (DT 20).

Ouvir. Você escuta barulhos sutis. Uma conversa casual próxima tem DT 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem DT 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a DT em +5. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre –20 no teste; um sucesso faz você acordar. Perceber seres que não possam ser vistos tem DT 20, ou +10 no teste de Furtividade do ser, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

PILOTAGEM (AGI) — TREINADA

Você sabe operar veículos terrestres e aquáticos, como motos, carros e lanchas. Pilotar um veículo gasta uma ação de movimento por turno. Situações comuns (dirigir em uma estrada, velejar em clima tranquilo) não exigem teste. Situações ruins (dirigir em uma estrada de chão e sem iluminação, velejar em chuva ou ventania) exigem um teste por turno contra DT 15. Situações terríveis (dirigir em terreno acidentado, velejar durante uma tempestade) exigem um teste por turno contra DT 25. Se você possuir grau de treinamento veterano nesta perícia, pode pilotar veículos aéreos, como aviões e helicópteros.

PONTARIA (AGI)

Você usa Pontaria para fazer ataques à distância. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **Capítulo 4** para as regras completas de ataque.

PROFISSÃO (INT) — TREINADA

Você sabe exercer uma profissão específica, como advogado, engenheiro, jornalista ou publicitário. Converse com o mestre para definir os detalhes de sua profissão e que tipos de testes você pode fazer com ela. Por exemplo, um advogado pode fazer um teste de Profissão para argumentar com a polícia, enquanto um administrador pode usar esta perícia para investigar os documentos de uma corporação.

INTERPRETANDO A PERÍCIA OCULTISMO

Personagens treinados em Ocultismo não necessariamente são ocultistas ou conseguem conjurar rituais. Eles podem ser apenas estudiosos do assunto, com conhecimento de manifestações paranormais registradas dentro da Realidade no passado, e a capacidade de comparar o que estudaram com manifestações encontradas.

Um personagem treinado nesta perícia possui seus próprios rendimentos ou, caso não trabalhe mais, uma reserva de capital. Isso permite que você comece cada missão com um item adicional, além daqueles fornecidos pela Ordem. O item é de categoria I se você for treinado, de categoria II se você for veterano e de categoria III se você for expert.

REFLEXOS (AGI)

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem reação rápida, como armadilhas e explosões. A DT é determina pelo efeito. Você também usa Reflexos para evitar fintas (veja Enganação).

RELIGIÃO (PRE) TREINADA

Você possui conhecimento sobre teologia e as diversas religiões do mundo.

Acalmar (DT 20). Você pode usar Religião como Diplomacia para acalmar um personagem que esteja enlouquecendo.

Informação. Você pode responder dúvidas relativas a mitos, profecias, relíquias sagradas etc. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

Rito (Veterano, DT 20). Você realiza uma cerimônia religiosa (batizado, casamento, funeral...).

SOBREVIVÊNCIA (INT)

Você pode se guiar em regiões selvagens e evitar perigos da natureza.

Acampamento (Treinado). Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos etc. A DT depende do tipo de terreno: 15 para campo aberto, 20 para mata fechada e 25 para regiões extremas, como desertos, pântanos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa). Se passar, você e seu grupo podem usar as ações de interlúdio alimentar-se e dormir mesmo estando ao relento.

Identificar Animal (Treinado, DT 20). Com uma ação completa, você pode identificar um animal exótico. Veja a perícia Ocultismo.

Orientar-se. Um personagem viajando em regiões selvagens precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A DT depende do tipo de terreno (veja acima). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança metade. Se falhar por 5 ou mais, se perde e não avança pelo dia inteiro. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado!

Rastrear (Treinado). Você pode identificar e seguir rastros. A DT varia: 15 para rastrear um grupo grande, ou um único ser em solo macio, como lama ou neve; 20 para um ser em solo comum (grama, terra); 25 para um ser em solo duro (estrada, piso de interiores). Visibilidade precária ou clima ruim (noite, chuva, neblina) impõem –20 no teste. Você precisa fazer um teste por dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a DT aumenta em +1.

TÁTICA (INT) TREINADA

Você recebeu educação militar.

Analisar Terreno (DT 20). Com uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

Plano de Ação (Veterano, DT 20). Com uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +5 na Iniciativa dele. Se isso fizer com que um aliado que ainda não tenha agido nesta rodada fique com uma Iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a nova ordem.

TECNOLOGIA (INT) TREINADA

Você possui conhecimentos avançados de eletrônica e informática. Usos cotidianos, como mexer em um computador ou celular, não exigem treinamento nesta perícia ou testes. Esta perícia serve para usos avançados, como reprogramar um sistema de vigilância ou invadir um servidor seguro.

Falsificação (Veterano). Como o uso de Enganação, mas apenas para documentos eletrônicos.

Hackear. Você invade um computador protegido. A DT é 15 para computadores pessoais, 20 para redes profissionais e 25 para grandes servidores corporativos, governamentais ou militares. Este uso

gasta 1d4+1 ações completas. Você pode sofrer uma penalidade de –20 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa. Se você falhar no teste, não pode tentar novamente até ter alguma informação nova que o ajude na invasão, como um nome de usuário ou senha. Se falhar por 5 ou mais, pode ser rastreado pelos administradores do sistema que tentou invadir.

Uma vez que invada o sistema, você pode fazer o que veio fazer. Para procurar uma informação específica, veja o uso localizar arquivo, abaixo. Outras ações, como alterar ou deletar arquivos, corromper ou desativar aplicativos ou bloquear o acesso de outros usuários, podem exigir novos testes de Tecnologia, a critério do mestre.

Localizar Arquivo. Você procura um arquivo específico em um computador ou rede que possa acessar (se você não tiver acesso ao sistema, precisará primeiro invadi-lo; veja o uso hackear, acima). O tempo exigido e a DT do teste variam de acordo com o tamanho do sistema no qual você está pesquisando: uma ação completa e DT 15 para um computador pessoal, 1d4+1 ações completas e DT 20 para uma rede pequena e 1d6+2 ações completas e DT 25 para uma rede corporativa ou governamental. Este uso se refere apenas a localizar arquivos em sistemas privados que você não conhece. Para procurar informações públicas, na internet, use a perícia Investigação.

Operar Dispositivo. Você opera um dispositivo eletrônico complexo. Isso permite que você acesse câmeras remotamente, destrave fechaduras eletrônicas, ative ou desative alarmes etc. A DT é 15 para aparelhos comuns, 20 para equipamento profissional e 25 para sistemas protegidos. Este uso gasta 1d4+1 ações completas e exige um kit. Você pode sofrer uma penalidade de –20 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa. Sem o kit, você sofre –5 nos testes de operar dispositivo.

VONTADE (PRE)

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem determinação, como intimidação e rituais que afetam a mente. A DT é determinada pelo efeito. Você também usa Vontade para conjurar rituais em condições adversas (veja o **Capítulo 5**).

CAPÍTULO 3
EQUIPAMENTO

Armas, dispositivos tecnológicos e itens amaldiçoados são parte do inventário de todo agente da Ordem que pretende enfrentar o paranormal e seus asseclas.

Equipamento é extremamente útil, mas é limitado por dois fatores: sua *patente*, que define quantos itens a Ordem libera para você em cada missão, e sua *capacidade de carga*, que define quantos itens você consegue carregar.

PATENTE

Ser um agente da Ordem é um trabalho perigoso, mas tem suas regalias. Mesmo recrutas têm seus custos de vida e de equipamentos cobertos pela organização, para que possam se dedicar exclusivamente às missões. Porém, apesar de vastos, os recursos da Ordem não são infinitos. Por isso, nem todos os agentes podem desfrutar deles da mesma maneira, com o regimento interno definindo a que cada membro tem acesso de acordo com sua patente.

Sua patente representa sua posição hierárquica na Ordem — diferente do NEX, que mede seu poder individual. Ela define quantos itens estão disponíveis para você em cada missão, além do limite de crédito que você possui para compras gerais. Você começa na patente mais baixa, recruta. À medida que completa missões, recebe pontos de prestígio (PP). Acumulando certo número de PP, é promovido. A Tabela 3.1: Patentes mostra os PP necessários para ser promovido para cada patente, bem como os itens e o limite de crédito fornecidos por cada uma.

PONTOS DE PRESTÍGIO

Sempre que termina uma missão e retorna para a sede da Ordem, o grupo é avaliado por sua eficiência em solucionar o caso e recolher pistas, recebendo (ou perdendo) pontos de prestígio de acordo com a Tabela 3.2: Pontos de Prestígio por Missão.

Conforme acumula pontos de prestígio, você é promovido. Benefícios de uma nova patente são aplicados a partir da próxima missão. Por exemplo, você tem 44 PP e recebe 14 PP ao completar uma missão, totalizando 58 PP. Sua patente sobe de operador para agente especial. A partir da próxima missão, você poderá escolher um item de categoria II e um item de categoria III a mais.

Caso perca PP suficientes para ficar abaixo do mínimo exigido para sua patente atual, você é rebaixado, e sua patente inferior será aplicada em sua próxima missão. Você precisará devolver qualquer item para o qual não tenha mais acesso, mas poderá recuperá-lo caso seja promovido novamente.

TABELA 3.1: PATENTES

Pontos de Prestígio	Patente	Limite de Crédito	Limite de Itens por Categoria			
			I	II	III	IV
0	Recruta	Baixo	2	—	—	—
20	Operador	Médio	3	1	—	—
50	Agente especial	Médio	3	2	1	—
100	Oficial de operações	Alto	3	3	2	1
200	Agente de elite	Ilimitado	3	3	3	2

Descrição das Patentes

Recruta. Agente novato, ainda sem experiência em missões.

Operador. Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem.

Agente Especial. Agente experiente, chamado para resolver casos difíceis e complexos, que exigem grande conhecimento e capacidade. Um agente especial já pode indicar novos recrutas para a Ordem.

Oficial de Operações. Com dezenas de casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Têm acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos amaldiçoados mantidos dentro da Ordem.

Agente de Elite. As grandes lendas da Ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Outro Lado por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados pela Ordem para resolver casos que envolvem perigos de escala global.

Limite de Crédito

Membros da Ordem não precisam se preocupar com dinheiro para suas necessidades básicas, como moradia, vestuário e refeições. Muitos inclusive preferem nem se preocupar com esse tipo de coisa, e fazem da própria sede da Ordem seu lar permanente.

Porém, às vezes será necessário comprar bens ou contratar serviços durante uma missão. Para isso, a Ordem fornece um sistema de crédito, que pode ser usado por qualquer membro para fazer compras em qualquer moeda, em qualquer lugar do mundo.

O limite de crédito de cada agente varia com sua patente, e qualquer tentativa de ultrapassar esse limite é bloqueada imediatamente. A Ordem também tem controle total sobre tudo que está sendo adquirido através do crédito, e faz os agentes prestarem contas caso tentem adquirir produtos ou serviços não autorizados.

Em termos de jogo, o sistema de crédito permite que os jogadores não se preocupem em gerenciar dinheiro e recursos básicos em detalhes, focando na missão. O mestre sempre tem a palavra final sobre onde determinado produto ou serviço se enquadra em relação ao limite de crédito.

Baixo. Você tem aprovação para comprar mantimentos básicos como comida, roupas e remédios. Também pode comprar passagens de transporte público, como ônibus, metrô ou trem, alugar veículos comuns e usar serviços particulares de transporte, como táxi. Pode se hospedar em acomodações simples (descanso normal), como pensões e hotéis com três estrelas ou menos. Por fim, pode utilizar serviços emergenciais como mecânicos ou socorro médico.

Médio. Você tem acesso a passagens aéreas e acomodações de boa qualidade (descanso confortável), e pode pagar por qualquer produto ou serviço comum que precisar.

Alto. Este limite cobre qualquer despesa necessária, incluindo acomodações da melhor qualidade (descanso luxuoso), contanto que não seja absurda, a critério do mestre.

Ilimitado. Equipes de elite têm acesso ilimitado aos recursos da Ordem, pois costumam ser enviados em missões de extrema importância. No entanto, ainda estão limitados a produtos e serviços disponíveis no lugar onde estiverem.

Limite de Itens

Itens fornecidos pela Ordem são classificados em uma *categoria*, que pode ser 0, I, II, III ou IV. A categoria indica o quão caro, raro e poderoso o item é. Sua patente determina quantos itens de cada categoria você pode escolher em cada missão. Por exemplo, se for um operador, pode escolher até três itens de categoria I e um item de categoria II. Você pode escolher quantos itens quiser de categoria 0 (mas ainda estará limitado pela sua capacidade de carga).

Categorias Acima de IV. Algumas habilidades podem diminuir a categoria efetiva de um item. Um personagem com essas habilidades pode criar um item de categoria acima de IV e reduzir seu valor final para IV ou menos, para poder escolhê-lo.

TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

Evento	Pontos de Prestígio
Solução do caso	+10
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	–2
Morte de membro do grupo	–5

Equipamento Inicial. Para acelerar o início da primeira sessão, escolha um equipamento padrão para seu personagem e anote-o em sua ficha. Anote as estatísticas de ataque de qualquer arma escolhida!

CAPACIDADE DE CARGA

A quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em *espaços de itens*. Por padrão, um item ocupa 1 espaço. Porém, há exceções:

- Armas de duas mãos, proteções leves e outros itens pesados ou volumosos, como uma mala de viagem, ocupam 2 espaços.
- Proteções pesadas e outros itens muito pesados ou muito volumosos, como um caixote, ocupam 5 espaços.
- Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma pessoa (por exemplo, um agente inconsciente), ocupam 10 espaços. A critério do mestre, itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar.
- A critério do mestre, itens de volume e peso desprezível, como uma caneta ou uma moeda, não ocupam espaço.

Você pode carregar um número de espaços de itens igual a 5 por ponto de Força (se tiver Força 0, pode carregar apenas 2 espaços). Se ultrapassar esse limite, fica sobrecarregado (sofre –5 em Defesa e testes de perícia afetadas por carga e seu deslocamento é reduzido em –3m). Você não pode ultrapassar o dobro desse limite. Assim, um personagem com Força 2 pode carregar até 10 espaços sem penalidade e até 20 espaços sobrecarregado. Ele não pode carregar mais de 20 espaços de itens.

A regra considera que você possui uma mochila ou qualquer outro tipo de objeto onde carregar seu equipamento, e a própria mochila não ocupa um espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outro item não ocupam um espaço. Por exemplo, o coldre para carregar uma pistola está incluso no espaço ocupado da pistola. Porém, recipientes que forneçam benefícios próprios, como uma bandoleira, ocupam espaços conforme sua descrição. Por fim, a critério do mestre, pequenos itens que não possuem efeito em jogo (que são meramente "cosméticos") não precisam ser considerados.

LIMITES DE USO

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas e equipamento tático, como lanternas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre.

Itens que não são empunhados precisam ser vestidos. Você pode vestir um item com uma ação padrão e removê-lo com uma ação de movimento. Proteções e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos. Não há um limite para quantos itens vestidos você pode usar ao mesmo tempo, embora esteja limitado pela sua capacidade de carga.

ARMAS

Armas são classificadas de acordo com a proficiência necessária para usá-las (simples, táticas, pesadas), propósito (ataque corpo a corpo ou à distância) e empunhadura (leve, uma mão ou duas mãos).

Proficiência

Armas Simples. Armas de manejo fácil, como facas, bastões e revólveres. Todos os personagens sabem usar armas simples.

Armas Táticas. Espadas, fuzis e outras armas de manejo complexo. Apenas combatentes começam o jogo sabendo usar armas táticas.

Armas Pesadas. Metralhadoras, lança-chamas e outras armas destruidoras. Nenhuma classe começa sabendo usar armas pesadas.

Penalidade por Não Proficiência. Se você atacar com uma arma com a qual não seja proficiente, sofre –2d20 nos testes de ataque.

Tipo

Corpo a Corpo. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes. Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, soma seu valor de Força às rolagens de dano.

Ataque à Distância. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou à distância. Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. São subdivididas em de *arremesso*, *disparo* e *fogo*. Quando você ataca com uma arma de arremesso, soma seu valor de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo ou de fogo, não soma nenhum valor de atributo às rolagens de dano.

- **Arremesso.** A própria arma é atirada, como uma faca. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.
- **Disparo.** A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas. Recarregar uma arma de disparo exige as duas mãos.
- **Fogo.** Armas de fogo são afetadas por efeitos que afetam armas de disparo. Porém, alguns efeitos afetam apenas armas de fogo.

Empunhadura

Leve. Esta arma é usada com uma mão. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

Uma Mão. Esta arma é usada com uma mão, deixando a outra mão livre para outros fins.

Duas Mãos. Esta arma é usada com as duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre. Reempunhá-la é uma ação de movimento.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS

Categoria. A categoria do item, para efeitos de quais equipamentos você pode requisitar.

Dano. Quando você acerta um ataque, rola o dano indicado. O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo. Veja mais detalhes sobre ferimentos e morte no **Capítulo 4**.

Crítico. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de 1d8+3 torna-se 2d8+3 com um acerto crítico.

Algumas armas fazem críticos em margem maior que 20 ou multiplicam o dano por um valor maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (espadas, fuzis) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais destruidoras (machados, espingardas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

19/x3. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20 e causa dano triplicado em caso de acerto crítico.

Alcance. Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (18m ou 12 quadrados), longo (36m ou 24 quadrados) e extremo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até o dobro do alcance, mas sofre –20 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com –20 no teste de ataque.

Tipo. Indica o tipo de dano causado pela arma. Armas tipicamente causam dano por corte (C), impacto (I), perfuração (P) ou balístico (B). Muitas criaturas são resistentes ou imunes a certos tipos de dano, então possuir armas diferentes é uma boa estratégia.

Espaço. A quantidade de espaços que a arma ocupa em seu inventário. Inclui acessórios básicos da arma, como coldres para pistolas e bainhas para espadas, mas não munição.

TABELA 3.3: ARMAS

Arma	Categoria	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Armas Simples						
Corpo a Corpo – Leves						
Coronhada	—	1d4/1d6	x2	—	I	—
Faca	0	1d4	19	Curto	C	1
Martelo	0	1d6	x2	—	I	1
Punhal	0	1d4	x3	—	P	1
Corpo a Corpo – Uma Mão						
Bastão	0	1d6/1d8	x2	—	I	1
Machete	0	1d6	19	—	C	1
Lança	0	1d6	x2	Curto	P	1
Corpo a Corpo – Duas Mãos						
Cajado	0	1d6/1d6	x2	—	I	2
Armas de Disparo – Duas Mãos						
Arco	0	1d6	x3	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Besta	0	1d8	19	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Armas de Fogo – Leves						
Pistola	I	1d12	18	Curto	B	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
Revólver	I	2d6	19/x3	Curto	B	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
Armas de Fogo – Duas Mãos						
Fuzil de caça	I	2d8	19/x3	Médio	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1
Armas Táticas						
Corpo a Corpo – Leves						
Machadinha	0	1d6	x3	Curto	C	1
Nunchaku	0	1d8	x2	—	I	1
Corpo a Corpo – Uma Mão						
Corrente	0	1d8	x2	—	I	1
Espada	I	1d8/1d10	19	—	C	1
Florete	I	1d6	18	—	C	1
Machado	I	1d8	x3	—	C	1
Maça	I	2d4	x2	—	I	1

TABELA 3.3: ARMAS

Arma	Categoria	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo – Duas Mãos						
Acha	I	1d12	x3	—	C	2
Gadanho	I	2d4	x4	—	C	2
Katana	I	1d10	19	—	C	2
Marreta	I	3d4	x2	—	I	2
Montante	I	2d6	19	—	C	2
Motoserra	I	3d6	x2	—	C	2
Armas de Disparo – Duas Mãos						
Arco composto	I	1d10	x3	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Balestra	I	1d12	19	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Armas de Fogo – Uma Mão						
Submetralhadora	I	2d6	19/x3	Curto	B	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
Armas de Fogo – Duas Mãos						
Espingarda	I	4d6	x3	Curto	B	2
Cartuchos	I	—	—	—	—	1
Fuzil de assalto	II	2d10	19/x3	Médio	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1
Fuzil de precisão	III	2d10	19/x3	Longo	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1
Armas Pesadas						
À Distância – Duas Mãos						
Bazuca	III	10d8	x2	Médio	I	2
Foguete	I	—	—	—	—	1
Lança-chamas	III	6d6	x2	Curto	Fogo	2
Combustível	I	—	—	—	—	1
Metralhadora	II	2d12	19/x3	Médio	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1

ARMAS IMPROVISADAS & ATAQUES DESARMADOS

Você pode atacar com um objeto que não tenha sido feito para isso, como uma cadeira ou panela, mas sofre -20 no teste de ataque. Uma arma improvisada é uma arma corpo a corpo de uma mão com dano 1d6, mas o mestre pode decidir outros parâmetros.

Você também pode atacar com seu corpo, desferindo um soco, chute ou outro golpe. Independente do golpe, um ataque desarmado é considerado uma arma corpo a corpo leve com dano 1d3 não letal, e não é afetado por efeitos que mencionem objetos ou armas.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Acha. Um machado grande e pesado, usado no corte de árvores largas.

Arco. Um arco e flecha comum, próprio para tiro ao alvo.

Arco Composto. Este arco moderno usa materiais de alta tensão e um sistema de roldanas para gerar mais pressão. Ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique seu valor de Força às rolagens de dano.

Balestra. Uma besta pesada, capaz de disparos poderosos. Exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

Bastão. Um cilindro de madeira maciça. Pode ser um taco de beisebol, um cacetete da polícia, uma tonfa ou apenas uma clava envolta em pregos ou arame farpado. Você pode empunhar um bastão com uma mão (dano 1d6) ou com as duas (dano 1d8).

Bazuca. Este lança-foguetes foi concebido como uma arma anti-tanques, mas também se mostrou eficaz contra criaturas. A bazuca causa seu dano no alvo atingido e em todos os seres num raio de 3m; esses seres (mas não o alvo atingido diretamente) têm direito a um teste de Reflexos (DT Agi) para reduzir o dano à metade. Você pode disparar o foguete num ponto qualquer em alcance médio, em vez de num ser específico; nesse caso, não precisa rolar ataque e não tem chance de errar (mas também não acerta nenhum ser diretamente). A bazuca exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

Besta. Esta arma da antiguidade exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

Cajado. Um cabo de madeira ou barra de ferro longos. Inclui o *bo* usado em artes marciais. É uma arma *ágil*. Além disso, pode ser usado com Combater com Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

Corrente. Um pedaço de corrente grossa pode ser usado como uma arma bastante efetiva. A corrente fornece +2 em testes para desarmar e derrubar.

Espada. Uma arma medieval, como uma espada longa dos cavaleiros europeus ou uma cimitarra sarracena. Você pode empunhar uma espada com uma mão (dano 1d8) ou com as duas (dano 1d10).

Espingarda. Arma de fogo longa e com cano liso. A espingarda causa apenas metade do dano em alcance médio ou maior.

Faca. Uma lâmina afiada, como uma navalha, uma faca de churrasco ou uma faca militar (facas de cozinha pequenas causam apenas 1d3 pontos de dano). É uma arma *ágil* e pode ser arremessada.

Florete. Esta espada de lâmina fina e comprida é usada por esgrimistas. É uma arma *ágil*.

Fuzil de Assalto. A arma de fogo padrão da maioria dos exércitos modernos. É uma arma *automática*.

Fuzil de Caça. Esta arma de fogo é bastante popular entre fazendeiros, caçadores e atiradores esportistas.

Fuzil de Precisão. Esta arma de fogo de uso militar é projetada para disparos longos e precisos. Se for veterano em Pontaria e mirar com um fuzil de precisão (veja a página 87), você recebe +5 na margem de ameaça de seu ataque.

Gadanho. Uma ferramenta agrícola, o gadanho é uma versão maior da foice, para uso com as duas mãos. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.

Katana. Originária do Japão, esta espada longa e levemente curvada transcendeu os séculos. É uma arma *ágil*. Se você for veterano em Luta pode usá-la como uma arma de uma mão.

Lança. Uma haste de madeira com uma ponta metálica afiada, a lança é uma arma arcaica, mas usada ainda hoje por artistas marciais. Pode ser arremessada.

Lança-chamas. Equipamento militar que esguicha líquido inflamável incandescente. Um lança-chamas atinge todos os seres em uma linha de 1,5m de largura com alcance curto, mas não alcança além disso. Faça um único teste de ataque e compare o resultado com a Defesa de todos os seres na área. Além de sofrer dano, seres atingidos ficam em chamas.

Machadinha. Ferramenta útil para cortar madeira, muito comum em fazendas e canteiros de obras. Pode ser arremessada.

Machado. Uma ferramenta importante para lenhadores e bombeiros, um machado pode causar ferimentos terríveis.

Maça. Bastão com uma cabeça metálica cheia de protuberâncias.

Machete. Uma lâmina longa e larga, muito usada como ferramenta para abrir trilhas.

Marreta. Normalmente usada para demolir paredes, também pode ser usada para demolir pessoas. Use

estas estatísticas para outras ferramentas de construção civil, como picaretas.

Martelo. Esta ferramenta comum pode ser usada como arma na falta de opções melhores.

Metralhadora. Uma arma de fogo pesada, de uso militar. Para atacar com uma metralhadora, você precisa ter Força 4 ou maior ou gastar uma ação de movimento para apoiá-la em seu tripé ou suporte apropriado; caso contrário, sofre –5 em seus ataques. Uma metralhadora é uma arma *automática*.

Montante. Enorme e pesada, esta espada de 1,5m de comprimento foi uma das armas mais poderosas em seu tempo.

Motoserra. Uma ferramenta capaz de causar ferimentos profundos; sempre que rolar um 6 em um dado de dano com uma motosserra, role um dado de dano adicional. Apesar de potente, esta arma é desajeitada e impõe –[20] nos seus testes de ataque. Ligar uma motosserra gasta uma ação de movimento.

Nunchaku. Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente. É uma arma *ágil*.

Pistola. Uma arma de mão comum entre policiais e militares por ser facilmente recarregável.

Punhal. Uma faca de lâmina longa e pontiaguda, usada por cultistas em seus rituais. É uma arma *ágil*.

Revólver. A arma de fogo mais comum, e uma das mais confiáveis.

Submetralhadora. Esta arma de fogo *automática* pode ser empunhada com apenas uma mão.

Habilidades de Armas

Armas Ágeis

Facas, punhais, cajados, nunchakus, floretes e katanas permitem que você aplique sua Agilidade em vez de sua Força em testes de ataque e rolagens de dano realizadas com elas.

Armas Automáticas

Fuzis de assalto, submetralhadoras e metralhadoras podem disparar tiros únicos, usando a regra normal, ou rajadas. Quando dispara uma rajada, você sofre –[20] no teste de ataque, mas causa 1 dado de dano adicional do mesmo tipo.

Coronhada

Você pode usar uma arma de fogo como uma arma corpo a corpo. O dano é 1d4 de impacto para armas de fogo leves e de uma mão (como pistolas) e 1d6 para armas de fogo de duas mãos (como fuzis).

TABELA 3.4: MUNIÇÕES

Munição	Categoria	Espaços
Balas curtas	0	1
Balas longas	I	1
Cartuchos	I	1
Combustível	I	1
Flechas	0	1
Foguete	I	1

MUNIÇÕES

A munição é representada por "pacotes", como uma caixa de balas ou aljava de flechas. Cada pacote é suficiente para uma ou mais cenas de combate, independente de quantos disparos (ataques) você fizer em cada uma. Quando você usar a munição pelo número de cenas especificado, gasta o pacote.

Esse sistema abstrato representa o fato de que no caos de um combate vários disparos são dados, além de que parte da munição pode apresentar problemas ou se perder. Ele existe para manter o foco na ação e eliminar a necessidade de controlar o consumo de munição a cada disparo.

Descrição das Munições

Balas Curtas. Munição básica, usada em pistolas, revólveres e submetralhadoras. Um pacote de balas curtas dura duas cenas.

Balas Longas. Maior e mais potente, esta munição é usada em fuzis e metralhadoras. Um pacote de balas longas dura uma cena.

Cartuchos. Usados em espingardas, esses cartuchos são carregados com esferas de chumbo. Um pacote de cartuchos dura uma cena.

Combustível. Um tanque de combustível para lança-chamas. Dura uma cena.

Flechas. Usadas em arcos e bestas, flechas podem ser reaproveitadas após cada combate. Por isso, um pacote de flechas dura uma missão inteira.

Foguete. Disparado por bazucas. Ao contrário de outras munições, cada foguete dura um único disparo, não uma cena. Para fazer vários ataques, você precisará carregar vários foguetes.

MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

Ao escolher seu equipamento no início de uma missão, você pode requisitar armas *modificadas*, com uma ou mais melhorias. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Assim, uma katana (categoria I) com as modificações certeira e perigosa é uma arma de categoria III. Modificações iguais não se acumulam — uma arma não pode ser certeira duas vezes, por exemplo.

Descrição das Modificações

Alongada. Com um cano mais longo, que aumenta a precisão dos disparos, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

Calibre Grosso. A arma é modificada para disparar munição de maior calibre, aumentando seu dano em mais um dado do mesmo tipo. Por exemplo, um revolver de calibre grosso causa 3d6 pontos de dano, enquanto um fuzil de precisão causa 3d10. Armas com esta modificação precisam usar munição específica de calibre grosso. Munição de calibre grosso possui o mesmo custo em categoria de munição normal, mas não pode ser usada em armas normais.

Certeira. Fabricada para ser mais precisa e balanceada, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

Compensador. Apenas para armas automáticas. Um sistema de amortecimento reduz o coice da arma, anulando a penalidade em testes de ataque por disparar rajadas.

Cruel. A arma possui a lâmina especialmente afiada ou foi fabricada com materiais mais densos. Fornece +2 nas rolagens de dano.

Discreta. A arma possui modificações para chamar menos atenção e ocupar menos espaço. Se for uma arma de fogo, pode ser desmontável, se for um bastão pode ser retrátil e assim por diante. Fornece +5 em testes de Crime para ser ocultada (e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia) e reduz o número de espaços ocupados em 1.

Dum Dum. Estas balas são feitas para se expandir durante o impacto, produzindo ferimentos terríveis. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o multiplicador de crítico em +1.

Explosiva. Estas munições possuem uma gota de mercúrio ou glicerina, que fazem a bala explodir ao atingir o alvo. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o dano causado em +2d6.

Ferrolho Automático. O mecanismo de ação da arma é modificado para disparar várias vezes em sequência. A arma se torna automática (veja a página 59).

Mira Laser. Um laser interno cria um reflexo vermelho num retículo luminoso, que é visto pelo atirador e ajuda-o a realizar disparos mais letais. Aumenta a margem de ameaça em +2.

Mira Telescópica. A arma possui uma luneta com marcações de medidas, ideal para disparos precisos de longa distância. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo, de longo para extremo) e permite que a habilidade Ataque Furtivo seja usada em qualquer alcance.

Perigosa. A arma possui a lâmina afiada como uma navalha ou foi fabricada com materiais maciços. Seja como for, seus golpes possuem impacto terrível. Aumenta a margem de ameaça em +2.

Silenciador. Um silenciador reduz em –2d20 a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo.

Tática. A arma possui cabo texturizado, bandoleira e outros acessórios que facilitam seu manuseio. Você pode sacar a arma como uma ação livre.

Visão de Calor. A mira tem um sistema eletrônico que sobrepõe imagens visíveis e imagens em infravermelho, criando um contraste entre zonas frias e quentes. Ao disparar com a arma, você ignora qualquer camuflagem do alvo.

TABELA 3.5: MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

Modificação	Efeito
Modificações para Armas Corpo a Corpo e de Disparo	
Certeira	+2 em testes de ataque.
Cruel	+2 em rolagens de dano.
Discreta	+5 em testes para ser ocultada e reduz o espaço em –1.
Perigosa	+2 em margem de ameaça.
Tática	Pode sacar como ação livre.
Modificações para Armas de Fogo	
Alongada	+2 em testes de ataque.
Calibre Grosso	Aumenta o dano em mais um dado do mesmo tipo.
Compensador	Anula penalidade por rajadas.
Discreta	+5 em testes para ser ocultada e reduz o espaço em –1.
Ferrolho Automático	A arma se torna automática.
Mira Laser	+2 em margem de ameaça
Mira Telescópica	Aumenta alcance da arma e da habilidade Ataque Furtivo.
Silenciador	Reduz em –2d20 a penalidade em Furtividade para se esconder após atacar.
Tática	Pode sacar como ação livre.
Visão de Calor	Ignora camuflagem.
Modificações para Munições	
Dum dum	+1 em multiplicador de crítico
Explosiva	Aumenta o dano em +2d6.

ARMAS DE FOGO E A LEI

Em muitos países, incluindo o Brasil, a posse, porte e venda de armas de fogo e munição é bastante restrita e controlada, chegando a ser ilegal na maioria das cinscunstâncias. Isso significa que personagens portando armas de forma ostensiva geralmente serão confrontados pela polícia e causarão certo estranhamento para a população. Também dificulta bastante o acesso a armas de fogo e munição durante uma missão, pois não é possível simplesmente "comprá-las em uma loja". Muitos agentes inclusive usam documentos falsificados para justificar o porte de suas armas e evitar problemas com os órgãos de segurança e com a lei.

PROTEÇÕES

A maioria dos civis e personagens sem treinamento em combate vestem roupas comuns. Pessoas esperando encrenca, por outro lado, podem usar *proteções* — trajes reforçados ou blindados.

CARACTERÍSTICAS DAS PROTEÇÕES

Defesa. O valor de Defesa fornecido pela proteção.

Categoria. A categoria do item, para efeitos de quais equipamentos você pode requisitar.

Espaço. O total de espaços ocupados pela proteção em seu inventário.

Penalidade por Não Proficiência. Se você usar uma proteção com a qual não seja proficiente, sofre –2d20 em testes baseados em Força e Agilidade.

DESCRIÇÃO

Proteção Leve. Jaqueta de couro pesada ou um colete de kevlar. Essa proteção é tipicamente usada por seguranças e policiais.

Proteção Pesada. Equipamento usado por forças especiais da polícia e pelo exército. Consiste de capacete, ombreiras, joelheiras e caneleiras, além de um colete com várias camadas de kevlar. Fornece resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 2. No entanto, por ser desconfortável e volumosa, impõe –5 em testes de perícias que sofrem penalidade de carga.

Escudo. Um escudo medieval ou moderno, como aqueles usados por tropas de choque. Precisa ser empunhado em uma mão e fornece Defesa +2. Bônus na Defesa fornecido por um escudo acumula com o de uma proteção. Para efeitos de proficiência e penalidade por não proficiência, escudos contam como proteção pesada.

MODIFICAÇÕES

Assim como armas, proteções podem ser modificadas. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Modificações iguais não se acumulam.

Descrição das Modificações

Antibombas. Quimicamente tratada para resistir ao calor e revestida de preenchimentos para amortecer estilhaços. Acompanha um capacete com viseira para proteger da luz e barulho de explosões. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos de área. Só pode ser aplicada em proteções pesadas.

Blindada. Reforçada com placas de aço e cerâmica costuradas dentro das camadas de kevlar. Aumenta a resistência a dano para 5 e o espaço ocupado em +1. Só pode ser aplicada em proteções pesadas.

Discreta. Colete compacto feito com kevlar denso para reduzir o volume. Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Crime para ser ocultada e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia. Só pode ser aplicada em proteções leves.

Reforçada. Aumenta a Defesa fornecida em +2 e o espaço ocupado em +1. Uma proteção não pode ser reforçada e discreta ao mesmo tempo.

TABELA 3.6: PROTEÇÕES

Proteção	Defesa	Categoria	Espaços
Leve	+5	I	2
Pesada	+10	II	5
Escudo	+2	I	2

TABELA 3.7: MODIFICAÇÕES PARA PROTEÇÕES

Modificação	Efeito
Antibombas	+5 em testes de resistência contra efeitos de área.
Blindada	Aumenta RD para 5 e o espaço em +1.
Discreta	+5 em testes de ocultar e reduz o espaço em –1.
Reforçada	Aumenta a Defesa em +2 e o espaço em +1.

EQUIPAMENTO GERAL

Além de armas e proteções, a Ordem dispõe de um arsenal de itens utilitários, que podem ser a diferença entre o sucesso e o fracasso de qualquer agente. Equipamentos gerais são divididos em acessórios, explosivos, itens operacionais e itens paranormais.

Vários itens gerais fornecem bônus em perícias. Bônus fornecidos por itens não são cumulativos — por exemplo, um personagem com um utensílio e uma vestimenta que forneçam bônus em Diplomacia recebe o benefício de apenas um dos itens.

Acessórios. Auxiliam um agente a usar perícias.

Explosivos. Granadas e bombas antipessoais.

Itens Operacionais. Equipamento variado.

Itens Paranormais. Itens ligados ao Outro Lado.

Acessórios

Kit de Perícia. Um conjunto de ferramentas necessárias para algumas perícias ou usos de perícias. Sem o kit, você sofre –5 no teste. Existe um kit de perícia para cada perícia que exige este item.

Utensílio. Um item comum que tenha uma utilidade específica, como um canivete, uma lupa, um smartphone ou um notebook. Um utensílio fornece +2 em uma perícia (exceto Luta e Pontaria). Por exemplo, um smartphone pode ser usado para acessar a internet e fornecer bônus em Ciências, enquanto um notebook pode ser preparado para invadir sistemas e fornecer bônus em Tecnologia. Você pode inventar itens menos realistas, como um "detector de mentiras portátil" que fornece +2 em Intuição, mas o mestre tem a palavra final se o utensílio é apropriado ou não. Utensílios sempre ocupam 1 espaço e precisam ser empunhados para que o bônus seja aplicado.

Vestimenta. Uma peça de vestuário que fornece +2 em uma perícia (exceto Luta ou Pontaria). Por exemplo, um par de botas militares pode fornecer +2 em Atletismo, um terno ou vestido elegante pode fornecer +2 em Diplomacia e um manto com glifos pode fornecer +2 em Ocultismo. Assim como utensílios, o benefício de cada vestimenta deve ser aprovado pelo mestre. Você pode receber os bônus de no máximo duas vestimentas ao mesmo tempo. Vestir ou despir uma vestimenta é uma ação completa.

TABELA 3.8:
EQUIPAMENTOS GERAIS

Nome	Categoria	Espaços
Acessórios		
Kit de perícia	0	1
Utensílio	I	1
Vestimenta	I	1
Explosivos		
Granada de atordoamento	0	1
Granada de fragmentação	I	1
Granada de fumaça	0	1
Granada incendiária	I	1
Mina antipessoal	I	1
Itens Operacionais		
Algemas	0	1
Arpéu	0	1
Bandoleira	I	1
Binóculos	0	1
Bloqueador de sinal	I	1
Cicatrizante	I	1
Corda	0	1
Equipamento de sobrevivência	0	2
Lanterna tática	I	1
Máscara de gás	0	1
Mochila militar	I	*
Óculos de visão térmica	I	1
Pé de cabra	0	1
Pistola de dardos	I	1
Pistola sinalizadora	0	1
Soqueira	0	1
Spray de pimenta	I	1
Taser	I	1
Traje hazmat	I	2

Modificações para Acessórios

Assim como armas, itens da categoria acessórios podem ser modificados. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Usando modificações, é possível criar itens variados. Por exemplo, para criar um "smartphone hacker", podemos começar com um utensílio que concede +2 em Atualidades, com aplicativos personalizados para hackear outros aparelhos (modificação função adicional, fornecendo +2 em Tecnologia) e que funciona como um kit de tecnologia (modificação instrumental). Este será um item de categoria III. Cada modificação só pode ser aplicada ao mesmo acessório uma vez.

Descrição das Modificações

Aprimorado. O bônus em perícia concedido pelo acessório aumenta para +5. Se o item tiver função adicional, esta modificação poderá ser escolhida uma segunda vez para esta função.

Discreto. O item é miniaturizado ou disfarçado como outro item inócuo (como um relógio). Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Crime para ser ocultado e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia.

Função Adicional. O acessório fornece +2 em uma perícia adicional à sua escolha, sujeita à aprovação do mestre.

Instrumental. O acessório pode ser usado como um kit de perícia específico (escolhido ao aplicar esta modificação).

Tabela 3.9: Modificações para Acessórios

Modificação	Efeito
Aprimorado	Aumenta um dos bônus em perícia para +5.
Discreto	+5 em testes de ocultar e reduz o espaço em –1.
Função adicional	Concede +2 a uma perícia adicional.
Instrumental	O acessório funciona como um kit de perícia.

Explosivos

Granadas. Para usar uma granada, você precisa empunhá-la e então gastar uma ação padrão para arremessá-la em um ponto à sua escolha em alcance médio. A granada afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto. O efeito que ela causa varia conforme o tipo de granada.

- **Atordoamento.** Também chamadas de *flash-bang*, por criarem um estouro barulhento e luminoso. Seres na área ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude DT Agi reduz para ofuscado e surdo por uma rodada).
- **Fragmentação.** Espalha fragmentos perfurantes. Seres na área sofrem 8d6 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT Agi reduz à metade).
- **Fumaça.** Produz uma fumaça espessa e escura. Seres na área ficam cegos e sob camuflagem total. A fumaça dura 2 rodadas.
- **Incendiária.** Espalha labaredas incandescentes. Seres na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Agi reduz o dano à metade e evita a condição em chamas).

Mina Antipessoal. Esta mina é ativada por controle remoto. Se você estiver a até alcance longo dela, pode gastar uma ação padrão para detoná-la. Ao explodir, a mina dispara centenas de bolas de aço em um cone de 6m, causando 12d6 pontos de dano de perfuração em todos os seres na área (Reflexos DT Int reduz à metade). Você define a direção do cone quando posiciona a mina no chão. Instalar a mina exige uma ação completa e um teste de Tática contra DT 15. Caso falhe, você gasta a mina, mas ela não funciona. Encontrar uma mina instalada exige um teste de Percepção (DT igual ao resultado do seu teste para instalá-la).

Itens Operacionais

Algemas. Um par de algemas de aço. Para prender uma pessoa que não esteja indefesa você precisa empunhar a algema, agarrar a pessoa (veja "Manobras de Combate", no **Capítulo 4**) e então vencer um novo teste de agarrar contra ela. Você pode prender os dois pulsos da pessoa (–5 em testes que exijam o uso das mãos, impede conjuração) ou um dos pulsos dela em um objeto imóvel adjacente, caso haja, para impedir que ela se mova. Escapar das algemas exige um teste de Acrobacia contra DT 30 (ou ter as chaves...).

Arpéu. Um gancho de aço amarrado na ponta de uma corda para se fixar em muros, janelas, parapeitos de prédios... Prender um arpéu exige um teste de Pontaria (DT 15). Subir um muro com a ajuda de uma corda fornece +5 no teste de Atletismo.

Bandoleira. Um cinto com bolsos e alças. Uma vez por rodada, você pode sacar ou guardar um item em seu inventário como uma ação livre.

Binóculos. Estes binóculos militares fornecem +5 em testes de Percepção para observar coisas distantes.

Bloqueador de Sinal. Este dispositivo compacto emite ondas que "poluem" a frequência de rádio usada por celulares, impedindo que qualquer aparelho desse tipo em alcance médio se conecte.

Cicatrizante. Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar 2d8+2 PV em você ou em um ser adjacente.

Corda. Um rolo com 10 metros de corda resistente. Possui diversas utilidades: pode ajudar a descer um buraco ou prédio (+5 em testes de Atletismo nessas situações), amarrar pessoas inconscientes etc.

Equipamento de Sobrevivência. Uma mochila com saco de dormir, panelas, GPS e outros itens úteis para sobreviver no mato. Fornece +5 em testes de Sobrevivência para acampar e orientar-se e permite que você faça esses testes sem treinamento.

Lanterna Tática. Ilumina lugares escuros. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para mirar a luz nos olhos de um ser em alcance curto. Ele fica ofuscado por 1 rodada, mas imune à lanterna pelo resto da cena.

Máscara de gás. Uma máscara com filtro que cobre o rosto inteiro. Fornece +10 em testes de Fortitude contra efeitos que dependam de respiração.

Mochila Militar. Uma mochila leve e de alta qualidade. Ela não usa nenhum espaço e aumenta sua capacidade de carga em 2 espaços.

Óculos de Visão Térmica. Estes óculos eliminam a penalidade em testes por camuflagem.

Pé de cabra. Esta barra de ferro fornece +5 em testes de Força para arrombar portas. Pode ser usada em combate como um bastão.

Pistola de Dardos. Esta arma dispara dardos com um poderoso sonífero. Para disparar em um ser, faça um ataque à distância contra ele. Se acertá-lo, ele fica inconsciente até o fim da cena (Fortitude DT Agi reduz para desprevenida e lenta por uma rodada). A pistola vem com 2 dardos. Uma caixa adicional com 2 dardos é um item de categoria 0 que ocupa 1 espaço.

Pistola Sinalizadora. Esta pistola dispara um sinalizador luminoso, útil para chamar outras pessoas para sua localização. Pode ser usada como uma arma de disparo leve com alcance curto que causa 2d6 pontos de dano de fogo. A pistola vem com 2 cargas. Uma caixa adicional com 2 cargas é um item de categoria 0 que ocupa 1 espaço.

Soqueira. Esta peça de metal é usada entre os dedos e permite socos mais perigosos — fornece +1 em rolagens de dano desarmado. Uma soqueira pode receber modificações e maldições de armas corpo a corpo e aplica os efeitos delas em seus ataques desarmados.

Spray de Pimenta. Este spray dispara um composto químico que causa dor e lacrimação. Você pode gastar uma ação padrão para atingir um ser adjacente. O ser fica cego por 1d4 rodadas (Fortitude DT Agi evita). A carga do spray dura dois usos.

Taser. Um dispositivo de eletrochoque capaz de atordoar ou até incapacitar um alvo. Você pode gastar uma ação padrão para atingir um ser adjacente. O alvo sofre 1d6 pontos de dano de eletricidade e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT Agi evita). A bateria do taser dura dois usos.

Traje Hazmat. Uma roupa impermeável e que cobre o corpo inteiro, usada para impedir o contato do usuário com materiais tóxicos. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos ambientais e resistência a químico 10.

Itens Paranormais

A Ordem não se dedica apenas a combater o Outro Lado, mas também a compreendê-lo. Diversos membros trabalham para pesquisar e até reproduzir as características dos elementos, mesclando tecnologia avançada e conhecimento ritualístico, o que às vezes resulta na fabricação de itens paranormais.

Amarras de (Elemento). Cordas ou correntes feitas de um elemento paranormal específico. As amarras são preparadas para imobilizar criaturas do Outro Lado que sejam vulneráveis ao elemento que as compõem e podem ser usadas de duas formas.

- **Armadilha.** Você gasta as amarras, uma ação completa e 2 PE para preparar uma armadilha de 3x3m. Uma criatura que atravesse o espaço pela primeira vez em seu turno precisa fazer um teste de de Reflexos (DT Int); se falhar, fica imóvel até o final da cena. Mesmo se passar, considera o espaço ocupado pela armadilha como terreno difícil.
- **Laçar.** Você gasta uma ação padrão e 1 PE e escolhe uma criatura em alcance curto. Se falhar num teste de Vontade (DT Agi), a criatura fica paralisada até o início de seu próximo turno, quando pode repetir o teste. Manter a criatura enlaçada requer o gasto de 1 PE por rodada.

Câmera de Aura Paranormal. Esta câmera amaldiçoada com Energia possui sigilos de Conhecimento para capturar auras paranormais. Tirar uma foto gasta uma ação padrão e 1 PE. As fotos são instantâneas e revelam a presença de auras paranormais em pessoas e objetos. As auras são da cor associada ao elemento.

Componentes Ritualísticos de (Elemento). Um conjunto de objetos utilizados em rituais de um elemento entre Sangue, Morte, Conhecimento ou Energia (não existem componentes ritualísticos de Medo). Componentes ritualísticos são necessários para a conjuração de rituais do elemento em questão.

- **Energia:** eletricidade, dispositivos tecnológicos (celulares, computadores etc.), circuitos eletrônicos, fontes de calor e luz, pilhas, baterias, cabos de cobre e prata, pólvora, moedas, dados, ímãs...
- **Sangue:** órgãos, carne, sangue, animais vivos (para sacrifício), navalhas, agulhas, arame farpado, correntes, metal enferrujado, fluidos corporais...
- **Morte:** ossos, dentes, cinzas, fios de cabelo, cristais pretos, relógios, galhos secos, folhas secas, plantas mortas, raízes, areia, poeira, Lodo...

- **Conhecimento:** escrituras, papéis, livros, pergaminhos, instrumentos de escrita (lápis, caneta, tinta, giz etc.), pedras preciosas, ouro, cordas, tecido, cristais brancos, vidro, máscaras...

Emissor de Pulsos Paranormais. Esta pequena caixa coberta de sigilos foi desenvolvida para servir como uma "isca" de criaturas paranormais. Ativar a caixa gasta uma ação completa e 1 PE. A caixa emite um pulso de um elemento definido pelo ativador, que atrai criaturas do mesmo elemento e afasta criaturas do elemento oposto. As criaturas afetadas têm direito a um teste de Vontade (DT Pre) para evitar o efeito.

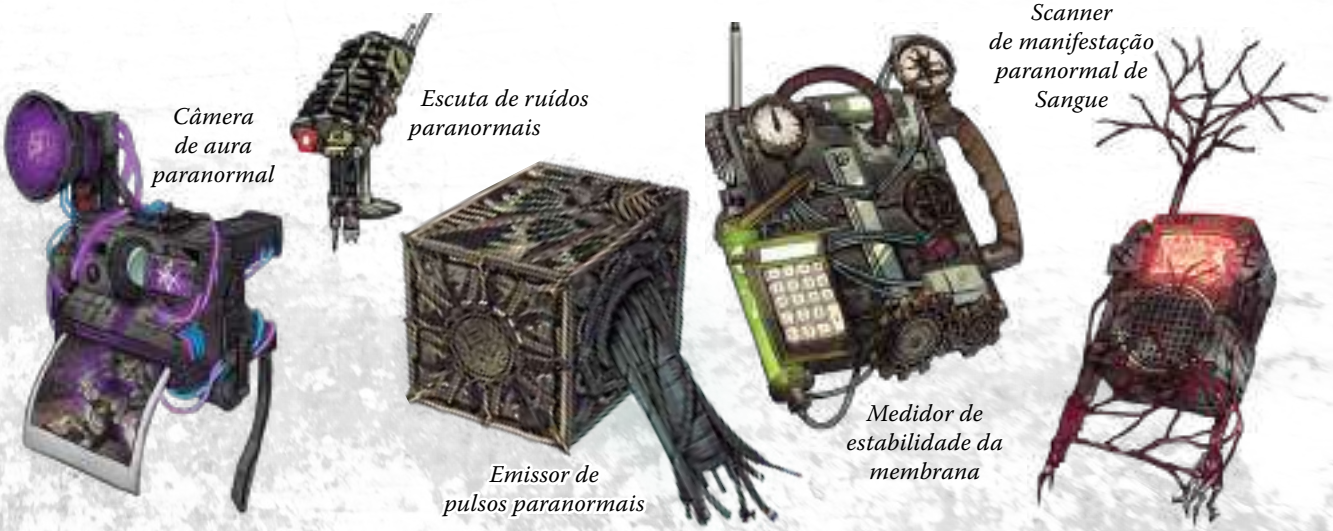
Escuta de Ruídos Paranormais. Este microfone funciona como um aparato espião, com a diferença que consegue captar ruídos paranormais. Ativar a escuta gasta uma ação completa e 2 PE e faz com que ela grave ruídos por até 24 horas. Ouvir a escuta fornece +5 em testes de Ocultismo para identificar criatura.

Medidor de Estabilidade da Membrana. Um dispositivo complexo, composto por diversos medidores — de temperatura, campo magnético, dilatação temporal... Um agente treinado em Ocultismo pode usar o medidor para avaliar o estado da Membrana em uma área (veja a página 97), o que indica a chance de uma entidade se manifestar nela. Um ambiente com valores racionais e constantes ao longo de algumas horas dificilmente originará uma criatura ou manifestação perigosa. Porém, se as leituras apresentarem dados inexplicáveis ou com grandes variações, o lugar poderá conter uma entidade. Apesar de ser um bom indicativo, o medidor não fornece respostas definitivas, já que um ambiente com a Membrana danificada ainda pode não ter sido afetado por manifestações, assim como um lugar com a Membrana protegida por conter uma criatura poderosa vinda de outro lugar.

TABELA 3.10:
ITENS PARANORMAIS

Nome	Categoria	Espaços
Amarras de (elemento)	II	1
Câmera de aura paranormal	II	1
Componentes ritualísticos de (elemento)	0	1
Emissor de pulsos paranormais	II	1
Escuta de ruídos paranormais	II	1
Scanner de manifestação paranormal de (elemento)	II	1

Scanner de Manifestação Paranormal de (Elemento). Este item é composto por um dispositivo conectado a pequenos objetos amaldiçoados de uma entidade específica e adornado com uma série de sigilos. Ativar o scanner é uma ação padrão. Quando ativado, o scanner consome 1 PE por rodada do usuário, que sempre sabe a direção de todas as manifestações paranormais ativas (rituais, criaturas, itens amaldiçoados etc.) do elemento escolhido em alcance longo. Se o elemento principal de uma criatura for outro, mas ela tiver como complemento o elemento escolhido do scanner, também será detectada.



CAPÍTULO 4
REGRAS

Então você construiu seu personagem, combinou a primeira sessão de jogo e finalmente está sentado em volta da mesa (ou conectado via internet) com seus amigos. A missão está para começar!

E agora?

Como jogador, sua tarefa é ouvir o que o mestre descreve, pensar no que seu personagem faria e então descrever sua ação. Você também deve prestar atenção no que os outros jogadores estão fazendo e interagir com os personagens deles. Uma sessão de RPG é essencialmente uma conversa na qual você e seus amigos criam uma história em conjunto.

A narrativa típica de **Ordem Paranormal RPG** envolve unir os personagens em um grupo de agentes e partir em uma missão. Seu personagem pode ter seus próprios objetivos e visões do mundo, mas é sua responsabilidade fazer com que ele se encaixe na equipe. Embora você precise se esforçar para se integrar ao grupo, não precisa "adivinhar" o que o mestre quer que você faça — um dos melhores aspectos do RPG é a liberdade que ele oferece! Apenas lembre-se de que o mestre tem a palavra final sobre o resultado de suas ações. Você diz o que seu personagem faz, mas é o mestre que determina o resultado da ação: você pode dizer que saca sua pistola e dispara na criatura, mas é o mestre quem diz se você acerta o tiro ou não. Assim, tanto os jogadores quanto o mestre criam a história.

Uma missão é como uma história numa série, livro ou videogame. Se tudo estiver fluindo e você estiver "assistindo a um filme" na sua cabeça enquanto imagina o que você e seus amigos descrevem, está no caminho certo.

Você também vai usar as regras e rolar dados para fazer testes quando o mestre pedir. Em **Ordem Paranormal RPG**, você não precisará fazer testes ou se preocupar com regras a não ser em situações com resultado incerto e que tenham peso para a história. Por exemplo, dirigir até a prefeitura não exige um teste. Dirigir até a prefeitura em alta velocidade, desviando de outros carros e chegando a tempo de impedir um assassinato, exige um teste — ou vários!

Não olhe para sua ficha tentando decidir quais ações são possíveis. Qualquer ação é possível, a não ser que o mestre diga o contrário. Se você acaba de se deparar com o delegado de polícia e quer conquistar sua confiança, não procure na ficha de personagem uma habilidade para impressionar policiais. Apenas diga o que pretende fazer e deixe que o mestre decida qual teste você precisa fazer para isso. Começar um papo amistoso? Elogiar a segurança da cidade? Contar uma piada? Mentir, dizendo que você é um agente do governo? Tudo é válido. Algumas ações, como sair voando ou quebrar uma parede com um soco, serão impossíveis, ao menos para personagens iniciantes. De novo, pense em livros e filmes. Imagine se a ação que você pensou teria lugar numa boa história contada dessa maneira.

Acima de tudo, tente imaginar se a ação é algo que seu personagem faria. Uma professora de direito realmente tentaria engambelar o delegado com uma mentira? Um investigador simpático tentaria ameaçá-lo?

MAS ESTAMOS NOS ADIANTANDO. VAMOS COMEÇAR DO COMEÇO.

O Papel do Jogador

Quase toda interação numa sessão de **Ordem Paranormal RPG** começa com o mestre estabelecendo uma cena. Ele pode descrever um lugar, como uma pequena cidade do interior, um shopping center ou uma floresta macabra. Ou pode narrar um acontecimento, como tiros disparados durante uma passeata, ou um bando de zumbis de Sangue se erguendo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação — por exemplo, um ruído que o investigador acaba de ouvir num quarto escuro e que parece vazio, ou a dor nauseante quando o personagem percebe ter sido amaldiçoado. Muitas vezes o mestre acaba sua fala com as palavras "O que você faz?" ou "O que vocês fazem?". Mesmo que ele não diga isso, quando o mestre termina, os jogadores estão convidados a declarar suas ações.

Você não precisa decorar cada palavra que o mestre disser. A descrição não é um enigma ou "pegadinha" que você deve decifrar. Mas preste atenção, tente imaginar o que está acontecendo. Tiros durante uma passeata? Imagine o pânico de várias pessoas correndo ao mesmo tempo em busca de abrigo. A visão caótica de uma multidão assustada, se empurrando e se atropelando pelas ruas. Pense na preocupação de seu personagem para sair do caminho ao mesmo tempo que procura por possíveis atiradores. Sinta a tensão de não saber quem era o alvo e se haverá novos disparos. Um bando de zumbis se erguendo das tumbas? Visualize seus rostos disformes, os braços decadentes abrindo caminho pela terra. Ouça o barulho de seus grunhidos horripilantes. Sinta o cheiro de podridão e carniça que se espalha pelo local. Mais do que isso, entre em seu personagem e pense como ele: há um grupo de criaturas paranormais tentando matá-lo e elas vão chegar em questão de segundos!

Embora seu personagem possa ser indiferente a algumas cenas ou acontecimentos, tente achar um ponto de conexão em tudo que o mestre diz. Imagine-se cercado por essas imagens, sons e cheiros. Interpretar um personagem é acreditar no mundo do jogo durante algumas horas.

Declarando Sua Ação

Uma vez que o mestre tenha estabelecido a cena, os jogadores reagem, dizendo o que vão fazer. Esta estrutura não é rígida — não há uma "fase do mestre" e uma "fase dos jogadores", apenas o fluxo normal de uma conversa. Também não há uma ordem fixa para as ações, exceto em cenas de ação. Assim como em uma conversa em grupo, ouça seus amigos, ache o momento certo para falar e declare sua ação sem

interromper (demais) os outros. O mestre vai se encarregar de perguntar as ações de todos caso um ou mais jogadores estejam calados ou não consigam um espaço para falar.

Não existe um formato único para declarar sua ação. Você pode falar em primeira pessoa ("Vou procurar um local mais alto para ver acima da multidão") ou em terceira ("Mauro prepara sua espada e avisa seus companheiros que armas de fogo são inúteis contra zumbis"). Cada RPGista tem sua própria mania para declarar suas ações: "Eu quero escutar furtivamente a conversa na mesa ao lado", "Meu personagem vai se esconder no beco", "Se o delegado é muito arrogante, Juliana tentaria meter medo nele", "Então eu salto para impedir que ele beba o veneno!" são todos exemplos de jeitos válidos de declarar sua ação. A maioria dos jogadores acaba alternando entre vários jeitos.

Você não precisa achar as palavras exatas para declarar suas ações. Por exemplo, se você diz "Vou sair do meu quarto", todos vão presumir que você se levantou da cama, lavou o rosto e se vestiu, a não ser que você diga especificamente que saiu pelado! Da mesma forma, se você disser que vai comer um chocolate, todos irão presumir que você primeiro desembrulhou a embalagem. **Ordem Paranormal RPG** não é um jogo de minúcias e detalhes irritantes. Também não pense nas ações que você declarou como uma "jogada" num jogo competitivo. Se, por engano, você disser "Eu ataco o mago" em vez de "Eu ataco o cultista", não há problema; é óbvio que você queria atacar o cultista, não um mago que nem está presente na cena.

Existe um equilíbrio sobre o que é grande demais e pequeno demais para ser uma "ação". Em cenas de ação, como combates, perseguições e armadilhas, tudo isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas logo você vai pegar o jeito. "Eu passo a tarde inteira conversando com o delegado" é uma ação ampla demais. Por outro lado, "Eu caminho dois metros" é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz "Vou falar com o delegado", o mestre pode responder com "Vocês passam a tarde conversando e você descobre que a cidade é pacata até demais..." ou com "O delegado olha para os lados, desconfiado, e sussurra que tem coisas importantes a contar, mas não aqui".

DECLARANDO SUAS AÇÕES

Para declarar suas ações, diga o que você quer fazer e como.

Por exemplo:

"Vou tentar convencer o dono da livraria a me mostrar o livro secreto."

"Vou tentar me esconder dos cultistas, me abaixando atrás das caixas."

"Vou sacar minha espingarda e atirar na criatura."

INTERPRETANDO

Interpretar um personagem é um dos aspectos mais importantes de **Ordem Paranormal RPG**. Mas como se interpreta um personagem?

Para interpretar, você deve primeiro conhecer seu personagem. Vamos falar mais sobre isso daqui a pouco, mas já podemos adiantar algo: seu personagem tem uma personalidade diferente da sua, pelo menos em alguns aspectos. Assim, quando você se deparar com uma situação descrita pelo mestre ou uma ação realizada por um dos outros jogadores, pense em como o personagem reagiria.

A maioria das situações não vai provocar reações extremas. Ao ser confrontado pelo delegado da cidade, é improvável que seu personagem fuja de medo ou ataque. Pelo contrário, é mais provável que você tenha uma reação "comum": puxar conversa, tentar notar algo suspeito, pedir para ver os documentos dele... Contudo, às vezes haverá uma situação capaz de provocar uma reação forte. Isso inclui a maioria dos combates e muitas cenas cruciais de interpretação. Sua resposta vai ser lógica: frente a uma batalha, você vai lutar ou fugir; frente a uma acusação de assassinato, vai tentar se defender.

Mas e se o mestre descreveu que o delegado usa um anel com o símbolo de uma sociedade secreta? Como um detalhe de interpretação, você incluiu que seu personagem sempre quis ser membro dessa sociedade. E agora? Como isso altera o comportamento do personagem? Ele fica curioso para saber mais sobre essa organização, ou deixa suas vontades de lado pelo bem da missão?

JOGANDO EM GRUPO

Ao declarar sua ação, tome cuidado para não declarar também a ação dos outros personagens. Você pode dizer "Vou até os policiais para perguntar notícias", mas não "Vou até os policiais e eles me contam o que aconteceu na cena do crime", porque é papel do mestre controlar as ações dos policiais. É comum se empolgar com a "cena" que está se desenhando em sua mente e dizer coisas como "Jonatan saca a espada e Lucas corre para trás das árvores". Você sabe que Lucas é um especialista que prefere lutar se esgueirando pelas sombras e usando ataques surpresa, mas quem decide se Lucas vai ou não fazer isso é o jogador que controla Lucas, por mais que seja uma boa estratégia. Claro que você é livre para dar opiniões e sugestões de como os outros personagens podem agir, mas tome cuidado com a linha entre a intenção de ajudar e tentar mandar nas ações dos outros personagens. Lembre-se de que cada um tem sua vez de jogar.

Na vida real, devemos agir com bom senso e medir as consequências de nossos atos. Em **Ordem Paranormal RPG**, não precisamos ter tanto cuidado. Afinal, é só um jogo de faz de conta! Assim, embora você não deva fazer ações absurdas, pode ser mais ousado ao interpretar seu personagem. Talvez você pergunte ao delegado sobre o anel e o deixe ainda mais desconfiado da presença do grupo. Ou pode tentar se passar por um membro da organização, enganando-o para obter sua confiança.

Tudo isso pode ser disruptivo e gerar alguns problemas... Mas só para os personagens! Desde que os jogadores (as pessoas reais em volta da mesa) não estejam sendo prejudicados, esse tipo de ação meio louca pode ser muito divertida. Não estrague a história que todos estão construindo em conjunto, mas não tenha medo de adicionar novos elementos. Talvez sua ação não dê certo... Mas, muitas vezes, tentar uma ideia e fracassar pode levar a um resultado ainda mais divertido e interessante!

Parte de interpretar também é "falar dentro do personagem". Ou seja, em vez de só declarar suas ações, você assume a voz do personagem e fala como se fosse ele: "Bem-vindos, senhores policiais! Sou Tristan. Imagino que vocês tenham ouvido barulhos estranhos, mas está tudo certo por aqui!" Embora a maioria dos RPGistas goste de fazer isso, não é obrigatório. Se você não se sentir à vontade para falar como seu personagem, pode apenas descrever ações ("Eu me apresento e tento dizer que, apesar dos barulhos, está tudo bem no local..."). Alguns jogadores elevam isso à arte, criando uma voz, um sotaque ou um conjunto de maneirismos para seus personagens. Isso pode ser muito divertido, mas, de novo, não é obrigatório.

Não se preocupe em ter uma "boa" interpretação no sentido teatral do termo. O objetivo de **Ordem Paranormal RPG** não é formar atores, muito menos promover competições de atuação. Você não precisa ter vergonha, apenas se divertir.

REAGINDO

Esses "passos" informais se seguem, constituindo o jogo em si. A partir de suas ações e sua interpretação, o mestre vai descrever novas situações e os jogadores vão descrever suas próprias ações, para que você narre sua nova ação e assim por diante.

Em **Ordem Paranormal RPG**, diferente de videogames, você não pode "salvar" o jogo ou voltar atrás. Deve lidar com as consequências de suas ações (a não ser que tenha se enganado com alguma coisa, como já foi dito). Parte da graça do jogo é encontrar dificuldades e ser obrigado a pensar no que fazer em situações desfavoráveis. Assim, se sua ação resultou em desastre, não se desespere. O importante é que a interação entre o grupo seja positiva e a história e o jogo estejam divertidos.

Em algum ponto, a cena vai acabar. Deixe que o mestre encerre as cenas, pois ele conhece o fluxo da história melhor que os jogadores.

QUEM É SEU PERSONAGEM?

Quando você construiu o personagem, deve ter decidido seu nome, histórico, aparência etc. Mas, quando chega a hora de interpretar, você pode se deparar com

uma dúvida: afinal, quem é esse sujeito? Como ele reagiria às situações descritas pelo mestre? Também pode descobrir que a personalidade que você criou de antemão não se encaixa bem com a narrativa da campanha ou simplesmente não é divertida na prática. Sem problemas; corrigir isso é fácil.

Para criar uma personalidade marcante e que apareça facilmente durante o jogo, comece por sua classe de personagem. Lembre-se de heróis de séries, livros, filmes etc. que poderiam ter essa classe se fossem traduzidos em regras. Então ache características em comum deles. Junte isso com a própria descrição da classe. Pronto, aí está a base.

Exemplos: temos vários combatentes na ficção. O assassino John Wick, o soldado de elite Marcus Fenix, ou o caçador de demônios Dante. O que todos eles têm em comum? São treinados para usar armas e artes marciais, lidam com ameaças de frente e não recuam diante do perigo. E quanto aos especialistas? James Bond, Viúva Negra, até mesmo o Batman, usam de sua astúcia, treinamento especial e equipamento tático para cumprir suas missões. E que tal ocultistas? Dr. Estranho, John Constantine ou até Satoru Gojo, que usam seus conhecimentos e domínio sobre artes ocultas para enfrentar cultistas malignos e criaturas de outros mundos.

Depois que tiver construído a base de sua personalidade, escolha uma característica que seja contraditória a tudo isso — mas que não anule tudo que você já decidiu. Um combatente pode ser um bonachão que adora piadas ruins, um especialista pode ser um romântico incurável, um ocultista pode ser pavio-curto, sempre achando motivos para brigar. Junte isso às características padrão.

Pronto. Você não precisa de mais nada se não quiser. Seu combatente bonachão acaba de entrar na delegacia? Pode não ser uma situação muito adequada para mostrar o lado heróico e corajoso, mas talvez o estômago ronque de olho nas rosquinhas. Então ele imediatamente se interessa mais pelas guloseimas do que pelas pistas. O especialista pode se apaixonar à primeira vista por um dos policiais. Já o ocultista acha que um dos detetives o chamou de esquisito e agora está furioso.

Seus atributos, perícias e poderes podem ajudá-lo a decidir suas ações e personalidade. Alguém com alta Presença provavelmente seria eloquente e charmoso, um especialista treinado em Investigação tem grande chance de ser desconfiado ou mesmo cínico enquanto um combatente da trilha do guerreiro deve gostar de resolver as coisas com força bruta.

A personalidade do seu personagem também vai se formar naturalmente, à medida que o jogo avança, tanto pelas decisões que você toma quanto pelo acaso dos dados. Foi por puro azar que você falhou em todos os testes para se manter de pé sobre o lago congelado, mas isso é oportunidade para que seu personagem comece a dizer que odeia o inverno. Você também pode (com a permissão do mestre) inventar novas características de personalidade na hora, para se encaixar com uma cena específica. Quando os zumbis atacam, você inventa que seu personagem lida muito mal com cheiros grotescos, e não vai se aproximar dos zumbis por nada! Contudo, não exagere — crie características de personalidade "improvisadas" no máximo uma ou duas vezes na campanha, ou seu personagem virará um maluco completo.

O OBJETIVO DO RPG

Por mais que se teorize e se fale sobre o RPG, o objetivo dos jogadores e do mestre é apenas um: diversão.

Essa diversão é alcançada através da combinação de história e regras, mas nenhum desses elementos individualmente deve ser mais importante que a verdadeira finalidade do jogo. Se você e seus amigos estão criando uma narrativa memorável, cheia de viradas surpreendentes e personagens marcantes, ótimo. Mas a qualidade da história não é mais importante que a diversão dos envolvidos. Se o grupo alcança maestria em regras e os jogadores triunfam sobre desafios cada vez mais difíceis, excelente! Mas isso não vale de nada se todos não estão se divertindo.

Ao jogar **Ordem Paranormal RPG**, priorize a interação entre as pessoas, a descontração e o bem-estar dos participantes. Em geral, os melhores momentos narrativos não vêm de tramas minuciosamente planejadas, mas das surpresas criadas pela interação entre os jogadores. Este é um jogo baseado em relações pessoais e nenhuma história ou regra valem mais que uma amizade.

LIDANDO COM AS REGRAS

Até agora, você não precisou se preocupar com as regras, a não ser para construir o personagem. Contudo, mais cedo ou mais tarde o mestre vai pedir um teste ou você precisará usar suas habilidades.

As páginas a seguir trazem todas as regras que você precisa conhecer como jogador. Porém, se você está começando, não se preocupe em decorar todas as mecânicas do jogo ou as nuances dos testes que está fazendo. Não se preocupe nem mesmo com os números e minúcias na ficha de personagem. Apenas preste atenção ao que o mestre diz, role o dado adequado e escute o resultado de sua ação. Um colega mais experiente pode lhe dar conselhos sobre como melhorar suas chances nos testes, mas isso não é uma desculpa para que ele tome as decisões por você. O personagem é seu, quem manda é você... E é você que vai ter que lidar com as consequências de suas ações!

Alguns grupos gostam de otimizar seus personagens em termos de jogo, principalmente melhorando suas chances em combate. Não há problema nenhum em jogar assim. Na verdade, muitos heróis da ficção seriam muito eficientes em regras. Construir personagens poderosos faz parte tanto do aspecto técnico quanto da narrativa do jogo.

Contudo, **Ordem Paranormal RPG** não é uma competição. Se, na hora dos testes, você não se sai tão bem quanto os outros jogadores, isso não significa que você é um membro menos valioso do grupo ou que tem menos direito de estar lá. Você pode pedir dicas sobre como melhorar seu personagem em termos de jogo, mas isso não é obrigatório.

Embora a interpretação seja encorajada, às vezes testes são exigidos para resolver questões sociais. Se você quer arrancar informações do delegado local, não basta falar bonito por meia hora. Você efetivamente precisa rolar um dado para verificar o sucesso da ação. Nenhum jogador deve tentar "enrolar" o mestre com descrições mirabolantes ou atuação teatral. É legal que você tenha narrado o salto acrobático de sua especialista, pousando atrás do vilão e espetando-o com uma espada, mas você ainda terá que fazer testes para que essa ação aconteça. Não importa que você seja muito eloquente tentando convencer os agentes federais a liberar sua carga estranha no aeroporto, seu personagem só será eloquente quando passar num teste.

Saber falar bem não o torna melhor ou pior que nenhum outro jogador de **Ordem Paranormal RPG**; todos têm as mesmas chances. Isso também significa que um jogador tímido pode ter um personagem falastrão e carismático. Escolhas e personalidade são decididas em interpretação. Momentos com sucesso e fracasso incertos são decididos com testes.

VITÓRIAS & DERROTAS

Quando estiver jogando **Ordem Paranormal RPG**, tenha em mente que seu personagem não é você mesmo. Nenhuma falha nos dados ou fracasso na história diminui suas próprias vitórias pessoais. Da mesma forma, por maior que seja o triunfo de seu personagem, isso tudo só existe na ficção.

Não leve o que acontece no jogo para o lado pessoal. **Ordem Paranormal RPG** é um jogo sobre contar histórias que muitas vezes são longas. Essas histórias são moldadas por meio de regras e dados, com resultados bastante aleatórios. Por mais sorte que você tenha e por melhores que sejam suas ideias, é impossível que seu personagem sempre saia ganhando. Assim, não meça seu divertimento pelo quanto você foi bem-sucedido. Seu combatente bombado foi nocauteado por um cozinheiro com um rolo de macarrão? Não fique com raiva. Os outros jogadores estão rindo do personagem, da improbabilidade dos dados e da situação, não de você. Ria também.

Seu personagem também não será o protagonista sempre. Claro, o ideal é que o grupo divida os holofotes igualmente, mas muitas cenas ressaltam as habilidades e a personalidade de um herói. O combatente brilha na ação, o especialista tem facilidade lidando com outras pessoas, o ocultista se destaca quando o assunto é o paranormal. Se o seu personagem não tem nada para fazer numa cena específica ou parece inútil no momento, relaxe e observe a interpretação de seus colegas. Seu momento logo vai chegar.

Seu personagem só existe enquanto parte de uma experiência em grupo. Um grupo em que todos devem ser heróis, companheiros e amigos.

TESTES & HABILIDADES

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um *teste*. Testes são feitos rolando um ou mais dados de 20 faces (d20) e comparando o resultado de um deles com a dificuldade do teste (DT).

TIPOS DE TESTES

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua DT (comuns ou opostos).

Testes de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, você rola 1d20 por ponto no atributo usado e escolhe o melhor resultado. Caso seu atributo seja 0, em vez disso você rola dois dados e escolhe o *pior*.

TESTE DE ATRIBUTO
1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO VS. DT

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- Amarrar cordas (Agilidade).
- Erguer um objeto pesado (Força).
- Lembrar-se de um número de telefone (Intelecto).
- Causar boa impressão (Presença).
- Correr dez quarteirões sem se cansar (Vigor).

Testes de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, ao resultado da rolagem você soma o bônus da perícia usada. O **Capítulo 2** explica como calcular seu bônus para cada perícia.

TESTE DE PERÍCIA
1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA + BÔNUS DA PERÍCIA VS. DT

Testes Comuns

Testes comuns são feitos quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados contra uma DT definida pelo mestre. A **Tabela 4-1** traz uma guia de dificuldades. Além disso, o **Capítulo 2** traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são feitos quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, outra rolagem deve ser feita.

Misturando Testes Comuns e Opostos

Um teste pode ser comum e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando quem nada através de um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma DT. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

TABELA 4.1: DIFICULDADES

Tarefa	DT	Exemplo
Fácil*	5	Escutar uma conversa atrás da porta (Percepção)
Média	10	Subir um barranco (Atletismo)
Difícil	15	Montar acampamento no campo (Sobrevivência)
Muito difícil	20	Estancar um sangramento fatal (Medicina)
Formidável	25	Hackear um servidor do Pentágono (Tecnologia)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho contendo um ritual ancestral (Ocultismo)
Quase impossível	35	Convencer alguém que não gosta de você a lutar para protegê-lo (Diplomacia)

**Testes fáceis aparecem na tabela para dar um senso de escala, mas em geral não são exigidos. Caso um personagem tente uma tarefa fácil, o mestre pode considerar que ele passa automaticamente para acelerar o jogo.*

EXEMPLOS DE TESTES DE ATRIBUTO

Os atributos de Bianca são Agilidade 2, Força 0, Intelecto 3, Presença 3 e Vigor 1. Caso ela tente empurrar uma caixa pesada, o mestre pode pedir um teste de Força. Como Bianca tem Força 0, ela rola 2d20 e fica com o pior resultado. Por exemplo, se os dados rolarem 14 e 6, o resultado do teste será 6.

Mais tarde, ela amarra um suspeito para que ele não fuja. O mestre pede um teste de Agilidade. Como o valor desse atributo de Bianca é 2, ela rola 2d20, mas dessa vez fica com o melhor resultado.

Por fim, Bianca precisa se lembrar da placa de um carro que viu há dois dias. Isso é um teste de Intelecto; Bianca rola 3d20 e, novamente, fica com o melhor resultado.

REGRAS ADICIONAIS

Sucessos Automáticos

Se o resultado do dado escolhido for 20, você passa no teste automaticamente, independente da DT a ser alcançada.

Circunstâncias Favoráveis e Desfavoráveis

Circunstâncias especiais podem tornar um teste mais fácil ou difícil. Para representar isso, o mestre pode conceder um bônus de +1d20 (o jogador rola 1d20 a mais) ou impor uma penalidade de –1d20 (o jogador rola 1d20 a menos).

Por exemplo, Bianca precisa encontrar um livro em uma biblioteca. Como ela possui Intelecto 3, rolaria 3d20 no teste. Porém, Bianca convenceu o bibliotecário a ajudá-la e por isso o mestre concede um bônus de +1d20. Nesse teste, ela vai rolar 4d20.

Mais tarde, Bianca precisa encontrar um frasco específico em um laboratório. Porém, o laboratório foi bagunçado por cultistas e por isso o mestre impõe uma penalidade de –1d20. Nesse teste, ela vai rolar 2d20.

Novas Tentativas

Em geral, você não pode tentar outra vez um teste no qual tenha falhado. Por exemplo, se faz um teste de Tecnologia para hackear um computador e falha, isso provavelmente significa que você não possui o conhecimento necessário para vencer essa segurança e, portanto, não faz sentido tentar de novo.

Porém, às vezes o mestre pode deixar você tentar novamente, gastando outra ação. Mesmo que você possa tentar mais uma vez, o teste talvez acarrete penalidades por falha! Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos para realizar uma tarefa. Nesses casos, o grupo deve definir um personagem para ser o líder (normalmente aquele com o maior bônus); os outros serão os ajudantes. Cada ajudante faz um teste contra DT 10, usando a mesma perícia ou outra que faça sentido. Cada ajudante que passar concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 10 pontos acima da DT (+2 para um resultado 20, +3 para um resultado 30...). Após os ajudantes fazerem seus testes, o líder faz o teste final levando em conta os bônus recebidos.

Às vezes, ajuda externa não traz benefícios, ou então apenas um número limitado de pessoas pode ajudar ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem tentando estancar o sangramento de alguém pode ser ajudado por uma pessoa, mas não mais do que isso — simplesmente não há espaço para mais gente trabalhar ao redor do ferimento. O mestre limita a ajuda de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora ou em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

Escolher 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode "escolher 10". Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 10 automático (mais quaisquer bônus que você tenha).

Escolher 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece consequência em caso de falha, você pode "escolher 20". Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 20. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre). Porém, isso não configura rolar um 20 para propósitos de sucesso automático.

Testes de Resistência

Testes das perícias Fortitude, Reflexos e Vontade são chamados de testes de resistência, pois representam a capacidade de um personagem de evitar ou diminuir os efeitos de habilidades, itens e rituais nocivos. A DT de um teste de resistência é indicada pelo efeito a ser evitado. Alguns efeitos específicos fornecem modificadores (bônus ou penalidades) para testes de resistências.

TESTES ESTENDIDOS

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer subir numa árvore ou estancar um sangramento, o sucesso ou a falha são aparentes após um único teste. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo — como escalar um morro ou fazer uma cirurgia —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão, esta regra pode ser usada. Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser testes estendidos.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos — veja a **Tabela 4.2: Testes Estendidos**, a seguir.

Por exemplo, os personagens precisam encontrar o esconderijo de um cartel de traficantes. Pela complexidade da tarefa, o mestre pede um teste estendido de Investigação com complexidade média e DT 20. Isso significa que os agentes devem fazer testes de Investigação contra DT 20 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, descobrem as pistas. Porém, se acumularem três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total — nesse caso, o grupo pode ter sido descuidado e alertado os membros do cartel, além de não conseguir a informação que queria.

TABELA 4.2:
TESTES ESTENDIDOS

Sucessos Exigidos	Complexidade	Exemplo
3	Baixa	Escalar um morro (Atletismo)
5	Média	Fazer uma cirurgia (Medicina)
7	Alta	Difamar um político (Enganação)

Testes Estendidos Abertos

O mestre pode permitir que os jogadores decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, na busca pelo esconderijo do cartel, um personagem pode usar Intimidação ("vou interrogar bandidos para que me digam onde fica o esconderijo"), Tecnologia ("vou procurar na Deep Web") ou mesmo Profissão (contador) ("vou analisar registros públicos de impostos para rastrear o dinheiro dos traficantes").

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar irá envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente. Se combinada com as opções que dificultam os testes estendidos, essa variante exige pensamento tático por parte do grupo!

Testes Estendidos em Grupo

Por serem feitos ao longo do tempo, testes estendidos podem ser feitos por mais de um personagem, ou mesmo pelo grupo todo. De fato, colocar o grupo inteiro para fazer um único teste estendido é uma ótima forma de unir os jogadores!

Caso mais de um personagem esteja participando do teste estendido, resolva o teste por "rodadas"; a cada rodada, cada jogador faz um teste. Some os sucessos e falhas de todos para definir se o teste estendido é bem-sucedido ou não.

Fazer testes estendidos em grupo é muito útil em testes estendidos abertos (veja acima), nas quais cada perícia só pode ser usada uma vez. Com vários personagens participando do teste, a chance deles terem mais perícias treinadas diferentes é maior.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem ajudar em testes estendidos, usando a regra de ajuda padrão. Porém, uma perícia usada para ajudar não poderá ser usada novamente no teste estendido, seja para ajudar, seja para realizar um teste principal.

Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar *dificuldades cumulativas* e *penalidades por falhas*.

No primeiro caso, a DT começa num valor determinado, mas aumenta em +2 a cada teste (independente de o teste ser um sucesso ou uma falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar no depósito de uma empresa multinacional, a DT pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do depósito, maior a segurança.

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha no teste estendido — isto é, além de chegar mais perto de uma falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação com contrabandistas, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o criminoso está ficando cada vez mais irritado. Da mesma forma, um personagem escalando um morro com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando ferimentos durante a subida.

USANDO HABILIDADES

Além de atributos e perícias, personagens possuem habilidades fornecidas por sua origem e classe. Habilidades podem ser usadas em diversas situações, conforme a descrição da habilidade em si. A seguir estão as regras gerais para uso de habilidades.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

Condição Necessária

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

Gasto de PE

Quando usa uma habilidade que custa pontos de esforço, você gasta os PE mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um combatente usa Ataque Especial e falha no teste de ataque, ainda assim gasta os pontos de esforço.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PE que você pode gastar por uso é determinado por seu nível de exposição paranormal, conforme a **Tabela 1-3**. Um personagem de NEX 15%, por exemplo, pode gastar no máximo 3 PE por turno, o que significa que não pode gastar mais do que 3 PE em um único uso de habilidade.

Reduções no custo de PE não são cumulativas. Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PE.

Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem ser usadas antes de rolar o dado. Habilidades que dão dados adicionais (+1d20, por exemplo) devem ser usadas antes de você rolar os dados.

Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem ser usadas antes do mestre declarar o resultado final.

DT de Testes de Resistência

Para as habilidades que permitem um teste de resistência, a DT é igual a 10 + seu limite de PE + seu valor em um atributo específico. O atributo usado aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade.

Por exemplo, a habilidade Cai Dentro, do combatente, tem DT Vig, ou seja, a DT para resistir a ela é 10 + seu limite de PE + seu Vigor. A DT para resistir a essa habilidade de um combatente com Vigor 3 e NEX 50% (limite de PE 10) é 23.

Essa mesma regra é usada para calcular a DT de outros efeitos usados por personagens, como itens. Nesse caso, o atributo usado aparecerá na descrição do item.

INVESTIGAÇÃO

Os agentes da Ordem são treinados para neutralizar ameaças paranormais, sejam elas zumbis de Sangue ou espectros de Energia, mas em geral existe um longo processo que antecede o confronto com essas forças. Agentes precisam ser capazes de investigar locais, interrogar testemunhas e interpretar pistas para desvendar os casos que chegam até a Ordem.

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

No começo de cada missão, o grupo recebe uma *ficha de investigação*, contendo um resumo do caso; o objetivo da missão; as informações que a Ordem busca obter na forma de perguntas e espaços para os jogadores preencherem com as pistas que descobrirem ao longo da investigação.

Como os personagens formam uma equipe, uma única ficha é utilizada pelo grupo, que deve anotar as informações em consenso. No final da missão, apenas as informações contidas na ficha serão válidas para serem apresentadas na Conclusão do Caso.

O mestre também tem uma ficha de investigação, mas a dele contém todas as informações sobre o caso. Durante uma cena de investigação, o mestre consulta sua ficha para revelar as pistas que podem ser descobertas.

O ASSASSINATO DA FAMÍLIA ROSA

RESUMO DO CASO. Os cinco membros da família Rosa foram encontrados mortos dentro de sua casa em um condomínio fechado na cidade de Campinas, em São Paulo. Manoel Rosa Filho, o avô da família, era um membro aposentado da Ordo Realitas. No entanto, seu filho Manoel Rosa Neto, sua nora e seus netos não tinham qualquer ligação com a Ordem.

OBJETIVO. Descobrir a identidade do assassino e o motivo das mortes.

PERGUNTAS. Quem matou a família Rosa? Qual foi o motivo do assassinato? Qual o paradeiro do assassino?

Em casos extensos, o objetivo da missão pode ser ampliado ou alterado conforme as descobertas dos investigadores. No caso de exemplo, o assassinato de uma família pode se revelar na verdade um latrocínio (roubo seguido de morte) onde o objetivo real do assassino era obter um objeto amaldiçoado que a família Rosa guardava há gerações. Dessa forma, a missão é expandida e o mestre pode adicionar novas perguntas à ficha de investigação:

- **O que é** esse objeto amaldiçoado roubado e para que ele serve?
- **Por que ele** foi roubado e o que o ladrão pretende fazer com o objeto?

PISTAS

O objetivo da investigação é descobrir pistas que levem a informações cruciais para responder às perguntas da ficha e solucionar o caso. É importante que os jogadores anotem as pistas na ficha. Existem dois tipos de pistas: a pista básica e as pistas complementares.

Pista Básica

Todos as cenas de investigação (veja a seguir) começam com uma *pista básica*, que guiará aquela cena. O grupo recebe a pista básica assim que começa a cena de investigação, e ela serve tanto como ponto de partida quanto como um ponto comum entre as pistas complementares.

Ainda assim, ela revela pouca informação sobre o mistério do caso e nunca será suficiente para produzir um relatório completo no final de uma missão.

Pistas Complementares

São a peça fundamental para responder às perguntas do caso e devem ser anotadas com cuidado na ficha de investigação. Diferente da pista básica, as pistas complementares precisam ser descobertas pelos jogadores durante as cenas de investigação.

Cada cena possui um número específico de pistas complementares definido antes pelo mestre, e os jogadores podem terminar uma cena sem descobrir todas as pistas caso falhem em muitos testes.

CENAS DE INVESTIGAÇÃO

Cenas de investigação são um tipo especial de cena (veja o **Capítulo 6** para informações sobre os tipos de cenas). Nesse tipo de cena, os personagens devem interagir com o ambiente e NPCs para desvendar pistas sobre o caso. Para isso, eles fazem ações de investigação (veja adiante) e usam suas habilidades e equipamentos, além da criatividade dos jogadores.

Assim como acontece com cenas de ação, o mestre determina o momento em que se inicia uma cena de investigação. Ele deve deixar claro para os jogadores que a cena começou, e descrever com clareza os objetos e pessoas que estão na cena para serem explorados.

Naturalmente, o mestre não conseguirá descrever *todos* os objetos em cena, e os jogadores podem perguntar se algo ou alguém presente na cena e é passível de interação. O mestre deve encorajar criatividade e boas ideias!

Ações de Investigação

Assim como cenas de ação, cenas de investigação são divididas em rodadas. Entretanto, nessas cenas uma "rodada" representa uma medida de tempo abstrata, que pode ir de poucos segundos a várias horas, conforme o mestre. A função principal das rodadas é dividir o tempo entre os personagens, para que cada jogador tenha as mesmas oportunidades e tempo de jogo.

A cada rodada, cada personagem tem seu turno, na qual pode executar *uma* das ações a seguir. Assim que todos os personagens na cena tiverem seu turno, a rodada termina e uma nova se inicia.

Procurar Pistas. O jogador escolhe uma das perícias de seu personagem, e então descreve de que forma irá utilizá-la para procurar pistas. Por exemplo, um jogador pode escolher Diplomacia para conversar com uma testemunha no local ou Tecnologia para vasculhar informações em um computador.

O mestre determina a DT do teste conforme a dificuldade em encontrar a pista e a descrição de como o personagem irá agir. Ações simples e adequadas à perícia apresentada têm DT 15. Ações plausíveis, mas complexas, como interrogar uma testemunha pouco interessada, têm DT 20. Uma tarefa complexa, ou uma descrição muito vaga por parte do jogador (como usar Percepção para simplesmente "procurar algo estranho no local") têm DT alta ou muito alta (25 ou mais). O mestre decide se uma ação pode resultar em alguma pista. Caso a ação proposta não tenha chance de sucesso, o mestre apenas narra o fracasso sem exigir testes e o personagem gasta sua ação.

Facilitar Investigação. Em vez de procurar pistas, um personagem pode usar uma perícia para realizar uma ação que modifica a cena e facilita a investigação do grupo. O jogador declara uma ação de suporte como, por exemplo, usar Atletismo para abrir as janelas no alto do galpão e iluminar o local. A DT do teste varia de 15 para ideias que fizerem sentido a 25 para ideias mais abstratas. Assim como em procurar pistas, ideias muito absurdas resultam em falha automática e perda da rodada.

Se o personagem passar no teste, cada aliado recebe +2 em seu próximo teste de procurar pistas nesta cena. Bônus por facilitar investigação não são cumulativos.

Usar Habilidades e Itens. Certas habilidades e itens possuem efeitos específicos em cenas de investigação, apresentados em suas descrições. Além disso, os jogadores podem encontrar usos criativos para habilidades e equipamentos que normalmente não interagem com investigação. Por exemplo, um personagem pode usar seu machado para quebrar as madeiras que tapam as janelas de um local (um teste de Luta para facilitar investigação). Ao fazer seu teste, ele pode usar a habilidade Ataque Especial e receber um bônus no teste, gastando seus PE normalmente.

A critério do mestre, habilidades que não concedem bônus em testes, mas que poderiam auxiliar uma determinada ação, podem conceder +5 neste teste. O mestre tem a palavra final se uma habilidade ou item pode ser usado em uma ação de investigação.

Ajudar. Um personagem pode usar sua ação de investigação para ajudar o teste de outro personagem. Veja a página 76 para mais detalhes dessa ação.

Urgência em Investigações

Toda cena de investigação possui uma *urgência*, a quantidade de rodadas que os personagens possuem para agir antes que um evento termine a cena.

Às vezes, o motivo da urgência será evidente: a chegada da polícia, um incêndio se alastrando ou uma horda de zumbis invadindo o local são exemplos de eventos óbvios que finalizam a investigação, mas coisas mais simples, como uma ligação de alguém em apuros ou mesmo o fim do dia e o cansaço dos investigadores, também podem servir como evento que encerra a cena.

A **Tabela 4.3: Urgência de Investigações** apresenta os diferentes graus de urgência e a quantidade máxima de rodadas de cada uma. Quanto mais alto o grau de urgência, menor o número de rodadas necessário para o evento.

Ao atingir o número máximo de rodadas, a investigação termina. De acordo com o mestre, o evento que força o final da cena de investigação pode causar uma penalidade aos jogadores. Alguns exemplos de penalidades são:

- A criatura a ser enfrentada na cena final recebe pontos de vida adicionais, pois teve mais tempo para ser invocada.
- Os inimigos que chegam ao local tiveram tempo de chamar reforços; a cena de ação que se inicia tem mais inimigos do que esperado.
- Os personagens passam a noite toda vasculhando o local e não conseguem descansar.

Para adicionar pressão e emoção a uma cena de investigação, o mestre pode determinar que cada três falhas em testes de procurar pistas diminuem o número de rodadas disponíveis em 1.

Exemplo. Os agentes estão investigando uma sala prestes a ser inundada por água de um tanque adjacente. O mestre determina que o grau de urgência da investigação é médio (4 rodadas), mas que a cada três falhas em ações de procurar pistas, o número de rodadas diminuirá em 1, representando que, por falta de cuidado, os agentes acionaram os mecanismos errados e aceleraram a inundação.

Tabela 4.3: Urgência de Investigações

Grau de Urgência	Rodadas Disponíveis
Muito baixo	6
Baixo	5
Médio	4
Alto	3
Muito alto	2

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, às vezes os agentes ficam sem escolha além de sacar suas armas e partir para o confronto direto.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

Teste de Ataque

Este é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é um teste de Luta, para um ataque corpo a corpo, ou de Pontaria, para um ataque à distância. A DT é a Defesa do alvo. Se o resultado é igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e causa dano (veja **Dano**, a seguir).

Um teste de ataque pode sofrer modificadores por habilidades, itens e condições.

Dano

Quando você acerta um ataque, rola dados para determinar quantos pontos de dano causa, de acordo com a arma utilizada. Por exemplo, uma faca causa 1d4 pontos de dano, enquanto uma pistola causa 1d12. Para saber o dano de cada arma, consulte as páginas 56 e 57. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, some seu valor de Força na rolagem de dano. Assim, um personagem com Força 2 usando uma espada causa 1d8+2 pontos de dano (1d8 da espada mais 2 pela Força).

Tipos de Dano

Cada arma ou efeito que causa dano possui um *tipo*, conforme a lista a seguir. Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Contudo, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, um ser com resistência a corte 5 reduz todo dano de corte que sofre em 5.

DANO COM ARMA CORPO A CORPO OU DE ARREMESSO = DANO DA ARMA + FORÇA DO ATACANTE

DANO COM ARMA DE DISPARO OU DE FOGO = DANO DA ARMA

Balístico. Dano causado por projéteis arremessados a altas velocidades, como balas de um fuzil. Armas de fogo são as principais fontes deste tipo de dano.

Corte. Armas afiadas, como espadas, machados e as garras de um animal, causam dano de corte.

Eletricidade. Alguns rituais, itens e perigos naturais (como um relâmpago) causam dano deste tipo.

Fogo. Causado por calor e chamas, tanto naturais quanto conjuradas por rituais.

Frio. Alguns rituais, além de clima severo, causam dano de frio.

Impacto. Causado por armas de contusão, como bastões, além de ondas de choque, explosões e quedas.

Mental. Certos rituais e habilidades assustadoras ou que manipulam a mente da vítima causam dano deste tipo. Contra personagens, dano mental reduz Sanidade. Contra ameaças da Realidade, reduz PV.

Paranormal. Criaturas paranormais, rituais e objetos amaldiçoados podem causar dano paranormal. Este dano tem um subtipo ligado a um dos elementos: Conhecimento, Energia, Medo, Morte ou Sangue.

Perfuração. Objetos pontudos, como uma faca ou a mordida de um animal.

Químico. Inclui ácido, venenos e outros compostos químicos perigosos.

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo pontos vitais ou vulneráveis do oponente.

A tabela de armas do **Capítulo 3** possui uma coluna "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça (18, 19 ou 20) e um multiplicador (x2, x3 ou x4). Quando nenhuma margem aparece, é 20. Quando nenhum multiplicador aparece, é x2.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ou maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque pelo multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados.

Certos seres são imunes a acertos críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

INICIATIVA

A cada rodada, todo personagem tem um *turno* — sua vez de agir. A Iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

Teste de Iniciativa. No início do combate, cada jogador envolvido faz um teste de Iniciativa. O mestre faz um único teste para todos os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro (em caso de empates, todos empatados devem rolar entre si para desempatar).

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

Entrando na Luta. Se um personagem entra na luta depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar na rodada seguinte.

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está *surpreendido*. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os Inimigos. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral, ele diz aos jogadores para fazerem testes de Percepção opostos pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Independente de estarem cientes de seus inimigos ou não, todos os envolvidos no combate fazem seus testes de Iniciativa no começo da cena. Aqueles que estiverem surpreendidos, porém, agirão apenas a partir da segunda rodada. Um personagem que nunca fica surpreendido pode agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

COMO FUNCIONA O COMBATE?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos.

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido fica desprevenido e não age na primeira rodada.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpreendidos agora podem agir.

A RODADA DE COMBATE

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu turno, a sua vez de realizar ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele com Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- Uma ação padrão e uma ação de movimento;
- *OU* duas ações de movimento;
- *OU* uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou conjurar um ritual são exemplos de ações padrão comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual ao seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e entrar em um carro também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o tempo e esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e de sua ação de movimento — mas, normalmente, ainda pode realizar ações extras, ações livres e reações.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma

ordem são ações livres — mas o mestre pode decidir que algo é complicado demais para ser livre ou que uma determinada ação livre só pode ser feita uma vez por rodada. Dar uma ordem curta é uma ação livre; explicar um plano inteiro, não!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um assassino escondido no estacionamento, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações. No entanto, algumas reações especiais, como bloqueios e esquivas, são uma exceção à regra.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Agredir. Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de 1,5m (adjacente no mapa). Você pode substituir um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate (veja abaixo).

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo uma penalidade de –5).

- ***Atirando em Combate Corpo a Corpo.*** Quando faz um ataque à distância contra um ser em combate corpo a corpo, você sofre –20 no teste de ataque. Um ser está em combate corpo a corpo se estiver a 1,5m (adjacente) de qualquer inimigo (incluindo você).

Manobra de Combate. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância.

Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com o ser. Mesmo que ele esteja usando uma arma de ataque à distância, deve fazer o teste usando seu bônus de Luta. Em caso de empate, outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

- **Agarrar.** Você usa uma mão para segurar um ser (por seu braço, sua roupa etc.). Um ser agarrado fica desprevenido e imóvel, sofre –20 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ele pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra um ser, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando o ser que estiver agarrando). Você pode soltá-lo com uma ação livre. Você pode atacar um ser agarrado com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra o ser. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

  Só é possível agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de atingir o alvo errado!

- **Derrubar.** Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (DT 20) para se agarrar numa beirada.

- **Desarmar.** Você derruba um item que o ser esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

- **Empurrar.** Você empurra o ser 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com o ser (até o limite do seu deslocamento).

- **Quebrar.** Você atinge um item que o ser esteja segurando. Veja adiante em "Quebrando Objetos".

Atropelar. Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado

por um ser (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). O ser pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dele; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa o ser caído e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e impede seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

Conjurar um Ritual. A maioria dos rituais exige uma ação padrão para ser executado.

Fintar. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de um ser em alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Preparar. Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, "disparar minha pistola no primeiro ser que passar pela porta"). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada.

Se até o seu próximo turno você não tiver realizado a ação preparada, não pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Usar Habilidade ou Item. Algumas habilidades e itens exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

Levantar-se. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

Manipular Item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Mirar. Você usa uma ação de movimento para mirar em um alvo que possa ver, dentro do alcance de sua arma. Até o fim de seu próximo turno, você anula a penalidade de –20 em testes de Pontaria contra aquele alvo caso ele esteja engajado em combate corpo a corpo. Você só pode usar esta ação se for treinado em Pontaria.

Movimentar-se. Você percorre uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m). Outros tipos de movimento, como nadar ou escalar, também usam esta ação.

Sacar ou Guardar Item. Sacar ou guardar um item exige uma ação de movimento. Alguns efeitos permitem fazer isso como uma ação livre.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço.

Corrida. Você corre mais que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo (p. 42).

Golpe de Misericórdia. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (1 em 1d4) para personagens e NPCs importantes e de 75% (1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

Investida. Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +20 no teste de ataque, mas sofre –5 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

Conjurar um Ritual. Ao conjurar rituais com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

Atrasar. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa de propósito pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- **Limites para atrasar.** Você pode atrasar sua Iniciativa até 0 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +5 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a –5. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.
- **Vários atrasos.** Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Agilidade, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior modificador de Iniciativa age depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar rituais ou usar habilidades de classe que dependem da voz não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

Jogar-se no Chão. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao se jogar no chão.

Largar um Item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ações Especiais de Defesa

Personagens com o treinamento adequado têm acesso a ações especiais de defesa, descritas a seguir. Você só pode usar uma destas ações por rodada. Você deve usar bloqueios e esquivas *antes* de seu inimigo rolar o teste de ataque dele.

Bloqueio. Se for treinado em Fortitude, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar uma reação para bloquear. Se fizer isso, recebe RD igual ao seu bônus de Fortitude contra este ataque.

Contra-ataque. Se for treinado em Luta, quando for alvo de um ataque corpo a corpo e o atacante errar o ataque, você pode usar uma reação para contra-atacar, realizando um ataque contra esse atacante.

Esquiva. Se for treinado em Reflexos, quando for alvo de um ataque, você pode usar uma reação para esquivar. Se fizer isso, você adiciona seu bônus de Reflexos em sua Defesa contra este ataque.

FERIMENTOS & MORTE

Quando você sofre dano — sendo esfaqueado por um cultista, caindo de um carro em movimento etc. —, perde pontos de vida. Você anota seus PV na ficha de personagem ou em qualquer papel de rascunho. O dano pode deixar cicatrizes e sujar sua roupa de sangue, mas não o impede de agir. Isso só muda quando seus PV chegam a 0 (não existem PV negativos).

Machucado. Se estiver com metade ou menos de seus PV totais, você está machucado. Por si só, essa condição não causa penalidades, mas serve de pré-requisito para certas habilidades e efeitos.

Morrendo. Se for reduzido a 0 PV, você adquire as condições inconsciente e morrendo. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você morre. A condição inconsciente é encerrada por qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV. Já a condição morrendo só é encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos.

Exemplo. Bianca já sofreu diversos ferimentos e está com 3 PV. Ela é apunhalada por um cultista e sofre 5 pontos de dano. Esse dano é suficiente para reduzir seus PV para 0. Assim, ela cai inconsciente e morrendo. Se Bianca iniciar seu turno morrendo três vezes na mesma cena, morrerá de vez.

Dano Massivo

Se você sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que a metade de seus PV totais de uma só vez e não for reduzido a 0 PV, deve fazer um teste de Fortitude (DT 15 +2 para cada 10 pontos de dano sofridos). Se falhar, é reduzido a 0 PV (ficando inconsciente e morrendo, como o normal).

Dano Não Letal

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você fica inconsciente, mas não para determinar quando você fica morrendo. Se você tem dano letal e não letal e é curado, cura primeiro o dano não letal.

Por padrão, o dano causado é letal. Você pode usar uma arma corpo a corpo para causar dano não letal (controlando a força dos golpes, evitando pontos vitais...), mas sofre –5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –5 no teste de ataque.

INSANIDADE & LOUCURA

Quando você sofre dano mental, perde pontos de Sanidade. Isso representa ter seu psicológico abalado, em vez de sua saúde física.

Perturbado. Se estiver com menos da metade de sua Sanidade total, você está perturbado. Na primeira vez que isso acontece em uma cena, você recebe um efeito de insanidade, que não possui consequências mecânicas, mas afeta sua interpretação (veja a página 111).

Enlouquecendo. Se for reduzido a Sanidade 0, você adquire a condição enlouquecendo. Se iniciar três turnos enlouquecendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), sua mente sucumbe à loucura e você fica insano — em termos de jogo, seu personagem se torna um NPC sob controle do mestre. A condição enlouquecendo pode ser encerrada com um teste de Diplomacia (DT 20) ou por qualquer efeito que cure pelo menos 1 de Sanidade.

Perdas Permanentes. Quando você conjura um ritual, existe uma chance de perder Sanidade permanentemente. Além disso, quando você transcende, não ganha Sanidade por aquele NEX.

MOVIMENTAÇÃO

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades podem mudá-lo.

Atravessar um Espaço Ocupado. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado) ocupado por um aliado. Um inimigo caído conta como uma categoria de tamanho menor para esse efeito. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga. Se você estiver sobrecarregado (veja o **Capítulo 3**), seu deslocamento diminui em 3m.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

Outros Tipos de Movimento. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo, nas páginas 41 e 42.

Subir ou Mergulhar. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

Terreno Difícil. Lugares onde é difícil andar, como uma floresta cheia de raízes, neve funda ou mesmo uma rua lotada de pessoas, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independente do resultado do teste de ataque).

Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara em escuridão total. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como um muro, a lateral de um carro ou um ser maior que você. Cobertura fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou ser, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

TABELA 4.4:
SITUAÇÕES ESPECIAIS

O atacante está...	Modificador no Ataque
Caído	–2d20
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+1d20
Flanqueando o alvo	+1d20 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+2d20 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–1d20
O alvo está...	**Modificador na Defesa**
Caído	–5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	–5
Desprevenido	–5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

VARIANTE: MAPA DE BATALHA

Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa de batalha (uma superfície quadriculada, como um tabuleiro de xadrez) e peças para representar cada ser. Cada quadrado do mapa de batalha deve ter 2,5 centímetros de lado e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar, você pode se referir a distâncias no jogo em "quadrados" (de 1,5m) ao invés de metros.

Usar mapas de batalha deixa o combate mais complexo, exigindo que os jogadores calculem suas ações e movimentos levando em conta questões como flanquear, terreno difícil e distâncias exatas das habilidades. Via de regra, é uma opção divertida para grupos que gostam do aspecto tático do jogo.

A Jambô possui mapas de batalha e peças para representar seres em sua loja online, em www.jamboeditora.com.br. Você também pode encontrar mapas e peças na internet ou, se for treinado em alguma Profissão apropriada, criar os seus próprios!

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja alvo de ataques ou habilidades, a menos que dito o contrário.

Flanquear. Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto — desde uma porta fechada até uma arma empunhada por um inimigo — é similar a atacar um ser.

Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outro ser, veja a manobra quebrar.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos em geral têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 PV está quebrado, e não pode ser usado até ser consertado (veja **Interlúdio**, a seguir).

TABELA 4.5: ESTATÍSTICAS DE OBJETOS

Exemplo	Tamanho	Defesa	RD	PV
Objetos Gerais				
Folha de papel	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Algemas	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Caixote	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de metal	Grande	8	8	50
Portão de grades	Grande	8	10	50
Carro	Enorme	5	10	100
Ônibus	Enorme	5	20	300
Cabana de madeira	Colossal	0	5	900
Armas			RD	PV
Arma leve de madeira (machadinha)			5	2
Arma de uma mão de madeira (bastão)			5	5
Arma de duas mãos de madeira (acha)			5	10
Arma leve de metal (revólver)			10	5
Arma de uma mão de metal (espada)			10	10
Arma de duas mãos de metal (bazuca)			10	20

Três personagens se movem: **Arthur**, **Rubens** e **Dante**. Rubens apenas recua um pouco, gastando 1,5m (1 quadrado) do seu deslocamento. Arthur quer recuar mais; porém, como está tentando se mover furtivamente, utiliza apenas metade do seu deslocamento para evitar a penalidade em Furtividade (veja a página 45). Assim, percorre 4,5m (3 quadrados), evitando a quina da parede e se posicionando atrás de Rubens.

Dante passa por cima do sofá para ficar atrás dele. O mestre considera o móvel um terreno difícil. Assim, Dante gasta 3m (4 quadrados) do seu deslocamento apenas para transpor o sofá.

Antonio e Carina estão flanqueando o Carente, em lados opostos da criatura. Portanto, ambos recebem +2 em ataques corpo a corpo contra ela.

O Carente, uma criatura Grande, ocupa uma área de 3m de lado (4 quadrados de 1,5m). Mesmo ocupando uma área maior, ele avança como seres Médios (um quadrado de 1,5m por vez).

INTERLÚDIO

Momentos de paz são raros na vida de um agente, mas existem. As cenas em que os personagens não estão ativamente investigando ou combatendo o paranormal são chamadas cenas de interlúdio.

Essas cenas são como um intervalo entre as cenas de ação e investigação, em que os personagens (e jogadores) podem descansar, acalmar um pouco os ânimos e refletir sobre as pistas que descobriram até o momento, além de planejar seus próximos passos.

O mestre define quando uma cena de interlúdio começa e termina. Em geral, ela envolve descansar em algum local seguro, como um esconderijo ou hotel, e dura tempo suficiente para que os personagens possam se recuperar e se preparar para as próximas cenas, mas não tem um valor medido em horas predefinidas.

Em alguns casos, os jogadores podem querer recuar da missão por um tempo e forçar uma cena de interlúdio. O mestre decide se é possível ou não realizar esse interlúdio, e quais as condições disponíveis para o grupo. Personagens ao relento e sem um acampamento não podem fazer um interlúdio. A critério do mestre, forçar muitos interlúdios pode aumentar a urgência das próximas cenas de investigação.

Durante um interlúdio, um personagem pode fazer até DUAS das ações a seguir.

Alimentar-se

Você faz uma refeição especial. Isto representa algo além de um prato simples, e envolve preparar um prato elaborado, encomendar uma refeição de qualidade ou visitar um restaurante específico. Você escolhe um dos pratos a seguir e recebe o benefício indicado. Um personagem só pode se beneficiar de uma refeição por interlúdio e apenas se, a critério do mestre, tiver onde encontrar esta refeição (como um mercado próximo, o restaurante de uma pousada etc.).

- **Prato Favorito.** Você come sua refeição preferida, um pequeno conforto em meio ao horror do paranormal. Se realizar a ação relaxar neste interlúdio, recupera 2 pontos de Sanidade adicionais.
- **Prato Nutritivo.** Uma refeição contendo uma variedade de alimentos saudáveis e nutritivos. Se realizar a ação dormir neste interlúdio, você aumenta sua recuperação de PV em uma vez (recuperação confortável, ou dobrada, por exemplo, se torna triplicada).
- **Prato Energético.** Alimentos que aumentam a concentração e energia mental. Se realizar a ação dormir neste interlúdio, você aumenta sua recuperação de PE em uma vez (recuperação confortável, ou dobrada, por exemplo, se torna triplicada).
- **Prato Rápido.** Um alimento de preparo rápido, mas nutritivo, pode economizar tempo valioso de um interlúdio. Se realizar a ação revisar caso neste interlúdio, você recebe +5 em seu teste de perícia.

Dormir

Você dorme por um período curto. Com esta ação, recupera uma quantidade de pontos de vida e pontos de esforço conforme seu limite de PE (veja a **Tabela 1.2**, na página 23) e sua condição de descanso:

- **Normal.** Recupera um número de pontos de vida e de pontos de esforço igual ao seu limite de PE por rodada. Assim, um personagem de NEX 35% (limite de PE 7) recupera 7 PV e 7 PE. Dormir em um quarto simples, com uma cama e banheiro funcionais, é o padrão para recuperação normal.
- **Precária.** Recuperação reduzida pela metade. Dormir dentro do carro ou numa tenda de acampamento são exemplos de descanso precário.
- **Confortável.** Recuperação dobrada. Descansar em um um hotel ou pousada três estrelas, com amenidades e entretenimento, configura um descanso confortável.
- **Luxuosa.** Recuperação triplicada. Um hotel de luxo, com tratamento vip, spa e refeições de alto padrão, configura um descanso luxuoso.

As condições as quais os personagens têm acesso dependem de seu limite de crédito e de onde estão: personagens em uma cidadezinha, mesmo que tenham um limite de crédito alto, provavelmente não terão acesso à condição luxuosa, por exemplo. Você só pode dormir uma vez por interlúdio.

Exercitar-se

Você sai para correr, puxa ferros ou treina seus movimentos de luta. Você recebe um bônus de +1d6 em um teste baseado em Agilidade, Força ou Vigor realizado até o fim da missão. Você pode acumular um número máximo de bônus por exercício igual ao seu Vigor, mas só pode usar um bônus em cada teste.

Ler

Você lê um livro, artigo ou qualquer outro material relevante para suas perícias ou o caso em questão. Não inclui ficar lendo memes na internet. Você recebe um bônus de +1d6 em um teste baseado em Intelecto ou Presença realizado até o fim da missão. Você pode acumular um número máximo de bônus por leitura igual ao seu Intelecto, mas só pode usar um bônus em cada teste.

Manutenção

Você conserta um item quebrado, recuperando os PV dele ao máximo.

Relaxar

O personagem realiza uma atividade que considere relaxante ou agradável para descansar sua mente. Relaxamento funciona como a ação dormir, exceto que recupera Sanidade em vez de PV e PE. Para cada personagem que realizar essa ação no mesmo interlúdio, todos os participantes recuperam 1 ponto de Sanidade adicional. Você só pode relaxar uma vez por interlúdio.

Revisar Caso

O personagem revisa suas anotações e as pistas que coletou até o momento sobre o caso. O jogador escolhe qual cena de investigação quer revisar e, assim como faria em uma cena de investigação normal, narra a maneira como seu personagem estuda o caso e escolhe uma perícia apropriada. Por exemplo, se tirou fotos dos locais investigados, pode fazer um teste de Percepção para encontrar algo incomum que não percebeu antes. A DT do teste é definida conforme descrito anteriormente em **Ações de Investigação**, na página 80. Se passar, o personagem recebe uma pista complementar que deixou passar. Se todas as pistas da cena escolhida já tiverem sido encontradas, o mestre confirma que os jogadores encontraram todas as pistas. Um personagem pode repetir essa ação na mesma cena de interlúdio.

CAPÍTULO 5

O OUTRO LADO

Além do mundo em que vivemos, a Realidade, existe uma outra dimensão. Um lugar impossível, que já foi conhecido através da história por muitos nomes, mas hoje é chamado simplesmente de "Outro Lado".

O Outro Lado é uma dimensão misteriosa e perversa, que desafia a lógica e a sanidade. Habitado por seres conhecidos como entidades — também chamados de "elementos" — o Outro Lado é separado da Realidade por uma barreira invisível chamada Membrana. Apesar de forte, a Membrana pode ser danificada, possibilitando que entidades invadam a Realidade, onde são percebidas como manifestações paranormais.

A MEMBRANA

Apesar de seu nome sugerir uma barreira sólida, a Membrana não é um obstáculo físico. A maneira mais compreensível de descrevê-la é como uma névoa densa formando um labirinto que separa duas dimensões — a nossa, regida por leis lógicas, e uma dimensão de insanidade. Enquanto a Membrana estiver imperturbada, as entidades raramente conseguem invadir a Realidade.

Porém, a Membrana pode ser enfraquecida: massacres terríveis, rituais macabros ou até mesmo histórias fictícias como lendas urbanas, filmes de terror e conspirações na internet. Tudo que gera Medo pode enfraquecer a Membrana.

A Membrana pode ser analisada de duas maneiras: em uma camada universal e em planos localizados. A camada universal determina a influência da Membrana no mundo todo. Quanto mais fortalecida a Membrana universal estiver, mais raras serão as manifestações paranormais em todos os lugares.

Mas mesmo com a camada universal em boas condições, a Membrana pode ser danificada em lugares específicos, desde que esses tenham sido uma fonte muito grande de Medo, possibilitando manifestações extremamente poderosas.

Lugares com a Membrana danificada podem ser reconhecidos principalmente pela presença de uma neblina intensa e atípica, anomalias no sistema sensorial do corpo humano, temperaturas inconsistentes, percepção de tempo distorcida e alucinações compartilhadas.

É importante notar que um local com a Membrana enfraquecida significa apenas um caminho mais curto entre as duas dimensões, não uma abertura na Realidade. Uma "fenda" — um local sem a presença da Membrana — resultaria no fim do mundo devorado pelo Outro Lado.

A ORIGEM DO PARANORMAL

Todo ambiente com a Membrana enfraquecida contém uma *origem* — uma manifestação específica que mantém o paranormal ativo nessa região. Uma origem é como uma memória do Outro Lado, um registro do Medo que foi gerado e que continua servindo como uma ponte para que as entidades tomem forma e consigam se manifestar.

Uma origem pode, por exemplo, ser um objeto amaldiçoado que foi peça central em um ritual de sacrifício ou um símbolo gravado no porão secreto de uma mansão assombrada. Uma origem também pode ser uma história ou uma lembrança, resultando em casos muito mais complexos de se resolver.

Enquanto a origem existir no ambiente, a Membrana não poderá iniciar seu processo de recuperação, que acontece naturalmente após todas as origens de Medo da área serem destruídas.

Por causa disso, missões da Ordem na maioria das vezes não se limitam a apenas destruir manifestações paranormais, mas sim investigar e lidar com a origem do paranormal de uma área, impedindo que mais manifestações venham a acontecer.

Existem ocultistas que teorizam sobre a existência das "Relíquias" — as origens primordiais de Medo que mantém o paranormal ativo em todo o mundo, impedindo que o Outro Lado seja separado de uma vez por todas da Realidade.

MANIFESTAÇÕES PARANORMAIS

Ao ultrapassar a Membrana, as entidades precisam se submeter às leis que definem a Realidade, sendo moldadas aos conceitos e ideias que enfraqueceram a Membrana em primeiro lugar. Porém, nesse processo, as entidades também lutam de volta, distorcendo as regras às quais estão sendo impostas.

Por causa disso, as manifestações podem tomar várias formas: se invocadas de propósito através de um ritual, as entidades alteram apenas pontos específicos da Realidade comunicados por um conjurador através de um símbolo (veja "Rituais", na página 117).

Porém, se manifestadas espontaneamente, as entidades absorvem uma concepção fictícia que seja uma fonte exorbitante de Medo, algo que é temido ao mesmo tempo que não existe, e usa essa forma como um molde para sua própria manifestação, se tornando uma criatura paranormal (veja o **Capítulo 7**).

Uma criatura não precisa necessariamente ser muito famosa ou conhecida para se tornar real, ela só precisa ter sido uma fonte de Medo muito poderosa. Assim, apenas uma pessoa poderia ser o suficiente para abalar a Membrana e gerar uma criatura, desde que sentisse um Medo exorbitante.

Por causa disso, investigar a origem de uma criatura antes de enfrentá-la é de extrema importância. Como todas as criaturas manifestadas são influenciadas por ideias já existentes, é sempre possível descobrir a melhor maneira de derrotar um monstro através da fonte de Medo que o originou.

As entidades também podem se manifestar atrelando-se a objetos que tenham sido fonte de Medo. Tais objetos são conhecidos como itens amaldiçoados (veja a página 144), e podem ter propriedades paranormais ou serem usados para conjurar rituais.

O ESTADO DA MEMBRANA

Os acadêmicos da Ordem da Realidade dividem o estado da Membrana em cinco categorias. Impedir a deterioração da Membrana é um dos principais objetivos dos agentes da organização, e missões em lugares onde a Membrana está quase arruinada podem ser verdadeiras corridas contra o tempo.

Intacta

O suposto estado original e perfeito da Membrana. Apesar de um evento quase impossível, existem registros ao longo da história humana de lugares específicos dentro da Realidade que tiveram a Membrana intacta, pelo menos por algum momento. Nenhuma manifestação paranormal pode acontecer dentro de um lugar com a membrana Intacta. Ou seja, nenhum ritual pode ser conjurado, nenhuma criatura pode ser invocada, nenhum poder paranormal pode ser ativado. Se uma criatura ou outro tipo de manifestação paranormal invadir fisicamente um ambiente com a membrana intacta, esse ambiente se torna estável no mesmo instante. Não se sabe o que poderia levar a Membrana a se tornar intacta em um ambiente.

Estável

O estado mais almejado por agentes da Ordem, considerado bastante seguro. Nenhuma criatura pode se manifestar em um lugar com a Membrana estável. Apenas rituais de 1º círculo podem ser conjurados em um local com a Membrana estável, e não podem ser aprimorados para suas versões Discente e Verdadeiro. Rituais de Medo não podem ser conjurados. Criaturas paranormais não conseguem se manifestar em um local com a Membrana estável, mas podem invadi-lo se tiverem se originado em outro local, e conseguem usar seus poderes normalmente. Para a Membrana se recuperar de danificada para estável é necessário a passagem de muitos anos sem acontecimentos que sirvam como fonte de Medo. A quantidade exata de tempo para a Membrana se tornar estável varia de lugar para lugar.

Danificada

O estado mais comum encontrado por agentes da Ordem em suas missões. Todas as regras se aplicam como descritas no livro: todos os rituais podem ser conjurados e todos os poderes paranormais podem ser ativados. Criaturas de até 300 VD podem se manifestar. Criaturas acima de 300 VD podem entrar em um local com a Membrana danificada se surgirem em um local com a Membrana arruinada ou rompida.

Arruinada

O estado mais assustador já registrado, causado por desastres catastróficos ou massacres indescritíveis. Um ambiente ilógico, onde até mesmo as leis da física e as regras da Realidade podem se curvar à presença soberana do Medo. Existe mais do Outro Lado do que da Realidade nesse local. Todos os rituais são conjurados em sua versão Verdadeira, sem que o conjurador precise pagar mais por isso e mesmo que ainda não tenha a capacidade de aprimorá-lo. Qualquer criatura pode se manifestar em um lugar com a Membrana arruinada. Criaturas também são mais poderosas em um ambiente como esse. Elas recebem:

- +10 em testes de ataque
- +2 dados de dano do mesmo tipo em todos os seus ataques
- resistência a dano 10 (cumulativo com qualquer resistência que a criatura já possua)

Estar dentro de um ambiente com a Membrana arruinada é uma experiência enlouquecedora: o sentimento, as memórias e a própria percepção do tempo parecem perder o sentido. No início de cada cena num ambiente com a Membrana arruinada todos os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental.

Rompida

Um estado hipotético, que nunca foi registrado dentro da Realidade. A ausência das regras, um lugar tocado diretamente pelo Outro Lado. Não é possível determinar o que seria possível dentro de um lugar como esse, mas a possibilidade de sua existência assombra até mesmo os agentes mais experientes da Ordem.

ENTIDADES DO OUTRO LADO

É impossível, para alguém dentro da Realidade, saber com certeza o que acontece no Outro Lado. O paranormal esconde mistérios e surpresas, mas após muitos anos observando suas manifestações, foi possível determinar algumas constantes.

Até onde se descobriu, o Outro Lado é dividido em cinco elementos, entidades que se manifestam dentro da Realidade através de eventos paranormais. Estas são nomeadas *Sangue*, *Morte*, *Conhecimento*, *Energia* e *Medo*.

Todas as manifestações de um mesmo elemento estão relacionadas — por exemplo, todos os zumbis de Sangue são manifestados pela mesma entidade, e se comportam de maneira similar.

Por isso, manifestações do mesmo elemento não agem com eficiência umas contra as outras. Um ritual que causa dano de Energia é pouco eficaz contra uma criatura de Energia, já que isso implica na entidade agredindo a si mesma.

Isso não significa que todas as criaturas estão diretamente ligadas entre si: ao se manifestar dentro da Realidade, cada uma se torna isolada pelo Medo das leis lógicas que tentam corromper. Um zumbi de Sangue não sente a dor de um golpe que outro recebeu, apesar de ambos serem manifestados pela mesma entidade.

Ocultistas experientes notam que as entidades parecem ter objetivos ou vontades próprias. Talvez o Outro Lado não seja tão ilógico? Porém, desvendar esse mistério é um caminho ardiloso e que já levou muitos à loucura.

Tudo que se acredita saber de cada elemento vem de registros e anotações de pessoas com afinidade a cada elemento específico. Quanto mais alguém transcende (e mais exposição paranormal adquire), mais forte é sua afinidade com a entidade escolhida e mais memórias retém da conexão com o Outro Lado.

Mas a maioria desses relatos é inconsistente e conflitante — como se a percepção do Outro Lado e suas entidades pudesse ser igualmente singular e distorcida perante o ego de cada observador que se conecta com o paranormal.

Isto significa que o ritual de transcender não necessariamente seja um vínculo direto para se comunicar com o Outro Lado, e sim uma maneira de acessar a percepção do Outro Lado já esquecida dentro de você.

O OUTRO LADO *NÃO PODE* SER COMPREENDIDO PELA MENTE HUMANA. NUNCA ESQUEÇA DISSO.

É perceptível e constante, entretanto, que as entidades do Outro Lado têm algum tipo de relação entre si. Cada elemento é especialmente eficaz contra um outro elemento específico, com rituais e criaturas agindo de forma mais agressiva e eficaz ao se defrontarem.

Porém, vale reforçar que ser eficaz contra uma entidade não torna esse elemento resistente a ela — os elementos são resistentes apenas a si mesmos.

Nessa relação, uma entidade que tem vantagem em relação à outra é nomeada "elemento opressor". Por exemplo, a Morte é o elemento opressor do Sangue — ou seja, rituais de Morte têm vantagem contra criaturas de Sangue, mas criaturas de Morte não têm vantagem ao sofrerem rituais de Sangue.

SANGUE

O FLUXO QUE BANHA O OUTRO LADO

A entidade dos sentimentos: fome, dor, amor, ódio, paixão, obsessão. O Sangue busca a intensidade e tudo que envolve sentir uma emoção extrema agrada essa entidade.

A manifestação física do elemento de Sangue na Realidade é um líquido vermelho, espesso, pegajoso e pesado, com um cheiro único e desagradável. A comparação mais próxima seria o odor de uma tonelada de carne apodrecida banhada em uma piscina dos piores fluidos corporais que você possa imaginar.

A similaridade de sua aparência com o sangue humano foi o que levou este elemento a receber o nome "Sangue" dentro da Realidade. Apesar disso, análises científicas de amostras de Sangue não apontam nenhuma similaridade com materiais orgânicos da Realidade, e a tentativa de compreensão do comportamento das células que formam as criaturas de Sangue já infectou inúmeros cientistas com comportamentos obsessivos, enlouquecendo-os sem respostas concretas.

Criaturas de Sangue são bestiais, agressivas e nojentas, sendo em sua maioria cegas, mas com seus outros sentidos extremamente aguçados, em especial o tato. Por exemplo, zumbis de Sangue, a criatura de Sangue mais manifestada, possuem peles expostas tão sensíveis que detectam presenças ao seu redor através da alteração sutil da corrente de ar causado pela movimentação e respiração de seus alvos. Eles "enxergam" através da dor.

Rituais e poderes de Sangue estão associados a alterações físicas agressivas, com resultados nojentos e brutais. Um ocultista de Sangue dificilmente terá total controle e discernimento das próprias ações. Quanto mais exposição paranormal uma pessoa com afinidade a Sangue tiver, mais próxima de uma criatura bestial ela estará - tanto visual quanto psicologicamente.

O comportamento da entidade de Sangue parece ser devorar e consumir o máximo de carne e sangue disponível na Realidade, causando o máximo de dor da maneira mais intensa e extrema possível.

O Sangue é a entidade encontrada com mais frequência por agentes da Ordem, graças às condições necessárias para sua manifestação: ambientes onde violência e dor excessiva foram presenciados. Graças a isso, um velho didato se tornou popular dentro da Ordem: "TUDO COMEÇA PELO SANGUE".

A entidade de Sangue é associada com: vermelho, sangue, bestialidade, lâminas, metal enferrujado, carne, órgãos, violência explícita ("gore"), brutalidade, músculos, crescimento corpóreo, descontrole emocional, extremos, obsessão, inconsequência etc.

Possíveis consequências da afinidade com Sangue: sentidos aguçados, sensibilidade a dor, veias saltadas, olhos vermelhos, dentes e unhas afiadas, instabilidade emocional, queda de cabelo e pelos, hipertrofia etc.

Os sentimentos extremos do Sangue superam a razão e a calmaria do Conhecimento.

O SANGUE É O ELEMENTO OPRESSOR DO CONHECIMENTO

"Como um oceano vermelho infinito se espalhando pelos céus, formando ondas de um líquido agressivo, brutal, violento e insaciável. Um fluxo infinito de sentimentos, angústia, paixão, ódio. É como uma tormenta vermelha sem fim, onde as ondas se quebram umas contra as outras, como se tentassem se devorar, e o som resultante desses impactos parecem rosnados demoníacos ecoando por uma imensidão descontrolada."

MORTE

TODAS AS COISAS PRECISAM DE UM FIM

A Morte é a entidade da espiral do tempo. Ela busca os momentos vivenciados, distorcendo a percepção egoica da existência de cada indivíduo para seu agrado.

A manifestação física do elemento de Morte na Realidade é o Lodo, um líquido preto, gelatinoso e espesso que parece se movimentar por conta própria. O Lodo é altamente inflamável e contém um cheiro específico que lembra uma mistura de cinzas, enxofre e mofo. A exposição direta do Lodo a materiais orgânicos da Realidade resulta numa espécie de parasitação, com a degradação gradual do material original e o aumento da quantidade de Lodo como consequência.

Criaturas de Morte são apáticas e sofisticadas, sempre demonstrando crueldade, frieza e indiferença, com movimentos que parecem inconstantes e anacrônicos. A percepção temporal das criaturas de Morte é completamente distorcida, com algumas criaturas percebendo a Realidade de forma acelerada, enquanto outras concebem tudo em uma lentidão extrema, como se o universo estivesse em câmera lenta e cada segundo levasse anos para transcorrer. Algumas criaturas espiralizam através de percepções diferentes, em momentos se tornando temporalmente aceleradas e logo em seguida desacelerando internamente.

Rituais e poderes de Morte são associados a distorção temporal ou a degradação orgânica, seja pela percepção do tempo alterada fisica ou psicologicamente. Nada que foi tocado pela Morte pode voltar ao que era antes. Um ocultista de Morte pode, por exemplo, ter sua mente acelerada, mas ainda ser obrigado a mexer seu corpo dentro dos limites naturais. Ter afinidade com a Morte normalmente resulta em uma personalidade mais fria e apática, além de uma desafetação do impacto da morte e do fim.

O comportamento da entidade de Morte parece girar em torno de si mesma, buscando a aplicação de "energia potencial" dedicada a espirais. Cada segundo que alguém passa examinando ou

contemplando uma espiral é um segundo que esse mesmo alguém poderia estar fazendo outras escolhas, vivenciando outros momentos, realizando outras ações... Todos esses momentos potenciais que poderiam ter acontecido mas não existiram por causa da Morte são denominados "energia potencial" ou "entropia", e parecem ser o principal propósito da entidade. A Morte consegue se fortalecer e absorver os momentos que nunca aconteceram graças à própria entidade.

A entidade de Morte é associada com: espirais, Lodo, cor preta, desaceleração, aceleração, repetição, envelhecimento, imortalidade, cinzas, ossos, esqueletos, tentáculos, coisas entrelaçadas, objetos arcaicos, pedras, poeira, indiferença, fim, começo, infinito, cristais, isolamento, solidão etc.

Possíveis consequências da afinidade com Morte: pele acinzentada, cabelos brancos ou pretos, olhos completamente pretos, faixas marcadas no rosto, sangue escurecido ou preto, envelhecimento espontâneo, reflexos acelerados, emagrecimento, alterações na estrutura óssea etc.

A distorção temporal da Morte arruína a percepção carnal do Sangue.

A MORTE É O ELEMENTO OPRESSOR DO SANGUE

"Como uma espiral no centro de um espaço-tempo infinito, no qual cada instante é ao mesmo tempo eterno e instantâneo, o Lodo escuro é um redemoinho que suga e preserva os momentos devorados pela Morte. Essa imensidão espiral encara a sua alma, anseando o seu futuro e fazendo você perceber: você é insignificante perante o esplendor do tempo."

CONHECIMENTO

SABER TUDO É PERDER TUDO

O Conhecimento é a entidade da consciência. Descobrir, decifrar, entender, aprender. Ter a própria percepção do Outro Lado e suas entidades agrada o elemento de Conhecimento.

A manifestação física do elemento de Conhecimento é o registro escrito do Outro Lado, usualmente identificado como os Sigilos do Outro Lado, uma linguagem incompreensível formada de símbolos multifários. Quando uma pessoa Transcende e se conecta completamente com o Outro Lado, ela também se torna fluente na linguagem do Conhecimento durante esse transe, mas é obrigada a esquecê-la no fim dele. A tentativa de traduzir os Sigilos do Outro Lado para qualquer linguagem compreensível da Realidade já levou os mais experientes linguistas à insanidade irremediável.

Criaturas de Conhecimento são lógicas e racionais, apresentando alguma forma de consciência do que são e das ações que tomam, com motivações individuais entre si. Muitas criaturas de Conhecimento não têm uma forma física e se manifestam apenas de forma imaterial, como alucinações, pesadelos ou possessões. Grande parte das criaturas de Conhecimento são originadas de mentes humanas corrompidas pelo Outro Lado, borrando a linha entre a definição do que é uma criatura paranormal e um ser da Realidade.

Rituais e poderes de Conhecimento são sempre direcionados à percepção da Realidade e manipulação da consciência humana, além de qualquer meio de comunicação envolvendo o paranormal.

Apesar de seus efeitos serem subjetivos ao observador, manifestações de Conhecimento também podem causar efeitos físicos reais, com o Outro Lado sobrepondo as regras físicas da Realidade e as reescrevendo de forma singular naquele espaço restrito. O processo de modificação e destruição física dentro da Realidade através do Conhecimento é conhecido como "Inexistir". É como se a entidade pudesse reescrever o código da Realidade, reprogramando cada átomo a uma versão alternativa da Realidade onde o alvo afetado simplesmente nunca existiu.

O comportamento da entidade de Conhecimento parece estar diretamente conectado com a ideia de descobrir, lembrar e registrar eventos e informações. Acontecimentos que foram uma grande origem de Medo marcados em textos, palavras ou sigilos são uma das principais fontes de invocação da entidade de Conhecimento. Ter afinidade com o Conhecimento em geral resulta em uma personalidade mais lógica, estratégica e manipuladora.

Compreender totalmente o Conhecimento seria o equivalente a compreender totalmente o Outro Lado.

A entidade de Conhecimento é associada com: textos, amarelo, branco, ouro, sigilos, lógica, razão, ordem, organização, calmaria, máscaras, pergaminhos, sussurros, alma, consciência, alucinações, sombras, memórias, sonhos, desespero, regras, justiça, equilíbrio, cordas etc.

Possíveis consequências da afinidade com Conhecimento: olhos amarelos ou brancos, inscrições na pele, apatia, aura dourada, membros (braços, pernas, dedos) alongados e finos, ossos frágeis, desaparecimento de lábios/boca e orelhas, olheiras profundas etc.

A razão e lógica do Conhecimento reintegram e suprimem o caos da Energia.

O **CONHECIMENTO** É O ELEMENTO OPRESSOR DA **ENERGIA**

"Na imensidão do Outro Lado, existe um ruído crescente. Um som familiar, que desperta uma nostalgia desconfortável, uma Lembrança que parece inalcançável no fundo da mente humana. Ele fica cada vez mais alto até beirar o insuportável.

E então é possível perceber: esse som não era um ruído. Eram vozes, como se milhões de pessoas gritassem em um coro desesperado. Uma cacofonia de palavras, possibilidades, histórias e pesadelos.

E todas essas histórias ensurdecedoras, todo esse conhecimento infinito ao seu redor grita a mesma coisa. A verdade impossível que você deveria ter esquecido."

ENERGIA

O CAOS É INEVITÁVEL

Energia é a entidade do caos. Tudo que não pode ser controlado, o intangível, a anarquia. A mudança constante, o frio e o calor. Tudo que envolve o inesperado e a transformação agrada a entidade de Energia.

Criaturas de Energia são caóticas e imprevisíveis, agindo muitas vezes de forma completamente irracional e aleatória. Não é incomum uma criatura de Energia estar associada a uma forma imaterial, como um programa de computador ou uma onda sonora dentro de uma gravação.

Rituais e poderes de Energia costumam ter uma variação do resultado exorbitante, podendo uma mesma manifestação causar um efeito sutil ou extremo. As distorções da Realidade causadas pela Energia estão associadas à transformação de elementos naturais, como temperatura, vento, eletricidade, fogo e água.

A entidade de Energia, ao contrário das outras entidades, parece não seguir um padrão ou lógica específica. Seus objetivos parecem estar conectados apenas com o seu próprio entretenimento, a qualquer custo. Tentar compreender as motivações da entidade de Energia já foi a razão da insanidade de muitos ocultistas.

A manifestação física do elemento de Energia é uma matéria paranormal plasmática em constante transformação, que não consegue ser compreendida por completo pelo cérebro humano e, por causa disso, tem uma aparência translúcida, graças ao conflito da própria mente tentando sobrepor à imagem pelo que logicamente deveria estar lá. Apesar de ser uma manifestação que não é nem líquida, nem gasosa e nem sólida, o plasma de Energia pode ser golpeado de forma física.

A entidade de Energia é associada com: caos, anarquia, inconsistência, transformação, luzes, chamas, explosões, água, frio, calor, cobre, eletricidade, tecnologia, cabos, neon, fantasmas, espíritos, auras, risadas, descontrole, aleatoriedade, rosa, roxo, verde etc.

Possíveis consequências da afinidade com Energia: olhos multicoloridos, veias brilhando, tiques incontroláveis, tremedeira, hiperatividade, queimaduras, cabelo e pelos com cores vibrantes, partes do corpo mescladas a tecnologia ou metálicas, olhos brilhando no escuro etc.

INEVITÁ

_A transformação da Energia sobrecarrega os efeitos da distorção da Morte.

_A ENERGIA É O ELEMENTO OPRESSOR DA MORTE.

»É possível enxergar o que só pode ser descrito como uma galáxia inteira se transfigurando simultaneamente. As estrelas, porém, não parecem distantes e estáticas: todas elas estão colidindo, se mesclando e se deformando, sem fim nem começo. O ambiente todo gira descontroladamente para direções opostas, em uma sequência de explosões de energia e chamas brilhantes fluindo para todas as direções. **É um espetáculo de fogos de artifício de cores infinitas, ilógico e caótico, como supernovas implodindo em constante transformação."**

MEDO

O Medo é o elemento mais misterioso do Outro Lado e não pode ser descrito como as outras entidades. Todas as manifestações do Outro Lado dentro da Realidade são invocadas através do Medo.

A manifestação física do Medo em sua forma pura na Realidade parece ser impossível de especificar em detalhes, mas os raros relatos daqueles que acreditam ter presenciado o Medo o descrevem como uma distorção irreal similar a uma "chama transparente prismática de todas as coisas", ou até mesmo citando a sua presença como um "vislumbre de Deus", explicando o sentimento de que seu próprio cérebro parecia censurar as memórias de propósito, como numa tentativa de se proteger da incapacidade humana de processar um evento impossível, algo como um trauma consciente e vivo.

Apesar disso, acredita-se que a névoa ilógica encontrada em ambientes com a Membrana danificada seja uma das formas sutis de perceber a presença pura do Medo na Realidade, assim como alguém poderia sentir o calor antes de perceber a presença do fogo.

O MEDO É IMPOSSÍVEL

Algumas criaturas associadas diretamente com o Medo podem transcender as "regras" de seus próprios elementos, e enfrentá-las envolve processos muito mais complexos e minuciosos do que apenas atacá-las até que sejam destruídas. Criaturas de Medo sempre parecem estar associadas com enigmas e mistérios convolutos que precisam ser decifrados.

Rituais e poderes de Medo também estão diretamente envolvidos com a desconsideração das regras do Outro Lado, capaz de feitos aterrorizantes. Aqueles capazes de se conectar com o Medo e invocá-lo de forma direta, denominados "Marcados", são os seres mais perigosos e poderosos da Realidade.

As "Marcas" — entidades que parecem escolher se conectar com pessoas específicas através do Medo — são um grande mistério. Todos os Marcados são livres das "correntes da Realidade" que tecem o destino, e por isso são capazes de alterar até mesmo o próprio Outro Lado.

Todas as histórias são sobre os Marcados.

Apesar de ser nomeado "Medo" pelos habitantes da Realidade graças à associação com o medo sentido por humanos, que aparenta ser o fator principal das manifestações do Outro Lado, o Medo não parece estar de fato conectado com a percepção dentro da Realidade. Na verdade, talvez o mistério seja o oposto disso.

Talvez o terror natural inerente no cérebro de todos os seres vivos seja apenas o reflexo de uma presença deixada pelo próprio Medo dentro da Realidade antes do início de todas as coisas. A concepção de algo assim seria impossível... Mas o Medo é impossível.

EXPOSIÇÃO PARANORMAL

Uma pessoa que se envolva com o Outro Lado fica marcada para sempre, tanto de forma psicológica quanto física. Essas consequências traumáticas são medidas através do nível de exposição paranormal (NEX). O NEX é medido percentualmente, de 0% a 99%. Uma pessoa comum, que teve a sorte de nunca presenciar uma manifestação paranormal em sua vida, tem 0% de NEX.

Quanto mais experiências com o paranormal uma pessoa tem, mais memórias das entidades são construídas em seu cérebro e maior é o vínculo criado com o Outro Lado. Esse vínculo pode se tornar ainda mais intenso se essa pessoa atender ao chamado do Outro Lado através de um ritual de *Transcender.*

TRANSCENDER

Ao atingir certo NEX, você sente um chamado. Respondendo a esse chamado, pode realizar o ritual de Transcender — o primeiro ritual criado — que possibilita conexão completa com o Outro Lado.

Ao desenhar o símbolo de Transcender no chão, se posicionar dentro dele e se concentrar, a sua mente se desloca da Realidade e se conecta completamente com o Outro Lado. É como se você fizesse o processo inverso que as entidades fazem para se manifestar na Realidade, mas de forma introspectiva.

O processo de transcender leva um tempo imprevisível e varia de situação para situação, podendo levar poucos segundos ou muitas horas.

Enquanto isso acontece, como se lembrasse de uma resposta óbvia que estava no fundo de sua mente, você entende completamente o Outro Lado. Porém, ao terminar o processo de Transcender, você esquece tudo mais uma vez, mantendo apenas algumas memórias soltas em seu cérebro.

Essas memórias do Conhecimento proibido do Outro Lado devoram parte da Sanidade, pois são lembranças de algo que não faz sentido. Mais do que isso, são lembranças paranormais, pequenos resquícios das entidades que vivem dentro da sua mente. E, assim como as entidades distorcem as regras da Realidade ao atravessarem a Membrana, essas memórias se transformam em manifestações conhecidas como poderes paranormais.

Se você não transcende antes do chamado do Outro Lado terminar, perde a oportunidade e precisa atingir um novo NEX para receber o próximo chamado.

TRANSCENDER (EM REGRAS)

Em termos de regras, um personagem "transcende" sempre que recebe um poder paranormal. As formas mais comuns para isso são o poder de classe Transcender e a habilidade Versatilidade.

AFINIDADE

Quando você atinge NEX 50%, existe tanto do Outro Lado em você quanto da Realidade. Por isso, ao alcançar esse NEX, você automaticamente se conecta com uma das entidades. Escolha um elemento entre Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada.

Sua conexão com o elemento escolhido não tem efeitos imediatos. Entretanto, da próxima vez que receber um poder paranormal, essa conexão se tornará mais forte, transformando-se em uma ligação chamada de *afinidade.* Ter afinidade com um elemento resulta em alterações na sua personalidade e aparência. Além disso, essa ligação permite que você conjure rituais desse elemento sem a necessidade de componentes ritualísticos. Por fim, certos rituais só podem ser aprendidos por aqueles com afinidade com o elemento em questão.

SANIDADE

A mente humana é capaz de feitos incríveis, mas tem limites. Nossa inteligência evoluiu para lidar com as características e os problemas da Realidade, e não com o Outro Lado. Assim, na medida que interagimos com as entidades, elementos e criaturas, nossa razão definha. Nossa resiliência mental é chamada de *Sanidade*, e a perda dela pode indicar o fim de um agente da Ordem de forma tão definitiva quanto ter seu coração arrancado pelas garras de um monstro.

Personagens de **Ordem Paranormal RPG** iniciam com um valor fixo de Sanidade e recebem um valor adicional por NEX de acordo com sua classe. A classe com mais Sanidade é o ocultista — o estudo e o contato com o Outro Lado fazem dos ocultistas os mais preparados para enfrentar os perigos dele.

DANO MENTAL

De certa forma, Sanidade funciona de maneira análoga aos PV e PE, servindo como resiliência e reserva de poder ao mesmo tempo. Alguns efeitos e seres causam dano de um tipo diferente, chamado *dano mental*. Sempre que um personagem sofre dano mental, ele perde SAN ao invés de PV.

Dano mental pode ser reduzido caso o personagem tenha resistência mental. Alguns itens amaldiçoados ou outros efeitos podem fornecer ou aumentar essa resistência, mas isso é algo raro.

Isso faz com que dano mental seja altamente letal, pois existem poucas formas de diminuir dano desse tipo.

INSANIDADE

Um personagem que sofre muito dano mental começa a ficar insano. Isso acontece pelo estresse de tentar compreender o Outro Lado, com a mente em constante conflito entre o que é Realidade é o que paranormal (proveniente do Outro Lado). Com dano mental suficiente, a mente começa a se deteriorar, a distinção entre os dois mundos fica nebulosa e o personagem começa a ter dificuldade para discernir a Realidade.

Em termos mecânicos, isso é traduzido através de três condições: *perturbado*, *enlouquecido* e *insano*. Essas condições, e a mecânica por trás delas, são explicadas no **Capítulo 4: Regras**, mas existem algumas implicações narrativas que são interessantes para jogadores que estiverem interpretando seus personagens e para mestres conduzindo cenas.

Quando o personagem está perturbado, ou seja, com menos da metade de SAN, ele começa a ser afetado pelo Outro Lado e a Realidade começa a ficar confusa. A percepção das coisas ao seu redor fica alterada, com o personagem sofrendo alucinações, sentindo cheiros estranhos e de maneira geral percebendo a Realidade de forma deturpada.

É interessante que os jogadores incorporem isso nas suas interpretações, para dar um pouco mais de sabor às cenas e deixá-las ainda mais interessantes. Isso não possui efeito mecânico direto — o personagem não terá penalidades em testes ou qualquer coisa do gênero (embora algumas criaturas ou efeitos possam se beneficiar dessa condição).

Caso queira adicionar um pouco de sabor a sua interpretação, você pode desenvolver um efeito de insanidade temporário. Na primeira vez que ficar perturbado durante uma cena, role 1d20 e consulte a **Tabela 5-1: Efeitos de Insanidade** (na página 113). Enquanto estiver perturbado, você estará percebendo o mundo de maneira diferente, conforme o efeito rolado.

Mas a insanidade pode ser ainda mais profunda. Quando um personagem chegar a SAN 0 ele fica enlouquecendo. Essa condição é perigosa, pois o personagem deve ser estabilizado em três rodadas ou ficará insano. Um personagem insano tem a mente completamente deteriorada e se torna injogável. O jogador deve entregar a ficha de seu personagem para o mestre, que poderá usar o personagem como bem entender. De certa forma, ficar insano é o equivalente de morrer. Mesmo que seja estabilizado, o efeito de insanidade que antes era temporário dura até o final da missão.

TABELA 5.1: EFEITOS DE INSANIDADE

1D20	Efeito de Insanidade
1	Você busca dor. Seja sentir dor ou causar dor.
2	Quando você olha o rosto de uma pessoa, vê sua imagem distorcida, com pedaços de animais ou monstros mesclados à face dela.
3	Todas as vozes ficam deturpadas, como se fossem faladas por um monstro.
4	Você fica escutando uma voz na sua cabeça, que repete constantemente que você está mentindo.
5	O seu sangue parece estar quente, como se quisesse sair de dentro do seu corpo.
6	Você vê rostos humanos e monstruosos nas sombras, sempre encarando você.
7	Uma fome constante domina seu corpo, como se você não pudesse ser saciado.
8	Um gosto permanente de ferro domina seu paladar, como se sua boca estivesse tomada por sangue.
9	A luz incomoda seus olhos a ponto de você precisar escondê-los o tempo todo. É como se seus olhos queimassem.
10	Falar é praticamente impossível. É como se algo externo estivesse controlando o que você fala.
11	Seus olhos coçam violentamente, e só parece que vão parar quando forem arrancados de sua cabeça.
12	Sua memória começa a falhar, lentamente. Qualquer evento ocorrido há mais de uma hora começa a ficar nebuloso.
13	As emoções começam a se tornar confusas. Algo feliz desperta raiva e algo dolorido desperta felicidade.
14	Você sente a necessidade constante de descrever todas as ações da maneira mais grotesca possível.
15	Existem vermes dentro de seu corpo, correndo por suas veias e órgãos. Você tem certeza disso. Você sente debaixo de sua pele.
16	Você acha que está sob efeito constante de um ritual que o deixa mais poderoso.
17	Suas mãos estão furadas e as coisas caem de seus bolsos.
18	Você acredita puramente que tudo é fruto da sorte, deixando suas decisões para o acaso.
19	As coisas estão fervendo, mas você gosta da dor.
20	Apenas o fim das coisas deve ser celebrado. E você precisa dar fim.

MÚLTIPLOS EFEITOS DE INSANIDADE

Um personagem pode sofrer múltiplos efeitos de insanidade na mesma missão. Por exemplo, Bianca, uma agente da Ordem, fica perturbada em um combate contra um anárquico. Quando isso acontece, ela adquire um efeito de insanidade. Algumas rodadas depois, fica enlouquecida, fazendo com que o efeito dure até o final da missão. Em outra cena, o grupo encontra um livro amaldiçoado com Conhecimento. Bianca lê alguns trechos do livro e sofre dano mental, ficando perturbada novamente e adquirindo outro efeito de insanidade. Agora, ela está sofrendo dois efeitos simultaneamente, sua mente cada vez mais deteriorada...

Quando escolhe o poder de classe Transcender, você realiza um ritual para se conectar ao Outro Lado e vislumbrar as entidades, voltando modificado pelo contato. Em termos de jogo, você recebe um *poder paranormal* desta seção. Este poder cobra seu preço: sempre que transcende, você não recebe a Sanidade daquele aumento de NEX.

Pré-requisito. Você precisa cumprir todos os pré-requisitos para escolher um poder paranormal e, a menos que o texto indique o contrário, só pode escolher cada poder uma vez. Alguns exigem que você possua *outros* poderes paranormais do mesmo tipo. Por exemplo, para escolher um poder com pré-requisito Morte 2, você já precisa ter outros dois poderes de Morte.

Afinidade Elemental

Quando atinge NEX 50% você se conecta com um elemento a sua escolha entre Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. Na primeira vez que transcender após isso, irá desenvolver *afinidade* com o elemento escolhido. Afinidade fornece os seguintes benefícios:

- Você não precisa mais de componentes ritualísticos para conjurar rituais do elemento com o qual tem afinidade. Além disso, pode aprender rituais que exijam afinidade com esse elemento.
- Você recebe +2d20 em testes contra efeitos do seu elemento. No entanto, sofre –2d20 em testes contra efeitos do elemento opressor ao seu.
- Você pode escolher poderes paranormais do seu elemento uma segunda vez para receber o benefício listado na linha "Afinidade".

LISTA DE PODERES PARANORMAIS

Aprender Ritual

Através de uma conexão com as memórias de ocultistas do passado e os segredos das entidades, você aprende e pode conjurar um ritual de 1º círculo à sua escolha. Além disso, você pode substituir um ritual que já conhece por outro. A partir de 45% de NEX, quando escolhe este poder, você aprende um ritual de até 2º círculo e, a partir de 75% de NEX, aprende um ritual de até 3º círculo. Você pode escolher esse poder quantas vezes quiser, mas está sujeito ao limite de rituais conhecidos. *Este poder conta como um poder do elemento do ritual escolhido.*

Resistir a <Elemento>

Escolha entre Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue. Você recebe resistência 10 contra esse elemento. *Este poder conta como um poder do elemento escolhido.*

Afinidade: aumenta a resistência para 20.

PODERES DE CONHECIMENTO

Expansão de Conhecimento

Você se conecta com o Conhecimento do Outro Lado, rompendo os limites de sua compreensão. Você aprende um poder de classe que não pertença à sua classe (caso o poder possua pré-requisitos, você precisa preenchê-los). *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

Afinidade: você aprende um segundo poder de classe que não pertença à sua classe.

Percepção Paranormal

O Conhecimento sussurra em sua mente. Em cenas de investigação, sempre que fizer um teste para procurar pistas, você pode rolar novamente um dado com resultado menor que 10. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira.

Afinidade: você pode rolar novamente até dois dados com resultado menor que 10.

Precognição

Você possui um "sexto sentido" que o avisa do perigo antes que ele aconteça. Você recebe +2 em Defesa e em testes de resistência. *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

Afinidade: você fica imune à condição desprevenido.

Sensitivo

Você consegue sentir as emoções e intenções de outros personagens, como medo, raiva ou malícia, recebendo +5 em testes de Diplomacia, Intimidação e Intuição.

Afinidade: quando você faz um teste oposto usando uma dessas perícias, o oponente sofre –1d20.

Visão do Oculto

Você não enxerga mais pelos olhos, mas sim pela percepção do Conhecimento em sua mente. Você recebe +5 em testes de Percepção e enxerga no escuro.

Afinidade: você ignora camuflagem.

PODERES DE ENERGIA

Afortunado

A Energia considera resultados medíocres entediantes. Uma vez por rolagem, você pode rolar novamente um resultado 1 em qualquer dado que não seja d20.

Afinidade: além disso, uma vez por teste, você pode rolar novamente um resultado 1 em d20.

Campo Protetor

Você consegue gerar um campo de Energia que o protege de perigos. Quando usa a ação esquiva, você pode gastar 1 PE para receber +5 em Defesa. *Pré-requisito:* Energia 1.

Afinidade: quando usa este poder, você também recebe +5 em Reflexo e, até o início de seu próximo turno, se passar em um teste de Reflexo que reduziria o dano à metade, em vez disso não sofre nenhum dano.

Causalidade Fortuita

A Energia o conduz rumo a descobertas. Em cenas de investigação, a DT para procurar pistas diminui em –5 para você até você encontrar uma pista.

Afinidade: a DT para procurar pistas sempre diminui em –5 para você.

Golpe de Sorte

Seus ataques recebem +1 na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Energia 1.

Afinidade: seus ataques recebem +1 no multiplicador de crítico.

Manipular Entropia

Nada diverte mais a Energia do que a possibilidade de um desastre ainda maior. Você pode gastar 2 PE para fazer um alvo em alcance curto (exceto você mesmo) rolar novamente um dos dados em um teste de perícia. *Pré-requisito:* Energia 1.

Afinidade: o alvo rola novamente todos os dados que você escolher.

PODERES DE MORTE

Encarar a Morte

Sua conexão com a Morte faz com que você não hesite em situações de perigo. Durante cenas de ação, seu limite de gasto de PE aumenta em +1 (isso não afeta a DT de seus efeitos).

Afinidade: durante cenas de ação, seu limite de gasto de PE aumenta em +2 (para um total de +3).

Escapar da Morte

A Morte tem um interesse especial em sua caminhada. Uma vez por cena, quando receber dano que o deixaria com 0 PV, você fica com 1 PV. Não funciona em caso de dano massivo. *Pré-requisito:* Morte 1.

Afinidade: em vez do normal, você evita completamente o dano. Em caso de dano massivo, você fica com 1 PV.

Potencial Aprimorado

A Morte lhe concede potencial latente de momentos roubados de outro lugar. Você recebe +1 ponto de esforço por NEX. Quando sobe de NEX, os PE que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder em NEX 30%, recebe 6 PE. Quando subir para NEX 35%, recebe +1 PE adicional, e assim por diante.

Afinidade: você recebe +1 PE adicional por NEX (para um total de +2 PE por NEX).

Potencial Reaproveitado

Você absorve os momentos desperdiçados de outros seres. Uma vez por rodada, quando passa num teste de resistência, você ganha 2 PE temporários cumulativos. Os pontos desaparecem no final da cena.

Afinidade: você ganha 3 PE temporários, em vez de 2.

Surto Temporal

A sua percepção temporal se torna distorcida e espiralizada, fazendo com que a noção de passagem do tempo nunca mais seja a mesma para você. Uma vez por cena, durante seu turno, você pode gastar 3 PE para realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisito:* Morte 2.

Afinidade: em vez de uma vez por cena, você pode usar este poder uma vez por turno.

PODERES DE SANGUE

Anatomia Insana

O seu corpo é transfigurado e parece desenvolver um instinto próprio separado da sua consciência. Você tem 50% de chance (resultado par em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. *Pré-requisito:* Sangue 2.

Afinidade: você é imune aos efeitos de acertos críticos e ataques furtivos.

Arma de Sangue

O Sangue devora parte de seu corpo e se manifesta como parte de você. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para produzir garras, chifres ou uma lâmina de sangue cristalizado que brota de seu antebraço. Qualquer que seja sua escolha, é considerada uma arma simples, corpo a corpo e leve, que você não precisa empunhar e causa 1d6 pontos de dano de Sangue. Uma vez por turno, quando você usa a ação agredir, pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional com essa arma. A arma dura até o final da cena, e então se desfaz numa poça de sangue coagulado.

Afinidade: a arma se torna parte permanente de você e causa 1d10 pontos de dano de Sangue.

Sangue de Ferro

O seu sangue flui de forma paranormal e agressiva, concedendo vigor não natural. Você recebe +2 pontos de vida por NEX. Quando sobe de NEX, os PV que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder em NEX 50%, recebe 20 PV. Quando subir para NEX 55%, recebe +2 PV, e assim por diante.

Afinidade: você recebe +5 em Fortitude e se torna imune a venenos e doenças.

Sangue Fervente

A intensidade da dor desperta em você sentimentos bestiais e prazerosos que você nem imaginava que existiam. Enquanto estiver machucado, você recebe +1 em Agilidade ou Força, à sua escolha (escolha sempre que este efeito for ativado). *Pré-requisito:* Sangue 2.

Afinidade: o bônus que você recebe em Agilidade ou Força aumenta para +2.

Sangue Vivo

A carnificina não pode parar, o Sangue precisa continuar fluindo. Na primeira vez que ficar machucado durante uma cena, você recebe cura acelerada 2 (veja a página 179). Esse efeito nunca cura você acima da metade dos PV máximos (ou seja, você nunca deixa de estar machucado) e termina no fim da cena ou caso você perca a condição machucado. *Pré-requisito:* Sangue 1.

Afinidade: a cura acelerada aumenta para 5.

RESPONDENDO AO OUTRO LADO

Assim como somos atraídos pelo mistério do paranormal, entidades do Outro Lado também parecem se interessar por alguns daqueles que buscam transcender e se conectar com elas. Por causa disso, ao entrar no estado de transe de transcender, um personagem pode se sentir inquirido por um dos elementos, como se as perguntas mais íntimas fossem feitas ao próprio cerne de sua existência. "Você deixaria alguém da sua equipe morrer em seu lugar?", "O que você teria feito diferente?", "Quem você mais odeia?" ou até "Qual seu maior segredo?" são algumas das perguntas descritas por aqueles que já se conectaram. É como se, em troca das memórias ilógicas da exposição ao paranormal, o Outro Lado quisesse respostas que apenas habitantes da Realidade podem dar. É importante notar que apenas pessoas específicas passam por essa experiência singular e direta com o Outro Lado: aqueles conhecidos como "Marcados".

RITUAIS

Há muitos séculos, ocultistas e outros pesquisadores do paranormal procuram formas controladas de contatar o Outro Lado, e nenhuma se provou tão eficaz quanto os *rituais*. Com um ritual, você cria uma breve manifestação de um dos elementos na Realidade. Por exemplo, pode fazer um ritual de Sangue para tornar seu corpo mais musculoso ou um ritual de Morte para acelerar o envelhecimento natural de um inimigo.

Conjurar um ritual é se comunicar com uma entidade do Outro Lado. Ao transcrever sigilos de eloquência específicos e se concentrar neles, você consegue transmitir uma frase ou pedido. A resposta vem na forma de uma manifestação paranormal — o efeito do ritual. Quanto maior seu nível de exposição paranormal, maior a sua conexão com o Outro Lado e, consequentemente, mais eloquentes podem ser seus rituais, gerando efeitos mais intensos.

Como em qualquer linguagem, uma mesma frase pode ser interpretada de maneiras diferentes. Assim, um mesmo ritual pode resultar em manifestações visualmente diferentes, ainda que com efeitos similares, o que também significa que identificar rituais é um processo complexo.

Os sigilos de eloquência são categorizados pelos conceitos que comunicam, conforme o diagrama abaixo.

CLASSIFICAÇÃO

Rituais são classificados de acordo com seu *círculo* e seu *elemento*.

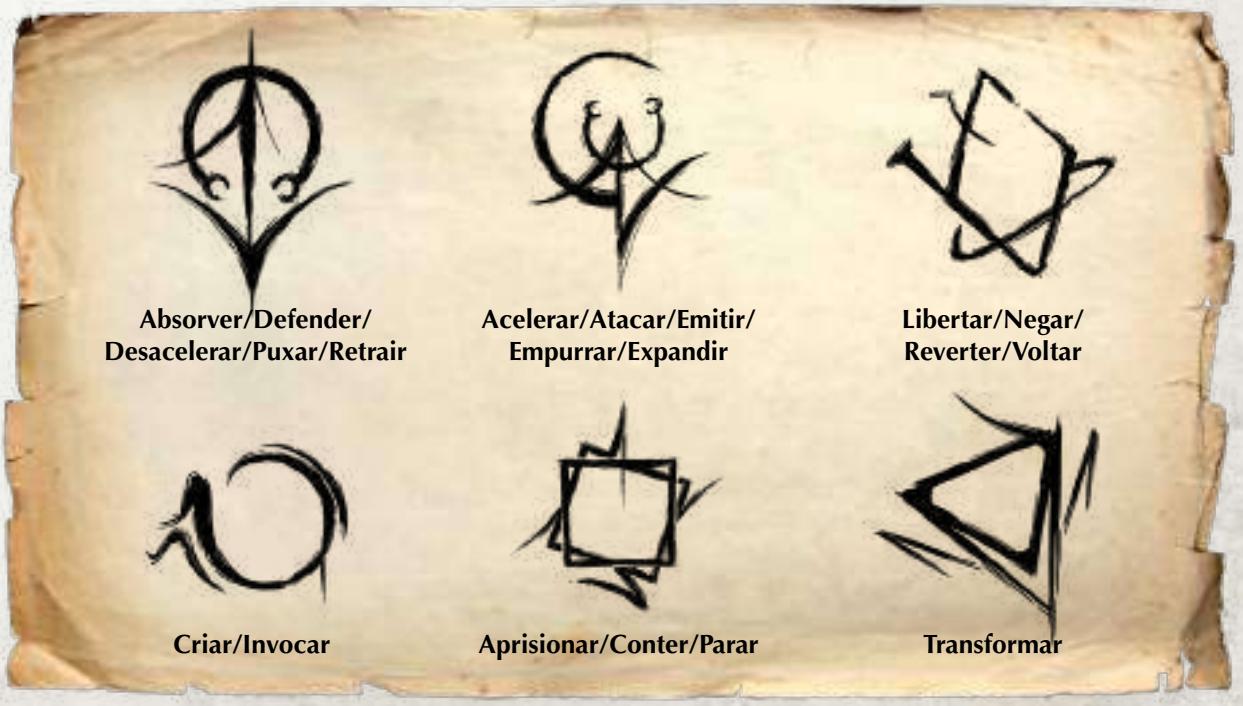
Círculos

Cada ritual pertence a um círculo, do 1º ao 4º. O círculo mede a complexidade de conjurar o ritual, assim como o poder geral dele. Rituais de 1º círculo geram efeitos simples, como os pedidos de alguém que está começando a compreender uma nova linguagem. Já rituais de 4º círculo são extremamente poderosos, como os pedidos de alguém que não apenas é fluente no idioma, como também conhece muito bem o ser para o qual está suplicando.

Elementos

Cada ritual pertence a um dos cinco elementos do Outro Lado: Conhecimento, Energia, Morte, Sangue ou Medo. Para todos os efeitos, um ritual é considerado uma habilidade de seu elemento (um ritual de Sangue, por exemplo, é uma habilidade de Sangue).

Cada elemento se manifesta na Realidade de uma forma distinta; assim, rituais de um mesmo elemento tendem a ter efeitos similares.



CONHECIMENTO A entidade da consciência. Rituais de Conhecimento afetam a mente e revelam ou escondem coisas (por exemplo, deixando uma pessoa invisível).

ENERGIA A entidade do caos. Rituais de Energia podem gerar luz, eletricidade, fogo e frio, além de afetar probabilidades.

MORTE A entidade da espiral do tempo. Rituais de Morte afetam a energia vital de seres e distorcem o tempo.

SANGUE A entidade do sentimento. Rituais de Sangue fortalecem o corpo, aprimoram os sentidos e manipulam as emoções.

MEDO O elemento mais misterioso do Outro Lado. Rituais de Medo afetam a própria relação do Outro Lado com a Realidade.

Relação entre Elementos

Os elementos possuem relações entre si, sendo mais ou menos efetivos de acordo com o tipo de relação. Isso é relevante em dois cenários: quando um ritual é usado contra uma criatura e quando um ritual é usado contra outro ritual.

Cada elemento é efetivo contra outro e menos efetivo contra si. Assim, se você conjurar um ritual de Morte em uma criatura de Sangue, ela será mais suscetível aos efeitos dele. Se utilizar um ritual de Sangue contra a mesma criatura, ela será mais resistente.

- Sangue é efetivo contra Conhecimento.
- Conhecimento é efetivo contra Energia.
- Energia é efetivo contra Morte.
- Morte é efetivo contra Sangue.
- O Medo é neutro — não é especialmente efetivo contra nenhum elemento e nenhum elemento é especialmente efetivo contra ele.

Elemento contra Criatura

Quando um ritual é usado contra uma criatura ele pode ser mais ou menos efetivo. Se o ritual for do elemento opressor ao elemento da criatura, a criatura sofre –2d20 em seu teste de resistência contra o ritual (se houver).

Por outro lado, se o ritual for do mesmo elemento da criatura, a criatura recebe +2d20 em seu teste de resistência contra o ritual (se houver).

APRENDENDO RITUAIS

Qualquer personagem pode aprender rituais através do poder paranormal Aprender Ritual. Porém, um personagem só pode aprender um número de rituais dessa forma igual ao seu Intelecto.

Além disso, ocultistas aprendem rituais através de suas habilidades de classe. Esses rituais não contam no limite de rituais que um personagem pode aprender.

CONJURANDO RITUAIS

Rituais são habilidades e seguem as regras da página 78. Conjurar um ritual é um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor.

Ação e Custo. Conjurar um ritual exige gastar uma ação, cujo tipo é indicado no ritual, e um número de pontos de esforço de acordo com o círculo do ritual.

Gestos e Componentes. Conjurar um ritual também exige gesticular com pelo menos uma mão livre e manipular componentes ritualísticos do elemento em questão (exceto para rituais de Medo). Pela necessidade de gestos, conjurar um ritual usando uma proteção leve ou pesada conta como uma condição ruim ou terrível, respectivamente (veja abaixo). Se você não puder usar as mãos ou não possuir componentes ritualísticos, não poderá conjurar o ritual.

Concentração. Por fim, conjurar um ritual exige concentração. Se você estiver em uma situação difícil ou sofrer dano durante a execução, precisa passar em um teste de Vontade. Se falhar, o ritual não funciona e os PE são perdidos.

- *Condição ruim: DT 15 + custo em PE do ritual.* Exemplos incluem estar usando proteção leve, dentro de um veículo em movimento ou caído no chão, ou conjurar durante uma tempestade.
- *Condição terrível: DT 20 + custo em PE do ritual.* Exemplos incluem estar usando proteção pesada, dentro de um veículo em alta velocidade ou sendo agarrado por outro ser, ou conjurar durante um terremoto.
- *Ser ferido durante a execução do ritual: DT igual ao dano.* Para rituais que exigem uma ação padrão ou menos, você só pode ser ferido durante a execução se for atacado como uma reação ou se estiver sofrendo dano contínuo (por fogo, por exemplo).

TABELA 5.2:
CUSTO DE RITUAIS

Círculo	Custo
1º	1 PE
2º	3 PE
3º	6 PE
4º	10 PE

Execução

A ação necessária para lançar o ritual. Para rituais com execução de ação livre, apenas um pode ser lançado por rodada. Isso inclui rituais afetados por habilidades que reduzem seu tempo de execução. No caso de rituais com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver conjurando o ritual.

Alcance

A distância máxima a partir do conjurador que o ritual alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito do ritual esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

Pessoal. O ritual afeta somente o conjurador e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser um ritual de área que se inicia a partir do personagem (podendo ou não afetá-lo).

Toque. O conjurador precisa tocar o ser ou objeto para afetá-lo, mas não precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação do ritual).

Curto. O ritual alcança uma distância curta (9m ou 6 quadrados em um mapa).

Médio. O ritual alcança uma distância média (18m ou 12 quadrados).

Longo. O ritual alcança uma distância longa (36m ou 24 quadrados).

Extremo. O ritual alcança uma distância extrema (90m ou 60 quadrados).

Ilimitado. O ritual alcança qualquer lugar no mundo. Rituais com este alcance normalmente exigem que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem do ritual.

Efeito

Alguns rituais atingem um ou mais alvos. Outros afetam uma área (e todos dentro dela). E outros criam ou invocam coisas, em vez de afetar aqueles já existentes.

Alvo. O ritual tem um ou mais alvos, que podem ser seres (pessoas, animais e/ou criaturas) ou objetos. Você lança o ritual diretamente contra os alvos. Você deve ser capaz de perceber o alvo. Um ritual lançado sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente.

Área. O ritual afeta uma área. Você decide um ponto que possa perceber a partir do qual o ritual tem início, mas não controla quais seres ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos (incluindo você). De acordo com o mestre, você pode lançar um ritual numa área que não possa perceber com um teste de Ocultismo (DT 20 + custo em PE do ritual). Em geral, as áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cone.* Um cone surge adjacente a você e avança na direção escolhida, ficando mais largo com a distância. Sua largura final será igual ao seu alcance.
- *Cubo.* Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.
- *Esfera.* Uma esfera surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.
- *Linha.* Uma linha surge adjacente a você e avança reta até o fim do alcance. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- *Outros.* Alguns rituais podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

Todas as áreas avançam até seu limite ou até serem interrompidas por uma barreira capaz de bloqueá-las.

Efeito. Alguns rituais criam ou convocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode se mover para fora da linha de efeito.

Linha de Efeito. É um caminho direto e sem obstruções até onde o ritual pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

Redirecionando Efeitos. Alguns rituais permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem lançadas. Quando isso for possível, redirecionar um ritual é uma ação padrão.

Objetos e Tamanhos. Alguns rituais se referem a objetos em termos de peso. Outros rituais se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar o tamanho de objetos comparando-os com seres. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, um carro é um objeto Enorme e um navio de guerra é um objeto Colossal.

Duração

A duração indica por quanto tempo o ritual mantém seu efeito. Quando ele termina, a manifestação do Outro Lado se dissipa, e o ritual acaba.

Instantânea. A manifestação de um ritual instantâneo aparece e se dissipa no momento em que ele é lançado, mas suas consequências podem durar mais tempo. O ritual Cicatrização age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Rituais instantâneos não podem ser dissipados, mas podem ser anulados.

Cena. O ritual dura uma cena inteira, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem duração fixa. Pode ser desde algumas rodadas, para um combate, até várias horas, para uma viagem sem incidentes. Veja mais sobre cenas no **Capítulo 6: O Mestre**.

Sustentada. O ritual precisa de um fluxo constante de esforço. O conjurador deve gastar 1 PE como uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, o ritual termina. Você só pode manter um ritual sustentado por vez.

Duração Definida. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

Permanente. O ritual fica ativo indefinidamente. Um ritual permanente ainda pode ser dissipado.

Alvos, Efeitos e Áreas. Caso o ritual afete diretamente seres, seus efeitos acompanham o alvo pela duração do ritual. Se o ritual cria um efeito, ele permanece pela duração do ritual. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se o ritual afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração do ritual. Seres se tornam alvos do ritual quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

Descarregar. Alguns rituais duram até que sejam ativados ou descarregados. O ritual permanece "dormente" até que determinado evento aconteça, quando é então ativado, ou até que sua duração transcorra, quando então se dissipa sem qualquer efeito.

Encerrando seus Rituais. Um conjurador pode dissipar um ritual seu quando quiser. Fazer isso é uma ação livre, mas o conjurador precisa estar dentro do alcance para poder dissipá-lo.

Morte e Duração. A morte de um conjurador não tem efeito em seus rituais (exceto sustentados) — eles permanecem até que sua duração termine.

Resistência

A maioria dos rituais prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Rituais que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

Dificuldade. A dificuldade do teste de resistência contra um ritual é calculada como a DT de qualquer habilidade (veja a página 78), usando como atributo Presença. Assim, a DT para resistir aos rituais de um ocultista com Presença 3 e NEX 5% é 14 (10 + 1 + 3). Já a DT para resistir aos rituais de um ocultista com Presença 5 e NEX 99% é 35 (10 + 20 + 5).

Cada ritual indica o que ocorre quando um alvo faz um teste de resistência, usando os seguintes termos:

- **Anula.** O ritual não tem efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.
- **Desacredita.** Se um ser interagir com o ritual (examinando de perto ou tocando-o; apenas observá-lo de longe não é suficiente) tem direito a um teste para perceber que ele não é real. O ritual continua funcionando mesmo que alguém perceba que ele não é real; esse ser pode avisar seus aliados como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.
- **Parcial.** O efeito do ritual é menor em um alvo que passe no teste.
- **Reduz à Metade.** O efeito do ritual é reduzido à metade em um alvo que passe no teste (aplicado antes de resistência a dano).

Formas Avançadas

Alguns rituais possuem formas avançadas, conhecidas como *discente* e *verdadeira*. Quando existem, essas formas aparecem após o texto do ritual. Quando conjura um ritual que possui uma forma avançada, você pode usar uma delas. Isso aumenta o custo do ritual e muda seu efeito; tanto o aumento no custo quanto a mudança no efeito são descritos na linha da forma (aspectos do ritual não mencionados continuam iguais). Você pode usar apenas um aprimoramento por conjuração.

Note que, como com qualquer habilidade, o máximo de PE que você pode gastar ao conjurar um ritual é o seu limite de PE. Por exemplo, o ritual *Arma Atroz*, de 1º círculo, possui uma forma discente que aumenta seu custo em +3 PE e uma forma verdadeira que aumenta seu custo em +5 PE. Um ocultista de NEX 25% (limite de PE igual a 5) pode conjurá-lo em sua forma básica (custo de 1 PE) ou discente (custo total de 4 PE), mas não em sua forma verdadeira (custo total de 6 PE). Além disso, alguns aprimoramentos possuem requisitos, como capacidade de conjurar um círculo mínimo ou afinidade com o elemento do ritual.

O Custo do Paranormal

O poder do Outro Lado é grande, mas canalizá-lo traz graves riscos. Sempre que conjura um ritual de qualquer elemento *exceto* Medo, você precisa fazer um teste de Ocultismo contra DT 20 + o custo em PE do ritual. Se falhar, você perde um número de pontos de Sanidade igual ao custo em PE do ritual. Se falhar por 5 ou mais, além disso, você perde 1 ponto de Sanidade *permanentemente*. Isso significa que a entidade para a qual você está suplicando conseguiu roubar um pouco de sua essência.

Por conta desse risco, mesmo ocultistas experientes hesitam antes de conjurar rituais. Manifestações paranormais são armas poderosas, que nunca devem ser usadas de forma leviana.

Invocando o Medo

Rituais de Medo são os mais misteriosos do Outro Lado, e por isso, também são os mais perigosos de serem conjurados. Rituais de Medo não exigem componentes ritualísticos; porém, apenas Marcados podem conjurá-los. Em termos de jogo, todos os personagens de jogadores são Marcados.

Não é possível ter afinidade com Medo, então isso nunca é um pré-requisito para conjurar rituais desse elemento. Porém, *sempre* que conjura um ritual de Medo você perde um número de pontos de Sanidade igual ao custo em PE do ritual *e* perde permanentemente 1 ponto de Sanidade. Se conjurar a versão discente, em vez disso perde 2 pontos de Sanidade. Por fim, se conjurar a versão verdadeira, perde 3 pontos de Sanidade.

LISTA DE RITUAIS

1º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Amaldiçoar Arma. Arma causa mais dano.

Compreensão Paranormal. Você entende qualquer linguagem escrita ou falada.

Enfeitiçar. Alvo se torna prestativo.

Perturbação. Força o alvo a obedecer a uma ordem.

Ouvir os Sussurros. Você se comunica com vozes do Outro Lado para receber informações.

Tecer Ilusão. Cria uma ilusão visual ou sonora.

Terceiro Olho. Você vê manifestações paranormais.

ENERGIA

Amaldiçoar Arma. Arma causa mais dano.

Amaldiçoar Tecnologia. Aprimora um item.

Coincidência Forçada. Recebe bônus em testes.

Eletrocussão. Corrente voltaica eletrocuta o alvo.

Embaralhar. Cria duplicatas para confundir os inimigos, oferecendo bônus na Defesa.

Luz. Objeto brilha como uma lâmpada.

Polarização Caótica. Objetos metálicos são atraídos ou repelidos conforme sua vontade.

MORTE

Amaldiçoar Arma. Arma causa mais dano.

Cicatrização. Acelera a regeneração de um ferimento.

Consumir Manancial. Suga o tempo de vida de seres próximos, recebendo PV temporários.

Decadência. Acelera o envelhecimento dos órgãos internos do alvo, fazendo seu corpo definhar.

Definhar. Alvo fica fatigado ou vulnerável.

Espirais da Perdição. Inimigos sofrem penalidade em ataque.

Nuvem de Cinzas. Nuvem fornece camuflagem.

SANGUE

Amaldiçoar Arma. Arma causa mais dano.

Arma Atroz. Arma corpo a corpo recebe bônus em testes de ataque e margem de ameaça.

Armadura de Sangue. Recobre o corpo com placas de sangue endurecido.

Corpo Adaptado. Ignora frio e calor, pode respirar debaixo d'água.

Distorcer Aparência. Muda a aparência de um ou mais alvos.

Fortalecimento Sensorial. Melhora seus sentidos e sua percepção.

Ódio Incontrolável. Aumenta dano corpo a corpo e perícias físicas, mas piora perícias mentais.

MEDO

Cinerária. Névoa fortalece rituais na área.

2º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Aprimorar Mente. Fornece bônus em Intelecto ou Presença.

Detecção de Ameaças. Detecta personagens hostis e armadilhas na área.

Esconder dos Olhos. Torna o usuário invisível aos olhos comuns por determinado tempo.

Invadir Mente. Gera uma rajada mental ou se conecta telepaticamente.

Localização. Determina em que direção está um objeto ou ser a sua escolha.

ENERGIA D

Chamas do Caos. Controla o fogo.

Contenção Fantasmagórica. Laços de energia prendem o alvo.

Dissonância Acústica. Cria uma área em que é impossível ouvir sons.

Sopro do Caos. Move o ar de formas impossíveis.

Tela de Ruído. Cria uma película protetora que absorve dano.

MORTE

Desacelerar Impacto. Diminui dano de queda e reduz o dano de projéteis à metade.

Eco Espiral. Repete o dano que o alvo sofreu ao longo das rodadas concentrando.

Paradoxo. Cria uma área de tempo paradoxal, capaz de envelhecer corpo e alma.

Miasma Entrópico. Nuvem tóxica enjoa e sufoca os alvos.

Velocidade Mortal. Alvo acelera no tempo, realizando ações adicionais.

SANGUE

Aprimorar Físico. Fornece bônus em Agilidade ou Força.

Descarnar. A pele do alvo é dilacerada, abrindo cortes profundos.

Flagelo de Sangue. Alvo precisa obedecer uma ordem.

Hemofagia. Absorve o sangue do alvo, causando dano e recuperando seus pontos de vida.

Transfusão Vital. Transferir vida do usuário para vários alvos, os curando instantaneamente.

MEDO

Proteção contra Rituais. Alvo recebe resistência contra efeitos e criaturas paranormais.

Rejeitar Névoa. Concede bônus em testes de resistência contra rituais.

3º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Alterar Memória. Pode apagar ou modificar a memória recente do alvo.

Contato Paranormal. Você barganha com o Outro Lado para obter ajuda.

Mergulho Mental. Se infiltra na mente do alvo para vasculhar seus pensamentos.

Vidência. Pode observar e ouvir um alvo à distância.

ENERGIA

Convocação Instantânea. Teletransporta um objeto marcado para suas mãos.

Salto Fantasma. Teletransporta você e outros seres para um ponto dentro do alcance.

Transfigurar Água. Água e gelo se comportam de forma caótica.

Transfigurar Terra. Rochas, lama e areia se comportam de forma caótica.

MORTE

Âncora Temporal. Impede o alvo de se afastar de um ponto.

Poeira da Podridão. Nuvem de poeira apodrece tudo que toca.

Tentáculos de Lodo. Tentáculos pretos atacam e agarram seres na área.

Zerar Entropia. O alvo fica lento ou paralisado.

SANGUE

Ferver Sangue. Faz o sangue do alvo entrar em ebulição, causando dano e deixando-o fraco.

Forma Monstruosa. Você assume a aparência e forma de uma criatura monstruosa.

Purgatório. Área de sangue deixa alvos vulneráveis a dano e causa dor a quem tentar sair.

Vomitar Pestes. Vomita um enxame de pequenas criaturas de Sangue.

MEDO

Dissipar Ritual. Cancela os efeitos de rituais em um alvo ou área.

4º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Controle Mental. Faz com que a mente da vítima seja controlada por outra pessoa.

Inexistir. Você toca um alvo e o apaga completamente da existência.

Possessão. Transfere sua consciência para o corpo do alvo.

ENERGIA

Alterar Destino. Enxerga o futuro próximo, podendo alterar o resultado de um teste.

Deflagração de Energia. Explosão de energia bruta causa dano e afeta itens amaldiçoados.

Teletransporte. Teletransporta você e outros seres.

MORTE

Convocar o Algoz. Conjura um ser cadavérico que persegue e tenta matar o alvo.

Distorção Temporal. Você age livremente por um curto período de tempo.

Fim Inevitável. Abre uma ruptura no espaço que suga tudo ao redor.

SANGUE

Capturar o Coração. Manipula as emoções e vontades do alvo, fazendo dele seu aliado.

Invólucro de Carne. Cria um clone de carne e sangue com as mesmas estatísticas do alvo.

Vínculo de Sangue. Alvo sofre todo dano e efeitos negativos que você sofrer.

MEDO

Canalizar o Medo. Transfere parte de seu poder paranormal para um alvo.

Conhecendo o Medo. Manifesta o Medo absoluto na mente do alvo.

Lâmina do Medo. Golpeia o alvo com uma lâmina de medo puro.

Medo Tangível. Recebe uma série de imunidades.

Presença do Medo. Você assume uma forma impossível dentro da Realidade.

DESCRIÇÃO DOS RITUAIS

Alterar Destino

ENERGIA 4

Execução: reação
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: instantânea

Você vislumbra seu futuro próximo, analisando milhões de possibilidades e escolhendo a melhor. Você recebe +15 em um teste de resistência ou na Defesa contra um ataque.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para "curto" e o alvo para "um aliado à sua escolha".

Alterar Memória

CONHECIMENTO 3

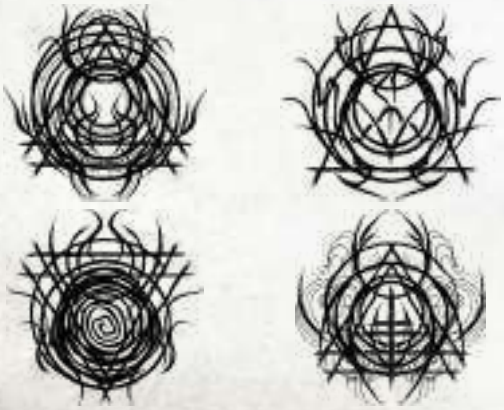
Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa
Duração: instantânea
Resistência: Vontade anula

Você invade a mente do alvo e altera ou apaga suas memórias de até uma hora atrás. Se escolher alterar as memórias, você pode mudar detalhes de eventos recentes, como a identidade de alguém encontrado ou o endereço de um lugar visitado, mas não reescrever completamente esses eventos. O alvo recupera suas memórias após 1d4 dias.

Verdadeiro (+4 PE): você pode alterar ou apagar memórias de até 24 horas atrás. Requer 4º círculo.

Amaldiçoar Arma

CONHECIMENTO 1 **ENERGIA 1** **MORTE 1** **SANGUE 1**



Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 arma corpo a corpo ou pacote de munição
Duração: cena

Quando aprender este ritual, escolha um elemento entre Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. Este ritual passa a ser do elemento escolhido. Você imbui a arma ou munições com o elemento, fazendo com que causem +1d6 de dano do tipo do elemento.

Discente (+2 PE): muda o bônus de dano para +2d6. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o bônus de dano para +4d6. Requer 3º círculo e afinidade.

Amaldiçoar Tecnologia

ENERGIA 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 acessório ou arma de fogo
Duração: cena

Você imbui o alvo com Energia, fazendo-o funcionar acima de sua capacidade. O item recebe uma modificação a sua escolha.

Discente (+2 PE): muda para duas modificações. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda para três modificações. Requer 3º círculo e afinidade.

Âncora Temporal

MORTE 3

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: cena
Resistência: Vontade parcial

Uma aura espiralada surge sobre o alvo. No início de cada turno dele, ele deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não poderá se deslocar naquele turno (ele ainda pode agir, só não pode se deslocar). Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos o efeito termina.

Verdadeiro (+4 PE): muda o alvo para "seres a sua escolha". Requer 4º círculo.

Aprimorar Físico

SANGUE 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: cena

O alvo tem seus músculos tonificados e seus ligamentos reforçados, recebendo +1 em Agilidade ou Força, à escolha dele.

Discente (+3 PE): muda o bônus para +2. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): muda o bônus para +3. Requer 4º círculo e afinidade.

Aprimorar Mente

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: cena

O alvo tem sua mente energizada por fagulhos do Conhecimento. Ele recebe +1 em Intelecto ou Presença, à escolha dele (esse aumento não fornece PE ou perícias treinadas).

Discente (+3 PE): muda o bônus para +2. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): muda o bônus para +3. Requer 4º círculo e afinidade.

Arma Atroz

SANGUE 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 arma corpo a corpo
Duração: sustentada

A arma é recoberta por veias carmesim e passa a exalar uma aura de violência. Ela fornece +2 em testes de ataque e +1 na margem de ameaça.

Discente (+2 PE): muda o bônus para +5 em testes de ataque. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o bônus para +5 em testes de ataque e +2 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico. Requer 3º círculo e afinidade.

Armadura de Sangue

SANGUE 1

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

Seu sangue escorre para fora do corpo, cobrindo-o sob a forma de uma carapaça que fornece +5 em Defesa. Esse bônus é cumulativo com outros rituais, mas não com bônus fornecido por equipamento.

Discente (+5 PE): muda o efeito para "fornece +10 na Defesa e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5". Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): muda o efeito para "fornece +15 na Defesa e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 10". Requer 4º círculo e afinidade.

Canalizar o Medo

MEDO 4

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa
Duração: permanente até ser descarregada

Você transfere parte de seu poder para outra pessoa. Escolha um ritual de até 3º círculo que você conheça; o alvo pode conjurar este ritual em sua forma básica uma vez, sem pagar seu custo em PE (mas pode usar formas avançadas gastando seus próprios PE para isso). Até o ritual transferido ser conjurado, seus PE máximos diminuem em um valor igual ao custo dele.

Capturar o Coração

SANGUE 4

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 pessoa
Duração: cena
Resistência: Vontade parcial

Você desperta uma paixão doentia e obcecada por você no alvo, que passa a querar agradá-lo a todo custo, mesmo que para isso precise ficar contra seus amigos. No início de cada turno do alvo ele deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, age de forma a ajudá-lo na melhor de suas capacidades naquele turno. Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos o efeito termina.

Chamas do Caos

ENERGIA 2

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: veja texto
Duração: cena

Você manipula o calor e o fogo. Ao conjurar o ritual, escolha um dos seguintes efeitos.

Chamejar: o alvo é uma arma corpo a corpo. Ela causa +1d6 pontos de dano de fogo.

Esquentar: o alvo é um objeto, que começa a esquentar. Ele sofre 1d6 pontos de dano de fogo por rodada e causa o mesmo dano a qualquer ser que o esteja empunhando ou vestindo. A critério do mestre, o objeto ou o ser pode pegar fogo. Um ser pode gastar uma ação completa para resfriar o objeto (jogando areia ou jogando-o numa fonte de água próxima, por exemplo) e cancelar o efeito do ritual.

Extinguir: o alvo é uma chama de tamanho Grande ou menor, que é apagada. Isso cria uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera de 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, seres têm camuflagem.

Modelar: o alvo é uma chama de tamanho Grande ou menor. A cada rodada, você pode gastar uma ação livre para movimentá-la 9m em qualquer direção. Se atravessar o espaço ocupado por um ser, ela causa 3d6 pontos de dano de fogo nele. Um ser só pode sofrer dano dessa maneira uma vez por rodada.

Discente (+3 PE): muda a duração para sustentada e adiciona "Resistência: Reflexos reduz à metade". Em vez do normal, uma vez por rodada você pode gastar uma ação de movimento para projetar uma labareda, num alvo em alcance curto. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de Energia (Reflexos reduz à metade).

Verdadeiro (+ 7 PE): como discente, mas muda o dano para 8d6. Requer 3º círculo.

Cicatrização

MORTE 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: instantânea

Você acelera o tempo ao redor das feridas do alvo, que cicatrizam instantaneamente. O alvo recupera 3d8+3 PV, mas envelhece 1 ano automaticamente.

Discente (+2 PE): aumenta a cura para 5d8+5 PV. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): muda o alcance para "curto", o alvo para "seres escolhidos" e aumenta a cura para 7d8+7 PV. Requer 4º círculo e afinidade com Morte.

Cinerária

MEDO 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Área: nuvem de 6m de raio
Duração: cena

Você manifesta uma névoa carregada de essência paranormal. Rituais conjurados dentro da névoa têm sua DT aumentada em +5.

Discente (+2 PE): além do normal, rituais conjurados dentro da névoa custam –2 PE.

Verdadeiro (+5 PE): além do normal, rituais conjurados dentro da névoa causam dano maximizado.

Coincidência Forçada

ENERGIA 1

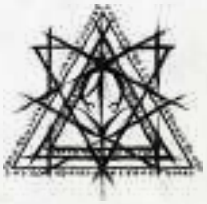
Execução: padrão
Alcance: curto
Alvos: 1 ser
Duração: cena

Você manipula os caminhos do caos para que o alvo tenha mais sorte. O alvo recebe +2 em testes de perícias.

Discente (+2 PE): muda o alvo para aliados à sua escolha. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alvo para aliados à sua escolha e o bônus para +5. Requer 3º círculo e afinidade.

Compreensão Paranormal



CONHECIMENTO 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser ou objeto
Duração: cena
Resistência: Vontade anula (veja texto)

O ritual confere a você compreensão sobrenatural da linguagem. Se tocar um objeto contendo informação (ou livro, um dispositivo com uma gravação...), você entende as palavras mesmo que não conheça seu

idioma, contanto que se trate de um idioma humano (não funciona com símbolos ou sigilos paranormais). Se tocar uma pessoa, pode se comunicar com ela como se falassem um idioma em comum. Se tocar um ser não inteligente, como um animal, pode perceber seus sentimentos básicos, como medo ou felicidade. Um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade.

Discente (+2 PE): muda o alcance para "curto" e o alvo para "alvos escolhidos". Você pode entender todos os alvos afetados. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para "pessoal" e o alvo para "você". Em vez do normal, você pode falar, entender e escrever qualquer idioma humano. Requer 3º círculo.

Conhecendo o Medo

MEDO 4

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa
Duração: instantânea
Resistência: Vontade parcial

Você manifesta medo absoluto na mente do alvo. Se ele falhar no teste de resistência, a Sanidade dele é reduzida a 0 e ele fica enlouquecendo. Se ele passar, sofre 10d6 pontos de dano mental e fica apavorado por 1 rodada. Uma pessoa que fique insana pelo efeito deste ritual se transforma em uma criatura paranormal a critério do mestre.

Consumir Manancial

MORTE 1

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: instantânea

Você suga uma pequena porção do tempo de vida de plantas, insetos e até mesmo do solo ao redor, gerando Lodo e recebendo 3d6 pontos de vida temporários. Os PV temporários desaparecem ao final da cena.

Discente (+2 PE): muda os PV temporários recebidos para 6d6. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alvo para "área: esfera com 6m de raio centrada em você" e a resistência para "Fortitude reduz à metade". Em vez do normal, você suga energia de todos os seres vivos na área, causando 3d6 pontos de dano de Morte em cada um e recebendo PV temporários iguais ao dano total causado até o final da cena. Requer 3º círculo e afinidade.

Contato Paranormal

CONHECIMENTO 3

Execução: completa
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: 1 dia

Você barganha com a entidade de Conhecimento para que o auxilie durante o dia, em troca de se alimentar de sua Sanidade. Quando o ritual é conjurado, você recebe seis d6. Sempre que fizer um teste de perícia, você pode gastar um desses d6, rolá-lo e adicionar o resultado no teste. No entanto, essa ajuda tem um preço: sempre que rolar um 6 no dado, a entidade toma 2 pontos de Sanidade de você. Se você ficar sem dados ou chegar a Sanidade 0, o ritual acaba.

Discente (+4 PE): muda os dados de auxílio para d8. Sempre que rolar um 8 num desses dados, a entidade toma 3 pontos de sua Sanidade. Requer 4º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): muda os dados de auxílio para d12. Sempre que rolar um 12 num desses dados, a entidade toma 5 pontos de sua Sanidade. Requer 4º círculo e afinidade.

Contenção Fantasmagórica

ENERGIA 2

Execução: padrão
Alcance: médio
Alvo: 1 ser
Duração: cena
Resistência: Reflexos anula

Três laços de Energia surgem do chão e se enroscam no alvo, deixando-o agarrado. O alvo pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (DT do ritual). Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a DT. Os laços também podem ser atacados e destruídos: cada um tem Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a Energia. Se todos os laços forem destruídos, o ritual é dissipado. Por serem feitos de Energia, os laços afetam criaturas incorpóreas.

Discente (+3 PE): aumenta o número de laços para 6, e você pode escolher o alvo de cada laço, com um mínimo de dois laços por alvo. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): como discente, e cada laço destruído libera uma onda de choque que causa 2d6+2 pontos de dano de Energia no alvo agarrado. Requer 3º círculo e afinidade.

Controle Mental

CONHECIMENTO 4

Execução: padrão
Alcance: médio
Alvo: 1 pessoa ou animal
Duração: sustentada
Resistência: Vontade parcial

Você domina a mente do alvo, que obedece todos os seus comandos, exceto ordens suicidas. Um alvo tem direito a um teste de Vontade no final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passarem no teste ficam pasmos por 1 rodada (apenas uma vez por cena).

Discente (+5 PE): muda o alvo para até cinco pessoas ou animais.

Verdadeiro (+10 PE): muda o alvo para até dez pessoas ou animais. Requer afinidade com Conhecimento.

Convocação Instantânea

ENERGIA 3

Execução: padrão
Alcance: ilimitado
Alvo: 1 objeto de até 2 espaços
Duração: instantânea
Resistência: Vontade anula

Você invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão. O item deve ter sido previamente preparado com o símbolo do ritual e pode ocupar no máximo 2 espaços. Se o objeto estiver sendo empunhado por outra pessoa, ela pode fazer um teste de Vontade para negar o efeito, mas você saberá onde o objeto está e quem o está carregando (ou sua aparência, caso não conheça a pessoa). Por até 1h depois da convocação, você pode gastar uma ação de movimento para enviar o objeto de volta para o local em que ele estava antes.

Discente (+4 PE): muda o alvo para um objeto de até 10 espaços.

Verdadeiro (+9 PE): muda o alvo para "1 recipiente Médio (como uma mala ou caixote), com itens que somem até 10 espaços" e a duração para "permanente". Em vez do normal, você encanta o recipiente para mantê-lo escondido no Outro Lado. Você pode convocar o recipiente para um espaço livre adjacente, ou de volta para o esconderijo paranormal, com uma ação padrão. Para isso, você deve ter em mãos uma miniatura do objeto, que funciona como um utensílio de categoria II. Quando conjura esta versão do ritual, você perde 1 PE permanentemente.

Convocar o Algoz

MORTE 4

Execução: padrão
Alcance: 1,5m
Alvo: 1 pessoa
Duração: sustentada
Resistência: Vontade parcial, Fortitude parcial

Usando os medos subconscientes do alvo, você manipula a espiral da Morte para criar uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima vê o algoz com nitidez; outros seres presentes (incluindo você) enxergam apenas um vulto sombrio. O algoz surge adjacente a você. No fim de cada turno seu, ele flutua 12m em direção à vítima. Se o algoz terminar o turno em alcance curto da vítima, ela deve fazer um teste de Vontade; se falhar, ficará abalada. Se o algoz terminar o turno adjacente à vítima, ela deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre um colapso e fica com 0 PV. Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de Morte (este dano não pode reduzir o alvo a menos de 1 PV).

O algoz persegue o alvo implacavelmente, mesmo além do alcance do ritual. Ele é incorpóreo e imune a dano e só desaparece se deixar o alvo morrendo ou se for dissipado.

Corpo Adaptado

SANGUE 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa ou animal
Duração: cena

Este ritual modifica a biologia do alvo para permitir a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune a calor e frio extremos, pode respirar na água se respirar ar (ou vice-versa) e não sufoca em fumaça densa.

Discente (+2 PE): muda a duração para 1 dia.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para "curto" e o alvo para "pessoas ou animais escolhidos".

Decadência

MORTE 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude reduz à metade

Espirais de trevas envolvem sua mão e definham o alvo, que sofre 2d8+2 pontos de dano de Morte.

Discente (+2 PE): muda a resistência para "nenhuma" e o dano para 3d8+3. Como parte da execução do ritual, você transfere as espirais para uma arma e faz um ataque corpo a corpo contra o alvo com esta arma. Se acertar, causa o dano da arma e do ritual, somados.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para "pessoal" o alvo para "área: explosão com 6m de raio" e o dano para 8d8+8. As espirais afetam todos os seres na área. Requer 3º círculo.

Definhar

MORTE 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: cena
Resistência: Fortitude parcial

Você dispara uma lufada de cinzas que drena as forças do alvo. O alvo fica fatigado. Se passar no teste de resistência, em vez disso fica vulnerável.

Discente (+2 PE): em vez do normal, o alvo fica exausto. Se passar na resistência, fica fatigado. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): como discente, mas muda o alvo para "até 5 seres". Requer 3º círculo e afinidade com Morte.

Deflagração de Energia

ENERGIA 4

Execução: completa
Alcance: pessoal
Área: explosão de 15m de raio
Resistência: Fortitude parcial

Você acumula uma quantidade imensa de Energia, então a libera em uma explosão intensa, como uma estrela em plena terra. Todos na área sofrem 3d10 x 10 pontos de dano de Energia e todos os itens tecnológicos (armas de fogo, acessórios e utensílios) param de funcionar (em termos de regras, estão quebrados). Você não é afetado pela explosão. Alvos que passem no teste de Fortitude sofrem metade do dano e seus itens voltam a funcionar após 1d4 rodadas.

Verdadeiro (+5 PE): afeta apenas alvos a sua escolha.

Desacelerar Impacto

MORTE 2

Execução: reação
Alcance: curto
Alvos: 1 ser ou objetos somando até 10 espaços
Duração: até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro

O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano. Como conjurar este ritual é uma reação, você pode conjurá-lo rápido o bastante para salvar a si ou um aliado de quedas inesperadas. Se o alvo for um projétil — como um disparo de arma ou um objeto largado do alto de um prédio —, o ritual faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão.

Este ritual só funciona em alvos em queda livre ou similar; não pode frear um golpe de faca ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Discente (+3 PE): aumenta o total de alvos para seres ou objetos somando até 100 espaços.

Descarnar

SANGUE 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvos: 1 ser
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude parcial

Este ritual cruel faz com que lacerações se manifestem na pele e órgãos do alvo, que sofre 6d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e fica com uma hemorragia severa. No início de cada turno dele, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre 2d8 pontos de dano de Sangue. Se passar nesse teste dois turnos seguidos, a hemorragia é estancada. Alvos que passem no teste de resistência inicial sofrem metade do dano e não ficam com hemorragia.

Discente (+3 PE): muda o dano direto para 10d8 e o dano da hemorragia para 4d8. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alvo para você e a duração para sustentada. Enquanto o ritual durar, seus ataques corpo a corpo causam 4d8 pontos de dano de Sangue adicional e deixam o alvo com hemorragia automaticamente (como no efeito básico do ritual). O alvo ainda tem direito a um teste de Fortitude no início de seus turnos. Requer 3º círculo e afinidade.

Detecção de Ameaças

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Área: esfera de 18m de raio
Duração: cena

Você recebe uma percepção aguçada sobre perigos à sua volta. Quando um ser hostil ou armadilha entra na área do efeito, você tem uma sensação de perigo e pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Percepção (DT 20). Se passar, sabe a direção e distância do perigo.

Discente (+3 PE): além do normal, você não fica desprevenido contra perigos detectados e recebe +5 em testes de resistência contra armadilhas. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda a duração para "1 dia" e concede os mesmos benefícios de discente. Requer 4º círculo.

Dissipar Ritual

MEDO 3

Execução: padrão
Alcance: médio
Alvo ou Área: 1 ser ou objeto, ou esfera com 3m de raio
Duração: instantânea

Você dissipa rituais ativos, como se a duração deles tivesse acabado. Efeitos de rituais instantâneos não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma área de Paradoxo depois que já causou dano...). Faça um teste de Ocultismo; você anula quaisquer rituais ativos no alvo ou na área com DT igual ou menor que o resultado do teste. Você pode conjurar esse ritual em um item amaldiçoado para que se torne um item mundano (perdendo seus poderes) por um dia. Se o item estiver em posse de alguém, seu usuário pode fazer um teste de Vontade para negar o efeito.

Dissonância Acústica

ENERGIA 2

Execução: padrão
Alcance: médio
Área: esfera com 6m de raio
Duração: sustentada

Você manipula a vibração do ar, criando uma área de dissonância sonora. Enquanto estiverem na área, todos os seres ficam surdos. Essa dissonância impede que seres dentro da área conjurem rituais.

Discente (+1 PE): muda a área para "alvo: 1 objeto". Em vez do normal, o alvo emana uma área de silêncio com 3m de raio. Se conjurar o ritual num objeto de um ser involuntário, ele tem direito a um teste de Vontade para anulá-lo.

Verdadeiro (+3 PE): muda a duração para cena. Em vez do normal, nenhum som pode deixar a área, mas seres dentro da área podem falar, ouvir e conjurar rituais normalmente. Requer 3º círculo.

Distorção Temporal

MORTE 4

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: veja texto
Duração: veja texto

Este ritual distorce o fluxo de tempo em relação a você, criando um pequeno bolsão temporal que dura 3 rodadas. Durante este tempo, você pode agir, mas não pode se deslocar do lugar nem interagir com seres e objetos. Da mesma forma, efeitos contínuos não o afetam, e quaisquer efeitos que você iniciar não afetarão a área ao seu redor. Efeitos de área com duração maior que este efeito vão agir normalmente quando o bolsão temporal acabar.

Distorcer Aparência

SANGUE 1

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena
Resistência: Vontade desacredita

Você modifica sua aparência de modo a parecer outra pessoa. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, impressão digital, córnea etc. Você recebe +10 em testes de Enganação para

disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma nem modifica suas demais estatísticas.

Discente (+2 PE): muda o alcance para "curto" e o alvo para "1 ser". Um alvo involuntária pode anular o efeito com um teste de Vontade.

Verdadeiro (+5 PE): como em Discente, mas muda o alvo para "seres escolhidos". Requer 3º círculo.

Eco Espiral

MORTE 2

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: 2 rodadas
Resistência: Fortitude reduz à metade

Você manifesta em suas mãos uma pequena cópia do alvo feita de cinzas. No início do próximo turno após conjurar este ritual, você precisa gastar uma ação padrão para se concentrar nele; caso contrário, ele se dissipa sem efeito. No início do segundo turno, você precisa gastar uma ação padrão para descarregá-lo. Se fizer isso, a cópia explode e o alvo sofre dano de Morte igual a quantidade de dano que sofreu na rodada em que você se concentrou (Fortitude reduz à metade). Se não fizer, o ritual se dissipa sem efeito.

Discente (+3 PE): muda o alvo para "até 5 seres".

Verdadeiro (+7 PE): muda a duração para "até 3 rodadas", permitindo que você se concentre nas duas primeiras e descarregue na terceira. Requer 4º círculo e afinidade.

Eletrocussão

ENERGIA 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser ou objeto
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude parcial

Você manifesta e dispara uma corrente elétrica contra o alvo, que sofre 3d6 pontos de dano de eletricidade e fica vulnerável por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição. Se usado contra objetos eletrônicos, este ritual causa o dobro de dano e ignora resistência.

Discente (+2 PE): muda o alvo para "área: linha de 30m". Você dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de Energia em todos os seres e objetos livres na área. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda a área para "alvos escolhidos". Em vez do normal, você dispara vários relâmpagos, um para cada alvo escolhido, causando 8d6 pontos de dano de Energia em cada. Requer 3º círculo.

Embaralhar

ENERGIA 1

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

Você cria três cópias ilusórias suas, como hologramas extremamente realistas. As cópias ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem é o verdadeiro. Você recebe +6 na Defesa. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Um oponente deve ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante fechar os olhos, você não recebe o bônus (mas o atacante sofre as penalidades normais por não enxergar).

Discente (+2 PE): muda o número de cópias para 5 (e o bônus na Defesa para +10). Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o número de cópias para 8 (e o bônus na Defesa para +16). Além do normal, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão de luz. O ser que destruiu a cópia fica ofuscado por uma rodada. Requer 3º círculo.

Enfeitiçar

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 pessoa
Duração: cena
Resistência: Vontade anula

Este ritual torna o alvo prestativo (veja a página 45). Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe um bônus de +10 em testes de Diplomacia com ele. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, o efeito é dissipado e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

Discente (+2 PE): em vez do normal, você sugere uma ação para o alvo e ele obedece. A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável, a critério do mestre. Pedir que o alvo atire em seu companheiro, por exemplo, dissipa o efeito. Já sugerir a um guarda que descanse um pouco, de modo que você e seus aliados passem por ele, é aceitável. Quando o alvo executa a ação, o efeito termina. Você pode determinar uma condição específica para a sugestão: por exemplo, que o policial prenda a próxima pessoa de casaco verde que ele encontrar. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): afeta todos os alvos dentro do alcance. Requer 3º círculo.

Esconder dos Olhos

CONHECIMENTO 2

Execução: livre
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: 1 rodada

Você fica invisível, incluindo seu equipamento, recebendo camuflagem total e +15 em testes de Furtividade. Como o normal, seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques.

O efeito termina se você faz um ataque ou usa uma habilidade hostil. Ações contra objetos livres não dissipam *Esconder dos Olhos* (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo segurados por outros seres). Causar dano indiretamente — por exemplo, prepar explosivos para detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Objetos soltos voltam a ser visíveis e objetos apanhados por você ficam invisíveis. Luz transportada nunca fica invisível (mesmo que sua fonte esteja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível.

Discente (+3 PE): muda a duração para "sustentada". Em vez do normal, você gera uma esfera de invisibilidade. Você e todos os aliados a até 3m de você se tornam invisíveis, como no efeito normal do ritual (ainda ficam visíveis caso façam uma ação hostil). A esfera se move junto com você; qualquer coisa que saia da esfera fica visível. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): muda a execução para "ação padrão", o alcance para "toque", o alvo para "1 ser" e a duração para "sustentada". O efeito não é dissipado caso o alvo faça um ataque ou ação hostil. Requer 4º círculo e afinidade.

Espirais da Perdição

MORTE 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: cena

Espirais surgem no corpo do alvo, tornando seus movimentos lentos. O alvo sofre –20 em testes de ataque.

Discente (+2 PE): muda a penalidade para –20/20. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+8 PE): muda a penalidade para –20/20. e o alvo para "seres escolhidos". Requer 3º círculo.

Ferver Sangue

SANGUE 3

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: sustentada
Resistência: Fortitude parcial

O sangue do alvo aquece até entrar em ebulição. Quando o ritual é conjurado, e no início de cada turno do alvo, ele deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de Sangue e fica fraco; se passar, sofre metade do dano e não fica fraco nesta rodada. Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos o efeito termina.

Verdadeiro (+4 PE): muda o alvo para "seres escolhidos". Requer 4º círculo e afinidade.

Fim Inevitável

MORTE 4

Execução: completa
Alcance: extremo
Efeito: buraco negro com 1,5m de diâmetro
Duração: 4 rodadas
Resistência: Fortitude parcial

Você cria um vácuo em um espaço desocupado a sua escolha. No início de cada um de seus quatro turnos seguintes, todos os seres a até 90m do vácuo, incluindo você, devem fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, ficam caídas e são puxadas 30m na direção do vácuo. Objetos soltos também são puxados. Seres podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +5 em seus testes de resistência. Seres e objetos que

iniciem seu turno tocando o vácuo temporal sofrem 100 pontos de dano de Morte por rodada.

Discente (+5 PE): muda a duração para "5 rodadas" e o efeito para que você não seja afetado. Requer afinidade.

Verdadeiro (+10 PE): muda a duração para "6 rodadas" e o efeito para que seres escolhidos dentro do alcance não sejam afetados. Requer afinidade.

Flagelo de Sangue

SANGUE 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa
Duração: cena
Resistência: Fortitude parcial

Você toca uma pessoa, gravando uma marca escarificada no corpo dela enquanto profere uma ordem, como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala". A cada rodada que o alvo desobedecer a ordem, a marca inflige uma dor excruciante, que causa 10d6 pontos de dano de Sangue e deixa o alvo enjoado pela rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição). Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos a marca desaparece.

Discente (+3 PE): muda o alvo para "1 ser (exceto criaturas de Sangue)". Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): como Discente, e muda a duração para "1 dia". Requer 4º círculo e afinidade.

Forma Monstruosa

SANGUE 3

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

Seu corpo se transforma, assumindo uma forma que combina suas características com as de uma criatura de Sangue; suas roupas e proteção se mesclam à sua carne, transformando-se em uma couraça, e quaisquer objetos em suas mãos se fundem aos seus braços, transformando-se em garras pontiagudas. Seu equipamento fica inacessível, mas seus bônus se mantém. Seu tamanho muda para Grande e você recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e 30 PV temporários. Enquanto estiver transformado, sua mente é tomada por fúria selvagem; você não pode falar nem conjurar rituais e a cada rodada deve atacar o ser mais próximo possível. Se não houver um ser que possa atacar, deve se deslocar em direção ao ser mais próximo da melhor forma possível. Se o ser mais próximo for um aliado, você pode fazer um teste de Vontade (DT do ritual). Se passar, neste turno você pode escolher qual ser atacar.

Discente (+3 PE): além do normal, você recebe imunidade a atordoamento, fadiga, sangramento, sono e veneno.

Verdadeiro (+9 PE): muda os bônus em testes de ataque e rolagens de dano para +10 e os PV temporários para 50. Requer 4º círculo e afinidade.

Fortalecimento Sensorial

SANGUE 1

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

Você potencializa seus sentidos, recebendo +20 em Investigação, Luta, Percepção e Pontaria.

Discente (+2 PE): além do normal, seus inimigos sofrem –20 em testes de ataque contra você. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): além do normal, você apura seus sentidos para perceber perigo. Você fica imune às condições surpreendido e desprevenido e recebe +10 em Defesa e Reflexos. Requer 4º círculo e afinidade.

Hemofagia

SANGUE 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude reduz à metade

Você arranca o sangue do corpo do alvo através da pele dele, causando 6d6 pontos de dano de Sangue. Você então absorve esse sangue, recuperando pontos de vida iguais à metade do dano causado.

Discente (+3 PE): muda a resistência para "nenhuma". Como parte da execução do ritual, você faz um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e do ritual, recuperando PV em quantidade igual à metade do dano total causado.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alcance para "pessoal", o alvo para "você" e a duração para "cena". Em vez do normal, a cada rodada você pode gastar uma ação padrão para tocar 1 ser e causar 4d6 pontos de dano de Sangue. Você recupera PV iguais à metade do dano causado. Requer 4º círculo.

Inexistir

CONHECIMENTO 4

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: instantânea
Resistência: Vontade parcial

Este é um ritual extremamente cruel, que já condenou grandes agentes da Ordem ao oblívio. Você toca o alvo com a intenção de apagá-lo por completo da existência, fazendo a mente e o corpo do alvo serem reescritos e desmantelados da existência. O alvo começa a levitar a poucos centímetros do chão e textos narrando todos os momentos de sua vida surgem e brilham por cima de sua pele, até que a existência dele começa a ser destruída de dentro, causando 10d12+10 pontos de dano de Conhecimento. Se o alvo passar no teste de resistência, em vez disso sofre 2d12 pontos de dano e fica debilitado por uma rodada. Independente do resultado do teste de resistência, se os PV do alvo forem reduzidos a 0 ou menos, ele será completamente apagado, não restando nenhum traço de sua existência.

Discente (+5 PE): muda o dano para 15d12+15 e o dano resistido para 3d12.

Verdadeiro (+10 PE): muda o dano para 20d12+20 e o dano resistido para 4d12. Requer afinidade.

Invadir Mente

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão
Alcance: médio ou toque
Alvo: 1 ser ou 2 pessoas voluntárias
Duração: instantânea ou 1 dia
Resistência: Vontade parcial ou nenhuma

Quando conjura este ritual, você gera um dos efeitos a seguir, a sua escolha: *rajada mental* (usa os primeiros parâmetros do cabeçalho acima) ou *ligação telepática* (usa os segundos parâmetros).

Rajada Mental: você infecta a mente do alvo com o Conhecimento proibido do Outro Lado, dilacerando o cérebro dele. O alvo sofre 6d6 pontos de dano de Conhecimento e fica atordoado por uma rodada. Se passar no teste de Vontade, sofre metade do dano e não fica atordoado. Um mesmo alvo só pode ficar atordoado por este ritual uma vez por cena.

Ligação Telepática: você cria um elo mental entre duas pessoas (você pode ser uma delas), que podem se comunicar independente da distância pela duração do ritual (1 dia).

Discente (+3 PE): se escolhar *rajada mental*, aumenta o dano para 10d6. Se escolher *ligação telepática*, em vez do normal, você cria um elo mental que permite que você gaste uma ação de movimento para ver e ouvir pelos sentidos do alvo. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Vontade para suprimir o ritual por uma hora. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): se escolher *rajada mental*, aumenta o dano para 10d6 e muda o alvo para "seres escolhidos". Se escolher *ligação telepática*, você pode criar um vínculo mental entre até 5 pessoas. Requer 4º círculo.

Invólucro de Carne

SANGUE 4

Execução: padrão
Alcance: curto
Efeito: 1 clone seu
Duração: cena

Você manifesta uma poça de sangue no chão, de onde emerge uma cópia sua. Ela é idêntica em aparência e capacidades (em termos de jogo, tem as mesmas estatísticas) e surge com uma cópia de todo equipamento mundano que você estiver carregando. A cópia não tem consciência (valor de Intelecto e Presença nulos) e não age sem que você dê uma ordem. Você pode gastar uma ação de movimento para dar uma ordem à cópia, como "lute contra aquele ser". No final de cada um de seus turnos, a cópia segue a ordem da melhor maneira possível, mas ainda é incapaz de tomar decisões sozinha e acatará qualquer ordem perigosa sem hesitar, mesmo que leve à sua destruição.

Alternativamente, no início de seu turno, você pode controlar ativamente a cópia. Se fizer isso, você entra num transe temporário e assume o controle da cópia como se fosse seu corpo, usando os sentidos dela. Qualquer ser que interagir com a cópia tem direito a um teste de Percepção (DT do ritual) para perceber que é uma cópia. A cópia se desfaz em uma poça de sangue coagulado se chegar a 0 PV ou sair do alcance.

Lâmina do Medo

MEDO 4

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude parcial

Você manifesta uma lâmina impossível, que pode ser descrita apenas como uma "fenda na Realidade", com a qual golpeia um alvo adjacente. Se o alvo falhar no teste de Fortitude, seus PV são reduzidos a 0 e ele fica morrendo; se passar, sofre 10d8 pontos de dano de Medo (ignora todas as resistências) e fica apavorado por uma rodada. Se uma pessoa ficar morrendo pela *Lâmina do Medo* e sobreviver, o ferimento causado pelo ritual passa a se transformar constantemente, jamais cicatrizando e fazendo com que a pessoa passe a viver em dor constante. Aprender este ritual requer um poder de trilha específico.

Localização

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Área: círculo com 90m de raio
Duração: cena

Este ritual pode encontrar uma pessoa ou objeto a sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("um policial", "algo de metal") ou específicos ("A delegada Joana", "uma pistola"). O ritual indica a direção e distância da pessoa ou objeto mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode movimentar-se para continuar procurando. Procurar algo muito específico ("a chave do armazém 4 no porto") exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja parecida com a verdade, o ritual falha, mas você gasta os PE mesmo assim. Este ritual pode ser bloqueado por uma fina camada de chumbo.

Discente (+3 PE): muda o alcance para "toque", o alvo para "1 pessoa" e a duração para "1 hora". Em vez do normal, a pessoa tocada descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar. Assim, o ritual pode ser usado para descobrir a rota até o relicário de uma catedral ou a saída mais próxima de uma caverna (mas não para encontrar a localização de uma pessoa ou objeto; funciona apenas em relação a lugares). Caso a pessoa demore mais de uma hora para percorrer o caminho, o conhecimento se perde.

Verdadeiro (+7 PE): aumenta a área para círculo de 1km de raio. Requer 4º círculo.

Luz

ENERGIA 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 objeto
Duração: cena
Resistência: Vontade anula (veja texto)

O alvo emite luz de cores alternadas e brilhantes (mas não produz calor) em uma área com 9m de raio. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. Se o alvo for um objeto em posse de uma pessoa involuntária, ela tem direito a um teste de Vontade para anular o efeito.

Discente (+2 PE): muda o alcance para longo e o efeito para 4 esferas brilhantes. Cria esferas flutuantes de pura luz com 10cm de diâmetro, que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Você pode enviar uma esfera à frente, outra para trás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Uma vez por rodada, você pode mover as esferas com uma ação livre. Cada esfera ilumina uma área de 6m de raio, mas não produz calor. Se uma esfera ocupar o espaço de um ser, ele fica ofuscada e sua silhueta pode ser vista claramente (ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade). Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): a luz é cálida como a do sol. Dentro da área seus aliados recebem +20 em testes de Vontade, e seus inimigos ficam ofuscados. Requer 3º círculo.

Medo Tangível

MEDO 4

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

O ritual transforma seu corpo em uma manifestação do Medo, tornando-o imune a efeitos mundanos. Você fica imune às condições atordoado, cego, debilitado, enjoado, envenenado, exausto, fatigado, fraco, lento,

ofuscado e paralisado, além de doenças e venenos, e não sofre dano adicional por acertos críticos e ataques furtivos. Além disso, dano do tipo balístico, corte, impacto ou perfuração não podem reduzir seu total de pontos de vida abaixo de 1, tornando-o virtualmente imortal contra efeitos mundanos.

Mergulho Mental

CONHECIMENTO 3

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa
Duração: sustentada
Resistência: Vontade parcial (veja texto)

Você mergulha nos pensamentos do alvo para descobrir informações sobre ele. Durante o mergulho, você fica desprevenido. No início de cada turno seu que estiver sustentando o efeito e tocando o alvo, ele deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, deve responder uma pergunta sua que possa ser respondida com "sim" ou "não", sendo incapaz de mentir. O que você descobre depende das suas perguntas e do mestre: talvez você não descubra tudo que há para saber, mas pode ganhar pistas para continuar a investigação.

Verdadeiro (+4 PE): muda a execução para 1 dia, o alcance para ilimitado e adiciona como componente ritualístico uma cuba de ouro cheia d'água e uma máscara (acessório de categoria II). Você pode realizar o mergulho mental à distância, submergindo seu rosto mascarado na água enquanto mentaliza o alvo. Para que esse ritual funcione, você precisa ter alguma informação sobre o alvo, como nome completo, e um objeto pessoal ou fotografia. Requer 4º círculo.

Miasma Entrópico

MORTE 2

Execução: padrão
Alcance: médio
Área: nuvem com 6m de raio
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude parcial (veja texto)

Cria uma explosão de emanações tóxicas. Seres na área sofrem 4d8 pontos de dano químico e ficam enjoados por 1 rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam enjoados.

Discente (+3 PE): muda o dano para 6d8 de Morte.

Verdadeiro (+7 PE): muda a duração para 3 rodadas. Um ser que inicie seu turno dentro da área sofre o dano novamente. Requer 3º círculo.

Nuvem de Cinzas

MORTE 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Efeito: nuvem com 6m de raio e 6m de altura
Duração: cena

Uma nuvem de fuligem espessa eleva-se de um ponto a sua escolha, obscurecendo toda a visão — seres a até 1,5m têm camuflagem e seres a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte dispersa a nuvem em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. A nuvem não funciona sob a água.

Discente (+2 PE): você pode escolher seres no alcance ao conjurar o ritual; eles enxergam através do efeito. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): além do normal, a nuvem fica espessa, quase sólida. Qualquer ser dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 3m (independente de seu deslocamento normal) e sofre –2 em testes de ataque. Requer 3º círculo.

Ódio Incontrolável

SANGUE 1

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 pessoa
Duração: cena

O alvo entra em um frenesi, aumentando sua agressividade e capacidade de luta. Ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5. Enquanto o efeito durar, o alvo não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou conjurar rituais), e deve sempre atacar um alvo em sua rodada, mesmo que seja um aliado se ele for o único a seu alcance.

Discente (+2 PE): além do normal, sempre que o alvo usar a ação agredir, pode fazer um ataque corpo a corpo adicional contra o mesmo alvo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o bônus de ataque e dano para +5 e o alvo passa a sofrer apenas metade do dano dos tipos balístico, corte, impacto e perfuração. Requer 3º círculo e afinidade.

Ouvir os Sussurros

CONHECIMENTO 1

Execução: completa
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: instantânea

O ritual conecta você com os *sussurros*, memórias ecoadas pelo Outro Lado, que você pode consultar para receber conhecimento proibido em relação a uma ação que tomará em breve. Ao usar este ritual, faça uma pergunta sobre um evento que você está prestes a fazer (na mesma cena) que possa ser respondida com "sim" ou "não". O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 2 a 6, o ritual funciona e você recebe sua resposta, que pode ser "sim", "não" ou "sim e não".

Com um resultado 1, o ritual falha e oferece o resultado "não". Não há como saber se esse resultado foi dado porque o ritual falhou ou não. Lançar este ritual múltiplas vezes sobre o mesmo assunto gera sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, você está prestes a entrar em um prédio que pode ser o esconderijo de um cultista. Se você perguntar para os sussurros se o cultista está mesmo nesse local, a resposta pode ser "sim" (ele está no prédio), "não" (ele não está no prédio) ou "sim e não" (ele está no prédio, mas usou um ritual para se esconder seu corpo físico em uma dimensão do Outro Lado...). Isso é útil para saber se você deve (ou não) gastar recursos para um possível combate.

Discente (+2 PE): muda a execução para 1 minuto. Em vez do normal, você pode consultar os ecos fazendo uma pergunta sobre um evento que poderá acontecer até um dia no futuro. O mestre rola a chance de falha; com um resultado de 2 a 6, você recebe uma resposta, desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em geral, este uso oferece pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. Numa falha você não recebe resposta alguma. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda a execução para 10 minutos e a duração para 5 rodadas. Em vez do normal, você consulta os ecos, podendo fazer uma pergunta por rodada, desde que ela possa ser respondida com "sim", "não" ou "ninguém sabe". O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Em caso de falha, a resposta também é "ninguém sabe". Requer 3º círculo.

Paradoxo

MORTE 2

Execução: padrão
Alcance: médio
Área: esfera com 6m de raio
Duração: instantânea
Resistência: Fortitude reduz à metade

O ritual cria uma poderosa implosão de distorção temporal contraditória, causando 6d6 pontos de dano de Morte em todos os seres na área.

Discente (+3 PE): muda a área para "efeito: esfera com tamanho Médio" e a duração para cena. Em vez do normal, cria uma esfera de emanações espirais sibilantes com 1,5m de diâmetro que causa 4d6 pontos de dano de Morte a qualquer ser no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera voar 9m em qualquer direção. Um ser só pode sofrer dano da esfera uma vez por rodada.

Verdadeiro (+7 PE): muda o dano para 13d6. Seres reduzidos a 0 PV pelo dano do Paradoxo devem fazer um teste de Fortitude. Se falharem, são reduzidos a cinzas (morrem imediatamente). Requer 4º círculo.

Perturbação

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 pessoa
Duração: 1 rodada
Resistência: Vontade (anula)

Você dá uma ordem que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer à ordem em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

Fuja: O alvo gasta seu turno tentando se afastar de você (usando todas as suas ações).

Largue: O alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los de volta até o início de seu próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: O alvo fica pasmo (não pode realizar ações, só reações).

Sente-se: Com uma ação livre, o alvo se senta no chão (se estava pendurado ou voando, desce até o chão).

Ele pode fazer outras ações, mas não se levantar até o início de seu próximo turno.

Venha: O alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as suas ações).

Discente (+2 PE): muda o alvo para "1 ser" e adiciona o seguinte comando: "Sofra. O alvo é acometido de dor aguda. Ele sofre 3d8 pontos de dano de Conhecimento e fica abalado por uma rodada".

Verdadeiro (+5 PE): muda o alvo para "até 5 seres" ou adiciona o seguinte comando: "Ataque. O alvo deve fazer a ação agredir contra um outro alvo a sua escolha em alcance médio, com todas as suas capacidades". Requer 3º círculo e afinidade.

Poeira da Podridão

MORTE 3

Execução: padrão
Alcance: médio
Área: nuvem com 6m de raio
Duração: sustentada
Resistência: Fortitude (veja texto)

Você manifesta uma nuvem de poeira que apodrece os seres na área. Ao conjurar o ritual, e no início de cada um de seus turnos, seres e objetos na área sofrem 4d8 pontos de dano de Morte (Fortitude reduz à metade). Alvos que falharem no teste também não podem recuperar PV de nenhuma forma por uma rodada.

Verdadeiro (+4 PE): muda o dano para 4d8+16.

Polarização Caótica

ENERGIA 1

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: você
Duração: sustentada
Resistência: Vontade anula

Você gera uma aura magnética sobrenatural. Escolha um dos efeitos a seguir.

Atrair: você pode usar uma ação de movimento para puxar um objeto metálico de espaço 2 ou menor dentro do alcance. Se o objeto estiver livre, voa para suas mãos (caso tenha mãos livres para apanhá-lo) ou para seus pés.

Repelir: você repele objetos de espaço 2 ou menor (o que envolve quase todos os projéteis e armas de arremesso), recebendo resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5.

Discente (+2 PE): nesta versão a energia magnética é expelida de uma única vez e arremessa até 10 objetos, ou um total de 10 espaços, o que for menor. Os objetos devem estar a até 3m uns dos outros. Objetos arremessados podem atingir seres em seu caminho, causando de 1 ponto de dano de impacto por espaço (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por espaço (objetos duros, pontudos ou afiados). Seres atingidos têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Seres dentro da capacidade de carga do efeito podem ser arremessados, mas têm direito a um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmos ou em objetos que estejam segurando). Um ser arremessado contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 3m que "voou" no deslocamento (incluindo outros seres; nesse caso, ambos sofrem o dano).

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para médio. Você pode usar uma ação de movimento para fazer com que a força magnética levite e mova um ser ou objeto de espaço 10 ou menor por até 9m em qualquer direção dentro do alcance. Um ser pode anular o efeito sobre ele, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade. O alvo cai no chão se sair do alcance ou o efeito terminar.

Possessão

CONHECIMENTO 4

Execução: padrão
Alcance: longo
Alvo: 1 pessoa viva ou morta
Duração: 1 dia
Resistência: Vontade anula

Você projeta sua consciência no corpo de uma pessoa viva ou morta. Enquanto possuir o alvo, você assume o controle total do corpo dele (se o alvo estiver vivo, a consciência dele troca de lugar com a sua, ficando inerte dentro do seu corpo desacordado). Em termos de jogo, você continua usando a sua ficha, mas com os atributos físicos (Agilidade, Força e Vigor) e deslocamento do alvo. Se o alvo passar no teste de resistência, sabe que você tentou possuí-lo e fica imune a este ritual por um dia. Caso qualquer um dos envolvidos no ritual morra, a mente sobrevivente ficará permanentemente presa no corpo novo, a não ser que use o ritual outra vez para voltar a seu corpo antigo. Retornar para o seu corpo voluntariamente é uma ação livre.

Presença do Medo

MEDO 4

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Área: emanação de 9m de raio
Duração: sustentada

Você se torna um receptáculo para o Medo puro, emanando ondas de pavor e ruína. Alvos dentro da área no momento da conjuração ou no início de cada um de seus turnos são acometidos por sofrimento intenso e sofrem 5d8 de dano mental e 5d8 de dano de Medo (Vontade reduz ambos à metade). Alvos que falharem no teste ficam atordoados por uma rodada (este efeito funciona apenas uma vez por cena).

Proteção contra Rituais

MEDO 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: cena

Você canaliza uma aura de Medo puro, que protege o alvo contra efeitos paranormais. O alvo recebe resistência a dano paranormal 5 e +5 em testes de resistência contra rituais e habilidades de criaturas paranormais.

Discente (+3 PE): muda o alvo para "até 5 seres tocados". Requer 3º círculo.

Verdadeiro(+6 PE): muda o alvo para "até 5 seres tocados", a resistência a dano para 10 e o bônus em testes de resistência para +10. Requer 4º círculo.

Purgatório

SANGUE 3

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: área de 6m de raio
Duração: sustentada
Resistência: Fortitude parcial

Você faz brotar uma poça de sangue pegajoso na área afetada. Inimigos na área se tornam vulneráveis a dano balístico, de corte, de impacto e de perfuração. Um alvo que tente sair da área é acometido de uma dor terrível; sofre 6d6 pontos de dano de Sangue e deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, consegue sair. Se falhar, a dor faz com que não consiga se mover e perca a ação de movimento.

Rejeitar Névoa

MEDO 2

Execução: padrão
Alcance: curto
Área: nuvem de 6m de raio
Duração: cena

Você manifesta um leve redemoinho de névoa que se movimenta suavemente dentro da área. Rituais conjurados dentro da área têm seu custo aumentado em +2 PE por círculo e sua execução aumentada em um passo (de livre para movimento, de movimento para padrão, de padrão para completa, de completa para duas rodadas). *Rejeitar a Névoa* anula os efeitos de *Cinerária*, a menos que o conjurador de *Cinerária* use uma ação completa por rodada para manter o ritual ativo, neutralizando o efeito dos dois rituais.

Discente (+2 PE): além do normal, a DT de testes de resistência contra rituais realizados na área diminui em –5.

Verdadeiro (+ 5 PE): como discente, e o dano causado dentro da névoa por rituais é sempre mínimo.

Salto Fantasma

ENERGIA 3

Execução: padrão
Alcance: médio
Alvo: você
Duração: instantânea

Seu corpo se transforma momentaneamente em Energia pura e viaja até outro ponto. Você não precisa perceber nem ter linha de efeito ao seu destino, podendo apenas imaginá-lo, desde que já tenha observado o local de alguma forma (em pessoa, por fotografia, por vídeo...). Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportado, você não pode agir pelo resto do seu turno. Este ritual não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurge na área vazia mais próxima.

Discente (+2 PE): muda a execução para reação. Em vez do normal, você salta para um espaço adjacente (1,5m), recebendo +10 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo.

Verdadeiro (+4 PE): muda o alcance para longo e o alvo para você e até dois outros seres voluntários que você esteja tocando.

Sopro do Caos

ENERGIA 2

Execução: padrão
Alcance: médio
Área: varia
Duração: sustentada
Resistência: veja texto

Você altera os movimentos de massas de ar de forma caótica. Ao conjurar o ritual, escolha um dos efeitos abaixo.

Ascender: cria uma corrente de ar ascendente capaz de erguer do chão um ser ou objeto Médio, fazendo o alvo flutuar para cima e para baixo conforme sua vontade. Você pode gastar uma ação de movimento para subir ou descer o alvo até 6m por rodada, até um máximo de 30m de altura. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas o alvo pode, por exemplo, escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se para os lados (com metade de seu deslocamento normal). Um ser levitando fica vulnerável. Alvos involuntários têm direito a um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos para encerrar o efeito. Derrubar um alvo flutuando (simplesmente parando a corrente de ar) causa o dano normal de queda, mas um alvo que passe no teste pode "nadar" para o chão contra a corrente. Você pode usar essa opção para fazer uma manobra derrubar contra um alvo voador dentro do alcance, usando Ocultismo em vez de Luta.

Sopro: cria uma lufada de vento a partir de suas mãos, que empurra qualquer alvo Médio ou menor, em um cone de 4,5m — faça uma manobra empurrar usando Ocultismo em vez de Luta, usando uma mesma rolagem sua para todos os alvos. A lufada de vento também faz qualquer coisa que um vento forte e súbito faria, como levantar pó, dispersar vapores, apagar chamas, espalhar papéis ou mover uma embarcação. Manter o sopro ativo exige uma ação padrão no seu turno.

Vento: cria uma área de vento forte (página 291) dentro do alcance. Se conjurada numa área que já esteja com algum efeito de vento, aumenta esse efeito em um passo. Manter o vento ativo requer uma ação de movimento. Você também pode usar essa opção para reduzir os efeitos de vento em uma área.

Discente (+3 PE): passa a afetar alvos Grandes.

Verdadeiro (+9 PE): passa a afetar alvos Enormes.

Tecer Ilusão

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão
Alcance: médio
Efeito: ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m
Duração: cena
Resistência: Vontade desacredita

Este ritual cria uma ilusão visual (uma pessoa, uma parede...) ou sonora (um grito de socorro, um uivo assustador...). O ritual cria apenas imagens ou sons simples, com volume equivalente à voz de uma pessoa para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas ou temperaturas, nem sons complexos, como uma música ou diálogo. Seres e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas o ritual pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou emboscada. A ilusão é dissipada se você sair do alcance.

Discente (+2 PE): muda o efeito para até 8 cubos de 1,5m e a duração para sustentada. Você pode criar ilusões de imagem e som combinados, e pode criar sons complexos, odores e sensações térmicas. Também pode criar sensações táteis, como texturas; objetos ainda atravessam a ilusão, mas seres não conseguem atravessá-la sem passar em um teste de Vontade. A cada rodada, você pode usar uma ação livre para mover a imagem ou alterar o som, como aumentar o volume ou fazer com que pareça se afastar ou se aproximar, ainda dentro dos limites do efeito. Você pode, por exemplo, criar a ilusão de um fantasma que anda pela sala, controlando seus movimentos. A ilusão ainda é incapaz de causar ou sofrer dano. Quando você para de sustentar o ritual, a imagem ou som persiste por mais uma rodada antes do ritual se dissipar. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+ 5 PE): você cria a ilusão de um perigo mortal. Quando o ritual é conjurado, e no início de cada um de seus turnos, um alvo interagindo com a ilusão deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acredita que a ilusão é real e sofre 6d6 pontos de dano de Conhecimento. O alvo racionaliza o efeito sempre que falha no teste (por exemplo, acredita que o mesmo teto pode cair sobre ele várias vezes). Se um alvo passar em dois testes de Vontade seguidos, o efeito é anulado para ele. Requer 3º círculo.

Tela de Ruído

ENERGIA 2

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

Este ritual cria uma película de energia que recobre seu corpo e absorve energia cinética. Você recebe 30 PV temporários, mas apenas contra dano balístico, de corte, de impacto ou de perfuração.

Alternativamente, você pode conjurar este ritual como uma reação quando sofrer dano, recebendo resistência 15 apenas contra esse dano.

Discente (+3 PE): aumenta os PV temporário para 60 e a resistência para 30.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alcance para curto e o alvo para 1 ser ou objeto Enorme ou menor. Em vez do normal, cria uma esfera imóvel e tremeluzente com o tamanho do alvo e centrada nele. Nenhum ser, objeto ou efeito de dano pode passar pela esfera, embora seres possam respirar normalmente dentro dela. O alvo tem direito a um teste de Reflexos para evitar ser aprisionado. Requer 4º círculo.

Teletransporte

ENERGIA 4

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: até 5 seres voluntários
Duração: instantânea

O ritual transforma o corpo e equipamento dos alvos em energia pura e os faz reaparecer num lugar a sua escolha a até 1.000km. Quando conjura este ritual, você precisa fazer um teste de Ocultismo, com DT definida pelo seu conhecimento sobre o destino.

DT 25. Um lugar que você visita com frequência.

DT 30. Um lugar que você já visitou pelo menos uma vez.

DT 35. Um lugar que você nunca visitou e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para "o local onde Júlia está presa" se nunca esteve lá nem falou com alguém que esteve.

Se passar no teste, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, você chega em um lugar parecido, mas errado ou distante (até 1d10 x 10 km). Se você falhar por 5 ou mais, o ritual falha, mas você gasta PE normalmente e fica atordoado por 1d4 rodadas.

Verdadeiro (+5 PE): pode se teletransportar para qualquer local na Terra.

Tentáculos de Lodo

MORTE 3

Execução: padrão
Alcance: médio
Área: círculo com 6m de raio
Duração: cena

Uma fenda sombria se abre no chão, de onde surgem tentáculos feitos de Lodo da Morte. Ao conjurar o ritual e no início de cada um de seus turnos, você faz um teste da manobra agarrar (usando Ocultismo em vez de Luta) contra cada alvo na área. Se você vencer, o ser é agarrado; se já estava agarrado, é esmagado, sofrendo 4d6 pontos de dano (metade impacto, metade Morte). A área do ritual conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.

Verdadeiro (+5 PE): aumenta o raio da área para 9m e aumenta o dano dos tentáculos para 6d6.

Terceiro Olho

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão
Alcance: pessoal
Alvo: você
Duração: cena

Seus olhos se enchem de sigilos e você passa a enxergar auras paranormais em alcance longo. Rituais, itens amaldiçoados e criaturas emitem auras. Você sabe o elemento da aura e seu poder aproximado — rituais de 1º círculo e criaturas de VD até 80 emitem uma aura fraca; rituais de 2º e 3º círculos e criaturas de VD entre 81 e 280 emitem uma aura moderada, e rituais de 4º círculo e criaturas de VD 281 ou maior emitem uma aura poderosa.

Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para descobrir se um ser que possa ver em alcance médio tem poderes paranormais ou se é capaz de conjurar rituais e de quais elementos.

Discente (+2 PE): muda a duração para 1 dia.

Verdadeiro (+5 PE): também pode enxergar objetos e seres invisíveis, que aparecem como formas translúcidas.

Transfigurar Água

ENERGIA 3

Execução: padrão
Alcance: longo
Área: esfera com 30m de raio
Duração: cena
Resistência: veja texto

Você canaliza Energia sobre um corpo de água, para que ele adquira movimentos e comportamentos paranormais e caóticos. Ao conjurar o ritual, escolha um dos seguintes efeitos.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Seres nadando na área ficam imóveis; escapar exige gastar uma ação padrão e passar num teste de Atletismo (DT igual a do ritual).

Derreter: gelo mundano na área vira água e o ritual termina. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Enchente: eleva o nível da água mundana na área em até 4,5m. A sua escolha, muda área para "alvo: uma embarcação". O alvo recebe +6m em seu deslocamento pela duração do efeito.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam instantaneamente e o ritual termina. Qualquer ser vivo na área sofre 5d8 de dano de Energia (Fortitude reduz à metade). Criaturas de Morte sofrem o dobro desse dano.

Partir: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo d'água profundo, cria um redemoinho que pode prender barcos (um teste de Pilotagem com DT igual à do ritual permite ao piloto livrar a embarcação).

Verdadeiro (+5 PE): aumenta o deslocamento de enchente para +12m e o dano de evaporar para 10d8.

Transfigurar Terra

ENERGIA 3

Execução: padrão
Alcance: longo
Área: 9 cubos com 1,5m de lado
Duração: instantânea
Resistência: veja texto

Você imbui terra, pedra, lama, argila ou areia na área com Energia, gerando efeitos sobrenaturais e caóticos. Ao conjurar o ritual, escolha um dos seguintes efeitos.

Amolecer: se afetar o teto, uma coluna ou suporte, provoca um desabamento que causa 10d6 pontos de dano de impacto aos seres na área (Reflexos reduz à metade). Se afetar um piso de terra ou pedra, cria terreno difícil de areia ou argila, respectivamente.

Modelar: pode usar pedra ou argila para criar um ou mais objetos simples de tamanho Enorme ou menor (sem mecanismos ou partes móveis). Por exemplo, pode transformar um tijolo em um martelo, criar uma passagem onde antes havia apenas uma parede ou levantar uma ou mais paredes que oferecem cobertura total (RD 8 e 50 PV para cada 3m).

Solidificar: transforma lama ou areia em terra ou pedra. Seres com os pés na superfície ficam agarrados. Eles podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Atletismo (DT igual a do ritual).

Discente (+3 PE): muda a área para 15 cubos com 1,5m de lado.

Verdadeiro (+7 PE): também afeta todos os tipos de minerais e metais. Requer 4º círculo.

Transfusão Vital

SANGUE 2

Execução: padrão
Alcance: toque
Alvo: 1 ser
Duração: instantânea

Você toca no alvo e transfere sua própria energia vital para ele, podendo sofrer até 30 pontos de dano de Sangue para que o alvo recupere a mesma quantidade em PV. Você não pode ficar com menos de 1 PV por causa desse ritual.

Discente (+3 PE): Você pode transferir até 50 pontos de vida. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): Você pode transferir até 100 pontos de vida. Requer 4º círculo.

Velocidade Mortal

MORTE 2

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: sustentada

Você distorce a passagem do tempo ao redor do alvo, tornando-o extremamente veloz. O alvo pode realizar uma ação de movimento adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para conjurar rituais.

Discente (+3 PE): em vez de uma ação de movimento, o alvo recebe uma ação padrão adicional por turno.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alvo para "alvos escolhidos". Requer 4º círculo e afinidade.

Vidência

CONHECIMENTO 3

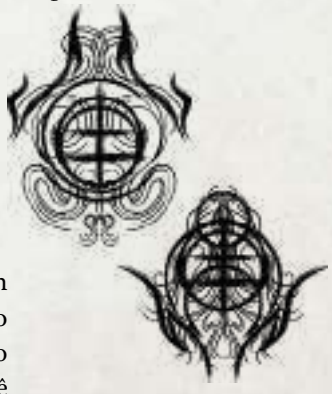
Execução: completa
Alcance: ilimitado
Alvo: 1 ser
Duração: 5 rodadas
Resistência: Vontade anula

Através de uma superfície reflexiva, como um espelho, uma bacia de água ou mesmo uma TV desligada, você pode ver e ouvir um ser escolhido e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção). O alvo pode estar a qualquer distância, mas tem direito a um teste de resistência no início de cada um de seus turnos para impedir a Vidência naquele turno. Se o alvo passar em dois testes seguidos, o ritual é encerrado e o alvo fica imune a ele por uma semana. Para esse ritual funcionar, você precisa ter alguma informação sobre o alvo, como seu nome ou uma foto. Dependendo do conhecimento que você tiver dele, o alvo recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência.

- **Você sabe o mínimo sobre o alvo:** +10.
- **Você possui algumas informações sobre o alvo (idade, profissão...) ou já o viu pessoalmente:** +5.
- **Você conhece bem o alvo:** –0.
- **Você tem um pertence pessoal ou roupa do alvo:** –5.
- **Você tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...):** –10.

Vínculo de Sangue

SANGUE 4



Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 ser
Duração: cena
Resistência: Fortitude anula

Você manifesta um símbolo de Sangue no seu corpo e no corpo do alvo. Sempre que você sofrer dano, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se ele falhar, você sofre apenas metade do dano e ele sofre a metade restante.

Você pode conjurar o ritual com efeito inverso, fazendo com que *você* receba metade de todo o dano que o alvo receberia. Alvos voluntários não precisam fazer testes de resistência.

Vomitar Pestes

SANGUE 3

Execução: padrão
Alcance: médio
Efeito: 1 enxame Grande (quadrado de 3m)
Duração: sustentada
Resistência: Reflexos reduz à metade

Você vomita um enxame de pequenas criaturas de Sangue, que surge em um ponto adjacente a sua escolha. O enxame pode passar pelo espaço de outros seres e não impede que outros seres entrem no espaço dele. No final de cada um de seus turnos, o enxame causa 5d12 pontos de dano de sangue a qualquer ser no espaço dele (Reflexos reduz à metade). Você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 12m.

Discente (+2 PE): além do normal, um alvo que falhe no teste de Reflexos fica agarrado (o enxame escala e cobre o corpo dele). O alvo pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo para escapar. Se você mover o enxame, o alvo fica livre.

Verdadeiro (+5 PE): o enxame vira Enorme (cubo de 6m de lado) e ganha deslocamento de voo 18m.

Zerar Entropia

MORTE 3

Execução: padrão
Alcance: curto
Alvo: 1 pessoa
Duração: cena
Resistência: Vontade parcial

Você zera completamente a entropia do alvo em relação ao ambiente, deixando-o paralisado. Se passar na resistência, em vez disso fica lento. No início de cada um de seus turnos, o alvo pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, encerra o efeito.

Discente (+4 PE): muda o alvo para "1 ser". Requer 4º círculo.

Verdadeiro (+11 PE): muda o alvo para "seres escolhidos". Requer 4º círculo e afinidade.

Itens amaldiçoados

Alguns objetos carregam a influência do Outro Lado, sendo capazes de criar manifestações paranormais. Conhecidos como *itens amaldiçoados*, tais objetos são extremamente raros e muito cobiçados por pessoas e organizações com conhecimento sobre o Outro Lado.

Itens amaldiçoados são divididos em dois grupos: *armas, proteções e acessórios;* e *itens especiais*. Armas, proteções e acessórios amaldiçoados possuem uma ou mais *maldições*. Maldições funcionam como modificações — fornecem um benefício ao item ao custo de aumentar sua categoria. Já itens especiais possuem mecânicas próprias, que variam conforme o item.

Identificando Itens Amaldiçoados

Alguns itens amaldiçoados parecem comuns, sem nada de especial. Outros são visivelmente afetados pelo paranormal: são cobertos de sigilos brilhantes, emitem sons estranhos ou mesmo se movem sozinhos de forma bizarra. O mestre decide como cada item se parece.

Alguns itens amaldiçoados trazem inscrições indicando seus poderes. Outros não trazem qualquer pista sobre seu funcionamento. Itens amaldiçoados adquiridos através da Ordem (veja abaixo) terão seus poderes conhecidos pelos agentes. Já itens amaldiçoados encontrados durante missões podem ou não ter seu funcionamento explicado, de acordo com o mestre. Nesses casos, os poderes podem ser identificados com a perícia Ocultismo ou com a velha tentativa e erro. Você pode disparar uma pistola amaldiçoada para testar seus efeitos, apenas tome cuidado com o alvo que vai escolher...

Adquirindo Itens Amaldiçoados

Apesar de serem inestimáveis, a Ordem possui alguns itens amaldiçoados em seu arsenal, e os disponibiliza para agentes de alta patente.

Você pode escolher armas, proteções e acessórios amaldiçoados da mesma forma que escolhe itens modificados. Um item pode ter mais de uma maldição, mas não pode ter maldições de elementos opressores e maldições iguais não se acumulam. A primeira maldição de um item aumenta sua categoria em II; maldições subsequentes aumentam sua categoria em I. Um mesmo item pode ter modificações e maldições e bônus fornecidos por modificações e maldições se acumulam, assim como seus ajustes de categoria.

Você pode escolher itens amaldiçoados especiais como equipamento mundano, apenas considerando a categoria deles em seu limite de equipamento.

Independente de suas categorias, itens amaldiçoados são liberados apenas para agentes especiais, oficiais de operações e agentes de elite.

Usando Itens Amaldiçoados

Armas e proteções funcionam automaticamente: basta empunhar ou vestir o item para que seus poderes funcionem. Itens especiais devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Acessórios existem em ambos os tipos — alguns funcionam automaticamente quando empunhados ou vestidos, outros devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Via de regra, itens que precisam ser ativados precisam antes ser identificados (veja a perícia Ocultismo).

Para itens que exigem um teste de resistência do alvo, use o mesmo cálculo de DT de habilidades (veja a página 78), usando Presença como atributo.

Conjurar rituais a partir de itens não exige gestos ou componentes ritualísticos. Você pode usar versões avançadas do ritual, mas precisa pagar o custo adicional delas (mesmo quando o ritual básico puder ser conjurado sem custo) e cumprir quaisquer pré-requisitos.

LIMITE DE ITENS AMALDIÇOADOS

Itens amaldiçoados seguem a mesma regra de limites de uso (veja a página 51) e ocupam o mesmo espaço de inventário que itens mundanos do mesmo tipo — uma espingarda amaldiçoada, por exemplo, ocupa o mesmo que uma espingarda comum: 2 espaços.

Bônus de itens amaldiçoados não se acumulam. Usar um *utensílio do Carisma* e um *vestuário do Carisma* concederá +1 em Presença, não +2.

O PREÇO DA MALDIÇÃO

Itens amaldiçoados oferecem grande poder por um preço. As forças que alimentam estes itens são impregnadas com um elemento específico, e impõem ao usuário uma penalidade cumulativa, conforme este elemento.

Uma vez que um agente aceite um item amaldiçoado, a distância física não é impeditivo para o preço da maldição. A influência negativa de um item amaldiçoado só pode ser encerrada após algum tempo afastado do item (ou seja, apenas entre missões).

CONHECIMENTO. Sempre que falha em um teste baseado em Intelecto, para cada maldição de Conhecimento em seus itens, você perde 2 pontos de Sanidade.

ENERGIA. Sempre que falha em um teste baseado em Agilidade, para cada maldição de Energia em seus itens, você perde 2 pontos de Sanidade.

MORTE. Sempre que falha em um teste baseado em Presença, para cada maldição de Morte em seus itens, você perde 2 pontos de Sanidade.

SANGUE. Sempre que falha em um teste baseado em Força ou Vigor, para cada maldição de Sangue em seus itens, você perde 2 pontos de Sanidade.

MEDO. Cada item de Medo possui um preço específico, determinado pelo mestre, e que pode mudar de portador a portador.

DESTRUINDO ITENS AMALDIÇOADOS

Para determinar as características de um item amaldiçoado, veja a seção "Quebrando Objetos", na página 90, para as características de um item normal do mesmo tipo. Itens amaldiçoados recebem +10 PV e +10 em sua RD para cada maldição que possuem. Por exemplo, um revólver (que normalmente tem PV 5 e RD 10) com duas maldições tem PV 25 e RD 30.

Um item amaldiçoado que não esteja sendo usado faz seus próprios testes de resistência, com um modificador de +10 para cada maldição que possuir. Se estiver sendo usado, pode escolher entre seu modificador ou o do portador.

MALDIÇÕES PARA ARMAS

Estas maldições podem ser aplicadas em armas de qualquer tipo.

CONHECIMENTO

Antielemento. A arma é letal contra criaturas de um elemento. Quando ataca uma criatura desse elemento, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, causa +4d8 pontos de dano. Para determinar o elemento aleatoriamente, role 1d4: 1) Conhecimento; 2) Energia; 3) Morte; 4) Sangue.

Ritualística. Você pode armazenar na arma um ritual que tenha como alvo um ser ou que afete uma área, gastando os PE como se tivesse conjurado o ritual normalmente. O ritual não gera efeito na hora; em vez disso, fica guardado no item. Quando acerta um ataque com a arma, você pode descarregar o ritual armazenado como uma ação livre. O alvo do ritual, ou o centro da área dele, é o ser atingido. Uma vez que o ritual seja descarregado, outro pode ser armazenado.

Senciente. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para imbuir a arma com uma fagulha de sua consciência. A arma flutua ao seu lado e, uma vez por rodada, ataca um ser em alcance curto (ou no alcance da arma, o que for maior) a sua escolha, com as mesmas estatísticas que teria se você a estivesse empunhando. Você pode gastar 1 PE no início de cada um de seus turnos para manter esse efeito. Se não o fizer, a arma cai no chão. Você pode usar uma ação de movimento para apanhar a arma no ar caso precise. Soltar a arma para que volte a flutuar para ativar a maldição é uma ação livre.

ENERGIA

Empuxo. Com a capacidade de gerar uma descarga momentânea de Energia, a arma ganha a capacidade de ser arremessada em alcance curto (se já podia ser arremessada, seu alcance aumenta em uma categoria) e causa mais um dado de dano do mesmo tipo quando usada dessa forma. Após efetuar um ataque à distância com a arma, ela volta voando para você no mesmo turno. Pegar a arma é uma reação. Somente armas corpo a corpo podem receber essa maldição.

Energética. Você pode gastar 2 PE por ataque para transformar a arma (exceto seu cabo ou empunhadura) ou a munição disparada pela arma em Energia pura. Durante este ataque, a arma fornece +5 em testes de ataque, ignora resistência a dano e converte todo o dano causado para Energia. Armas corpo a corpo emanam luz como uma lâmpada; munição toma uma forma plasmática iluminada como feixes de luz.

Vibrante. A arma vibra constantemente com um fluxo de Energia. Você recebe a habilidade Ataque Extra da trilha operações especiais do combatente. Se já a possui, em vez disso o custo para usá-la diminui em –1 PE.

MORTE

Consumidora. A arma drena a entropia de seres, deixando alvos atingidos lentos até o final da cena. Quando ataca, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, o alvo fica imóvel por uma rodada.

Erosiva. A arma acelera o envelhecimento dos alvos, causando +1d8 pontos de dano de Morte. Quando ataca, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima sofre 2d4 pontos de dano de Morte no início de seus turnos pelas próximas duas rodadas.

Repulsora. A arma gera uma aura similar a uma fumaça espiralada que desacelera ataques vindos em sua direção, fornecendo +2 de Defesa enquanto estiver empunhada. Quando você faz um bloqueio, pode gastar 2 PE. Se fizer isso, recebe um bônus adicional de +5 em Defesa.

SANGUE

Lancinante. A arma inflige ferimentos terríveis, causando +1d8 de dano de Sangue. Este dado é multiplicado em acertos críticos. Por exemplo, se a arma possuir crítico x3, em um acerto crítico o dano adicional de lancinante vira +3d8.

Predadora. A arma tem sede de sangue e persegue seus alvos, anulando penalidades por camuflagem e cobertura (mas não cobertura total). Caso a arma seja de ataque à distância, seu alcance também aumenta em uma categoria. Além disso, a margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, um fuzil de caça predador tem margem de ameaça 17. Efeitos que duplicam a margem de ameaça são aplicados antes de quaisquer efeitos que a aumentem.

Sanguinária. Os ferimentos causados pela arma se rasgam além da área acertada. Um ser atingido fica sangrando. Sangramento causado pela arma é cumulativo — um ser atingido duas vezes sofre 2d6 pontos de dano de sangramento por rodada. Além disso, quando você faz um acerto crítico com a arma ela drena o sangue derramado, o que deixa o alvo fraco e concede a você 2d10 pontos de vida temporários.

MALDIÇÕES PARA PROTEÇÕES

CONHECIMENTO

Abascanta. Você recebe +5 em testes de resistência contra rituais. Uma vez por cena, quando você é alvo de um ritual, pode gastar uma reação e PE igual ao custo dele para refleti-lo de volta ao conjurador. As características do ritual (efeitos, DT...) se mantêm, mas você toma quaisquer decisões exigidas por ele.

Profética. A proteção concede vislumbres de um possível futuro imediato. Você recebe resistência a Conhecimento 10 e pode gastar 2 PE para rolar novamente um teste de resistência uma vez.

Sombria. A proteção confunde os sentidos. Você recebe +5 em Furtividade e ignora a penalidade de carga em testes dessa perícia. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para fazer o item adquirir a aparência de uma roupa comum, mas mantendo suas propriedades (bônus na Defesa, espaço ocupado, penalidade em perícias...).

ENERGIA

Cinética. A proteção produz uma barreira invisível que desvia ataques, concedendo +2 em Defesa e resistência a dano 2 (para proteção leve ou escudo) ou 5 (para proteção pesada).

Lépida. A proteção amplifica sua mobilidade, concedendo +10 em testes de Atletismo e +3m de deslocamento. Você pode gastar 2 PE para se mover de forma sobrenatural. Até o final do turno, você ignora terreno difícil, recebe deslocamento de escalada igual a seu deslocamento terrestre e fica imune a dano por queda de até 9m.

Voltaica. Você recebe resistência a Energia 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para fazer a proteção emitir arcos de Energia até o fim da cena. Se fizer isso, no fim de cada um de seus turnos você causa 2d6 pontos de dano de Energia em todos os seres adjacentes.

MORTE

Letárgica. A proteção desacelera ataques perigosos, concedendo +2 em Defesa. Além disso, você recebe 25% de chance (para proteção leve ou escudo) e 50% de chance (para pesada) de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

Repulsiva. Você recebe resistência a Morte 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para cobrir seu corpo com uma camada de Lodo preto até o final da cena. Se fizer isso, qualquer ser que o ataque em corpo a corpo sofre 2d8 pontos de dano de Morte.

SANGUE

Regenerativa. A proteção melhora sua capacidade de resistência e regeneração. Você recebe resistência a Sangue 10 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para recuperar 1d12 pontos de vida.

Sádica. No início de seu turno, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano para cada 10 pontos de dano que sofreu desde o fim de seu último turno. Por exemplo, se tiver sofrido 45 pontos de dano, recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano.

MALDIÇÕES PARA ACESSÓRIOS

As maldições a seguir podem ser aplicadas a utensílios e vestuários.

CONHECIMENTO

Carisma. O acessório gera uma aura que torna você mais carismático e autoconfiante. Você recebe +1 em Presença (este aumento não fornece PE adicionais).

Conjuração. O acessório tem um ritual de 1º círculo. Se estiver empunhando o item, você pode conjurar o ritual como se o conhecesse. Caso conheça o ritual, seu custo diminui em –1 PE.

Escudo Mental. O acessório gera uma barreira psíquica. Você recebe resistência mental 10.

Reflexão. Uma vez por rodada, quando você é alvo de um ritual, pode gastar PE igual ao custo dele para refleti-lo de volta ao seu conjurador. As características do ritual (efeitos, DT...) se mantêm, mas você toma quaisquer decisões exigidas por ele.

Sagacidade. Sua mente é acelerada pelas forças do Conhecimento, fornecendo a você +1 em Intelecto (este aumento não fornece perícias).

ENERGIA

Defesa. Uma barreira de energia invisível gerada por este acessório fornece +5 de Defesa.

Destreza. Este acessório aprimora sua coordenação e velocidade, fornecendo +1 em Agilidade.

Potência. Este acessório aumenta a DT contra suas habilidades, poderes e rituais em +1.

MORTE

Esforço Adicional. Este acessório fornece +5 PE. Este efeito só se ativa após um dia de uso.

SANGUE

Disposição. Valendo-se do poder do Sangue, você recebe +1 em Vigor.

Pujança. O acessório aumenta sua potência muscular, fornecendo +1 em Força.

Vitalidade. Este acessório fornece +15 PV. Este efeito só se ativa após um dia de uso.

[VARIA]

Proteção Elemental. Você recebe resistência 10 contra um elemento. Este acessório conta como um item do elemento contra o qual fornece resistência.

ITENS AMALDIÇOADOS ESPECIAIS

Objetos variados, cada um com suas próprias regras. Exceto quando indicado o contrário, contam como itens de categoria II e ocupam 1 espaço. Para efeitos relacionados à sua quantidade de maldições (como pontos de vida e preço da maldição), contam como possuindo uma maldição.

SANGUE

Coração Pulsante

Um coração humano banhado em Sangue, pulsando como se ainda estivesse dentro de um corpo. Se estiver empunhando o *coração pulsante* e sofrer dano, você pode gastar uma reação para espremer o item e reduzir esse dano pela metade. Sempre que usa o *coração*, você deve fazer um teste de Fortitude (DT 15 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, o item é destruído. Como o coração continua pulsando incessantemente com Sangue, qualquer compartimento em que estiver deve ser drenado uma vez por dia, caso contrário o Sangue poderá escorrer e danificar outros objetos com os quais entrar em contato.

Coroa de Espinhos

Uma coroa, colar ou pulseira feita de um material que lembra os espinhos de uma roseira banhados em Sangue. Uma vez por rodada, você pode usar uma reação para transformar qualquer dano mental que fosse sofrer em dano de Sangue, mas não consegue mais recuperar sanidade por descanso enquanto estiver vestindo o item. É preciso vestir o item por uma semana para ativar seus efeitos.

Frasco de Vitalidade

Este pequeno recipiente de vidro possui uma tampa de metal gravada com um selo de Sangue. Você pode gastar 1 minuto e sofrer até 20 pontos de dano para encher o *frasco* com seu próprio sangue. Enquanto estiver no recipiente, seu sangue se mantém fresco. Você pode gastar uma ação padrão para beber o conteúdo do *frasco* e recuperar a mesma quantidade de PV que armazenou nele, mas deve passar em um teste de Fortitude (DT 20) para não ficar enjoado por uma rodada.

Pérola de Sangue

Uma esfera de aproximadamente 2cm de diâmetro, lisa e reluzente como uma pérola, mas de cor vermelho-vivo. Você pode gastar uma ação de movimento para forçar a *pérola de Sangue* contra a sua pele e absorvê-la, recebendo uma injeção de adrenalina que fornece +5 em testes de Agilidade, Força e Vigor e testes baseados nesses atributos até o final da cena. Ao final da cena, você precisa fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se falhar, fica fatigado até o final do dia. Se falhar por 5 ou mais, sofre uma parada cardíaca e fica morrendo. Se morrer dessa forma, você se torna uma criatura de Sangue de VD similar ao seu NEX, à escolha do mestre.

Punhos Enraivecidos

Um par de soqueiras feitas de um metal vermelho vivo e gravado com vários símbolos de Sangue. Seus ataques desarmados passam a causar 1d8 pontos de dano de Sangue. Sempre que acerta um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, pagando 2 PE por cada ataque já realizado no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 2 PE, um segundo ataque extra gastando mais 4 PE e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de esforço.

Seringa de Transfiguração

Esta seringa é feita de um material estranho e de aparência orgânica, cheio de veias pulsantes. Você pode gastar uma ação padrão para sugar o sangue de um alvo adjacente e encher a seringa (se o alvo não for voluntário, você precisa acertá-lo com um ataque corpo a corpo). Se houver sangue na seringa, você pode gastar uma ação padrão para injetá-lo em qualquer outra pessoa adjacente, que terá sua aparência transfigurada para a do dono do sangue, como se estivesse sob efeito do ritual *Distorcer Aparência*, com duração aumentada para um dia. Quando o efeito acabar, o alvo deve rolar 1d6. Em um resultado 1, o processo de voltar à sua aparência é especialmente traumático, danificando seus músculos e órgãos e fazendo com que perca 1 PV permanentemente.

MORTE

Amarras Mortais

Um par de correntes de ferro negro que se enrolam nos antebraços do usuário como um bracelete. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para usar a manobra agarrar contra um alvo

Grande ou menor em alcance curto, recebendo +10 em seu teste oposto. Você também pode usar uma ação de movimento para puxar um alvo agarrado para perto, deixando-o adjacente.

Casaco de Lodo

Um sobretudo preto fosco que tem uma cor inexplicavelmente opaca, como se absorvesse a luz por completo. Essa vestimenta é na verdade feita de Lodo ativo, protegendo o usuário contra ataques ao amortecer o impacto deles. O usuário recebe resistência a corte, impacto, Morte e perfuração 5, mas recebe vulnerabilidade a dano balístico e de Energia.

Coletora

Este punhal possui a lâmina completamente negra e a empunhadura em espiral. Você pode gastar uma ação completa para apunhalar uma pessoa que esteja morrendo. Ao fazer isso, você mata o alvo e a *Coletora* absorve os resquícios do tempo de vida dela, armazenando 1d8 PE. O punhal pode armazenar um total de 20 PE, que você pode usar como se fossem seus desde que esteja portando a adaga a pelo menos uma semana. Enquanto portar a adaga, você é acometido por pesadelos sobre o sofrimento final de suas vítimas e sempre tem condições de descanso ruins, independente de onde ou como descansar.

Crânio Espiral

Um crânio envelhecido, apodrecido e distorcido em um formato espiral. Lodo escorre de seus olhos vazios, como lágrimas negras. Uma vez por rodada, se estiver empunhando o *crânio*, você pode gastar uma ação livre para ativá-lo. Quando faz isso, você recebe uma ação padrão adicional na rodada. Sempre que usa o *crânio*, você deve fazer um teste de Vontade (DT 15 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, você recebe os benefícios do item, mas envelhece 1d4 anos e não pode mais usá-lo nesse dia.

Frasco de Lodo

Um pequeno frasco contendo Lodo da Morte. Aplicar o conteúdo do frasco em um ferimento é uma ação padrão. Se aplicado em um ferimento recente (sofrido até uma rodada atrás) o Lodo recupera 6d8+20 pontos de vida. Caso a ferida seja anterior à rodada passada, role um dado: em um resultado par, o Lodo recupera 3d8+10 PV; em um resultado ímpar, a ferida infecciona, causando 3d8+10 pontos de dano de Morte. O frasco possui Lodo para uma única ativação.

Vislumbre do Fim

Um par de óculos escuros repleto de símbolos e espirais em sua armação metálica. Você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar em um ser que esteja vendo e obter informações sobre a morte dele. Em pessoas comuns, essa informação se traduz em um contador de tempo, que pode se alterar conforme as ações de um Marcado modificam seu futuro. Em Marcados ou criaturas, essas informações se traduzem na informação de qual é o pior valor de resistência do alvo (entre Fortitude, Reflexos ou Vontade) e de quaisquer vulnerabilidades que o alvo possua.

CONHECIMENTO

Anéis do Elo Mental

Um par de anéis dourados, cada um contendo um dos símbolos do ritual Ligação Telepática. Os anéis devem ser usados por duas pessoas por 24h para serem ativados. Após esse período, os dois são conectados por um ritual de *Invadir Mente (ligação telepática)* que dura enquanto estiverem usando os anéis. Enquanto a ligação estiver ativa, as duas pessoas fazem testes de Vontade usando a melhor quantidade de dados e bônus entre as duas. Porém, qualquer dano mental sofrido por uma delas será sofrido pela outra (ou seja, se numa rodada ambas sofrerem 10 pontos de dano mental, cada uma irá perder 20 pontos de sanidade) e qualquer condição mental ou de medo que afetar uma delas automaticamente afetará a outra.

Lanterna Reveladora

Uma lanterna dourada decorada com sigilos do Outro Lado. Ativar a lanterna gasta uma ação padrão e 1 PE. Ela fica ligada por uma cena e emite luz com as propriedades do ritual *Terceiro Olho*. A luz da *lanterna* incomoda criaturas de Sangue. Se elas foram iluminadas pela luz dela, irão atacá-lo em detrimento de quaisquer outros alvos na mesma categoria de alcance.

Máscara das Pessoas nas Sombras

Principal ferramenta e marca registrada da Seita das Máscaras, esse item quando usado por alguém que não pertence à Seita ainda carrega grande poder. O usuário recebe resistência a Conhecimento 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para "entrar" em uma sombra adjacente e se transportar instantaneamente para outra sombra que possa ver em alcance médio. Vestir a *Máscara* é como assinar um acordo e pode ter consequências severas se seu portador despertar o interesse da mente única das Máscaras...

Munição Jurada

Uma bala de arma de fogo com um sigilo gravado. O usuário pode fazer um ritual de uma hora para vincular essa munição a um ser que conheça. Se usada contra esse ser, a bala fornece +10 no teste de ataque, dobra a margem de ameaça da arma e causa +6d12 pontos de dano de Conhecimento. Possuir uma *munição jurada* deixa o usuário obcecado em abater seu alvo, impondo –2 em Defesa e em testes de ataque contra quaisquer outros alvos.

Pergaminho da Pertinácia

Um pergaminho amarelado e antigo. Mesmo enrolado, é possível vislumbrar sigilos dourados brilhando na parte interior. Você pode gastar uma ação padrão para encarar os sigilos do Outro Lado inscritos no pergaminho, recebendo 5 PE temporários até o fim da cena. Sempre que usa este item, você deve fazer um teste de Ocultismo (DT 15 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, o *pergaminho* se desfaz.

ENERGIA

Arcabuz dos Moretti

Uma arma muito antiga, reminiscente do século XV, mas que de alguma forma ainda se mantém funcionando perfeitamente, apesar das rachaduras que cercam toda a superfície do objeto e emitem uma suave luz rosada do interior de suas fissuras. Em seu cabo de madeira está gravado um selo contendo a letra M. O *arcabuz* é uma arma simples, de fogo e de uma mão que fornece +2 em testes de ataque. Sempre que dispara esta arma, o usuário deve rolar 1d6 junto com o teste de ataque. O resultado do d6 define qual o dano da arma nesse disparo: 1) 2d4, 2) 2d6, 3) 2d8, 4) 2d10, 5) 2d12, 6) 2d20. A arma tem alcance curto, crítico x3 e não precisa de munição.

Bateria Reversa

Uma pequena bateria elétrica repleta de sigilos paranormais. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para fazer a bateria absorver a carga de qualquer dispositivo eletrônico em alcance curto — celular, notebook ou mesmo um automóvel —, fazendo-o ficar automaticamente descarregado. Se a bateria estiver cheia, você pode gastar uma ação padrão para transferir a carga dela para um dispositivo eletrônico descarregado em alcance curto, que é instantaneamente reenergizado. Sempre que usa a *bateria*, você deve fazer um teste de Ocultismo (DT 15 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, ela explode, causando 12d6 pontos de dano de Energia em todos os seres a até 3 metros.

Peitoral da Segunda Chance

Um dispositivo que pode ser vestido como um pequeno colete que pode ser prendido ao redor do peito, contendo uma peça central em cima do coração formada por um amontoado de partes eletrônicas seguradas por fios metálicos entrelaçados, passando por baixo dos braços e levando até um fecho na parte das costas. Se você for reduzido a 0 pontos de vida, o *colete* automaticamente gasta 5 PE seus para reanimá-lo com 4d10 PV através de um surto de Energia por todo o seu corpo. A reanimação falha se você não tiver PE suficiente. Cada vez que o item é ativado, existe uma chance (1 em 1d10) da descarga energética ser forte demais e matá-lo instantaneamente, transformando seu corpo e equipamento em plasma de Energia pura (exceto pelo colete).

Relógio de Arnaldo

Um relógio de ouro, meio manchado e com um aspecto levemente queimado no exterior. Ao abrir, é possível enxergar a foto de um homem de barba e óculos ao lado de uma criança simpática, também segurando um relógio de ouro. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PE para rolar novamente qualquer dado com o resultado 1. O custo para usar o *relógio* aumenta em +1 para cada vez que for ativado no mesmo dia. Este é um item único (apenas um agente pode escolhê-lo).

Talismã da Sorte

Uma moeda, pé de coelho ou qualquer outro badulaque modificado por um ritual. Sempre que você estiver vestindo o talismã e sofrer dano, pode gastar uma reação e 3 PE para rolar 1d4. Em um resultado 2 ou 3, você evita completamente o dano. Em um resultado 4, você evita o dano, mas o *talismã* queima e vira cinzas. Por fim, em um resultado 1, a sorte se reverte em azar: em vez de evitar o dano, você sofre o dobro do dano que sofreria e o talismã queima e vira cinzas.

Teclado de Conexão Neural

Um teclado USB coberto de glifos de Energia. Sempre que você plugar o *teclado* a um computador (uma ação de movimento), o item irá gerar ondas eletromagnéticas que enviam os sinais do sistema direto para as sinapses de seu cérebro, efetivamente conectando a sua mente com a máquina. Você pode usar o computador sem nenhum impedimento tecnológico ou de idioma, recebe +10 em testes

para hackear e gasta metade do tempo normal para localizar arquivos. Porém, devido ao estresse que seu cérebro sofre por se conectar diretamente a um sistema digital, você sofre 1d6 pontos de dano mental por rodada que usar o *teclado*.

Tela do Pesadelo

Este dispositivo com tela (celular, tablet, TV...) contém diversos sigilos minúsculos em suas bordas. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para ativar a *tela*. A próxima pessoa que tocá-la verá uma imagem horrível saindo da tela e avançando contra ela. A imagem é apenas uma ilusão, mas os traumas que ela causa são reais! A pessoa deve fazer um teste de Vontade (DT determinada pelo usuário da tela +5). Se falhar, fica atordoada, sofre 4d6 pontos de dano mental e precisa repetir o teste na próxima rodada. O efeito continua até a pessoa passar no teste ou enlouquecer (ou outra pessoa destruir a *tela*). Uma vez que gere esse efeito, a *tela* fica inerte até você ativá-la novamente.

Veículo Energizado

O motor deste veículo foi modificado paranormalmente para não precisar de combustível. Além disso, um motorista pode gastar uma reação e fazer um teste de Pilotagem (DT 25) para fazer o carro e seus ocupantes assumirem uma forma de energia pura por um instante, suficiente para evitar colidir com um objeto, atravessando-o como se fossem incorpóreos.

MEDO

Jaqueta de Veríssimo

Uma jaqueta de estilo aviador feita de couro marrom com a gola forrada de pele branca. Esta vestimenta de aparência comum já foi usada por vários agentes importantes e experientes da Ordem, e presenciou inúmeras batalhas e sacrifícios. Ao longo de sua história, a *jaqueta* foi passada de um agente para o outro como presente ou herança diversas vezes. Você recebe resistência a dano paranormal 15. Além disso, sempre que um aliado adjacente for sofrer dano de qualquer tipo, você pode gastar uma reação e 2 PE para se tornar o alvo do dano no lugar. Este é um item único (apenas um agente pode escolhê-la) de categoria IV.

[VARIA]

Dedo Decepado

Este item grotesco é um dedo decepado e seco de alguém com alto nível de exposição paranormal. Você recebe um poder paranormal que o dono do dedo possuía. O elemento do poder define o elemento da maldição. Sempre que usar as ações dormir ou relaxar em um interlúdio, role 1d4. Em um resultado 1, você é assombrado por memórias do dono do dedo e não recupera nenhum PV, PE ou sanidade. Além disso, ser visto usando esse item causa uma penalidade de –10 em testes de Diplomacia e pode causar reações severas de NPCs, a critério do mestre. Você precisa vestir o item por uma semana para que seu efeito comece a funcionar.

Selos Paranormais

Um conjunto de sigilos gravados em um objeto pequeno, como um pergaminho, moeda, pedra preciosa, osso humano... Cada selo contém um ritual. Para ativar um selo, você deve empunhá-lo e ler os sigilos em voz alta. Isso exige uma ação padrão ou a ação necessária para conjurar o ritual, o que for maior. Você também deve conhecer o ritual inscrito nele ou passar em um teste de Ocultismo (CD 20 + custo em PE do ritual).

Quando o selo é ativado, o ritual é conjurado e o selo se desfaz em cinzas. Você sofre os efeitos das regras "O Custo do Paranormal" e "Invocando o Medo" (veja a página 121), caso aplicáveis, e toma quaisquer decisões exigidas pelo ritual, como se o tivesse conjurado você mesmo. Caso conheça o ritual, você pode aplicar quaisquer habilidades que possua que se aplicariam aos seus próprios rituais, e pode usar versões avançadas dele, pagando o custo adicional em pontos de esforço (e apenas o custo adicional). Você não precisa de componentes ritualísticos para ativar um selo, o que o torna um objeto bastante útil para ocultistas em certas situações.

A categoria de um selo é igual ao círculo do ritual contido nele: categoria I para rituais de 1º círculo, categoria II para rituais de 2º círculo, e assim por diante.

CAPÍTULO 6

O MESTRE

O mestre possui uma função diferente dos outros participantes do jogo. Enquanto os jogadores criam e controlam seus personagens, o mestre cria e controla o mundo de jogo em si, incluindo todos os coadjuvantes e antagonistas, além de arbitrar as regras.

Embora o mestre não esteja acima dos outros jogadores, o papel dele é diferente. É possível haver uma missão sem um combatente ou ocultista — mas, sem o mestre, não há missão alguma!

O PAPEL DO MESTRE

Enquanto mestre, você deve realizar diversas tarefas. Para começar, antes mesmo do início do jogo, deve preparar a base da história que irá narrar. Ao longo da sessão, deve descrever todos os cenários que os personagens visitarem e interpretar todos os NPCs com os quais eles interagirem. Mesmo após o jogo, seu "trabalho" continua, pois muitas vezes os jogadores vão querer falar com você sobre ideias e planos para seus personagens.

Devido a esse "acúmulo de funções", o papel de mestre pode parecer difícil. Na verdade, com um pouco de organização é fácil mestrar. Além disso, é uma tarefa extremamente gratificante! A sensação de ver o grupo se divertindo com as situações criadas por você é quase tão indescritível quanto o Medo em si — mas, ao contrário desse elemento misterioso, é algo bom!

Para ajudá-lo a mestrar, vamos dividir as funções do mestre e analisá-las uma a uma. As funções são: *preparar a sessão*, *narrar a história* e *arbitrar as regras*.

PREPARANDO A SESSÃO

Sua primeira tarefa como mestre é criar a base da história que você irá narrar. O universo de **ORDEM PARANORMAL RPG** comporta diversos gêneros, como ação, suspense e terror. Porém, o tipo de história mais comum envolve agentes da Ordo Realitas recebendo a missão de investigar e resolver um mistério envolvendo o paranormal.

CRIANDO A HISTÓRIA

A maneira mais fácil de criar uma missão investigativa é tomar o caminho reverso da narrativa. Se faça a pergunta: *"Como essa investigação vai terminar?"*. A resposta pode ser "o grupo enfrentará uma criatura paranormal", ou "o grupo terá a chance de impedir que cultistas realizem um ritual terrível". O fim da história é a primeira escolha que você fará e guiará toda a sua preparação.

Após definir o fim da história, decida porquê ele está acontecendo. Por que essa criatura se manifestou? Qual o objetivo dos cultistas com o ritual? Decidindo isso, você terá a premissa da história. Por exemplo:

> ***Os agentes enfrentarão uma criatura paranormal que se manifestou como efeito colateral de um ritual realizado por um velho cultista para rejuvenescer.***

Com a premissa definida, pense nas peças da história de trás para frente, até chegar aos personagens. Para isso, faça a si mesmo perguntas sobre a trama e as responda. Por exemplo:

Quem era esse cultista?

Um professor de história chamado Lucas Vorgrimer. Ao perceber que seu trabalho não era valorizado na cidadezinha em que morava, Lucas achou ter desperdiçado sua vida e se voltou ao oculto em busca de poder.

De onde veio esse ritual?

Estudando livros antigos, Lucas descobriu inscrições que o levaram às ruínas de um antigo culto, situadas em uma caverna nas cercanias da cidade. No centro das ruínas, havia um tomo com as instruções para a realização de um ritual de Morte.

Por que o cultista realizou esse ritual?

Porque se considerava mais importante que os outros moradores da cidade, e acreditava que se ficasse vivo por mais tempo poderia trazer mais avanços para o mundo do que essas pessoas de mente pequena.

Como ele realizou esse ritual?

Seguindo o tomo que ele encontrou, o homem precisou sacrificar uma pessoa jovem e uma muito velha ao mesmo tempo para realizar o ritual.

Quem foi sacrificado?

Uma criança que Lucas sequestrou de uma escola local em que trabalhou como professor e sua própria esposa.

O que aconteceu com o cultista?

Após realizar o ritual e ficar mais jovem, Lucas mudou seu nome e forjou uma nova identidade para si. O "antigo" Lucas está presumidamente desaparecido.

Como a criatura surgiu?

Os corpos abandonados dos sacrifícios dentro da caverna se transformaram em uma criatura paranormal das lendas desse antigo culto, que sugava o sangue de suas vítimas para devorar seu tempo de vida.

Depois disso, pense em como a Ordem ficou sabendo do caso e o que exatamente ela sabe. A partir disso estabeleça o *briefing* — as informações que o grupo receberá da organização. No exemplo, a Ordem pode ter sido chamada por alguém da cidade que sabe dos desaparecimentos e suspeita de uma criatura paranormal, mas não tem ideia da origem dela ou da participação de Lucas nos eventos. O briefing deve conter uma pista inicial, que será o ponto de partida da investigação. No exemplo, a pista inicial pode ser a identidade dos dois desaparecidos — a criança e a esposa de Lucas.

A partir disso, crie uma sequência de evidências que conecte a pista inicial ao final da história. No exemplo, os personagens podem fazer uma lista de pessoas relacionadas com a criança e com a mulher e descobrir que Lucas é um ponto em comum, sendo professor de um e marido de outra. Isso fará com que investiguem mais sobre Lucas, o que por sua vez pode fazer o grupo descobrir sobre o ritual e a caverna onde ele foi realizado...

GERADOR DE MISSÕES

Criar casos misteriosos para seus jogadores desvendarem é muito divertido, mas nem sempre você terá tempo ou criatividade para isso. Nesses casos, você pode usar o *gerador de missões*. Esta ferramenta pode criar missões simples, ideais para jogos rápidos, ou a base de missões mais complexas.

O gerador funciona criando uma estrutura de história. A estrutura básica é apresentada abaixo. Ela possui seis elementos variáveis — *Sujeito*, *Ação*, *Local*, *Amigo*, *Objeto* e *Evento* — que você preencherá rolando dados e consultando as tabelas das páginas a seguir. Cada rolagem é feita com um dado diferente; para gerar todos os elementos role um dado de cada tipo (1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 e 1d20).

Estrutura de História

> ***"Um(a) SUJEITO AÇÃO em um(a) LOCAL. Durante a investigação, o grupo terá a ajuda de um(a) AMIGO e poderá encontrar OBJETO. Porém, em determinado momento os agentes serão surpreendidos por EVENTO".***

Explicação dos Elementos

Os textos a seguir explicam como lidar com cada elemento e trazem um exemplo de história gerada.

Sujeito

O principal antagonista da missão. Em geral será um vilão — isto é, uma pessoa ativamente má. Mas pode ser alguém fazendo algo maligno por engano ou desespero. Um "inocente curioso" é uma pessoa comum que acabou encontrando o paranormal e fazendo o que não devia; pode estar arrependido ou não. Um "ex-agente" pode querer vingança contra a Ordem ou ter decidido lutar sozinho contra o paranormal por achar que seus métodos são mais eficazes. Um "item amaldiçoado" é um item que manipula pessoas para agirem conforme seus propósitos. A página 164 traz um gerador de NPCs que você pode usar para detalhar o Sujeito. Para criaturas, consulte o **Capítulo 7**.

Ação

O que o sujeito está fazendo que desencadeia a missão. Normalmente, a combinação de sujeito com ação será suficiente para lhe dar ideias. Pode ser algo simples e direto, como "cultista independente invocou uma criatura de Sangue", ou mais ambíguo, como "criminoso está matando inocentes". Nesse caso, porque a Ordem estaria envolvida? Talvez o método das mortes envolva um ritual ou um item amaldiçoado? Nesse caso, como o criminoso conseguiu acesso a esse poder? Ao responder essas perguntas, você estará perto de montar sua história.

Local

O ambiente principal da história. Obviamente, a missão não se passará toda em um lugar. Use o local como ponto de partida para elaborar o clima geral da missão. Por exemplo, um local "fazenda" gerará uma história rural, enquanto o local "arranha-céu" pode gerar uma história urbana, talvez envolvendo uma grande empresa e intrigas corporativas — e se o Sujeito fez a Ação para se tornar o novo CEO da companhia?

INCREMENTANDO A INVESTIGAÇÃO

Alguns truques podem tornar a investigação mais interessante para os jogadores.

- Faça um briefing curto e objetivo e coloque os personagens para investigar o quanto antes. Evite narrações longas, especialmente no início da sessão.
- Coloque detalhes nas pistas. Em vez de dizer "vocês encontram um cigarro apagado da marca que o suspeito fumava", diga "vocês encontram um cigarro apagado da marca El Padre". Mais tarde, estipule que o suspeito fumava cigarros dessa marca. Deixe que os jogadores façam a conexão!
- Prepare documentos ou referências visuais para mostrar aos jogadores. Você pode pesquisar esses materiais na internet.

Amigo

Este NPC pode aparecer no início da missão (talvez tenha sido ele a chamar a Ordem ou os personagens) ou ser "guardado" para mais tarde — nesse caso, você pode introduzi-lo se o grupo estiver "empacado" ou se tiver uma ideia envolvendo um NPC. Por exemplo, se o grupo resolveu ir até uma universidade em busca de informações, o Amigo pode ser um professor. Assim como com o Sujeito, você pode usar o gerador de NPCs da página 164 para detalhar o Amigo. Você não precisará de uma ficha para ele, podendo em vez disso apenas escolher um tipo de aliado (veja a página 170) — a menos que ele seja um vilão em segredo... Se o Amigo for um antigo conhecido de um dos agentes, tente usar algum NPC do histórico desse agente ou que já tenha aparecido na série.

Objeto

Um item que o grupo pode ganhar, seja como resultado de uma investigação, "espólio" de um combate ou dado pelo Amigo. Escolha algo coerente com a história, levando em conta o sujeito, o local e o aliado. Dificilmente uma bazuca surgiria em uma escola, mas poderia facilmente aparecer em uma missão envolvendo uma base militar!

Evento

Um acontecimento que irá modificar a história de alguma forma, o Evento serve para deixar a trama menos linear. Deve aparecer no meio ou perto do fim da missão, nunca no início. Alguns eventos vão exigir soluções criativas por parte dos jogadores. Por exemplo, se a população local entrou em pânico por conta das ações dos vilões e está causando um tumulto, os personagens não poderão resolver tudo na base da força! Outros eventos colocarão os jogadores frente a um dilema moral. E se as ações do "vilão" tiverem como objetivo apenas proteger sua família ou mesmo sua cidade de outro mal? Não se preocupe se não houver uma solução fácil ou mesmo "certa" para um dilema — isso só torna a história mais interessante.

Exemplo de História

"Um ex-agente da Ordo Realitas está matando inocentes em uma fazenda. Durante a investigação, o grupo terá a ajuda de um antigo conhecido de um dos agentes e poderá encontrar uma arma amaldiçoada. Porém, em determinado momento os agentes serão surpreendidos pelo aparecimento de uma criatura paranormal de grande poder".

A partir dessa estrutura, pense sobre os detalhes. *"Um ex-agente está matando inocentes em uma fazenda".* Por quê? A resposta mais óbvia é que ele se aposentou e foi viver no interior, mas enlouqueceu e se tornou paranoico ou mesmo um *serial killer*. *"Durante a investigação, o grupo terá a ajuda de um antigo conhecido e poderá encontrar uma arma amaldiçoada".* Isso fecha com o tema — esse aliado pode ser um conhecido em comum do personagem e do ex-agente, e a arma amaldiçoada pode ser do próprio agente aposentado! *"Porém, os agentes serão surpreendidos pelo aparecimento de uma criatura paranormal...".* Isso também faz sentido. Talvez a criatura fosse inimiga do ex-agente, talvez tenha aparecido como consequência do enfraquecimento da Membrana causada pelas mortes dos inocentes. Ou talvez... o ex-agente estivesse matando as pessoas com o objetivo de enfraquecer a Membrana e atrair essa criatura? Seja como for, o grupo terá dois antagonistas a enfrentar — o agente assassino e a criatura. Talvez o agente ajude o grupo na luta contra o monstro. Mas seus crimes poderão ser perdoados? Isso cabe aos personagens decidir...

Isso é apenas um exemplo, mas mostra como é fácil criar uma história a partir da estrutura fornecida pelo gerador. Porém, se a estrutura gerada não lhe der nenhuma ideia interessante, apenas role novamente. Às vezes, o gerador criará combinações estranhas e improváveis. Se isso acontecer, você pode rolar algum elemento outra vez — porém, em geral é mais interessante tentar encontrar uma justificativa para esses elementos estarem envolvidos. Uma missão incrível pode surgir justamente de uma combinação improvável de resultados!

1D8	Sujeito
1	Inocente curioso
2	Criminoso
3	Pessoa influente (magnata, político...)
4	Bando cultista
5	Cultista independente
6	Ex-agente da Ordo Realitas
7	Item amaldiçoado
8	Criatura paranormal (role 1d4 para determinar o elemento, sendo 1 = Sangue, 2 = Morte, 3 = Conhecimento e 4 = Energia)

1d10	Ação
1	Invocou uma criatura de propósito*
2	Invocou uma criatura sem querer*
3	Está sequestrando inocentes
4	Está assassinando inocentes
5	Está usando um ritual ou item amaldiçoado para cometer crimes mundanos (roubo, extorsão…)
6	Está recrutando cultistas
7	Está pesquisando um ritual perigoso
8	Está coletando itens amaldiçoados
9	Matou um agente da Ordo Realitas
10	Role duas vezes e combine os resultados

*Para definir o elemento, role 1d4, sendo 1 = Sangue, 2 = Morte, 3 = Conhecimento, 4 = Energia.

1d20	Local
1	Escola*
2	Hospital*
3	Vilarejo*
4	Fazenda*
5	Mata fechada
6	Becos de metrópole
7	Arranha-céu*
8	Grande loja de departamento*
9	Esgoto
10	Zona industrial da cidade*
11	Shopping center*
12	Orfanato*
13	Museu*
14	Cemitério
15	Delegacia ou base militar
16	Mansão*
17	Antiga sede da Ordo Realitas
18	Navio*
19	Ilha remota
20	Role duas vezes e combine os resultados

*Role um dado. Em um resultado par, o local estará habitado. Em um resultado ímpar, estará abandonado.

1d4	Aliado
1	Civil alheio ao paranormal
2	Civil exposto ao paranormal
3	Antigo conhecido de um dos agentes (amigo de infância, ex-colega de faculdade ou trabalho, ex-namorado…)
4	Outro agente da Ordo Realitas (rola um dado: em um resultado par, o agente está na ativa; em um resultado ímpar, está aposentado)

1d6	Objeto
1	Equipamento*
2	Ingrediente para um ritual poderoso (máscara ritualística, gema rara…)
3	Equipamento com 1d3–1 modificações*
4	Artefato com grande valor para a Ordem (tomo antigo, relíquia ancestral…)
5	Item amaldiçoado*
6	Role duas vezes (ignorando novos resultados "6")

*Para definir o tipo, role 1d6, sendo 1 a 3 = arma, 4 = proteção, 5 ou 6 = equipamento geral/acessório.

1d12	Evento
1	O aparecimento de uma/outra criatura paranormal de grande poder
2	A chegada de reforços inimigos
3	Uma doença paranormal/maldição afetando o aliado
4	Civis se revoltando contra eles
5	A revelação de que o aliado era o vilão
6	A revelação de que as ações do inimigo eram justificadas
7	Perda de seus equipamentos (por furto, falha tecnológica…)
8	Ter que proteger um civil
9	Perda de comunicação com a Ordo Realitas e acesso ao sistema de crédito
10	Agentes da lei os importunando
11	Um desastre (incêndio, tempestade, furacão, blecaute, agitação civil…)
12	O aparecimento de um antigo inimigo

OTIMIZANDO A PREPARAÇÃO

Quer você tenha inventado uma história, quer tenha usado o gerador de missões, preparar o jogo pode parecer uma tarefa desafiadora. Afinal, além de decidir a trama, você precisa organizar pistas para a investigação e preparar o máximo de informações e detalhes possíveis para que a sessão seja interessante. Ainda assim, não é sempre que você terá todo o tempo do mundo para fazer isso. A seguir, apresentamos dicas para você preparar as sessões de acordo com o tempo que você tiver disponível.

Nenhum Tempo

Você está reunido com seus amigos e eles decidem que querem jogar *agora*. O que fazer? Não se preocupe, é possível preparar uma sessão de **Ordem Paranormal RPG** com (quase) nenhum tempo de preparação. Comece dizendo para seus jogadores construírem suas fichas ou, se eles já tiverem personagens prontos, arrumarem a área de jogo, comprarem comidas e bebidas etc. Enquanto isso, siga o roteiro abaixo.

História. Use o gerador de missões para criar a base da história. Gaste 5 minutos pensando em como amarrar tudo e não se preocupe em incrementar nada. A história será simples e linear, mas não há nenhum problema nisso.

Antagonista. Folheie o **Capítulo 7** e escolha uma ameaça principal para a missão, de acordo com a base da história e o NEX do grupo. Dependendo da história, você também poderá escolher uma segunda ameaça, secundária.

Cenas & Pistas. Sem tempo de preparação, você não conseguirá fazer mistérios detalhados. Em vez disso, gaste 5 minutos para construir um ou dois locais/cenas de investigação, definindo três informações possíveis para cada (uma para dificuldade baixa, outra para média e outra para alta). Pensar na história e na ameaça escolhida irá ajudá-lo a construir essas cenas e escolher as pistas. Elas devem indicar o que o antagonista está fazendo, para onde ele foi e quais são seus poderes e fraquezas.

Seguindo esse roteiro, é possível preparar uma sessão sem demora, em questão de 10 a 15 minutos. Mais uma vez, será uma história simples, provavelmente mais voltada para ação do que para o mistério, mas isso não significa que o jogo será menos divertido!

Pouco Tempo (até uma hora)

Seu grupo decidiu jogar hoje à noite, o que significa que você tem algum tempo para preparar a sessão. Com isso, conseguirá criar algo mais elaborado do que na alternativa anterior.

História. Similar à versão de "nenhum tempo". Use o gerador de missões (a não ser que você tenha alguma ideia pronta na cabeça) e não se preocupe em incrementar nada.

Antagonista. Dedique um pouco mais de tempo para ler a ameaça escolhida com calma. Anote os pontos relevantes do antagonista, buscando colocar as habilidades dele como pistas das cenas.

Cenas & Pistas. Faça uma lista de cenas possíveis — incluindo de dois a três locais de investigação principais, mais prováveis, e mais dois a três secundários, não tão prováveis. Para cada local principal, escreva uma frase de descrição e uma lista de pistas. Para cada local secundário, também escreva uma frase de descrição, mas escolha uma única pista. No exemplo discutido anteriormente, locais prováveis para a investigação incluiriam todos relacionados aos dois desaparecidos: a casa do aluno e a escola; a casa da esposa de Lucas e seu local de trabalho. Locais improváveis podem incluir a prefeitura, a delegacia e um bar movimentado da cidade.

USANDO INSPIRAÇÃO

Uma estratégia útil para mestres preparando seus jogos é se inspirar em obras existentes - filmes, séries, animês, mangás, games... Simplesmente escolha uma história que você conheça e goste, faça algumas modificações e sua sessão estará pronta!

Essa abordagem traz várias vantagens. Para começar, a história provavelmente será mais detalhada e profunda do que o gerador de missões é capaz de fazer. Além disso, você terá locais e NPCs já elaborados; quando precisar descrevê-los ou interpretá-los, apenas lembre-se de como isso aconteceu na obra na qual está se inspirando.

Porém, tome cuidado para não forçar seus jogadores a tomar as mesmas decisões dos protagonistas da história original! Em vez disso, esteja preparado para improvisar caso os jogadores tenham ideias diferentes.

Bastante Tempo (mais de uma hora)

Seu grupo decidiu jogar daqui alguns dias, o que dá a você bastante tempo de preparação. Você não *precisa* dedicar muitas horas para isso, mas se achar legal, siga o roteiro abaixo.

História. Com bastante tempo, você pode criar uma história com um mistério mais envolvente, com pistas falsas (por exemplo, um NPCs que pareça ser o antagonista, mas não é), reviravoltas e enigmas.

Antagonista. Aqui, você pode de fato criar um NPC vilão. Siga as dicas nas páginas 163, 164 e 165. Pense em algumas frases para ele dizer e em como interpretá-lo, talvez inventando uma voz ou trejeitos específicos para ele.

Cenas & Pistas. Incremente a lista de locais e cenas de investigação com uma lista de NPCs relevantes para a trama — pessoas relacionadas com a história ou que estariam presentes nos locais prováveis de investigação. Também crie algumas cenas de outros tipos — ação, interação, interlúdios.

Além de preparar a história, você deverá narrá-la. Isso significa descrever tudo que os personagens veem — lugares, pessoas, criaturas... — além de interpretar os NPCs com os quais eles interagem. A seguir, explicamos como fazer isso.

DESCREVENDO

Para mestres iniciantes, descrever lugares e eventos pode ser uma tarefa desafiadora. Porém, com alguns truques simples, descrever se torna uma atividade fácil e divertida!

O Olho da Mente

O primeiro truque prático para descrever qualquer coisa, seja uma pessoa, lugar ou evento, é *imaginá-la*. Visualize em sua mente o que você precisa narrar, então descreva o que está "vendo".

Digamos que os personagens entram em um bar. Como descrevê-lo? Se você não sabe como é esse bar, isso será impossível! Por isso, comece *imaginando* o lugar. Apenas pensar na palavra "bar" deve fazer você visualizar alguma coisa. Se concentre nessa imagem e comece a descrevê-la.

Brevidade ou Detalhamento

O primeiro truque ajuda a saber *o que* descrever. Mas *quanto* descrever? Em outras palavras, quantos detalhes colocar em sua descrição? Este é um ponto importante, pois como narrador você é os olhos e ouvidos dos jogadores dentro do mundo de jogo. De fato, os personagens só percebem aquilo que você descrever! Sendo assim, se você descrever pouco, os jogadores não terão muito com o que interagir. Por outro lado, se você descrever demais, a narração poderá ficar longa e chata.

Via de regra, é melhor ser breve. Lembre-se de que você *não* precisa falar todos os aspectos do que quer que esteja descrevendo (seja um lugar, uma pessoa, um objeto...) de uma vez. Se concentre em um ou dois aspectos importantes do que está descrevendo e "passe a vez" para os jogadores, perguntando o que eles fazem. Se eles tiverem alguma dúvida, irão perguntar. Isso faz com que o jogo passe de um monólogo para uma conversa, o que deixa tudo mais dinâmico. No exemplo do bar, você pode descrever que ele tem um balcão grande, com muitos bancos altos e repleto de garrafas atrás... E só. Você não precisa descrever as mesas, a pista de dança, os banheiros. Na vida real, quando entramos em um lugar, normalmente reparamos apenas nos elementos mais chamativos, não em *todos* os elementos ao mesmo tempo. Se algum jogador quiser saber como são as mesas, por exemplo, irá perguntar. Caso contrário, você pode ir descrevendo os outros elementos conforme os personagens interagirem com eles. Por exemplo, se um agente falar que quer se sentar às mesas, então você poderá descrevê-las.

Porém, às vezes será interessante detalhar sua narração inicial. Isso é o caso quando você quiser dar elementos para os personagens interagirem. Vamos a um exemplo prático. Imagine que os personagens estão fugindo de uma criatura por becos escuros de uma grande cidade. Um dos agentes, Marcos, avista uma porta de metal entreaberta e chama os outros para que passem por ela, para se esconder do monstro. Ao fazer isso, o grupo descobre que ela dava para os fundos de um depósito de produtos químicos.

Vamos agora narrar essa cena nesse novo ambiente, o depósito de componentes químicos, de duas formas: menos detalhada e mais detalhada:

> A porta abre com o som explosivo do chute de Marcos. Para surpresa de vocês, é um depósito de produtos químicos. Além da porta pela qual vocês entraram, há uma porta de madeira na parede oposta da sala e um mezanino com janelas basculantes, que devem dar acesso ao telhado. O que vocês fazem?

Perceba que essa descrição aponta dois caminhos claros: a porta de madeira e as janelas basculantes. Esse tipo de narração é ideal para imprimir senso de urgência e apresentar escolhas previamente preparadas, o que é muito útil para direcionar o jogo para onde você quiser. Perceba, porém, que os jogadores não possuem muitas informações para interagir com o local; de certa forma, existe uma limitação do que podem fazer.

Agora, vamos à versão detalhada.

> A porta abre com o som explosivo do chute de Marcos. Para surpresa de vocês, é um depósito de produtos químicos. Há diversas estantes metálicas repletas de componentes. Além dos componentes, uma mesa grande de madeira ocupa boa parte do espaço central e está repleta de utensílios para manipulação de químicos, como luvas e máscaras de proteção. A sala também tem uma porta de madeira que parece dar para outro ambiente interno e um lance de escadas que leva até um mezanino, que serve para acessar janelas basculantes que vão para os telhados. O que vocês fazem?

Essa narrativa é mais extensa e apresenta mais elementos. Alguns mestres acreditam que esse tipo de narração é melhor por ser mais "completo", mas isso não é necessariamente verdade. O objetivo de uma narração assim é apresentar mais opções aos jogadores, o que é bom se for uma cena importante, mas pode ser perda de tempo se for apenas uma cena de ligação. Enquanto mestre, você atua como o operador de câmera de um filme. É você quem diz para onde estamos olhando ao acompanhar essa história. Por isso, é importante que você entenda que a dinâmica da cena deve mudar de acordo com a necessidade narrativa do jogo. Alternar entre os dois modos é sempre mais interessante, dinâmico e convidativo para os jogadores.

De maneira geral, a regra é: quanto menos detalhes você colocar na narração, mais rápida ela será e mais prontos para agir estarão os jogadores. Por outro lado, quanto mais detalhes você colocar, mais elementos os jogadores terão para interagir, e mais se envolverão com a cena.

Usando os Sentidos

Quando descrevemos, é comum focarmos na visão, ou seja, no que os personagens veem. Porém, temos outros sentidos e usá-los enriquecerá suas descrições. Assim, eventualmente descreva o que os personagens escutam, cheiram e sentem. Os sentidos menos usuais, como olfato e tato, serão usados em raras ocasiões, mas — e até por isso — tendem a deixar os jogadores muito próximos da cena. Imagine a descrição visual de um cadáver: "vocês veem um corpo caído no chão, com sangue ao redor". Não é muito impactante. Agora, adicione olfato ou tato: "vocês sentem o cheiro ferroso do sangue" ou "você toca a pele e sente que ela já está começando a esfriar". Isso aproxima o jogador da cena, tornando a descrição muito mais vívida.

Emoção

A última dica geral de descrição é se *empolgar* com ela. Fale de forma vívida e varie o tom de voz, de modo a prender a atenção dos jogadores. Com isso, eles conseguirão "entrar" na história, o que tornará o jogo todo mais divertido.

Descrevendo Lugares

Lugares são as locações onde a narrativa acontece, o pano de fundo das ações dos personagens. São, também, a principal fonte de inspiração para ideias dos jogadores. Como vimos há pouco, sempre que descrever um lugar, você estará colocando em cena elementos que poderão ser explorados pelo grupo.

Ao descrever lugares, lembre-se de que, ao contrário de jogos digitais, onde nem todos os elementos do cenário são interativos, em um RPG o jogador pode fazer essencialmente qualquer coisa. Assim, se você narrar a presença de um objeto em cena, ele pode servir para o jogador fazer algo com seu personagem!

Descrevendo Pessoas

Algo importante a lembrar quando descrever pessoas é que elas podem ser elementos recorrentes na narrativa — é possível que um NPC apareça em uma cena e, mesmo quando não planejado, volte a aparecer em uma cena futura. Por isso, sempre que introduzir um NPC, faça uma narrativa simples e direta. Isso vai ajudá-lo a lembrar os detalhes dele. Da próxima vez que esse NPC aparecer, repita a descrição (talvez adicionando elementos novos, se necessário), para que os jogadores o reconheçam. Sim, na vida real as pessoas (normalmente) trocam de roupa de um dia para o outro, mas em obras de ficção, se vestem sempre da mesma forma — isso serve justamente para que o público (no caso, seus jogadores), as reconheçam.

CRIANDO SUSPENSE

Como já dito, **Ordem Paranormal RPG** é primariamente um jogo de investigação, mistérios, enigmas e eventos inexplicáveis. Como tal, flerta o tempo inteiro com o *suspense*. Histórias de suspense são aquelas nas quais você permanece o tempo todo vidrado na narrativa, esperando algo acontecer a cada momento. A seguir, algumas dicas para colocar esse elemento em suas sessões.

Suspense é a antecipação de eventos, em geral importantes ou perigosos. Portanto, para criar suspense, é necessário criar antecipação — aquele sentimento de que algo pode acontecer a qualquer momento. Como mestre, você consegue fazer isso através do uso de elementos recorrentes na narrativa. Imagine uma missão sobre uma série de assassinatos supostamente cometidos por um fantasma. A missão tem o seguinte *briefing*:

Os moradores da cidade juram ter visto um fantasma perambulando perto da biblioteca na noite em que Dolores Cunha, a bibliotecária, foi encontrada morta em uma das alas menos visitadas do prédio público. Relatos dos moradores confirmam que as luzes da biblioteca piscaram diversas vezes antes do fantasma ter sido visto vagando para longe da biblioteca e em direção a uma fábrica abandonada.

Esse briefing possui elementos que podem ser usados para criar suspense em cenas futuras. As luzes piscarem podem ser (ou não) um indicativo da chegada do fantasma, por isso sempre que você descrever que as luzes piscam em uma cena, os jogadores vão pensar que o fantasma está chegando. E é aqui que você consegue se divertir criando suspense: nem sempre eles vão estar certos.

O cerne do suspense é a sensação constante de que algo está acontecendo, mas você não tem todas as peças do quebra-cabeça. Por isso, é importante introduzir elementos recorrentes e usá-los em diversas cenas, deixando os jogadores tentando adivinhar o que está acontecendo.

CRIANDO TERROR

Terror é associado ao suspense, e isso não é à toa: *terror é o mal estar que antecede um evento ruim*. É aquele aperto no peito ao caminhar por uma rua escura sozinho à noite.

Para criar terror, você precisa de um elemento narrativo poderoso, que possa colocar os personagens em risco. Então, use esse elemento para fazer algo *indiretamente ruim* a eles. No exemplo do fantasma, não faça com que a criatura ataque os agentes, pois isso apenas geraria uma cena de ação. Em vez disso, use-o para fazer algo indiretamente ruim a eles, como matar um NPC querido. Após descobrirem que seu aliado está morto, os jogadores ficarão adivinhando quando o fantasma vai aparecer outra vez, gerando a sensação ruim de que algo terrível vai acontecer em breve.

CRIANDO HORROR

Por fim, temos o horror. Enquanto o terror é sofrimento por antecipação, o horror é sofrimento no presente. *Horror é a repulsa por presenciar algo terrível.* Em geral, está associado a violência extrema, com exposição de elementos pesados.

Chegar no horror é uma escolha do grupo. Alguns jogadores preferem manter o jogo mais leve, enquanto outros não se importam de mergulhar no horror. Se os seus jogadores pertencerem ao segundo grupo, você poderá se soltar nas descrições (mesmo assim, pare se notar que algum jogador está incomodado). Para gerar horror, incorpore essas dicas em suas descrições:

1. **Detalhes.** Não diga que a criatura "atacou a garçonete". Em vez disso, descreva com detalhes. *As garras da criatura cortam o vestido, a pele e então a carne e os órgãos internos da pobre mulher.*
2. **Interação.** Faça os personagens interagirem diretamente com os detalhes. *O sangue da garçonete espirra no rosto de um dos agentes, que sente o calor e o cheiro ferroso dele.*
3. **Empatia.** Gere uma conexão emocional nos personagens. *Em seus últimos momentos, a garçonete olha para os agentes e suplica por uma ajuda que eles não podem dar.*

NPCs

Durante uma missão, os personagens vão se deparar com outras pessoas: testemunhas, suspeitos e outros coadjuvantes. Chamamos essas pessoas de "NPCs", sigla em inglês para "personagens não jogadores". Como mestre, é sua função criar e interpretar esses NPCs.

Você não precisa se preocupar em tornar todos os NPCs complexos e profundos, pois eles são elenco de apoio da história, não protagonistas. De fato, um dos poucos erros que você pode cometer enquanto mestre é transformar os NPCs nos heróis da história — esse papel cabe aos personagens dos jogadores!

Figurantes

A maioria dos NPCs não terá destaque na narrativa. São pessoas que vão aparecer pouco e, por isso, não precisam de muitos detalhes. Você pode construir esses figurantes preenchendo esse roteiro:

> "Eu sou NOME e sou FUNÇÃO. Me envolvi com o caso porque ENVOLVIMENTO e quero OBJETIVO. Eu TRAÇO DE APARÊNCIA e TRAÇO DE PERSONALIDADE."

A seguir, um exemplo, e, na página seguinte, um gerador que pode fazer isso por você.

> "Eu sou Alberto, e sou assistente de padeiro. Me envolvi com o caso porque encontrei um corpo despedaçado dentro dos pães e quero ir para casa, pois estou muito assustado. Eu tenho as pontas dos meus dedos queimadas do forno artesanal que usamos e respiro fundo antes de falar algo importante".

NPCs de Destaque

NPCs mais importantes — como um mentor, interesse romântico ou o próprio antagonista devem ser mais detalhados. Para fazer esses NPCs, comece com o roteiro acima, mas detalhe-o um pouco mais. Para isso, você pode responder perguntas sobre ele. A seguir estão exemplos de perguntas para detalhar um NPC.

- **Qual o seu** maior desejo/medo?
- **Qual sua primeira** reação frente ao perigo?
- **Qual sua maior** falha, que você tenta esconder?
- **Qual qualidade você** tenta demonstrar?
- **Qual gesto ou** ação você faz repetidas vezes?

GERADOR DE NPCs

Para criar um NPC de maneira fácil e rápida, use este gerador para definir os aspectos interpretativos dele. Então, se ele for um antagonista, escolha uma ficha do **Capítulo 7** para definir suas estatísticas de jogo (talvez fazendo pequenos ajustes para personalizá-la).

1. Conceito

Escreva uma linha que resuma o papel do NPC na história. Por exemplo, "reitor da universidade na qual os personagens podem investigar pistas". Para gerar um NPC completamente aleatório, role na **Tabela 1-1** e use a origem rolada como profissão do NPC.

2. Nome

Escolha o nome do NPC ou role na **Tabela 6-1**.

3. Idade

Defina a idade do NPC ou role na tabela ao lado.

1d20	Faixa Etária
1	Criança (1d6+6 anos)
2	Adolescente (1d4+12 anos)
3-5	Jovem (1d8+16 anos)
6-15	Adulto (1d20+24 anos)
16-18	Maduro (1d20+44 anos)
19-20	Idoso (1d20+64 anos)

4. Descrição

Role duas vezes na **Tabela 6-2** para definir um traço da aparência e um traço da personalidade do NPC. Se o NPC for importante e você quiser dar mais profundidade a ele, role seis vezes na tabela para definir três traços de aparência e três traços de personalidade. Além disso, defina outros aspectos descritivos do personagem, como naturalidade, gênero, etnia e religiosidade. Reunindo essas informações, você conseguirá descrever e interpretar o NPC durante o jogo.

Tabela 6.1: Nomes de NPCs (role 1d20 para a linha e 1d6 para a coluna)

	Nomes Femininos			Nomes Masculinos			
1d20	1-2	3-4	5-6	1d20	1-2	3-4	5-6
1	Áurea	Isadora	Vitória	1	Carlos	Mateus	Teodoro
2	Lívia	Emília	Angélica	2	Neto	Tomás	Reginaldo
3	Lorena	Adriana	Laís	3	Tadeu	Joaquim	José
4	Francisca	Ariane	Milena	4	Ângelo	Heitor	Alceu
5	Elza	Teresa	Laura	5	Douglas	Geraldo	Lorenzo
6	Maiara	Rita	Isabelle	6	Eric	Alfredo	Diogo
7	Marcela	Alana	Olívia	7	Alex	Samuel	Cícero
8	Alice	Bruna	Emma	8	Álvaro	Adriano	Érico
9	Anna	Aurora	Charlote	9	Reinaldo	Igor	Guilherme
10	Samanta	Amanda	Clara	10	Sérgio	Osvaldo	Evandro
11	Jaqueline	Helena	Valéria	11	Cássio	Hugo	Vicente
12	Gabriela	Elisa	Mia	12	Júlio	Valdomiro	Benedito
13	Soraia	Paola	Astrid	13	Nicolas	Conrado	Nelson
14	Mirela	Natasha	Liana	14	Armando	Sebastião	Renan
15	Elisandra	Julieta	Mônica	15	Cauã	Jorge	Davi
16	Andressa	Júlia	Alessandra	16	Vítor	Roberto	Arthur
17	Carina	Vivian	Natália	17	Mauro	Arnoldo	Saulo
18	Lavínia	Catarina	Ingrid	18	Henrique	Breno	Antenor
19	Luísa	Érica	Cordelia	19	Fabrício	Renato	Túlio
20	Daniela	Larissa	Luna	20	Giovane	Aurélio	Osmar

TABELA 6.2: CARACTERÍSTICAS DESCRITIVAS*

2D20	APARÊNCIA	PERSONALIDADE
2	Caolho	Muito religioso, cita passagens sagradas
3	Marcas de queimadura na pele	Segue as leis ao pé da letra
4	Sardas no rosto	Não consegue decorar nomes próprios
5	Nariz torto ou quebrado	Está sempre arrumando o cabelo
6	Cabelos coloridos (lilás, anil...)	Enérgico, não deixa ninguém ficar parado
7	Gago	Romântico e acredita no bem de todos
8	Rosto de traços delicados	Ansioso e rói unhas
9	Olheiras profundas	Metódico e perfeccionista
10	Postura encurvada	Se irrita facilmente e não leva desaforo pra casa
11	Usa roupas velhas, desbotadas ou esfarrapadas	Observador e curioso
12	Muito baixo	Ambicioso e calculista
13	Nariz grande	Simpático e festeiro
14	Cicatriz no rosto	Pensativo e distraído
15	Acima do peso	Respeitoso e educado
16	Baixo	Cuidadoso, pensa antes de falar
17	Tatuagens pequenas	Corajoso
18	Rosto angular e elegante	Empolgado e falastrão
19	Postura altiva	Sério e formal
20	Magro	Inocente e otimista
21	Alto	Teimoso
22	Rosto quadrado e firme	Desconfiado e pessimista
23	Ombros largos	Brincalhão e informal
24	Rosto redondo e simpático	Tímido e modesto
25	Nariz pequeno	Covarde
26	Usa piercings	Impulsivo, fala antes de pensar
27	Usa roupas formais	Grosseiro e vulgar
28	Cabelos compridos (até os ombros)	Fala sem parar e com todo mundo
29	Tatuagens grandes à mostra	Gosta de ficar sozinho
30	Barba ou maquiagem estilosa	Mandão e autoritário
31	Extremamente alto	Chato e grudento
32	Corte de cabelo estiloso (moicano, undercut...)	Cínico e insensível
33	Usa roupas de marca	Orgulhoso de seu trabalho
34	Cabelos muito compridos (até a cintura)	Sempre tenta levar vantagem
35	Tique nervoso no olho	Responsável e leva sua palavra muito a sério
36	Calvo, careca ou cabelo raspado	Preguiçoso e fica bocejando constantemente
37	Olhos grandes e expressivos	Espirra ou tosse com frequência
38	Banguela	Gosta de cantarolar alegremente
39	Olhos de cor rara (azul, verde, âmbar...)	Gosta de negociar favores
40	Olhos de cores diferentes	Supersticioso, carrega amuletos de boa sorte

*Considere também os atributos do NPC para compor sua aparência e personalidade. Força ou Vigor altos indicam uma pessoa atlética ou musculosa, Agilidade ou Presença baixa podem significar alguém desastrado ou tímido e assim por diante. Alguns traços não combinam entre si — uma pessoa não pode ser alta e baixa, ou corajosa e covarde. Se rolar mais de um traço e obter resultados incoerentes, role novamente o segundo dado.

Sua última tarefa como mestre é arbitrar as regras do jogo. Isso inclui tanto responder dúvidas sobre mecânicas existentes quanto resolver situações não previstas pelas regras.

RESPONDENDO DÚVIDAS

Sempre que uma surgir uma dúvida sobre como uma regra funciona, caberá a você resolvê-la. Os jogadores podem argumentar uma vez, *mas apenas uma*, para não transformar o jogo em um debate interminável. E, uma vez que você tome sua decisão, *ela é final*. Mas como tomar decisões que tornem o jogo divertido e não deixem seus jogadores frustrados?

Normalmente, o melhor caminho é resolver *rápido e a favor do jogador*. Uma decisão rápida mantém o jogo andando e a maior parte das pessoas prefere jogar do que ficar parada esperando você tomar uma decisão. Claro, uma decisão rápida não necessariamente será a mais correta. Por isso, em caso de dúvidas, arbitre sempre a favor do jogador.

Por exemplo, se surgir uma dúvida sobre se os bônus fornecidos por duas habilidades usadas por um personagem se acumulam, responda que "sim". Isso não necessariamente será a resposta certa, mas nesses casos é melhor errar a favor do jogador do que contra ele. Isso porque o pior que pode acontecer se o jogador for beneficiado é ele vencer um desafio de forma mais fácil que a esperada. Porém, se o jogador for prejudicado pela regra e seu personagem morrer por conta disso, ele poderá ficar muito frustrado.

Importante: sempre que tomar uma decisão rápida e a favor dos jogadores, avise-os de que *você poderá revisar o caso depois da sessão e mudar de opinião.* Isso lhe dá a oportunidade de analisar sua própria decisão com calma e corrigi-la, caso perceba que ela poderá prejudicar o jogo a longo prazo. No exemplo anterior, se permitir que as duas habilidades se acumulem acabar deixando aquele personagem exageradamente forte, você pode voltar atrás e decidir que essa combinação não funcionará mais. Nesse caso, porém, permita que o jogador altere sua ficha e escolha outra habilidade, se ele assim quiser.

RESOLVENDO SITUAÇÕES

Ordem Paranormal RPG traz regras para a maioria das situações. Para ações dos personagens, veja o **Capítulo 2: Perícias**. Para perigos que possam afetá-los, consulte o **Capítulo 7: Ameaças**. E para cenas de investigação e ação, veja o **Capítulo 4: Regras**. Juntando isso tudo, você tem mecânicas para resolver qualquer situação que surja no jogo… Ou quase. Isso porque, no RPG, os jogadores só são limitados por sua imaginação! Assim, mais cedo ou mais tarde, surgirá uma situação não prevista pelas regras. Quando isso acontecer, você precisará decidir como resolver essa situação em termos de jogo.

Adapte Mecânicas Existentes

Para começar, tente adaptar uma regra feita para uma situação similar, talvez com um modificador (bônus ou penalidade). Imagine, que um agente está perseguindo um cultista. O jogador tem a ideia de atirar na perna do cultista para derrubá-lo. Não existe uma mecânica para "atirar na perna", mas existem manobras de combate, que são ataques com um propósito diferente de causar dano. Assim, em vez de inventar uma regra, você pode adaptar a manobra derrubar.

Como manobras só podem ser realizadas com ataques corpo a corpo, simplesmente permitir que o personagem faça uma manobra com um ataque à distância não é indicado, pois seria injusto com personagens focados em ataques corpo a corpo. Você pode resolver isso permitindo que ele faça a manobra, mas com uma penalidade no teste de ataque (digamos, –20). No geral, é melhor deixar um jogador tentar sua ideia, mesmo que com uma penalidade, do que vetá-la.

Use Testes

Caso você não consiga lembrar de uma regra similar que possa adaptar, utilize a mecânica básica do jogo: testes! O jogador descreveu uma ação que não possui uma regra específica? Escolha uma perícia apropriada, decida uma DT de acordo com a **Tabela 4-1** (p. 75) e peça um teste (ou faça um teste oposto, caso a ação seja contra outro ser). Se o personagem passar no teste, consegue o que queria. Simples assim!

Se você não tivesse lembrado das manobras, poderia resolver o exemplo anterior — do agente atirando na perna do cultista — pedindo um teste de Pontaria do agente oposto a um teste de Fortitude do cultista. Se o personagem vencesse, o cultista cairia no chão (provavelmente gritando de dor por ter sido alvejado...).

Situações mais complexas também podem ser resolvidas assim, mas com testes estendidos. Digamos que o grupo está em uma perseguição de carro. Resolver a perseguição com um único teste de Pilotagem seria sem graça. Em vez disso, exija um teste estendido. Permita que outros personagens fação ações para ajudar o motorista e, assim, participar da cena. Por exemplo, um agente pode atirar nos pneus do carro rival (ajudar com Pontaria) enquanto outro pode usar um GPS para encontrar uma rota melhor (ajudar com Tecnologia).

Usando a estratégia de pedir testes — simples ou estendidos, conforme a complexidade da situação — você conseguirá resolver qualquer situação e manter o jogo andando de forma dinâmica.

Use Modificadores Circunstanciais

Muitas vezes, um jogador terá uma ideia para beneficiar um personagem. Ou, então, algo acontecerá que prejudicará um personagem. Você pode resolver todas essas situações com *modificadores circunstanciais*. Se houver um fator beneficiando ou prejudicando um personagem, forneça um bônus de +2 ou imponha uma penalidade de –2, respectivamente. Se o fator for extremo, você pode aumentar o bônus ou a penalidade para +5 ou –5.

Por exemplo, se um jogador tiver a ideia de tomar café para ficar mais alerta durante uma investigação, você pode dar a ele +2 no próximo teste para procurar pistas. De forma similar, se um personagem estiver bêbado e tentar uma ação que exija coordenação motora, você impor –2 no teste.

No caso de bônus circunstanciais, permite que cada ideia seja usada *apenas uma vez*. Se necessário, invente uma desculpa para isso. No exemplo anterior, se o personagem tomar café de novo, não receberá o bônus — talvez porque o organismo dele já tenha se acostumado e agora o café não faça mais efeito. Isso permite que você recompense boas ideias sem deixar os jogadores abusarem! Penalidades circunstanciais, porém, sempre se aplicam.

Seja Coerente

Se você decidir uma situação de certa forma e, mais tarde, uma situação parecida surgir, é importante que sua decisão também seja parecida. Por exemplo, se o grupo se envolve em um acidente de carro e você decide que eles sofrem 8d6 pontos de dano e, mais tarde um acidente similar acontece, é importante que o dano também seja similar. Claro, se o carro estiver mais rápido ou mais lento o dano pode ser maior ou menor, mas a escala deve ser a mesma. Isso porque as regras são como as "leis da física" do mundo de jogo. É através delas que os jogadores saberão o que podem fazer ou não, e é através da aplicação coerente delas que sentirão que o mundo de jogo é real.

Se no segundo acidente de carro você decidir que os agentes sofrem um dano muito menor (digamos, 2d6), irá parecer que você está "protegendo" os personagens. Os jogadores sentirão que eles não correm perigo real, que a história é falsa. Da mesma forma, se o dano for muito maior (por exemplo, 20d6), eles acharão que estão sendo prejudicados injustamente.

SIM, E...

RPG é, em essência, um jogo de improvisação. Existe preparação por parte do mestre e intencionalidade por trás das ações dos jogadores, mas não existe forma de prever como as coisas vão acontecer. Pensando nisso, é útil usar a técnica do "Sim, e...".

Essa técnica vem do teatro e é usada em dinâmicas de trabalho em grupo. Ela diz que devemos estar abertos às sugestões e ideias de todos os envolvidos na improvisação (a parte do "Sim") e devemos trabalhar de maneira colaborativa, buscando trazer elementos para somar às ideias (a parte do ", e...").

Os jogadores vão trabalhar para resolver os problemas que você apresentar para eles. Muitas vezes, essas resoluções vão acontecer de maneiras que você não havia planejado. Eles vão encontrar detalhes no cenário, nos NPCs e até mesmo na interpretação das

ACORDOS & REGRAS DA CASA

Cada grupo é único e jogará **Ordem Paranormal RPG** de seu jeito. Não há nenhum problema nisso, mas é importante que todos os jogadores saibam como é o jeito de jogar do grupo. Para isso existem os "acordos & regras da casa".

Acordos são determinações do grupo acerca de comportamentos e temas que podem surgir durante o jogo. Quando o grupo se reúne para jogar? Há um membro responsável por marcar as sessões e avisar os outros? O que fazer se um jogador se atrasar ou não aparecer? É importante ter respostas para essas perguntas que sejam acordadas entre todos, para que ninguém se sinta prejudicado. Além dessas questões práticas, **Ordem Paranormal RPG** lida com temas sensíveis, e é saudável que todos estejam de acordo com o que será abordado no jogo. Conversem entre si antes da primeira sessão e vejam se alguém gostaria que determinado tema não aparecesse na história.

Já as regras da casa servem para determinar como algumas mecânicas funcionam para o seu grupo. Por exemplo, se no seu grupo vocês quiserem combates mais letais, podem decidir que todos os personagens recebem -1 PV por NEX. Essas regras da casa devem ser feitas com cuidado. As mecânicas foram pensadas para que o jogo transmita a sensação de uma série de **Ordem Paranormal RPG**. Além disso, elas passaram por diversos balanceamentos e revisões. Ao criar regras da casa existe grande chance de afetar outras mecânicas, podendo criar confusões. De qualquer maneira, o jogo é de vocês e somente o grupo sabe dizer quais são suas necessidades. Mas, caso queiram usar regras da casa, sugerimos que as escrevam, para que todos tenham certeza de como o jogo funciona para aquele grupo.

regras para resolver os problemas. Muitos mestres têm uma postura negativa em relação a essas soluções não planejadas e tendem a negá-las, dizendo que não são possíveis.

Evite fazer isso. Em vez disso, esteja aberto a soluções criativas, tentando adotar a postura do "Sim, e..." onde você aceita a sugestão e apresenta um complemento a narrativa. Digamos que você pensou em uma cena na qual o grupo invade a casa de um líder cultista. Porém, em vez disso, os jogadores resolvem armar uma emboscada na rua para quando ele sair. Deixe que façam isso. O cultista estará em desvantagem sendo emboscado e fora de sua casa, mas talvez uma viatura da polícia passe por perto e ataque o grupo, achando que eles são bandidos. Com isso, você não impede a ideia dos jogadores e mantém o desafio da cena.

Essa adaptação é fundamental para garantir que todos sintam que estão participando e que suas ideias são consideradas para o desenvolvimento da narrativa. Se ficar com dúvida sobre como resolver situações inesperadas, veja a sessão anterior, "Resolvendo Situações".

Quando Dizer Não

Nem sempre responder "sim" para as ideias dos jogadores será o melhor a se fazer. A seguir, colocamos uma lista de ideias que podem prejudicar a diversão do grupo. Nesses casos, considere dizer "não".

- Quando a ideia prejudicar outro jogador.
- Quando a ideia ultrapassar limites estabelecidos pelo grupo, gerando situações desconfortáveis ou que disparem gatilhos (veja o quadro ao lado).
- Quando a ideia for propositalmente pensada para colocar o mestre numa situação difícil. O mestre também é parte do grupo e merece se divertir tanto quanto os jogadores. Se um jogador fizer algo para "avacalhar" o jogo, fique à vontade para vetá-lo e, no fim da sessão, conversar com ele sobre como aquilo não foi legal.

PASSAGEM DE TEMPO

No RPG, a passagem de tempo normalmente ocorre de forma abstrata. Na maior parte do jogo, você não precisa se preocupar com quantos minutos, horas ou mesmo dias se passaram. A exceção a isso são cenas de ação, nas quais precisamos saber com precisão o que está acontecendo com cada ser envolvido.

A seguir, explicamos as medidas usadas para controlar a passagem de tempo dentro do jogo.

Turnos & Rodadas

As menores unidades de tempo do jogo, explicadas no **Capítulo 4**. Em resumo, em cenas de ação e investigação, cada jogador tem sua vez de agir. Isso é um *turno*. Caso haja seres controlados pelo mestre na cena, haverá um único turno para o mestre, na qual todos esses seres agirão. Já o conjunto dos turnos de todos os envolvidos forma uma *rodada*. Ela começa no início do turno do ser com maior Iniciativa e termina no fim do turno do ser com menor Iniciativa.

Em cenas de ação, um turno dura 6 segundos. Já em cenas de investigação, a duração do turno varia de acordo com a cena, de alguns segundos (para cenas agitadas) até horas ou mesmo dias (para investigações longas e calmas). Normalmente não será importante saber a duração exata do turno, mas se for, o mestre poderá decidi-la.

Cada jogador deve se esforçar para fazer seu turno rapidamente, para que os outros não precisem esperar muito. Para isso, devem anotar suas ações de investigação e combate mais comuns e prestar atenção nos turnos que antecedem os seus, para estarem cientes de tudo que está acontecendo quando sua vez chegar.

Cena

A principal medida de tempo do jogo. Cenas não são unidades de tempo fixas, medidas em minutos, horas ou dias. Em vez disso, são *pedaços distintos da história*. Se os agentes chegam em um local de crime e começam a buscar pistas, uma cena de investigação começa. Se um assassino surge e os ataca, a cena de investigação termina e uma de combate começa. Se depois de derrotar o assassino o grupo parte em uma viagem de carro, isso será outra cena. Mesmo que a viagem dure dias, será uma única cena, pois em termos de história, "a viagem" é um único momento. Porém, se algo relevante acontecer no meio dela, como um encontro com um NPC importante, isso será outra cena.

Cenas de ação sempre começam com os personagens rolando iniciativa, enquanto cenas de investigação sempre começam com o mestre anunciando a pista básica. Cabe ao mestre anunciar quando uma cena termina, e cabe aos jogadores controlar quaisquer habilidades ativadas com duração medida em cenas.

A sessão (veja adiante) começa no início da primeira cena e termina no fim da última, e o fim de uma cena sempre leva ao início de outra. Ou seja, não existe

nenhum tipo de "tempo entre cenas" (o mais próximo disso são as cenas de interlúdio).

Normalmente, uma cena leva uma hora de jogo para ser resolvida. Isso varia bastante — uma cena que seja uma conversa com um único NPC pode ser resolvida em poucos minutos, enquanto um combate contra diversos inimigos pode levar algumas horas. Porém, é útil ter essa duração média em mente para preparar a sessão. Por exemplo, se quiser uma sessão de quatro horas, prepare pelo menos quatro cenas.

Sessão de Jogo

Uma sessão de jogo (ou só "sessão", para simplificar) começa quando seu grupo começa a jogar, e termina quando você param de jogar naquele dia. Ou seja, ao contrário das cenas, que são uma medida da história, a sessão é uma medida do mundo real.

Enquanto mestre, é importante que você esteja atento à dinâmica da sessão. O ideal é que cada sessão tenha um misto de cenas diferentes — algumas mais leves, outras mais tensas, pesadas ou dramáticas; algumas de interpretação, outras de combate. Além disso, é ideal que cada jogador tenha pelo menos uma chance de "brilhar" por sessão. Por exemplo, se um personagens é um hacker, tente fazer com que cada sessão tenha pelo menos uma cena envolvendo tecnologia. Claro, isso nem sempre será possível, mas é uma meta interessante a se buscar.

Missão

Uma missão é uma história com início, meio e fim. Em um jogo padrão, no qual os personagens são agentes da Ordem, a missão normalmente começa quando eles recebem o briefing e partem para resolver o caso, e termina quando retornam para a base, independente de terem sido bem-sucedidos ou não. Nesses casos, tanto o início quanto o fim de uma missão são momentos especiais — no início, os agentes escolhem seus equipamentos, e no fim se reportam a seus superiores para receber pontos de prestígio (veja o **Capítulo 3** para informações).

Uma missão é composta por diversas cenas (de três a quatro, para uma missão curta, até dez ou mais, para uma missão longa), e pode durar uma ou mais sessões de jogo. Via de regra, no fim de cada missão concluída com sucesso os personagens subirão para o próximo NEX. Porém, caso você julgue que a missão tenha sido muito curta ou fácil, ou se você preferir manter os personagens mais fracos, o grupo pode *não* subir de NEX.

Série

Uma série é uma sequência de missões unidas por uma trama maior, como resolver um mistério ou derrotar um vilão. Uma série começa no início da primeira missão e termina no fim da última missão relacionada à trama — de preferência, com a resolução dela. Ao fim da série, a história dos agentes pode continuar, dando inicio a uma nova série com os mesmos personagens, mas normalmente eles serão aposentados e os jogadores começarão uma nova série com novos agentes.

Pensar na série ajuda a ter um fio condutor para todas as missões, e também a organizar o jogo no mundo real. Digamos que você crie uma trama que precisa de três missões para ser concluída. Se cada missão levar de duas a três sessões de jogo, e seu grupo jogar uma vez por semana, isso significa que sua série levará de seis a nove semanas para ser concluída. Isso é útil para combinar os jogos com o grupo.

Não existe uma duração certa para séries. Cada grupo tem sua preferência. Comece com séries curtas (três missões é uma duração boa), para ganhar experiência como mestre. Depois de uma ou duas séries curtas, experimente uma mais longa, com um escopo mais ambicioso — como levar seus agentes até NEX 99% ou destruir o próprio Diabo.

ALIADOS

Eventualmente, os personagens podem encontrar NPCs dispostos a ajudá-los. Pode ser um policial determinado a resolver o caso ou uma bibliotecária interessada no paranormal e com seus próprios interesses em relação ao mistério. Independente de seus objetivos, alguns NPCs podem participar da missão ativamente, ajudando os personagens. Esses NPCs são chamados de *aliados*.

Um aliado é um NPC com regras especiais. Ele possui apenas duas estatísticas: um *bônus*, que fornece automaticamente para o personagem que estiver ajudando; e uma *habilidade*, que pode ser ativada uma vez por rodada, como uma ação livre, pelo personagem que ele estiver ajudando. A critério do mestre, um aliado pode fazer outras ações menores no lugar de sua habilidade, como abrir uma porta ou pegar um item do chão. Um aliado pode trocar de personagem que está ajudando, mas na rodada da troca não oferece seus benefícios para nenhum dos personagens.

Um aliado não possui outras estatísticas, como PV e PE, e não possui um turno próprio. Ou seja, não age por si só, apenas ajuda um dos personagens. Ele também não sofre dano, embora situações narrativas possam fazer com que ele fique machucado, ficando indisponível por uma ou mais cenas ou até o final da missão, ou mesmo seja morto, a critério do mestre.

Aliados operam dessa forma para não tirar o foco dos agentes. Lembre-se: os protagonistas da história sempre são os personagens dos jogadores!

Tipos de Aliados

Aliados são divididos em tipos, de acordo com suas habilidades gerais.

Acólito

Uma pessoa envolvida com o paranormal, com conhecimento suficiente para auxiliar em rituais.

Bônus. Você recebe +20 em testes de Ocultismo e não precisa manipular componentes ritualísticos para conjurar rituais (o aliado faz isso por você).

Conjuração Conjunta. Quando conjura um ritual, você pode gastar 1 PE para aumentar a DT contra esse ritual em +2.

Faz-Tudo

O faz-tudo é uma pessoa treinada em uma ou mais perícias e possui bastante prática com elas.

Bônus. Escolha duas perícias exceto Luta e Pontaria. Você é considerado treinado nessas perícias.

Dica Valiosa. Você pode gastar 1 PE para receber +1d6 em um teste de uma das perícias escolhidas.

Guerrilheiro

Um soldado, policial ou outro indivíduo treinado para o combate armado.

Bônus. Você recebe +20 em testes de ataque.

Ataque Conjunto. Quando ataca, você pode gastar 1 PE. Se acertar o ataque, causa +1d8 pontos de dano.

Socorrista

Um médico, enfermeiro ou outro indivíduo treinado em primeiros socorros e no uso de remédios.

Bônus. Você é considerado treinado em Medicina.

Bolsa de Remédios. Você pode gastar 1 PE para recuperar 1d8+1 PV de si mesmo ou de um aliado adjacente.

REGRAS OPCIONAIS

As regras a seguir podem ser usadas para alterar a forma como **Ordem Paranormal RPG** é jogado.

PERSONAGENS DE NEX 0%

O tipo de história mais comum de **Ordem Paranormal RPG** envolve agentes da Ordo Realitas resolvendo casos paranormais. Porém, esse não é o único tipo de história possível no jogo. Se quiser, você também pode criar tramas sobre pessoas comuns envolvidas com os mistérios do Outro Lado.

Para isso, os jogadores devem criar personagens de NEX 0%, ou seja, que ainda não tiveram contato com o paranormal e não receberam treinamento da Ordem. Esse tipo de jogo será mais sobre investigação, suspense e terror do que ação, visto que pessoas comuns dificilmente sobreviverão a um combate contra uma criatura paranormal! Para criar um personagem de NEX 0%, siga os passos abaixo.

Crie um Conceito. Como normal. Porém, lembre-se de que você ainda não conhece o paranormal e ainda não teve contato com a Ordem.

Escolha seus Atributos. Você começa com cada atributo em 1. Porém, por não ter passado pelo treinamento de agente, recebe apenas 3 pontos para distribuir, em vez de 4. Você ainda pode reduzir um atributo para 0 para receber 1 ponto adicional.

Escolha sua Origem. Como normal. Note que, como você ainda não ingressou na Ordem, sua origem pode representar o que você faz hoje.

Escolha sua Classe. Você deve escolher a classe mundano (descrita a seguir).

Escolha seu Equipamento. Não use o sistema de patentes. Em vez disso, escolha um item de categoria I e quantos itens de categoria 0 quiser, desde que sejam itens que você pudesse ter por sua origem. Por exemplo, um civil dificilmente teria acesso a granadas.

Nova Classe: Mundano

Você é uma pessoa comum, com uma ocupação regular e uma vida normal. Claro, considerando que você

é um personagem de **Ordem Paranormal RPG**, essa normalidade toda não vai durar muito...

Pontos de Vida Iniciais: 8 +Vigor.

Pontos de Esforço Iniciais: 1 + Presença.

Sanidade Inicial: 8.

Perícias Treinadas: 1 + Intelecto.

Proficiências: Armas simples.

Habilidades de Classe

Empenho. Você pode não ter treinamento especial, mas compensa com dedicação e esforço. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PE para receber +2 nesse teste.

Atingindo NEX 5%

Ao atingir NEX 5%, escolha uma classe entre combatente, especialista e ocultista. Porém, ainda precisará ser treinado por um agente experiente (NEX 20% ou mais), por um período que pode ser de dias, meses ou mesmo anos, de acordo com o mestre.

Ao fim do treinamento, você recebe 1 ponto de atributo (mas não pode usá-lo para aumentar um atributo acima de 3) e as características a seguir, conforme a classe escolhida. De acordo com o mestre, se o professor não for experiente o bastante ou se você não treinar pelo tempo suficiente, pode receber apenas alguns dos benefícios. Ninguém disse que era fácil ser um agente da Ordo Realitas!

Combatente: +12 PV, +1 PE, +4 SAN; *perícias:* Fortitude ou Reflexos e Luta ou Pontaria; *proficiências:* Armas Táticas e Proteções Leves; *habilidades:* Ataque Especial.

Especialista: +8 PV, +2 PE, +8 SAN; *perícias:* 6 a sua escolha; *proficiências:* Proteções Leves; *habilidades:* Eclético e Perito.

Ocultista: +4 PV, +3 PE, +12 SAN; *perícias:* Ocultismo e Vontade mais 2 a sua escolha; *proficiências:* nenhuma; *habilidades:* Escolhido pelo Outro Lado.

PERSONAGENS DE IDADE VARIADA

Na regra padrão, todos os personagens são jovens ou adultos e a idade deles não possui efeito mecânico. Com essa variante, personagens podem ser de outras faixas etárias e recebem modificadores por isso.

Se esta regra estiver em uso, cada jogador deve escolher a faixa etária de seu personagem. As faixas etárias e seus modificadores são as seguintes.

Criança — 9 a 12 anos

A menor faixa etária possível para personagens. Obviamente, existem pessoas mais jovens, mas não recomendamos jogar com personagens abaixo de 9 anos.

- Crianças são mais fracas e frágeis que adultos. Você começa o jogo com Força 0 e Vigor 0 e pode aumentar esses atributos no máximo para 1.
- **Tampinha.** Você possui deslocamento 6m e tamanho Pequeno (+5 em testes de Furtividade, –5 em manobras de combate, precisa usar armas leves como armas de uma mão e armas de uma mão como armas de duas mãos, e não pode usar armas de duas mãos).
- **Página em Branco.** Você recebe apenas um benefício de origem (uma das perícias ou o poder, a sua escolha).
- **Sorte de Principiante.** Você recebe +2 em Defesa e +5 em todos os testes de resistência. Em geral, inimigos ignoram crianças, justamente por elas serem menos perigosas!

Adolescente — 13 a 16 anos

Nessa faixa etária o personagem já tem algum conhecimento, mas ainda não está plenamente "formado".

- Adolescentes não possuem a musculatura completamente desenvolvida. Você começa o jogo com Força 0 e pode aumentar esse atributo no máximo para 2.
- **Anos de Formação.** Você recebe apenas dois benefícios de origem (as duas perícias ou uma perícia e o poder, a sua escolha).
- **Ímpeto Juvenil.** Você recebe +5 pontos de esforço. Adolescentes acham que podem tudo, e essa confiança exarcebada acaba deixando-os mais heroicos.

Jovem — 17 a 24 anos

Uma idade comum para agentes recrutas. Jovens seguem as regras normais de criação de personagem, sem nenhum modificador por idade.

Adulto 25 a 44 anos

Uma idade comum para agentes veteranos. Adultos já possuem certa vivência que os tornam mais competentes. Por outro lado, apesar de ainda serem relativamente novos, já passaram por situações difíceis, e carregam algumas marcas.

- **Vivência.** Você recebe um poder de classe adicional a sua escolha (você ainda precisa preencher os pré-requisitos do poder).
- **Peso da Idade.** Você precisa escolher uma desvantagem de idade (veja a seguir).

Maduro 45 a 64 anos

Agentes maduros provavelmente estarão no auge de suas carreiras. Eles já não possuem a mesma energia de pessoas mais novas, mas compensam isso com experiência e sabedoria.

- **NEX +5%.** Você começa com NEX +5%.
- **Peso da Idade.** Você precisa escolher duas desvantagens de idade.

Idoso 65 anos ou mais

Poucos agentes atingem essa faixa etária — infelizmente, esta não é uma carreira segura. Porém, aqueles que sobrevivem até essa idade respeitável tornam-se uma fonte de sabedoria inestimável para as novas gerações. E, em casos extremos, podem partir em missões, para mostrar aos mais novos como se lidava com o Outro Lado em épocas antigas...

- **Decrepitude.** Quando recebe a habilidade Aumento de Atributo, você não pode aumentar Agilidade, Força ou Vigor. Infelizmente, seu auge físico já ficou para trás.
- **NEX +10%.** Você começa com NEX +10%.
- **Peso da Idade.** Você precisa escolher três desvantagens de idade.

O Peso da Idade

As faixa etárias adulto, maduro e idoso obrigam o jogador a escolher, respectivamente, uma, duas ou três desvantagens de idade. A seguir está a lista de desvantagens e seus efeitos. Como a velhice não atinge todas as pessoas da mesma forma, esta mecânica representa melhor os efeitos do envelhecimento do que modificadores estáticos.

Caso seu personagem torne-se adulto, maduro ou idoso ao longo do jogo, precisará escolher uma desvantagem de idade por faixa etária.

Catarata. Seus olhos já não são os mesmos. Você sofre –5 em testes de Percepção e Pontaria.

Definhamento. A idade roubou seu peso, deixando-o um fiapo do que era antes. Você sofre –5 em testes de Fortitude e de manobras de combate.

"Devagar, Jovem!". Você já não anda no mesmo ritmo que antes. Seu deslocamento é reduzido em –3m e você não pode fazer investidas.

Distraído. Você já não é mais tão atento quanto outrora. Você fica surpreendido na primeira rodada de qualquer cena de ação e perde seu primeiro turno em qualquer cena de investigação.

Frágil. Sua vitalidade se foi. Você perde 2 PV por NEX.

Gota. Sempre que faz um teste de Agilidade ou baseado em Agilidade, ou escolhe a ação esquiva, você sofre 1d6 pontos de dano.

Juntas Duras. Suas articulações doem. Você sofre –5 em testes de Acrobacia e Reflexos.

Melancólico. Para você, o mundo já não tem mais cor, e você tem menos vontade de realizar façanhas. Você perde 1 PE por NEX.

"No Meu Tempo". Você se prende a visões idealizadas de um passado que nunca ocorreu, e se torna presa fácil para manipulação. Você sofre –5 em testes de Intuição e Vontade.

Pulmão Ruim. Seu fôlego é uma fração do que era antes. Sempre que faz um teste de Força ou baseado em Força, você sofre 1d6 pontos de dano. Além disso, você não consegue prender a respiração por um número de rodadas igual a seu Vigor (assim, quando precisa prender a respiração, deve fazer testes de Fortitude a partir da primeira rodada) e sempre que faz uma investida, fica fatigado até o fim da cena.

Rabugento. Você é duro de aguentar. Você sofre –5 em testes de Presença e de perícias baseadas em Presença, com exceção de Intimidação.

Recurvado. A idade dobrou suas costas, deixando-o mais baixo. Você é considerado Pequeno (veja a habilidade "Tampinha", de crianças), mas não recebe o bônus de Furtividade.

Sono Ruim. Você acorda várias vezes no meio da noite. Sua condição de descanso (veja a página 93) é

sempre uma categoria pior. Por exemplo, condições normais para você contam como condições ruins. Se a condição de descanso já é ruim, você não recupera nenhum ponto de vida ou de esforço.

Teimoso. Você faz as coisas sempre do seu jeito. Você não pode receber nem fornecer bônus por ajuda.

Tosse. Em cenas de ação e investigação, role 1d6 no início de cada rodada. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e perde seu turno. Em cenas de interpretação, role 1d6 sempre que fizer um teste de perícia baseada em Presença. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e sofre –5 no teste.

CONTAGEM DE MUNIÇÃO

A regra de munição, explicada na página 59, foi desenvolvida para simular ação cinematográfica e para agilizar o jogo, evitando que jogadores gastem tempo contando cada bala disparada. Se o seu grupo preferir uma abordagem mais realista — e não se importar com um pouco de "contabilidade" — pode usar contagem de munição concreta, e não abstrata. Para isso, aplique as seguintes mudanças.

- Cada pacote de munição contém munição para 20 ataques. Isso inclui balas curtas, balas longas, cartuchos, combustível e flechas (foguetes continuam servindo para apenas 1 ataque).
- Armas de fogo possuem uma característica adicional, *capacidade de armazenamento*, que define quantos ataques a arma pode fazer antes de ser recarregada (uma ação de movimento).

  Pistola: 12 balas.

  Revólver: 6 balas.

  Fuzil de Caça: 4 balas.

  Submetralhadora: 20 balas.

  Espingarda: 6 balas.

  Fuzil de Assalto: 30 balas*.

  Fuzil de Precisão: 1 bala.

  Metralhadora: 50 balas*.

  **Você precisa ter mais de um pacote de munição para encher sua capacidade de armazenamento.*
- Um ataque de rajada gasta 10 balas. Para compensar, nesta regra opcional uma rajada causa +2 dados de dano, em vez de apenas +1.

Por exemplo: Mauro parte para uma missão carregando um revólver e dois pacotes de balas leves. Ele possui munição para 40 ataques. Além disso, a cada 6 ataques precisa gastar uma ação de movimento para recarregar seu revólver.

LESÕES

Esta regra opcional adiciona uma chance de terem consequências graves — assim como na vida real. Ela deve ser usada se o grupo quiser um jogo mais cruel, no qual os jogadores pensem duas vezes antes de iniciar um combate.

Se esta regra estiver sendo usada, sempre que você iniciar um turno morrendo pela segunda vez na mesma cena (não necessariamente consecutiva), deve fazer um teste de Vigor (DT 10). Se falhar, sofre uma *lesão*, um ferimento terrível. Você perde 1 ponto em um atributo permanentemente. Para determinar o atributo, role 1d6, sendo 1 = Agilidade, 2 = Força, 3 = Intelecto, 4 = Presença e 5 = Vigor. Em uma rolagem 6, você *não* perde um ponto de atributo.

INSPIRAÇÃO RESOLUTA

Com esta regra, quando um personagem morre, seu jogador pode rolar 1d10 no início de cada rodada até o final da cena e fornecer o bônus rolado para outro personagem a sua escolha. Afinal, a morte pode ser um evento traumático, mas também pode ser a inspiração que faltava para que os agentes encontrassem forças para derrotar um inimigo paranormal!

O objetivo desta regra é permitir que um jogador cujo personagem tenha morrido continue jogando de alguma forma durante a cena de sua morte.

1-2) Chamas da Vingança. Até final da cena, o personagem escolhido recebe +5 em testes de ataque contra o ser que causou a sua morte.

3-4) Força do Ódio. O fim chega para todos, mas será você que trará o fim premeditado daquele jurado de ódio. O personagem escolhido recebe +2 em For até o final da cena e, no seu próximo turno, pode realizar uma ação padrão adicional.

5-6) Mente em Luto. Sua mente se torna um vazio, tentando processar a perda. O personagem escolhido recebe resistência mental 10 até o final da cena.

7-8) Resoluto. O personagem escolhido recupera 4d8+4 PV e 2d6 PE.

9-10) Loucura Selvagem. O trauma causa um surto de adrenalida. Qualquer efeito de paralisia que estivesse afetando o personagem escolhido se encerra automaticamente e, no seu próximo turno, ele pode realizar uma ação padrão adicional.

LOUCURA NÃO LETAL

Com esta regra, um personagem insano continua sob controle do jogador, mas sofre um dos efeitos da tabela ao lado. Todos os efeitos são severos e irreversíveis — a insanidade continua sendo o "fim da linha". Porém, o jogador consegue continuar jogando (pelo menos por um tempo) e, mais importante, tem a chance de fazer um último ato heroico antes de sucumbir à loucura. Role 1d6 na tabela ao lado para determinar o efeito de insanidade.

1d6	Efeito de Insanidade
1	A culpa é toda sua
2	Euforia catatônica
3	Alucinações
4	Loucura homicida
5	Amnésia total
6	Descontrole alucinado

Efeitos de Insanidade

A Culpa É Toda Sua. Você passa a odiar um membro do grupo. O mestre escolhe quem será o alvo do ódio considerando as interações entre os personagens (ou rola um dado para escolher aleatoriamente). No início de cada cena, você deve rolar um dado qualquer. Em um resultado ímpar, deve atacar o alvo de seu ódio, parando apenas se conseguir matá-lo (nesse caso, passa a odiar outro membro do grupo) ou se for morto. Caso haja outros inimigos, você pode atacá-los apenas se eles estiverem mais perto do que o alvo de seu ódio.

Euforia Catatônica. Você fica extremamente agitado e empolgado. Seu limite de PE por turno dobra, mas você não consegue recuperar PE de nenhuma forma e, no início de cada cena, perde 1d10 PE. Quando seus pontos de esforço chegarem a 0, você entrará em um estado de catatonia irreversível (em termos de jogo, adquire a condição atordoado com duração permanente).

Alucinações. Você começa a ver e ouvir coisas que não existem. No início de cada cena, deve fazer um teste de Vontade (DT 20 +5 por teste já realizado). Se falhar, terá uma alucinação e gastará seu primeiro turno interagindo com a alucinação até perceber que ela não é real. A natureza exata da alucinação fica a critério do mestre, mas pode ser um amigo ou inimigo já morto, algo que você adora ou odeia (um banquete de sua comida favorita, uma infestação de insetos) ou qualquer outra coisa. Se você falhar no teste por 5 ou mais, será dominado pelas alucinações e entrará em um estado de catatonia irreversível (como no efeito euforia catatônica).

Loucura Homicida. Você se torna um psicopata ensandecido. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas, no início de cada cena, deve fazer um teste de Vontade (DT 20 +5 por teste já realizado). Se falhar, atacará quaisquer seres que estiver vendo, mesmo que sejam aliados. Você irá parar apenas se matar todos os seres que estiver vendo ou se for morto — jamais irá fugir, se render ou aceitar rendição.

Amnésia Total. Você perde toda a sua memória. Não sabe mais quem é e não reconhece ninguém. Em termos de jogo, perde todos os seus poderes de classe e, para cada proficiência e perícia, deve rolar um dado qualquer. Em um resultado ímpar, perde a proficiência ou perícia em questão.

Descontrole Alucinado. No início de cada cena (ou de cada rodada em uma cena de ação ou investigação) você deve rolar um dado qualquer. Em um resultado ímpar, deve gastar seu turno inteiro usando seus ataques ou habilidades com maior potencial de dano em si mesmo.

Curando a Insanidade

Por padrão, a insanidade é irreversível. Um personagem insano acabará tendo que ser morto ou preso, ou ficará preso dentro de seus próprios pensamentos. De acordo com o mestre, pode ser possível curar essa condição, mas isso deve exigir meses de terapia (em termos de jogo, o jogador deverá usar outro personagem durante algumas sessões) ou uma missão na busca de um "antídoto" para a insanidade, como um ritual ou item amaldiçoado capaz de curar a loucura.

CAPÍTULO 7
AMEAÇAS

De cultistas iniciantes até criaturas do Outro Lado, dotadas de poderes inimagináveis, enfrentar o paranormal implica confrontar uma variedade de oponentes. Desafios que todos os agentes, mais cedo ou mais tarde, precisarão encarar.

Este capítulo explica como construir as ameaças de uma missão — os antagonistas que o grupo poderá enfrentar —, além de trazer ameaças prontas para o mestre usar.

CONSTRUINDO COMBATES

Em **ORDEM PARANORMAL RPG** combates não são os únicos desafios que um grupo de agentes enfrentará. Entretanto, mesmo que muitos casos possam ser resolvidos sem a necessidade de confronto físico, eventualmente oponentes mundanos ou criaturas paranormais se colocarão no caminho dos agentes. Para construir um combate equilibrado — nem tão fácil a ponto de ser chato, nem tão difícil a ponto de o grupo não ter chance — você deve considerar o valor de desafio (VD) dos inimigos.

Para determinar se um combate é equilibrado, some o VD de todas as ameaças do combate e compare o resultado com a soma do NEX de todos os personagens do grupo. Se for equivalente, o combate será *equilibrado*. Se for próximo da metade do NEX do grupo, o combate será *fácil*. Se o VD for próximo de uma vez e meia do NEX do grupo, o combate será *difícil*. Evite combates cujo VD seja menos da metade ou mais de uma vez e meia o NEX do grupo, pois provavelmente serão muito fáceis ou muito difíceis.

> *Exemplo:* ***para um grupo de 4 personagens de NEX 10%, uma ameaça de VD 40 é equilibrada, uma ameaça de VD 20 é fácil e uma ameaça de VD 60 é difícil. Uma ameaça de VD 40 pode ser tanto uma criatura de VD 40 quanto duas de VD 20, por exemplo.***

Além do VD, o mestre deve considerar os fatores a seguir na construção de um combate.

AMBIENTE E CIRCUNSTÂNCIAS. Fatores ambientais, como terreno elevado, cobertura e escuridão, podem afetar o resultado de um combate. Inimigos com ataques à distância, por exemplo, serão mais perigosos se estiverem em um local de difícil acesso. Circunstâncias afetando os personagens também podem ser determinantes. Um grupo sem seu equipamento dificilmente conseguirá enfrentar inimigos de seu VD.

EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES. Jogadores veteranos dominam fatores como posicionamento tático e uso de habilidades, e normalmente conseguem enfrentar ameaças como se fossem uma categoria de dificuldade abaixo — ou seja, enfrentam uma ameaça difícil como se fosse equilibrada. Para um combate difícil contra jogadores veteranos, considere usar um VD igual ao dobro do NEX do grupo.

VÁRIOS COMBATES

Embora combates não sejam corriqueiros em **Ordem Paranormal RPG**, é possível que um grupo de agentes seja forçado a se envolver em vários confrontos em um curto espaço de tempo. Tenha em mente que um grupo consegue enfrentar um ou dois combates de seu valor de desafio antes de precisar descansar. Se você quiser uma missão com muitas batalhas, considere incluir alguns encontros de nível fácil. Por outro lado, se quiser uma missão cujo clímax seja uma perigosa batalha, considere um único combate difícil.

O MUNDANO E O PARANORMAL

As ameaças descritas neste capítulo representam os mais diversos tipos de oponentes, desde inimigos "normais", como cultistas, criminosos e animais, até criaturas do Outro Lado. Ao preparar seus combates, lembre-se que o paranormal deve ser especial e misterioso; as criaturas do Outro Lado não são os típicos monstros de RPG que existem apenas para serem derrotados pelos heróis (aqui, este papel é reservado para as ameaças "mundanas").

COMBATENDO O PARANORMAL

As regras para construção de combate descrevem como equilibrar matematicamente um combate. Entretanto, tenha em mente que em **Ordem Paranormal RPG**, nem todos os combates serão equilibrados. Na verdade, na maioria das vezes, confrontos contra criaturas do Outro Lado serão perigosos, mortais e, às vezes, *impossíveis* de vencer. Ao enfrentar uma criatura paranormal, muitas vezes o desafio dos agentes será conter a criatura tempo suficiente para que outra coisa seja feita (como concluir um ritual) ou simplesmente escapar com vida.

FICHAS DE AMEAÇAS

As páginas a seguir trazem as descrições e as fichas das ameaças. Elas estão divididas por temas, começando com criaturas paranormais e terminando com ameaças mundanas (pessoas e animais).

A seguir está a explicação das fichas das ameaças. As estatísticas nas fichas já levam em conta quaisquer modificadores (por tamanho, equipamento...) que o ser possua.

Nome e VD

O nome da ameaça. Ao lado do nome estará o valor de desafio dela.

Descritores & Tamanho

Descritores são palavras que indicam características do ser. Um descritor em si não tem efeito, mas pode determinar como outros efeitos afetam a ameaça (uma habilidade que cause dano adicional a criaturas de Sangue, por exemplo, afetará ameaças com o descritor Sangue). Já o tamanho do ser é medido em categorias, explicadas na página ao lado.

Sentidos

Os bônus de Percepção e Iniciativa da ameaça, e quaisquer habilidades relacionadas a sentidos.

Defesa

A Defesa e os valores de Fortitude, Reflexos e Vontade da ameaça.

Pontos de Vida

Os pontos de vida da ameaça, além de quaisquer resistências a dano e habilidades defensivas.

Atributos

Os valores de Agilidade, Força, Intelecto, Presença e Vigor da ameaça.

Perícias

Os valores das demais perícias da ameaça (além de Iniciativa, Percepção, Fortitude, Reflexos e Vontade, que já apareceram). Caso a ameaça não possua outras perícias, este campo não aparecerá.

Deslocamento

A quantidade de metros que a ameaça consegue percorrer com uma ação de movimento (e, entre parênteses, a quantidade de ❑ quadrados de 1,5m).

Habilidades

Quaisquer habilidades passivas — ou seja, que estão sempre ativas — que a ameaça possui.

Ações

Todos as ações e habilidades ativas que a ameaça pode usar. Antes do nome, haverá a ação necessária para usar o ataque ou habilidade. Nos ataques, um multiplicador após o descritor do tipo de ataque (por exemplo, *Corpo a corpo x2*) indica que a ameaça faz aquele quantidade de ataques por ação (seja por possuir várias armas do mesmo tipo, seja por fazer vários ataques com uma única arma). Exceto se indicado o contrário, ataques de ameaças têm crítico 20/x2.

CATEGORIAS DE TAMANHO

O tamanho de um ser é medido em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Seres Médios não recebem modificadores por tamanho. Seres menores recebem um bônus em Furtividade e uma penalidade em manobras de combate. Para seres maiores, esses bônus e penalidades são invertidos. Como humanos são Médios, personagens normalmente não precisam se preocupar com modificadores de tamanho.

BLOQUEIOS, ESQUIVAS E CONTRA-ATAQUES

Ao contrário de personagens jogadores, ameaças não possuem a opção de executar bloqueios, esquivas e contra-ataques. Em vez disso, suas estatísticas defensivas são calculadas para representar a totalidade de suas habilidades de proteção. Isso é uma simplificação para tornar o jogo mais ágil e permitir que o mestre possa controlar as ameaças de forma fácil.

HABILIDADES DE AMEAÇAS

Esta seção descreve algumas das habilidades mais comuns das ameaças descritas neste capítulo.

Cura Acelerada. No início de seu turno, a ameaça recupera pontos de vida iguais ao seu valor de Cura Acelerada (por exemplo, 5 PV com Cura Acelerada 5). Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a Cura Acelerada não recupera dano daqueles tipos. Por exemplo, uma ameaça com Cura Acelerada 10/químico recupera 10 PV no início do seu turno, a menos que o dano tenha sido causado por dano químico. Cura Acelerada não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento.

Faro. A ameaça tem olfato apurado. Contra inimigos que não possa ver, a ameaça não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.

TABELA 7.1: TAMANHO DE SERES

Categoria de Tamanho	Exemplos	Espaço Ocupado[1]/ Alcance Natural	Modificador de Furtividade / Manobras
Minúsculo	Pombo, rato	1,5m	+5/–5
Pequeno	Cão, criança	1,5m	+2/–2
Médio	Humano adulto	1,5m	0
Grande	Aberração de sangue, cavalo	3m	–2/+2
Enorme	Elefante, titã de sangue	4,5m	–5/+5
Colossal	Aniquilação, baleia	9m	–10/+10

[1]Espaço ocupado pelo ser. "3m", por exemplo, significa que o ser ocupa um espaço de 3m x 3m, ou seja, 2x2 quadrados num mapa.

HABILIDADES DE CRIATURAS

Todas as criaturas paranormais possuem as seguintes habilidades comuns.

Origem Paranormal. Criaturas não possuem Sanidade e são imunes a dano mental, a condições mentais e de medo e a rituais de Medo.

Presença Perturbadora. Olhar para um monstro paranormal é olhar para o Outro Lado, e isso é o suficiente para quebrar mentes mais fracas. Assim que um personagem enxerga uma criatura, deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, sofrerá dano mental. Se passar, sofrerá metade desse dano. A DT do teste, e a quantidade do dano, são descritas na primeira linha da ficha da criatura. Personagens com um determinado valor de NEX, também indicado na linha desta habilidade, são imunes a essa presença perturbadora específica.

Se houver mais de uma criatura na mesma cena, use a Presença Perturbadora da criatura de VD mais alto, com um bônus de +1d6 no dano mental por cada criatura adicional.

Enigma de Medo. Criaturas de Medo geralmente possuem imunidades e resistências muito poderosas, mas que podem ser desativadas se um determinado enigma for resolvido. Os detalhes de cada Enigma do Medo são apresentados na descrição da criatura.

É IMPOSSÍVEL COMANDAR CRIATURAS DO OUTRO LADO.

Imunidade. A ameaça é imune a um tipo de dano ou condição. Uma ameaça imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou paranormal. Uma ameaça imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou paranormal.

Incorpóreo. A ameaça não tem corpo físico. Só pode ser afetada por itens amaldiçoados, rituais ou outras ameaças incorpóreas. Ameaças incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando sua Agilidade para calcular seus ataques.

Percepção às Cegas. A ameaça usa sentidos diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem alcance curto (a menos que especificado o contrário).

Resistência a Dano (RD). A ameaça ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma ameaça com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A resistência pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Assim, uma ameaça com resistência a corte 10 ignora 10 pontos de dano de corte, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD não se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com RD 10/Morte ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer — exceto dano de Morte.

Visão na Penumbra. A ameaça enxerga no escuro (exceto escuridão paranormal) em alcance curto. Ela ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Visão no Escuro. A ameaça enxerga no escuro (exceto escuridão paranormal) em alcance médio. Ela ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Vulnerabilidade. A criatura sofre o dobro de dano do tipo determinado. Por exemplo, se uma ameaça com vulnerabilidade a Energia sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de Energia, sofre 30 pontos de dano em vez disso.

ENIGMAS DE MEDO E INVESTIGAÇÕES

Criaturas de Medo guardam em sua origem um evento misterioso, ligado à sua força e poder. Este mistério, chamado de enigma de medo, adiciona dificuldade e complexidade a estas ameaças, mas permite que agentes preparados anulem algumas de suas habilidades. Embora criaturas do mesmo tipo possam compartilhar um mesmo enigma de medo, os detalhes e a solução do enigma de cada criatura são únicos e próprios daquela criatura individual. Por exemplo, duas mulheres afogadas manifestadas por motivos diferentes podem ter soluções completamente diferentes para seus enigmas de medo.

Um enigma de medo não é apenas uma simples fraqueza mecânica, mas sim uma parte importante da história de cada criatura. O enigma é um elemento narrativo que apresenta as condições para que um grupo de agentes possa derrotar aquela manifestação, e é algo que deve ser investigado e desvendado pelos personagens antes que a criatura seja confrontada. A descrição de cada criatura gerada pelo Medo apresenta, em termos narrativos, a natureza de seu enigma do medo e as consequências de desvendá-lo. Observe que a descrição de alguns enigmas é vaga de propósito e não inclui parâmetros mecânicos. Isso permite que o mestre estabeleça os detalhes de cada enigma, conforme apropriado para sua história e para a trama individual daquela criatura. Assim, ao utilizar uma criatura gerada a partir do Medo, o mestre deve criar com antecedência os detalhes do enigma daquela criatura.

Ao preparar um enigma de medo, comece pela descrição do enigma na apresentação de cada criatura. Alguns enigmas, como o da "mulher afogada", são relativamente simples; os personagens precisam apenas descobrir que a forma de derrotá-la é bloquear todas as saídas de água e fechar o registro hidráulico do local, e então abrir todas as torneiras, forçando a sua manifestação física e a deixando sem lugar para fugir caso esteja próxima de ser derrotada. Obter essa informação pode ser parte da investigação prévia, mas ainda assim os agentes terão que descobrir quantas saídas de água existem no local, e como fechá-las rápido o suficiente. Outros enigmas são mais complexos, e exigirão que os agentes conduzam uma investigação detalhada, antes de possuírem as informações necessárias para derrotar a criatura.

O enigma de medo é uma das características mais interessantes das criaturas geradas pelo Medo, e é uma excelente ferramenta para adicionar mistério, desafio e a necessidade de investigação ao confrontar estas criaturas. Seja criativo ao determinar os detalhes de cada enigma de medo, e não tenha receio de desafiar a capacidade investigativa dos jogadores.

PERCEPÇÃO PARANORMAL

As criaturas paranormais possuem diferentes tipos de percepção, mas em termos de regras usaremos termos comuns, como faro, percepção às cegas e visão no escuro. A seguir, colocamos como cada elemento manifesta essas percepções, de modo que você possa incorporar essas características nas descrições das criaturas e de suas ações.

SANGUE

Criaturas de Sangue não possuem visão, mas são extremamente sensíveis à dor e possuem uma apurada percepção tátil. Elas literalmente enxergam através da dor. Isso faz com que sintam pequenas variações em correntes de ar, se orientando através de mudanças sutis.

MORTE

O Lodo atravessa as coisas e o tempo, fazendo com que esteja presente em tudo ao mesmo tempo. Criaturas de Morte conseguem perceber através do Lodo, o que faz com que percebam as coisas através da passagem do tempo. Coisas imunes à passagem do tempo fogem da percepção das criaturas de Morte.

CONHECIMENTO

Aqueles moldados pelo Conhecimento não percebem a Realidade da mesma forma que nós. Essas criaturas conseguem ver através das correntes que constituem a Realidade, usando o Conhecimento como ferramenta para interpretar essas conexões. Isso faz com que consigam ver coisas invisíveis a olho nu.

ENERGIA

Criaturas de Energia são as únicas que precisam de luz para perceber seus arredores. A maioria dessas criaturas possui brilho próprio, o que faz com que consigam perceber seus arredores mesmo no escuro. Ainda assim, caso sua luz própria seja apagada, mesmo que temporariamente, eles estarão com um grande problema, pois não vão conseguir perceber nada à sua volta.

CRIATURAS DE SANGUE

ABERRAÇÃO DE CARNE

Originalmente, a aberração de carne foi um experimento fracassado para juntar dois corpos em um só. A dor agoniante das duas cobaias que se mantiveram conscientes durante todo o processo tormentoso se transformou numa fúria desoladora alimentada pelo Sangue.

ABERRAÇÃO DE CARNE — **SANGUE** — **VD 40**

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 15 • 3d6 mental • **NEX** 30%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** d20+5 — Percepção às cegas
INICIATIVA d20

DEFESA 19 — **FORTITUDE** 3d20+10; **REFLEXOS** d20; **VONTADE** d20

PONTOS DE VIDA 70 | 35 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10
VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS
AGI 1 | FOR 3 | INT 0 | PRE 1 | VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+10 | **DANO** 2d6+6 impacto

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**
Se a aberração de carne acertar um ataque de pancada, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+12). Ela pode manter até dois personagens agarrados por vez.

MOVIMENTO ❖ **ABOCANHAR**
A aberração de carne leva até dois personagens agarrados para dentro de sua boca central, que são abocanhados e continuam agarrados. Quando é abocanhado, e no início de cada turno da aberração em que continuar agarrado desta forma, o personagem sofre 3d6 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 15 reduz à metade). Qualquer personagem adjacente a aberração de carne pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (DT 20) para tentar tirar outro personagem de dentro da boca.

Aberração de carne

Os corpos tomaram uma aparência deformada, inchada e irreconhecível, com a pele completamente vermelha, seus olhos comidos, suas quatro pernas e quatro braços se movimentando com agressividade buscando agarrar tudo ao seu redor e uma enorme abertura se assemelhando a uma boca circular com incontáveis dentes se abrindo no ponto onde seus estômagos estavam costurados.

A aberração de carne pode chegar a até dois metros e vinte de altura e é extremamente pesada. Dificilmente um alvo que for agarrado por seus braços enormes e abocanhado pela ruptura sairá inteiro para contar a história.

ANIQUILAÇÃO

A maior criatura já registrada na história da Realidade. Apenas relatos de civilizações distantes foram encontrados como evidência desse ser que só pode ser descrito como um apocalipse paranormal.

Uma aberração incomparável, uma monstruosidade de tamanho descomunal, com mais de dez metros de altura, esse ser é conhecido por diversos nomes, como *"A Besta do Apocalipse"*, *"O Dragão do Inferno"* e *"A Aniquilação"*.

Não se tem informação de qual seria o acontecimento ou ritual aterrorizador capaz de invocar esse ser medonho, apenas registros históricos longínquos das ruínas devoradas que restaram da passagem dessa criatura.

Seus enormes braços contém braços menores que se desviam dele, e esses mesmos braços contém mais inúmeros braços que brotam de todo o seu comprimento, se movendo de forma irregular, tentando agarrar qualquer coisa que passe perto da criatura. Ao redor de toda sua forma surgem espinhos alongados, especialmente dos enormes tentáculos que se entrelaçam na parte inferior do corpo, e no centro de seu corpo é possível enxergar uma enorme bocarra com dentes longos e afiados do tamanho de pessoas adultas.

As enormes asas são incapazes de erguer o seu corpo colossal, mas ao se agitarem causam um som ensurdecedor que pode ser escutado a quilômetros de distância, anunciando a sua chegada.

Não existem registros de alguém que tenha sido capaz de matar ou dissipar a Aniquilação, e lendas perdidas no tempo regurgitam a possibilidade de que ela nunca tenha sido de fato derrotada, e está apenas dormente escondida em algum lugar da Realidade, aguardando pelo seu despertar.

± ANIQUILAÇÃO
SANGUE

VD 380

MEDO • CRIATURA • COLOSSAL

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 45 • 9d8 mental

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 4d20+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+20

DEFESA 58
FORTITUDE 5d20+30
REFLEXOS 4d20+25
VONTADE 4d20+20

PONTOS DE VIDA 1200 | 600 machucado
RESISTÊNCIAS Dano 50
VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	5	3	4	5

PERÍCIAS ATLETISMO 5d20+20

DESLOCAMENTO 15m | 10❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRAS *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+40 | **DANO** 4d10+30 Sangue

TENTÁCULOS ESPINHENTOS *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+40 | **DANO** 2d12+30 Sangue

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
DISPARO DE ESPINHOS *Distância x3* ☼ *MÉDIO*
TESTE 4d20+40 | **DANO** 2d10+20 Sangue

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**
Se a Aniquilação acertar um ataque de tentáculos espinhentos, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 5d20+50). Ela pode manter até quatro personagens agarrados por vez.

REAÇÃO ❖ **INSTINTO ANIQUILADOR**
Sempre que um personagem em alcance curto da Aniquilação se movimenta mais do que 3m, a Aniquilação realiza um ataque de tentáculos espinhentos contra o personagem.

LIVRE ❖ **APERTAR E DESTRUIR**
No início do seu turno, a Aniquilação aperta os personagens agarrados com seus tentáculos, causando 40 pontos de dano de Sangue.

MOVIMENTO ❖ **BATER AS ASAS**
A Aniquilação bate suas asas, criando um som ensurdecedor. Cada personagem em alcance longo sofre 8d6 pontos de dano Mental, é empurrado 6m para longe da Aniquilação e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 40 reduz o dano à metade e evita os efeitos).

MOVIMENTO ❖ **ESTRANGULAMENTO FINAL**
A Aniquilação se desloca 15m enquanto seus inúmeros braços agarram e estrangulam personagens no caminho. Cada personagem que ficar adjacente a Aniquilação durante esse deslocamento fica agarrado e asfixiado (Reflexos DT 30 evita). Um personagem agarrado pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Reflexos (DT 30).

COMPLETA ❖ **TEMPESTADE DE ESPINHOS**
A Aniquilação lança todos os seus espinhos. Todos os personagens em alcance médio sofrem 20d6+20 pontos de dano de Sangue (Reflexos DT 40 reduz à metade). A Aniquilação só pode usar esta habilidade uma vez por cena e, quando a usa, perde seu disparo de espinhos até o fim da cena.

ENIGMA DE MEDO
O Enigma de Medo da Aniquilação é desconhecido. Quando ele for resolvido, a Aniquilação perderá sua resistência a dano e sua habilidade Tempestade de Espinhos.

CARENTE

A criatura mais famosa do escritor de terror Daniel Hartmann, o carente é uma manifestação paranormal originada de uma história de terror que se tornou popular no mundo todo. É uma criatura nascida da inveja de um ser que nunca sentiu amor e, por isso, busca devorar os órgãos de pessoas que já foram mães para consumir o amor que nunca recebeu.

Apesar de brutal, um carente não tem a habilidade de abrir portas sozinho. Por causa disso, para enganar seus alvos, o carente originalmente toma a forma de uma pequena criança com lacerações em todo o seu rosto vazio, uma coluna entortada e uma camiseta azul com uma estampa infantil, mimicando o som de um menino ou menina doce e perdida batendo em portas buscando por sua mãe.

Porém, quando alguém comete o grave erro de atender ao chamado e abrir a porta, de dentro do seu rosto rasteja uma criatura bizarra, grotesca e enorme, com mais de três metros de altura, uma pele gosmenta,

± CARENTE
SANGUE

VD 300

MORTE ◆ CRIATURA ◆ GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 ◆ 7d8 mental ◆ NEX 90%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+15

DEFESA 40
FORTITUDE 4d20+25
REFLEXOS 4d20+25
VONTADE 3d20+15

PONTOS DE VIDA 700 | 350 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20
VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS
AGI 4 FOR 4 INT 2 PRE 3 VIG 4

PERÍCIAS ATLETISMO 4d20+20
ENGANAÇÃO 3d20+15

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

CARÊNCIA
Qualquer ser que já esteve envolvido na gestação de outro ser recebe +d20 em ataques contra o carente, porém o carente também recebe +d20 em ataques contra esse ser.

REGENERAÇÃO DE SANGUE
O carente possui Cura Acelerada 20. Se o carente ficar inconsciente ou sofrer dano de Energia, esta habilidade deixa de funcionar até o fim da cena.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRAS DE SANGUE *Corpo a corpo x2*
TESTE 4d20+35 | **DANO** 2d8+20 Sangue

FERRÃO DE SANGUE *Corpo a corpo*
TESTE 4d20+35 | **DANO** 2d12+20 Sangue

TENTÁCULO *Corpo a corpo*
TESTE 4d20+35 | **DANO** 2d8+20 Sangue

MOVIMENTO ❖ **FORMA INFANTIL**
O carente se contorce de volta para o corpo da pequena criança para passar em espaços pequenos, se retraindo e expandindo quando achar necessário. Além disso, o carente não consegue abrir a primeira porta para entrar em um lugar. Uma vez que essa porta é aberta e ele deixa de estar na forma infantil, pode ignorar essa restrição.

REAÇÃO ❖ **RASTEIRA DE TENTÁCULO**
Uma vez por rodada, quando fica adjacente a dois ou mais seres, o carente faz um ataque de tentáculo contra um deles. Se o carente acertar o ataque, a vítima fica caída e é empurrada 6m para longe dele.

LIVRE ❖ **SUGADA MORTAL**
Usando seu ferrão, o carente consegue sugar fluidos e apodrecer os órgãos internos. Um ser atingido pelo ferrão de sangue fica debilitado e enjoado até o fim da cena (Fortitude DT 35 evita).

MOVIMENTO ❖ **VOCÊ É MINHA MAMÃE?**
O carente usa a parte que simula o corpo de uma criança para abraçar um ser adjacente, que fica paralisado até ser solto (Reflexos DT 25 evita). O carente pode manter o abraço indefinidamente, mas será forçado a soltar o alvo se sofrer dano de Energia.

garras pontudas e curvadas. É uma forma que se assemelha a um inseto monstruoso enorme, com um grande ferrão saindo de um rosto demoníaco. No topo, como uma espécie de isca, o corpo da criança fica pendurado, conectado a um tipo de tentáculo com garras.

Lembre-se, se você ouvir uma criança batendo à porta chamando pela sua mãe, **NÃO ABRA A PORTA**. Pois depois que a entrada do carente for permitida em um ambiente pela primeira vez, nada mais poderá impedi-lo de devorar aquilo de que carece.

Carente

DAMA DE SANGUE
SANGUE

VD 60

MEDO • **MORTE** • CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 3d6 mental • **NEX** 35%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d20

DEFESA **20** | **FORTITUDE** 2d20+10
REFLEXOS 2d20+5
VONTADE 2d20

PONTOS DE VIDA **105** | 52 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20
VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
2	3	1	2	2

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

CONSUMIR

Quando invocada, a dama de Sangue não possui as habilidades da coluna ao lado. Sempre que consome um corpo, recebe uma das habilidades, na ordem da ficha (ou seja, ganha primeiro Arremessar, depois Chuva de Ácido e assim por diante). Para consumir um corpo, a dama de Sangue precisa estar adjacente ao cadáver e gastar uma ação padrão. No começo de seu turno, se não tiver consumido sete corpos, a dama de Sangue irá utilizar suas ações para se deslocar na direção de um corpo e consumi-lo. Assim que tiver consumido sete corpos, ela pode agir normalmente.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
TENTÁCULO *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+10 | **DANO** 2d6+5 impacto

ENIGMA DE MEDO

A dama de sangue é uma criatura poderosa, invocada através de um ritual que envolve o sacrifício de sete pessoas para o desabrochar de sete flores. Porém, cada flor possui uma fraqueza, conforme descrito nas habilidades ao lado.

MOVIMENTO ❖ **ARREMESSAR (Flor Rosa)**
A dama de Sangue ergue um personagem em alcance curto e o arremessa a um ponto a sua escolha também em alcance curto. O personagem sofre 2d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Reflexos DT 15 evita todo o efeito). *A flor rosa murcha se a dama de Sangue entrar em contato com fertilizante. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer –d20 em Luta.*

MOVIMENTO ❖ **CHUVA DE ÁCIDO (Flor Vermelha)**
A dama espirra ácido que derrete carne e corrói metal. Todos os personagens em alcance curto sofrem 4d4 pontos de dano químico (Fortitude DT 15 reduz à metade). *A flor vermelha murcha se a dama de Sangue entrar em contato com agrotóxico. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz suas resistências a dano em 5.*

MOVIMENTO ❖ **ESPINHOS (Flor Amarela)**
A dama dispara espinhos em até três alvos em alcance médio. Cada alvo sofre 2d8 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 15 reduz à metade). *A flor amarela murcha se a dama de Sangue sofrer 10 pontos de dano de fogo de um único efeito. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer –d20 em testes de Reflexos.*

MOVIMENTO ❖ **GRITO DEVASTADOR (Flor Roxa)**
A dama emite um grito agudo que afeta a mente e causa confusão. Todos os personagens em alcance curto ficam confusos (Vontade DT 15 evita). Um personagem que falhe no teste pode repeti-lo no final do seu turno. *A flor roxa murcha se a dama de Sangue entrar em contato com o bulbo de* bravo purpulis*, uma planta roxa que cresce em algumas pedras. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer –d20 em testes de Vontade.*

PADRÃO ❖ **MIASMA FÉTIDO (Flor Azul)**
A dama de Sangue expele um miasma fétido que contamina o ar. Todos os personagens em alcance curto ficam enjoados por 1d4+1 rodadas (Fortitude DT 15 reduz à 1 rodada). *A flor azul murcha se a dama de Sangue sofrer dano de eletricidade ou Energia. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz seu deslocamento em 6m.*

PADRÃO ❖ **PRISÃO DE TENTÁCULOS (Flor Verde)**
A criatura penetra o solo com seus tentáculos e escolhe um personagem em alcance curto. Esse personagem fica agarrado até que os tentáculos sejam destruídos (os tentáculos são acertados automaticamente e tem 20 PV). *A flor verde murcha se for molhada em água corrente. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz sua Defesa em 5.*

MOVIMENTO ❖ **VISÃO MACABRA (Flor Laranja)**
O movimento hipnotizante da flor faz com que o personagem tenha delírios de imagens macabras e perturbadas. Todos os personagens em alcance médio sofrem 1d6 pontos de dano Mental (Vontade DT 15 reduz à metade). *A flor laranja murcha se a dama de Sangue sofrer 10 pontos de dano de corte de um único efeito. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz seus PV totais em 20.*

DAMA DE SANGUE

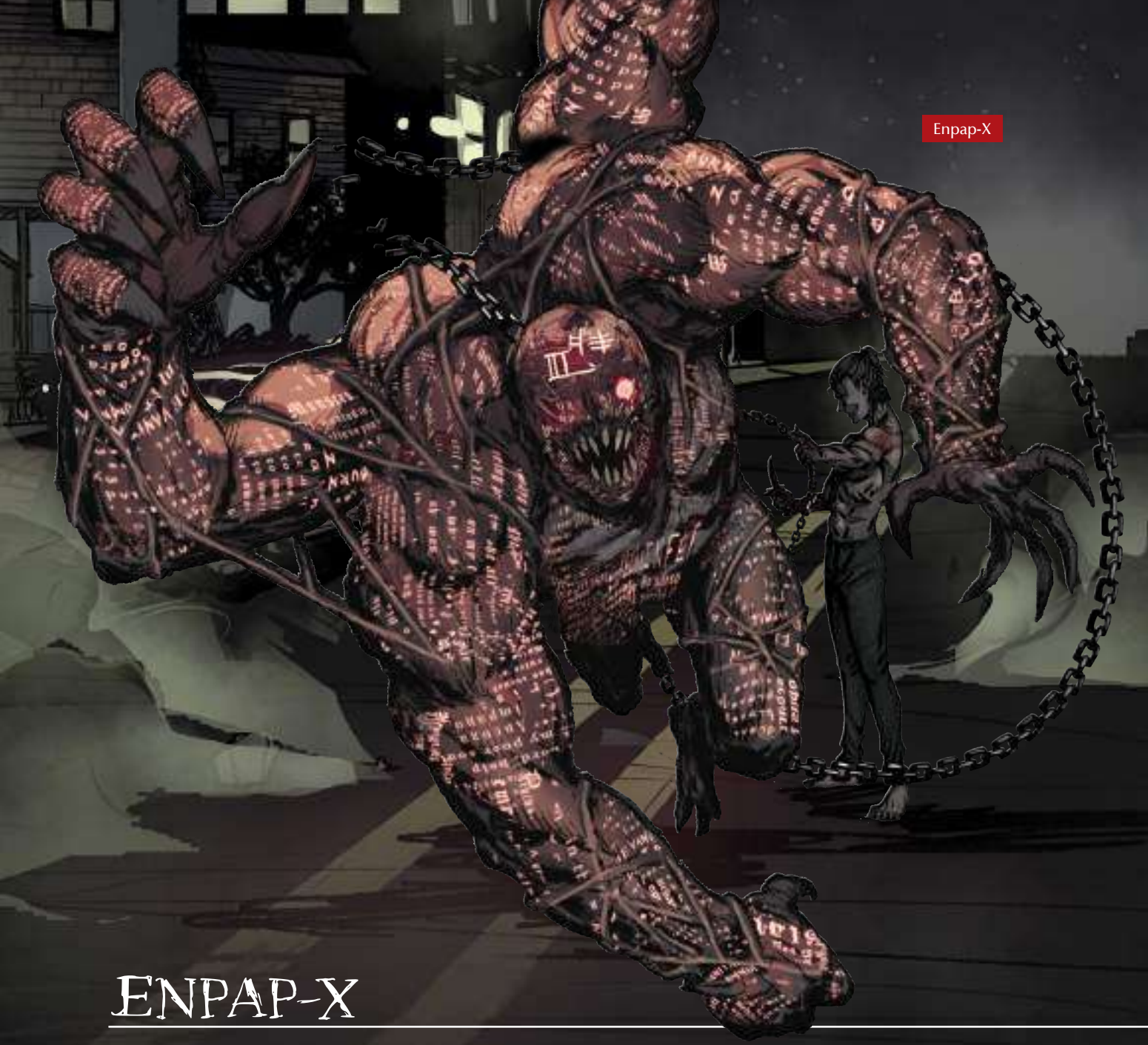
Uma criatura grotesca que nasce a partir de um corpo humano partido no meio, com os órgãos se misturando a plantas para dar origem a sete tentáculos com flores e espinhos, além de outro tentáculo maior, central, com uma grande flor dentada. Uma dama de Sangue é uma criatura nefasta que manifesta diversas habilidades paranormais.

A dama de Sangue é uma criatura de Sangue, mas com elementos de Morte e Medo, criada a partir do culto a uma entidade antiga, por vezes confundida no folclore com um anjo.

É criada a partir da transformação de uma pessoa que teve sementes de orquídea de Sangue alojadas em sua coluna. Esse hospedeiro é sacrificado em um ritual de Sangue, na qual as sementes rapidamente eclodem e consomem a carne da pessoa para que ela se transforme na criatura.

A dama de Sangue está associada ao mito do Serafim Escarlate, que arrebata as almas dos mais jovens primeiro, seguindo o número sete por onde quer que passe. Além disso, o mito se fundiu com um culto a uma "Dama das Flores", uma entidade capaz de fazer orquídeas florescerem.

Dama de Sangue



Enpap-X

ENPAP-X

Originada de uma lenda perdida da antiga Suméria, a aberração "enpap-X" surgiu da dor e tortura de um prisioneiro de guerra que era obrigado a marcar em sua pele os feitos terríveis cometidos pelo seu soberano.

Um enpap-X pode surgir quando uma pessoa é forçada a viver aprisionada, torturada e acorrentada, estando constantemente exposta a brutalidades e manifestações paranormais, mas nunca de fato tendo a libertação de ter sua vida encerrada.

O ódio, a dor e a angústia aos poucos transformam a mente dessa pessoa em uma tormenta enfurecida e enlouquecida, e as marcas registradas em seu corpo preenchem o vazio da sua mente consumida pelo ódio com apenas uma palavra, um nome lembrado pelo Conhecimento do Outro Lado: enpap-X.

Inicialmente agindo de forma controlada, acorrentado pelo seu possuidor, se libertado das suas correntes e ferido, enpap-X se transforma e se expande numa monstruosidade enorme de quatro braços que busca apenas a vingança contra qualquer um em sua frente, o preço de uma eternidade de sofrimento.

ENPAP-X
SANGUE

VD 180

CONHECIMENTO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 25 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d20+10

DEFESA 36
FORTITUDE 3d20+15
REFLEXOS 2d20+15
VONTADE 2d20+10

PONTOS DE VIDA 360 | 180 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 4 INT 1 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

TRANSFORMAÇÃO

O enpap-X começa o combate como um existido comum, usando todas as estatísticas da ficha da página 240. Quando ele é reduzido a 0 PV, porém, em vez de morrer, se transforma: passa a usar a ficha desta página (inclusive gerando o efeito de sua presença perturbadora) e recupera todos os seus PV, ficando com 360 PV.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

SOCÃO *Corpo a corpo x4*
TESTE 4d20+20 | **DANO** 2d10+10 impacto

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

CORRENTES *Distância x3* ☼ *CURTO*
TESTE 2d20+15 | **DANO** 2d8+10 impacto

LIVRE ❖ **ACORRENTAR**

Se o enpap-X acertar um ataque de correntes em um personagem Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo à distância (teste 2d20+17). No começo do seu turno, o enpap-X estrangula cada personagem agarrado desta forma, causando 4d6 pontos de dano de impacto. O enpap-X pode manter até dois personagens agarrados simultaneamente.

REAÇÃO ❖ **FORMA DESENCADEADA**

Quando faz um acerto crítico com um socão ou com uma corrente, o enpap-X pode derrubar o alvo ou empurrá-lo 3m na direção oposta.

REAÇÃO ❖ **CRESCER**

Movido pelo Sangue incontrolável, o enpap-X desenvolve força conforme desfere seus golpes. Sempre que acertar um personagem com seu socão, o enpap-X recebe um bônus cumulativo de +1d6 em suas próximas rolagens de dano até o fim do turno. Ou seja, se acertar o primeiro socão, no segundo recebe +1d6 de dano. Se acertar o segundo, no terceiro recebe +2d6. E se acertar o terceiro, no quarto socão recebe +3d6.

MOVIMENTO ❖ **MARCAS DO TERROR**

O enpap-X faz com que as marcas em seu corpo brilhem com uma luz dourada, revelando as atrocidades eternizadas em sua pele. Todos os personagem em alcance curto do enpap-X sofrem 4d6 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade). Um personagem que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade até o final da cena.

KERBEROS

O cão de três cabeças, o demônio do poço, o guardião do portão do inferno. Existem poucos relatos daqueles que encontraram um kerberos dentro da Realidade. Uma besta enorme, com mais de três metros de altura e sete metros de comprimento, seis enormes patas, uma cauda, espinhos e veias saltadas por toda a sua pele vermelha carnosa e gosmenta, e três enormes cabeças com bocas asquerosas e vis, uma diferente da outra.

Um kerberos só pode ser manifestado em um "Inferno" — uma área paranormal tomada pelo Sangue, com a Membrana devastada graças a brutalidades impensáveis. Um kerberos, assim como na lenda grega, é o guardião de uma importante entrada, comumente protegendo a origem da distorção paranormal dessa região. Enfrentar um kerberos diretamente é praticamente suicídio, pois sua bestialidade é devastadora. Porém, kerberos são criaturas ilógicas e não tomam decisões estratégicas, se voltando apenas a proteger um ponto específico.

± KERBEROS — VD 340

SANGUE

CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS — **PERCEPÇÃO** 3d20+20 Percepção às cegas; **INICIATIVA** 4d20+15

DEFESA 46 — **FORTITUDE** 5d20+25; **REFLEXOS** 4d20+20; **VONTADE** 3d20+15

PONTOS DE VIDA 1150 | 575 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	5	0	3	5

PERÍCIAS — **ATLETISMO** 5d20+25

DESLOCAMENTO 18m | 12❑

ATAQUE FLEXÍVEL

O kerberos é movido por sede de Sangue e desejo de matar. Ele pode executar até quatro ataques por rodada, combinando ataques corpo a corpo e à distância. Entretanto, ele nunca pode executar o mesmo ataque mais de três vezes na mesma rodada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MORDIDA *Corpo a corpo*
TESTE 5d20+40 | **DANO** 4d12+30 Sangue

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
DISPARO DE ESPINHOS *Distância ☼ MÉDIO*
TESTE 4d20+35 | **DANO** 4d8+20 Sangue

LIVRE ❖ **DEVORAR**
Uma vez por cena, quando reduz os PV de um personagem a 0 com sua mordida, o kerberos pode devorá-lo, matando-o instantaneamente e recuperando PV iguais à metade dos PV totais da vítima. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (DT 40) para evitar o efeito.

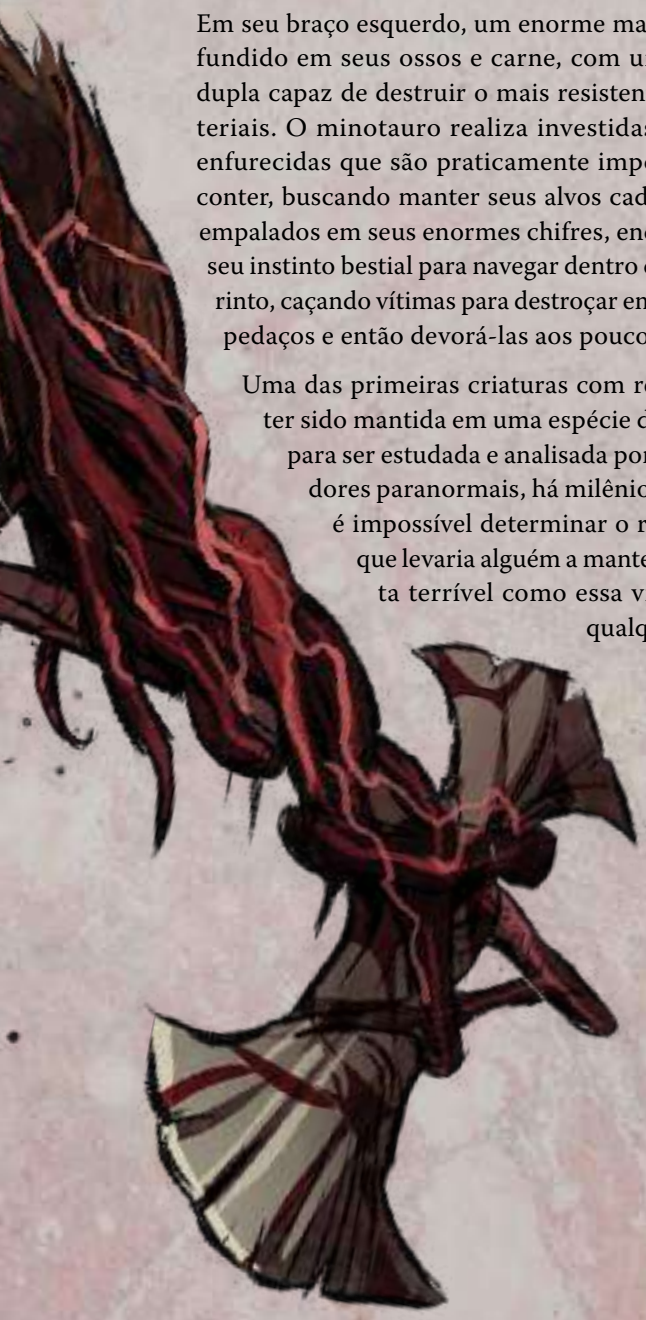
COMPLETA ❖ **DERRUBAR E DEVORAR**
O kerberos usa a manobra derrubar em um personagem a até 3m (teste 5d20+45). Se vencer o teste de manobra, o kerberos desfere três ataques de mordida contra o personagem. O dano destes ataques aumenta para 4d12+40.

MINOTAURO

A forma de um animal enorme, furioso e bípede com mais de três metros, infectado com pústulas nojentas de Sangue e veias pulsantes por um lado inteiro de seu corpo, o minotauro é originário das lendas da mitologia grega sobre um monstro terrível que habita labirintos.

Em seu braço esquerdo, um enorme machado está fundido em seus ossos e carne, com uma lâmina dupla capaz de destruir o mais resistente dos materiais. O minotauro realiza investidas brutais e enfurecidas que são praticamente impossíveis de conter, buscando manter seus alvos cada vez mais empalados em seus enormes chifres, enquanto usa seu instinto bestial para navegar dentro de seu labirinto, caçando vítimas para destroçar em pequenos pedaços e então devorá-las aos poucos.

Uma das primeiras criaturas com registros de ter sido mantida em uma espécie de cativeiro para ser estudada e analisada por investigadores paranormais, há milênios. Até hoje é impossível determinar o real motivo que levaria alguém a manter uma besta terrível como essa vivendo em qualquer lugar.



± MINOTAURO
SANGUE

VD 280

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 • 8d6 mental • NEX 80%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 3d20+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+15

DEFESA **44**
FORTITUDE 5d20+20
REFLEXOS 4d20+15
VONTADE 3d20+10

PONTOS DE VIDA **750** | 375 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20
VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	5	1	3	5

PERÍCIAS **ATLETISMO** 5d20+20

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

CHIFRES *Corpo a corpo*
TESTE 5d20+30 | **DANO** 6d12+20 perfuração

MACHADO *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+32 | **DANO** 4d12+20 corte

LIVRE ❖ **CRAVAR CHIFRES**
Se fizer uma investida com seus chifres e acertar o ataque, o minotauro crava seus chifres no alvo, que fica agarrado. Enquanto mantém um ser agarrado dessa forma o minotauro não pode atacar com seus chifres. Porém, no final de cada turno da vítima no qual ela ainda esteja agarrada pelos chifres, ela sofre 4d12+20 pontos de dano de Sangue.

MULHER AFOGADA

Uma lenda urbana que se popularizou entre crianças graças a uma história usada por pais para evitar desperdício de água, mas que tomou proporções terríveis após um famoso escritor adaptar a lenda em um conto de terror.

Sua invocação está sempre associada a mulheres que morreram em afogamentos brutais e trágicos, de forma acidental ou intencional. Quando presente em um ambiente, a mulher afogada se movimenta em forma de Sangue líquido pelos encanamentos de casas assombradas, podendo ser identificada através da coloração avermelhada no fluido escorrendo das saídas de água.

Mulher Afogada

A mulher afogada também pode atacar em surtos de Sangue, puxando o seu alvo para dentro do encanamento, os afogando e depois devorando lentamente dentro dos canos. Por ser uma criatura de Medo, a mulher afogada exige um processo complexo para ser derrotada.

Para ser invocada completamente em forma física, um processo da investigação da sua origem precisa ser completado, e um ritual envolvendo abrir diversas torneiras ao mesmo tempo precisa ser realizado associado aos elementos da sua manifestação.

ENIGMA DE MEDO

Quando a mulher afogada assombra um local, todas as fontes de água se tornam armadilhas potenciais: torneiras, canos, privadas, chuveiros... Tudo que estiver conectado a um sistema hidráulico será um possível "ponto de invocação" da criatura e, caso um personagem se aproxime de um desses pontos, ela pode se manifestar em forma física de líquido de Sangue, agarrando esse personagem e tentando arrastá-lo para dentro dos canos onde o devorará aos poucos.

Tentar enfrentar a mulher afogada de forma direta é inútil, já que ela consegue se mover livremente por dentro dos encanamentos e se recuperar de seus ferimentos caso seja atacada. A única maneira de derrotá-la é bloquear todas as saídas de água e fechar o registro hidráulico do local, e então abrir todas as torneiras, forçando a sua manifestação física e a deixando sem lugar para fugir caso esteja próxima de ser derrotada.

MULHER AFOGADA
SANGUE

VD 140

ENERGIA • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 25 • 4d8 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+10

DEFESA 28
FORTITUDE 3d20+10
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA 240 | 120 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, Energia, impacto e perfuração 10, Sangue 20
VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS
AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6❑
Forma líquida 36m | 24❑

FORMA DE SANGUE
Por padrão, a mulher afogada é encontrada na forma de líquido de Sangue. Nesta forma, ela possui resistência a balístico, corte, impacto, perfuração e Sangue 20; deslocamento 36m e pode percorrer canos, frestas e orifícios, como qualquer líquido; e recebe as habilidades Afogar em Sangue, Arrancar Sangue e Invadir Órgãos (todas as ações marcadas com o ícone ♦). Ela perde esta habilidade quando é invocada em sua forma física (após seu Enigma de Medo ser desvendado).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MORDIDA *Corpo a corpo*
TESTE 3d20+15 | **DANO** 4d8+8 perfuração
GARRAS *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+15 | **DANO** 4d6+6 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
JATO DE SANGUE *Distância ☼ CURTO*
TESTE 4d20+10 | **DANO** 4d8+8 Sangue

MOVIMENTO ❖ **SUGAR SANGUE**
A mulher afogada devora o corpo de um personagem adjacente que tenha morrido nesta cena, recuperando 40 PV no processo.

Ações da Forma de Sangue

PADRÃO ♦ **AFOGAR EM SANGUE**
A mulher afogada invade os orifícios do nariz e da boca de um personagem em alcance curto, afogando-o com Sangue. O personagem fica asfixiado. No início de cada um de seus turnos, pode fazer um teste de Fortitude (DT 24). Se passar, encerra a condição e faz a mulher afogada ser expelida na forma líquida para um espaço adjacente.

REAÇÃO ♦ **ARRANCAR SANGUE**
Toda vez que a mulher afogada é arrancada de um corpo que ela esteja asfixiando com afogar em Sangue, ela carrega consigo parte do sangue da vítima, causando 6d6 pontos de dano de Sangue e deixando-a fraca.

MOVIMENTO ♦ **INVADIR ÓRGÃOS**
A mulher afogada invade órgãos vitais de um personagem que ela esteja asfixiando com afogar em Sangue. O personagem sofre 6d6 pontos de dano de Sangue e fica enjoado.

"Se deixar a torneira aberta, a mulher afogada desperta."

TITÃ DE SANGUE

A maior versão já encontrada de um zumbi de Sangue, o titã é uma criatura monstruosa com mais de quatro metros de altura. Uma massa corporal de carne e Sangue endurecida e musculosa, com veias saltadas ao redor de todo seu corpo e uma enorme boca com quatro gigantes quelíceras capazes de desfigurar para sempre qualquer alvo, isto se este conseguir sair vivo de um de seus ataques brutais.

Manifestados apenas em locais com a membrana debilitada em que massacres e carnificinas terríveis aconteceram, os titãs de Sangue podem ser formados do aglomerado de vários corpos em apenas um, ou o resultado de uma pessoa de exposição paranormal extremamente elevada sendo devorada pelo Sangue.

Titã de Sangue

TITÃ DE SANGUE

SANGUE

VD 220

CRIATURA • COLOSSAL

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 7d6 mental • NEX 70%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d20+10

DEFESA 35 | **FORTITUDE** 4d20+15
REFLEXOS 2d20+10
VONTADE d20+10

PONTOS DE VIDA **550** | 275 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 5 INT 1 PRE 1 VIG 4

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

SEDE DE SANGUE

Os ataques do titã causam +4d6 pontos de dano de Sangue em personagens que estejam machucados ou sangrando.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA *Corpo a corpo*
TESTE 5d20+25 | **DANO** 4d12+10 perfuração

GARRAS *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+25 | **DANO** 4d8+10 corte

LIVRE ❖ **ESTRAÇALHAR**

Se o titã acertar um ser com sua mordida, ele estraçalha o alvo, que sofre 4d12+10 pontos de dano de perfuração e fica sangrando até final da cena (Reflexos DT 30 reduz o dano à metade e evita a condição).

Zumbi de Sangue

ZUMBI DE SANGUE

Quando cadáveres que morreram de forma muito brutal ou dolorosa são abandonados em uma área, servem como uma passagem para a entidade de Sangue devorá-los e tomar controle de sua forma física.

Sua pele se transforma num material gosmento e vermelho, seus ossos de desfazem se transformando em pura carne, seus olhos são destruídos, os dentes crescem e se tornam pontudos e suas unhas se estendem em grandes e perigosas garras.

O tempo de transformação de um corpo para um zumbi de Sangue é irregular, ele depende do corpo sendo devorado e do ambiente em que a metamorfose acontece. É possível enfrentar um cadáver no meio do processo da metamorfose, o que resulta em um zumbi de Sangue mais frágil do que um corpo tomado por completo.

Zumbis de Sangue são cegos e detectam presenças pela movimentação da corrente de ar. Isso porque sua pele exposta é tão sensível que até os mais sutis movimentos do ar lhe causam dor e revelam a ele a posição de seus alvos.

Essas criaturas se comportam de maneira bestial e agressiva, como feras descontroladas que buscam apenas devorar toda a carne. Sem raciocinar ou pensar estrategicamente em nenhum momento, são movidos apenas por um frenesi obsessivo e brutal.

± ZUMBI DE SANGUE

SANGUE

VD 20

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d6 mental • **NEX** 25%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d20+5

DEFESA **17**
FORTITUDE 2d20+5
REFLEXOS 2d20+5
VONTADE d20+5

PONTOS DE VIDA **45** | 22 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 **FOR** 2 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRAS *Corpo a corpo x2*
TESTE 2d20+5 | **DANO** 1d6+5 corte

ZUMBI DE SANGUE BESTIAL

± ZUMBI DE SANGUE BESTIAL — VD 100

SANGUE

CRIATURA ◆ GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 ◆ 4d6 mental ◆ **NEX** 45%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d20+15

DEFESA 23 | **FORTITUDE** 3d20+10
REFLEXOS 2d20+5
VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA 200 | 100 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 | FOR 3 | INT 0 | PRE 2 | VIG 3

PERÍCIAS **FURTIVIDADE** 2d20+13

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

FURTIVO E LETAL

Quando ataca um personagem desprevenido, o zumbi de Sangue bestial recebe +d20 nos testes de ataque e, se acertar, cada ataque causa dois dados de dano adicional do mesmo tipo.

INSTINTO PREDATÓRIO

O zumbi de Sangue bestial não sofre penalidade em Furtividade por se mover seu deslocamento normal.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA DE SANGUE *Corpo a corpo*
TESTE 3d20+15 | **DANO** 2d10+5 perfuração

GARRAS DE SANGUE *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+15 | **DANO** 2d6+5 corte

Uma versão maior, mais forte e brutal de um zumbi de Sangue, os bestiais costumam ser resultado de um cadáver que foi torturado brutalmente e sentiu dores indescritíveis antes de morrer, ou surgem do corpo de alguém com exposição paranormal elevada que foi devorado por completo pelo Sangue.

Um zumbi de Sangue bestial é pesado — sua massa corporal cresce até atingir o triplo da massa do cadáver do qual se originou. Seu corpo se adapta a uma forma quadrúpede animalesca e o crânio inteiro do cadáver original é partido ao meio a partir do topo da cabeça, se transformando numa enorme bocarra com dentes capazes de decapitar um ser humano em apenas uma mordida.

Ao contrário de sua versão inferior, os bestiais tomam uma atitude mais estratégica em combates. Agem com instintos predatórios, muitas vezes se escondendo e esperando para pegar seus alvos desprevenidos em ataques surpresas.

Zumbi de Sangue Bestial

O DIABO

Você com certeza já ouviu falar desse ser conhecido por inúmeros nomes. *O Príncipe do Ódio*, o *Imperador das Aberrações*, o *Portador do Trono* ou o *Sangue Encarnado*. Aquele que rasga a Realidade com sua presença aterrorizante e devoradora.

O Diabo é uma das manifestações do Outro Lado mais significativas na história da Realidade. Um ser que nunca foi derrotado, nunca foi controlado e nunca foi aprisionado, capaz de invocar e controlar qualquer criatura paranormal irracional associada ao elemento do Sangue dentro da Realidade.

As menções da figura maquiavélica de pele vermelha, chifruda, com um sorriso impetuoso rasgado acompanhado de um olhar macabro estão presentes em incontáveis culturas e lendas ao redor de toda a Realidade.

O Diabo não age de maneira sutil, dispensando a graciosidade e o suspense. Ele não tem problemas em ser invocado em pessoa para lidar com qualquer situação que lhe desperte o interesse, e por isso se tornou a criatura paranormal mais popularmente conhecida em toda a Realidade. Todos já ouviram falar do Diabo, mas apenas alguns tiveram o desprazer e a agonia de conhecê-lo.

Sua presença sempre está associada a personalidades com estados mentais excessivamente transtornados. O Diabo se alimenta dos sentimentos extremos e descontrolados daqueles com quem interage, buscando intensificar ainda mais as emoções experienciadas.

Graças a isso, é comum seguir o caminho de sangue e dor que traçam de volta à origem da maioria dos casos envolvendo o Diabo: um Pacto. O que leva alguém a buscar ajuda do ser mais bestial e abominável conhecido é debatível, mas muitas é arrogância, ódio, paixão ou, principalmente, desespero. O Diabo gosta de abusar daqueles que não se vêem com outras opções, assim como sente prazer em humilhar aqueles que acreditam poder superá-lo.

Aqueles que buscaram sua simpatia mergulharam em uma vida de abstinência e agonia interminável, mas aqueles que decidiram tomá-lo como um inimigo acabaram por sofrer consequências que consideraram piores do que a própria morte. No fim, existe uma regra inegável que se deve seguir impetuosamente com todo seu coração:

VOCÊ NÃO DEVE
SE ENVOLVER COM O DIABO.

± O DIABO

SANGUE

VD 400

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6d20+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 6d20+35

DEFESA 66 | FORTITUDE 6d20+35 | REFLEXOS 6d20+35 | VONTADE 6d20+35

PONTOS DE VIDA 1666 | 833 machucado

IMUNIDADES Condições de atordoamento e paralisia, dano, dano e efeitos de Sangue

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 6 FOR 6 INT 6 PRE 6 VIG 6

DESLOCAMENTO 18m | 12❑

ARDILOSO

O Diabo gosta de fazer pactos e ocasionalmente aparece para pessoas normais. Ele pode escolher não ativar sua Presença Perturbadora quando encontra um personagem.

DECEPAR MÁSCARA

A intensidade dos sentimentos do Diabo é a única coisa capaz de romper a calmaria do Equilíbrio e resolver o Enigma de Medo da Máscara do Desespero.

POTÊNCIA DE SANGUE

O Diabo recupera 50 PV no início de cada um de seus turnos. Além disso, seu modificador para todos os testes de perícia baseados em Força, Vigor ou Presença é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
ARMA SANGRENTA *Corpo a corpo x2*
TESTE 6d20+45, crítico x3 | **DANO** 2d10+50 Sangue

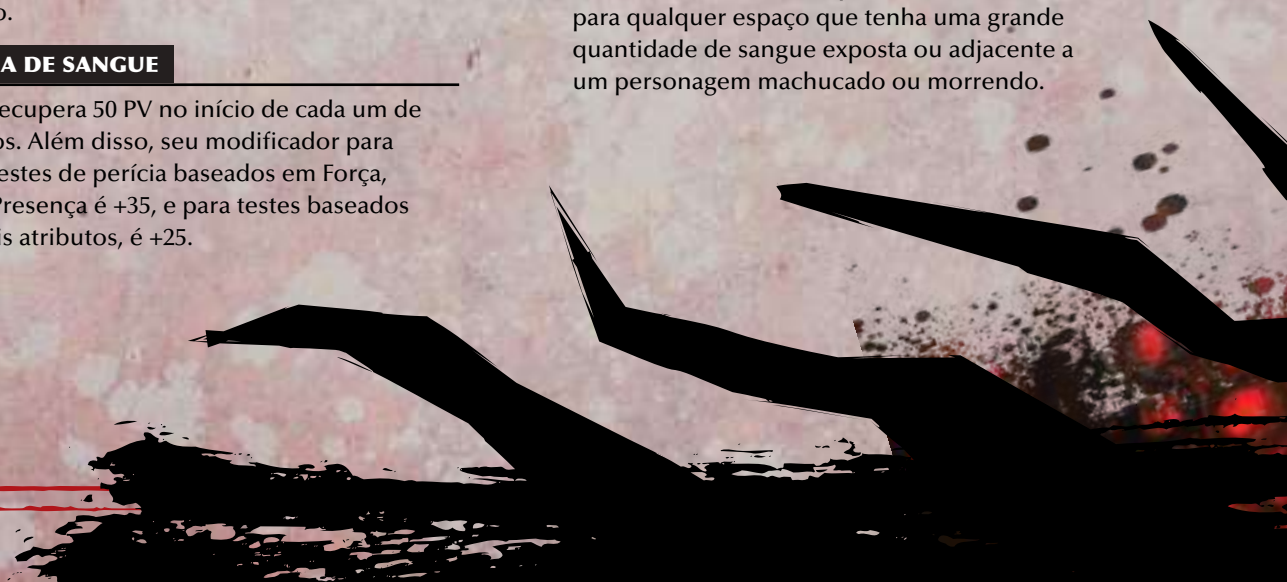
CHIFRE DO DIABO *Corpo a corpo*
TESTE 6d20+45, crítico x3 | **DANO** 2d8+50 Sangue

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
ARMA SANGRENTA *Distância x2 ☼ MÉDIO*
TESTE 6d20+45, crítico x3 | **DANO** 2d10+50 Sangue

LIVRE ❖ **EXPLODIR EM SANGUE**
O Diabo é capaz de controlar o sangue de qualquer ser com o qual ele tenha contato direto. Se ele causar dano em um personagem usando sua arma sangrenta, ou se tocar diretamente em uma ferida de um personagem, ele causa 10d6 pontos de dano de Sangue. O Diabo pode usar esta habilidade duas vezes por turno.

LIVRE ❖ **SANGRAR**
Se o Diabo acertar um ataque com seu chifre, pode escolher soltar o apêndice e deixá-lo preso no personagem. Um personagem com um chifre preso em si sofre vulnerabilidade a Sangue até removê-lo. Fazer isso requer uma ação padrão e causa 8d8 pontos de dano de Sangue. O chifre do Diabo sempre cresce de volta no começo do seu turno.

MOVIMENTO ❖ **TRANSPORTAR PELO SANGUE**
O Diabo pode se movimentar através do Sangue, inclusive daquele que esteja saindo de dentro de um personagem. Com uma ação de movimento, o Diabo pode se deslocar para qualquer espaço que tenha uma grande quantidade de sangue exposta ou adjacente a um personagem machucado ou morrendo.



PADRÃO ❖ **SENHOR DO SANGUE**

Uma vez por cena, o Diabo pode invocar e controlar uma ou mais criaturas de Sangue cujo VD total somado seja até 400. As criaturas aparecem em alcance médio do Diabo e agem a partir da próxima rodada, no turno do Diabo, seguindo a vontade dele.

PADRÃO ❖ **PACTO**

O Diabo oferece ao alvo um pacto de Sangue. Se o pacto for aceito, o Diabo irá cumprir o que foi prometido, normalmente com resoluções distorcidas ao pé da letra. Em troca, o alvo sofre 10d6 pontos de dano mental e, se enlouquecer como resultado, se torna um servo obcecado pelo Diabo para o resto da vida.

COMPLETA ❖ **DESEJOS DE SANGUE**

Todos os personagens em alcance médio do Diabo entram em uma fúria de Sangue e atacam outro personagem em alcance curto a escolha do Diabo (Vontade DT 45 evita). Um personagem afetado por esta habilidade deve usar sua ação com o maior potencial de dano, mas não pode conjurar rituais. Um personagem que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade até final da cena.

ENIGMA DE MEDO

Ninguém sabe como derrotar o Diabo. Registros antigos falam sobre símbolos sagrados que afastariam a Besta, mas nada parece funcionar de verdade. Se existe uma forma de derrotar essa criatura, esse é um segredo muito bem guardado. Sabe-se, entretanto, que a Morte é a entidade opressora do Sangue. Talvez a resposta não esteja no Sangue escarlate, mas sim no Lodo da Morte. Seria uma manifestação de Morte com força equivalente ao Diabo a chave para derrotá-lo?

Quando o Enigma de Medo do Diabo for resolvido ele perde sua imunidade a dano e seus bônus de testes de resistência são reduzidos para +25.

CRIATURAS DE MORTE

Aracnasita

ARACNASITA

A distorção que a exposição paranormal pode causar a uma criatura na Realidade é imensurável e resultados assustadores podem fazer um pequeno aracnídeo se deformar a uma entidade parasitária enorme que se alimenta do tempo de vida humano para desenvolver-se em uma aberração gigantesca.

A aracnasita, também nomeada aranha preta da Morte, é uma entidade originada de uma criatura da Realidade exposta a um símbolo de invocação de Morte, desenvolvendo um comportamento parasitário. Ainda em seu estado minúsculo e não desenvolvido, as aracnasitas almejam surpreender suas vítimas para se agarrar ao seu rosto e as manter desacordadas.

Então, a criatura lentamente absorve o corpo inteiro ainda vivo em uma espécie de casulo enorme na região de seu abdomên. Quanto mais tempo a aracnasita absorve de sua vítima, maior e mais poderosa ela se torna, capaz de se reproduzir de maneira acelerada, gerando inúmeras pequenas cópias de si mesma, com essas sendo incapazes de se reproduzir de forma independente e agindo como invocações associadas diretamente à criatura original.

Mesmo agentes experientes e preparados já foram pegos de surpresa e devorados por essa criatura terrível, por isso, as táticas para enfrentar uma aberração dessas devem ser estratégicas, especialmente em ambientes de desvantagem como florestas.

ARACNASITA
MORTE

VD 80

MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 4d6 mental • **NEX** 40%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** +10 Percepção às cegas
INICIATIVA +10

DEFESA 23 | **FORTITUDE** +5
REFLEXOS +10
VONTADE +5

PONTOS DE VIDA **140** | 70 machucado
IMUNIDADES Dano
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
3	2	1	1	2

PERÍCIAS **FURTIVIDADE** +8

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

PERCEPÇÃO TÁTIL

A aracnasita percebe tudo que está em contato com sua teia. Ela ignora penalidades por visão ou condições de sentidos para objetos e seres em contato com a teia.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MORDIDA *Corpo a corpo*
TESTE +15 | **DANO** 2d10+10 perfuração

LIVRE ❖ **ESTACAR**
Quando causa dano com sua mordida, a aracnasita pode usar seu Lodo da Morte para prender o alvo no lugar. A vítima sofre +1d10 pontos de dano de Morte e fica agarrada. Ela pode se soltar gastando uma ação padrão e um teste de Atletismo (DT 20). Personagens adjacentes podem gastar uma ação padrão para soltá-la com o mesmo teste (ou ajudá-la em seu próprio teste).

REAÇÃO ❖ **DESOVAR ARANHAS**
Uma vez por cena, quando ficar machucada, a aracnasita desova diversas aranhas menores, que se espalham em sua volta gerando efeitos diversos. No início de cada turno da aracnasita após isso, ela executa um dos seguintes efeitos, nesta ordem.

- No primeiro turno, as aranhas se espalham ao redor da aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da criatura sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).
- A partir do segundo turno, as aranhas atacam os personagens ao redor da aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da criatura sofre 2d8 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 15 reduz à metade).
- No terceiro turno, as aranhas menores se espalham ainda mais. Os dois efeitos acima agora afetam personagens que iniciem seu turno em alcance médio da aracnasita.
- A partir do quarto turno, caso um personagem morra em alance médio da aracnasita, será consumido por uma aranha, que irá se transformar em uma nova aracnasita com 70 PV e sem a habilidade Desovar Aranhas.

MOVIMENTO ❖ **DISPARAR TEIA**
A aracnasita dispara uma teia em alcance curto. A teia ocupa uma área quadrada com 3m de lado. Personagens na área ou que entrem nela, ficam agarrados (Reflexos DT 20 evita). A teia é tomada pelo Lodo da Morte, fazendo com que qualquer personagem que inicie seu turno agarrado por ela sofra 2d8+10 pontos de dano de Morte. Um personagem pode escapar da teia causando 15 pontos de dano de corte a ela ou gastando uma ação padrão para rasgá-la (Atletismo DT 20). A teia dura até fim da cena.

ENIGMA DE MEDO

A aracnasita se forma a partir de uma aranha que entra em contato com o Lodo da Morte através de um símbolo poderoso e cresce quando captura um ser humano para parasitar. Por isso, ela continua a manifestar esse Lodo por todo seu corpo e guarda uma grande quantidade em seu abdômen, onde fica a vítima que está sendo parasitada. O Lodo serve como uma proteção paranormal e faz com que seu corpo seja impossível de ser ferido. Ainda assim, existe uma forma de derrotá-la.

O Lodo da Morte em seu corpo procura fugir do fogo e do calor, movimentando-se lentamente para longe da fonte quente. Caso sofra dano de fogo, a aracnasita perde sua imunidade a dano até o início do seu próximo turno.

CARNIÇAL PRETO DA MORTE

Originada de uma tentativa fracassada de dar consciência à entidade da Morte dentro da Realidade, o carniçal preto é uma criatura formada de Lodo entrelaçado a partir de um crânio humano apodrecido.

Os sigilos de Conhecimento no símbolo usado para invocá-lo são o suficiente para que o Lodo tente replicar a estrutura humana, originando uma forma resistente, magra e definida que se assemelha muito à anatomia muscular humana exposta.

É impossível determinar o nível de consciência do carniçal dentro da Realidade, mas a sua postura e comportamento inteligentes despertam mistério. Ele caminha com um ar de superioridade e arrogância, como se aqueles em seu caminho não fizessem juz à sua presença.

Relatos de encontros com um carniçal apontam que a criatura age com estratégia, mas o maior determinante é o símbolo hipnótico cravado em sua cabeça, que parece clamar e distorcer a percepção daqueles que o observam, desviando seus ataques a aliados que nunca teriam coragem de ferir. Porém, o tempo também parece ser um grande fator para o carniçal. Como se a casca que origina a sua forma não pudesse conter a sua manifestação com facilidade, a criatura demonstra se tornar mais irracional com o passar do tempo.

CARNIÇAL PRETO DA MORTE — VD 200

MORTE

CONHECIMENTO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 6d6 mental • NEX 65%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 3d20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+15

DEFESA 38 | **FORTITUDE** 3d20+15
REFLEXOS 4d20+15
VONTADE 3d20+15

PONTOS DE VIDA 400 | 200 machucado

IMUNIDADES Dano balístico

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10, Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	4	3	3	3

PERÍCIAS **ATLETISMO** 4d20+15

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

FÍSICO PARANORMAL

O carniçal possui um porte físico poderoso e pode saltar o dobro do deslocamento normal.

INSTINTO MORTAL

O carniçal age de maneira precisa e quase calculista, mas isso muda quando está machucado (com 200 PV ou menos). Nessa condição, ele usa a Hipnose como ação livre no começo de cada um de seus turnos e pode fazer um ataque adicional de garra da morte se atacar o mesmo alvo com suas duas garras.

CORPO FECHADO

Um ser que use a ação mirar para disparar na cabeça do carniçal ignora sua imunidade a dano balístico.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

GARRA DA MORTE *Corpo a corpo x2*
TESTE 4d20+25 | **DANO** 4d10+20 Morte

REAÇÃO ❖ **PANCADA PODEROSA**

Quando desfere um acerto crítico com sua garra da Morte, o carniçal pode empurrar seu alvo 6m em qualquer direção. Se colidir com um objeto resistente, como uma parede ou um carro, a vítima sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se o objeto for outro ser, ambos sofrem esse dano.

MOVIMENTO ❖ **COMANDO**

O carniçal dá um comando para um ser em alcance curto, que deve obedecer da forma mais eficiente possível (Vontade DT 29 evita). Em termos de regras, isso gera um dos efeitos básicos do ritual *Perturbação* (página 137).

PADRÃO ❖ **HIPNOSE**

O carniçal domina a mente de um ser em alcance curto (Vontade DT 29 evita). A vítima fica sob controle telepático total do carniçal, e fará tudo que ele mandar, exceto tirar sua própria vida — em termos de jogo, fica sob controle do mestre. No final de cada turno do ser hipnotizado, ele pode repetir o teste de Vontade, com um bônus cumulativo de +1 por teste já realizado. Se passar, sai do comando do carniçal. O carniçal pode ter até três seres hipnotizados por vez. Caso o carniçal use essa habilidade em um alvo enlouquecendo, o ser falha automaticamente e fica sob domínio permanente do carniçal (até que o carniçal seja destruído). Um ser nesta condição pode até mesmo tirar a própria vida, se assim for comandado.

COMPLETA ❖ **REANIMAR CORPOS**

Uma vez por cena, o carniçal usa a Morte para fazer com que até 2d4+2 corpos em alcance médio sejam reanimados. Os reanimados agem de maneira violenta e bestial, atacando o ser mais próximo até serem destruídos. Use a ficha do esqueleto de Lodo para esses corpos reanimados.

CEIFADOR ESPIRAL

Você já enxergou o rosto da Morte? Aqueles que viveram experiências de quase morte afirmam ter enxergado a própria vida passando na frente de seus olhos. Mas existem também aqueles que tiveram experiências ainda mais intensas e por um momento visitaram o fim de sua vida, antes de serem trazidos de volta por algum processo de ressuscitação, como massagem cardíaca ou desfibriladores.

ENIGMA DE MEDO

A espiral consome todos, pois é o próprio tempo reverso em si. Não se pode parar a espiral, pois cada corrida para um círculo externo é um caminho mais longo em direção ao fim. É cansar, ao invés de findar. Aqueles que quebram a espiral são aqueles que a transformam em uma linha. Mesmo que infinita, a linha é limitada. Ela é definida por suas beiradas e, portanto, existe escapatória. Transformar a espiral em linha, porém, é uma tarefa misteriosa, que requer esforço e energia quase inimagináveis.

Quando seu Enigma de Medo for resolvido, o Ceifador Espiral perde sua resistência a dano e qualquer área de Terras Desoladas se torna terreno normal no final do seu próximo turno.

Ceifador Espiral

CEIFADOR ESPIRAL
MORTE

VD 380

MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 45 • 9d8 mental

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 5d20+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 5d20+20

DEFESA 58 | **FORTITUDE** 5d20+25
REFLEXOS 5d20+25
VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 999 | 499 machucado
IMUNIDADES Condições de paralisia e lento, efeitos e dano de Morte
RESISTÊNCIAS Dano 50
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS
AGI 5 FOR 5 INT 5 PRE 5 VIG 5

DESLOCAMENTO 15m | 10❑

DECEPAR

Se o Ceifador Espiral faz um acerto crítico com sua foice da Morte, o alvo é reduzido a 25 PV e perde 1 ponto de Força, Agilidade ou Vigor permanentemente (decida aleatoriamente). Caso o alvo tenha 25 PV ou menos, morre de imediato. Toda vez que o Ceifador Espiral mata uma criatura, recebe 50 PV temporários, e seus ataques de foice da Morte causam +1d10 pontos de dano até o final da cena.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FOICE DA MORTE *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+40 | **DANO** 5d10+20 Morte

MOVIMENTO ❖ **TRANSPORTE PELO PÓ**
Enquanto estiver dentro da área criada por sua habilidade Cinzas das Terras Desoladas, o Ceifador poderá usar uma ação de movimento para se transportar para outro espaço dentro dessa área. Quando terminar esse movimento, ele pode fazer um ataque com sua Foice da Morte como ação livre.

COMPLETA ❖ **CONTEMPLAR A ESPIRAL**
O Ceifador Espiral usa sua foice para manifestar a verdadeira espiral da Morte. Todos os seres em alcance médio que consigam vê-lo sofrem 10d10+30 pontos de dano mental (Vontade DT 43 reduz à metade). Um ser que tenha sofrido dano desta habilidade fica imune a ela até final da cena.

COMPLETA ❖ **CINZAS DAS TERRAS DESOLADAS**
O Ceifador Espiral usa seus muitos braços para realizar um rito de invocação. Uma área de alcance longo em volta de si é tomada pelas cinzas das terras desoladas, um local acelerado pelo tempo onde tudo é transformado em pó. Cada ser dentro da área sofre 10d10+20 pontos de dano de Morte e fica enjoado (Fortitude DT 43 reduz o dano à metade e evita a condição). Um ser que termine seu turno dentro dessa área sofre 20 pontos de dano de Morte.

Alguns desses raros casos descrevem lembranças de uma experiência ainda mais intensa. O que no princípio parecia ser uma visão de uma sequência de momentos da sua vida ia aos poucos se distorcendo, espiralizando e se revelando uma silhueta com aspecto cada vez mais definido. E então, se tornava claro. Todos os seus momentos sendo devorados por uma criatura, no fim de tudo. O rosto da Morte: o Ceifador Espiral.

Todos aqueles que presenciaram o rosto se tornaram obcecados com a ideia da imortalidade, desesperados com a possibilidade de encontrar aquele ser outra vez. Registros de civilizações isoladas ao redor do mundo todo foram encontrados relatando a presença de uma manifestação paranormal que se assemelhava às descrições do Ceifador Espiral, mas a grande maioria dessas evidências estavam praticamente desintegradas pelos efeitos da Morte e foram encontradas no meio de amplos "desertos de cinzas" com dunas espiraladas.

A falta de informações e evidências sobre essa criatura remete a apenas uma conclusão: se o Ceifador Espiral se manifesta em um ambiente na Realidade, tudo é levado pela Morte. Ninguém permanece vivo para contar a história, nenhuma estrutura persiste em pé para revelar o passado… Mas as cinzas e o Lodo marcam o legado eterno da Morte.

ENRAIZADO

A Morte se espalha de maneiras misteriosas, mas parece infectar em especial áreas com alta biodiversidade e flora extensiva, como florestas, as corrompendo e consumindo vagarosamente. Nem mesmo cadáveres putrefatos, sepultados há muitos anos, estão livres de se tornarem uma casca infectada pela entidade.

Um enraizado é o resultado de um corpo enterrado próximo à vegetação infestada pela Morte, invadido por raízes grossas e preenchido com o Lodo que movimenta seus membros reforçados pela estrutura bizarra que se forma das raízes entrelaçadas, como um esqueleto de armadura.

Enraizado

ENRAIZADO — VD 120

MORTE

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 4d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 3d20+10

DEFESA 28
FORTITUDE 3d20+10
REFLEXOS 3d20+10
VONTADE d20+5

PONTOS DE VIDA 140 | 70 machucado
RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10, Morte 20
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS
AGI 3 FOR 3 INT 1 PRE 1 VIG 3

PERÍCIAS ATLETISMO 3d20+10

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

IMORTALIDADE

Quando o enraizado morre, se desfaz em uma poça de Lodo, galhos e raízes. Ele retornará após 1d2 rodadas com 70 PV. Se sofrer 20 pontos de dano de fogo ou de Energia somados enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

VENENO PÚTRIDO

A primeira vez que um personagem sofre dano do punho espinhento em uma cena, fica envenenado. No início de cada um de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (DT 23). Se falhar, sofre 4d12 pontos de dano de Morte. Se passar, se cura do veneno.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PUNHO ESPINHENTO *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+15 |
DANO 2d8+8 impacto mais 2d12 Morte

Escutado

ESCUTADO

Originado de alguém que escutou a "Melodia Espiral" – uma música paranormal proibida, capaz de enlouquecer alguém que a ouve inteira – o escutado é um corpo humanoide retorcido e magro. Essa criatura anda de forma quadrúpede e invertida de forma bizarra, com uma cabeça capaz de se desprender do corpo original, deixando um rastro de Lodo vomitado.

Os relatos daqueles que enfrentaram um escutado afirmam que ele aparenta ser imortal e atraído a todo tipo de melodia. Porém, ao escutar a melodia específica que causou sua origem, a proibida "*Spiralem Melodiam*", a criatura fica em um estado extremamente agressivo, buscando a origem da música para destruí-la a todo custo.

O escutado pode ser derrotado se for exposto a uma parte completa da melodia proibida.

ESCUTADO
MORTE

VD 160

ENERGIA • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 25 • 4d8 mental • NEX 55%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+10

DEFESA **29** | **FORTITUDE** 3d20+10
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA **290** | 145 machucado
IMUNIDADES Dano

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	3	1	2	3

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

MULTIPLICAÇÃO MELÓDICA
No início do turno do escutado, se ele estiver ouvindo a melodia de sua criação, manifesta uma cópia sua em um ponto a sua escolha em alcance curto. A cópia possui 145 PV, não tem imunidade a dano e age junto com o escutado original, a partir do próximo turno dele. As cópias também possuem essa habilidade, gerando novas cópias caso aplicável. O escutado e suas cópias tentarão eliminar o ser que estiver tocando a melodia.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MORDIDA *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+20 | **DANO** 3d6+10 perfuração

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
CABEÇA ARREMESSADA
Distância x2 ☼ CURTO
TESTE 4d20+15 | **DANO** 1d10+10 impacto

MOVIMENTO ❖ **VOMITAR LODO**
Uma vez por cena, na primeira rodada após ser manifestada, cada cópia do escutado despeja um jorro de Lodo em um ser em alcance curto. O alvo sofre 4d10+10 pontos de dano de Morte e fica lento até o fim da cena (Reflexos DT 25 reduz o dano à metade e evita condição).

ENIGMA DE MEDO

Tocar a melodia do escutado exige gastar uma ação padrão e passar em um teste de Artes (DT 25) por rodada, ou ligar um aparelho como um rádio ou celular que possua essa música. Enquanto a melodia estiver tocando, o escutado ficará se multiplicando. Porém, se escutar a melodia por 4 rodadas ininterruptas, perde sua imunidade a dano até o fim da cena e pode enfim ser derrotado.

Como o escutado precisa escutar a melodia por 4 rodadas, terá a chance de se multiplicar quatro vezes. Isso significa que, se nenhuma cópia for destruída, no fim da quarta rodada haverá 16 criaturas (o original mais 15 cópias)! Para ter alguma chance de sobrevivência, os agentes devem tentar destruir as cópias enquanto tocam a melodia, para impedir que elas também se multipliquem — e, obviamente, parar de tocar a música assim que as 4 rodadas passarem e o escutado perder sua imunidade a dano.

ESQUELETO DE LODO

ESQUELETO DE LODO VD 20
MORTE

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 14 • 2d4 mental • **NEX** 25%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 20 — Percepção às cegas
INICIATIVA 2(20)

DEFESA 14 | **FORTITUDE** 20
REFLEXOS 2(20)+5
VONTADE 20

PONTOS DE VIDA 40 | 20 machucado
RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 5, Morte 10
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS
AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 1

DESLOCAMENTO 6m | 4❑

IMORTALIDADE
Quando o esqueleto morre, se desfaz em uma poça de Lodo e ossos. Ele retornará após 1d3 rodadas com 20 PV. Se sofrer dano de fogo ou de Energia enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

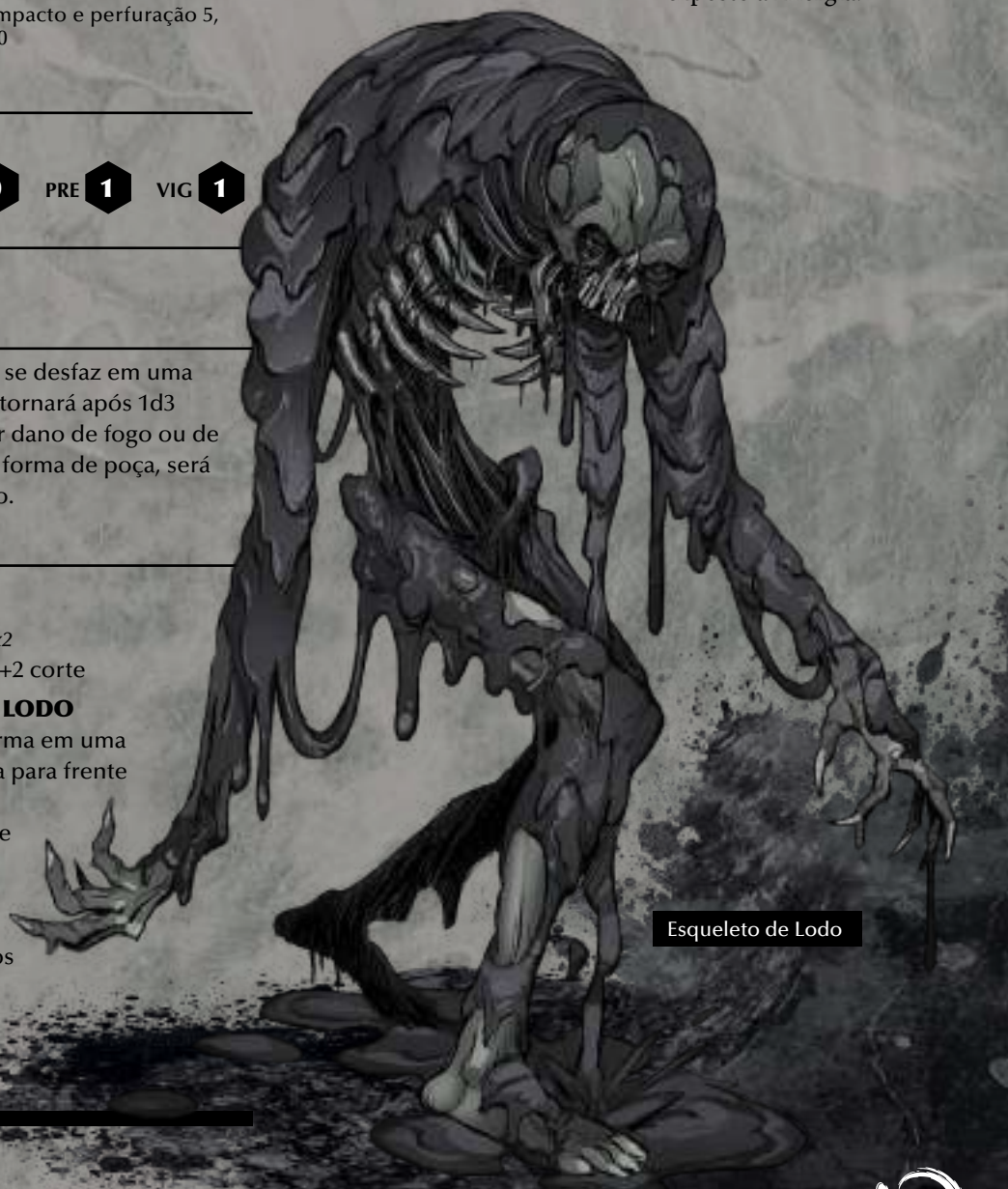
AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRAS *Corpo a corpo x2*
TESTE 2(20)+5 | **DANO** 2d6+2 corte

COMPLETA ❖ **ESPIRAL DE LODO**
O esqueleto se transforma em uma poça de Lodo e se lança para frente como uma espiral perfurante que percorre até 9m em linha reta. Qualquer ser no caminho sofre 2d10 de dano de Morte (Reflexos DT 14 reduz à metade). O esqueleto então se reforma no fim do trajeto.

Um cadáver consumido pela Morte, tomando uma forma completamente esquelética e acinzentada. O Lodo escorre por todos os orifícios de seu corpo, deixando um rastro que parece perseguir a criatura por onde ela passa.

Sons bizarros podem ser escutados de dentro de seu crânio, como palavras sem sentido e rugidos invertidos em uma voz rasgada e rouca. O esqueleto de Lodo parece sempre se regenerar após ser destruído, porém, a regeneração pode ser desacelerada ou até mesmo interrompida se o Lodo for queimado ou exposto a Energia.



Esqueleto de Lodo

Marionete

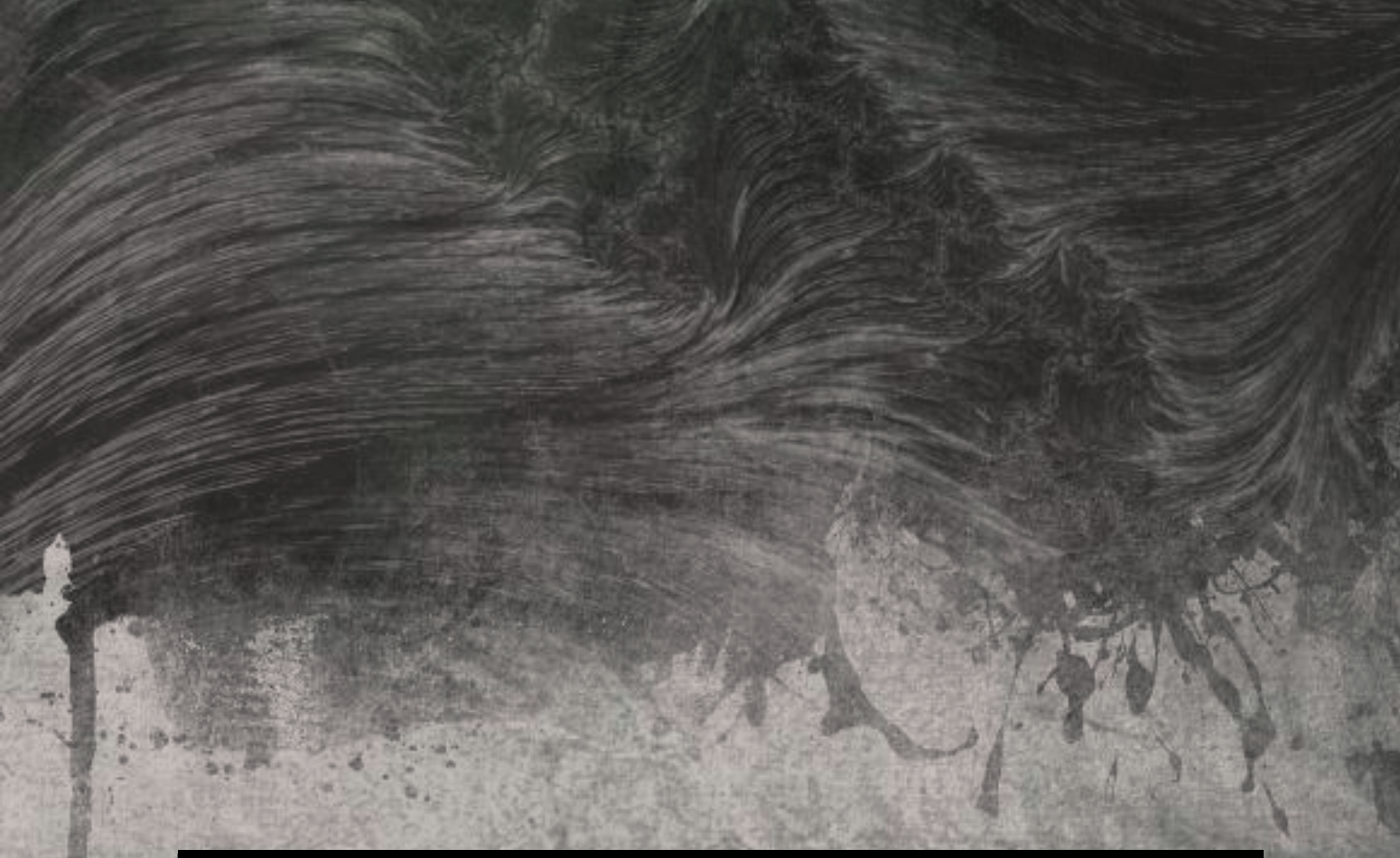
MARIONETE

A tristeza, apatia e negação originadas por um trauma também são capazes de gerar manifestações terríveis dentro da Realidade. A marionete é o resquício de uma memória distorcida por um acontecimento terrível, uma possibilidade roubada, o momento que nunca aconteceu.

Tomando a forma de um esqueleto retorcido preenchido por Lodo, a marionete é o resultado da rejeição do luto, a tentativa desesperada de trazer alguém de volta dos mortos, e com isso, sua aparência varia dependendo do responsável pela sua manifestação.

Porém, algumas constantes sempre são reconhecíveis: no crânio da marionete, um fio força a mandíbula a ficar aberta, com Lodo preto escorrendo de dentro constantemente, e seus braços são erguidos como se pendurados por uma força invisível. No topo, uma enorme lâmina de ossos no formato de foice é amarrada a um dos braços, com a ponta sendo a única parte de seu corpo flutuante que toca o chão.

É sempre possível reconhecer traços familiares daqueles que já se foram ao observar a marionete, e ceder à tentação dessa mentira pode ser a última coisa que você faça. Lembre-se: nada que foi levado pela Morte pode voltar ao que era antes.



MARIONETE
MORTE VD 280

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 • 8d6 mental • NEX 85%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 5d20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 3d20+15

DEFESA **40** | **FORTITUDE** 2d20+10
REFLEXOS 3d20+15
VONTADE 5d20+20

PONTOS DE VIDA **700** | 350 machucado
RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e Morte 20
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS
AGI 3 FOR 5 INT 1 PRE 5 VIG 2

DESLOCAMENTO 6m | 4❑

MOMENTO PASSIVO
Apesar de não ser rápida, a marionete não pode ter seu deslocamento reduzido e ignora qualquer tipo de terreno difícil. Além disso, ela não sofre dano ou efeitos que dependam que ela toque no chão.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FOICE ÓSSEA *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+30 | **DANO** 10d8+10 Morte

REAÇÃO ❖ **REFLEXOS GUIADOS POR CORDA**
Uma vez por rodada, quando um ser se aproxima da marionete o suficiente para ficar adjacente, ela pode fazer um ataque de foice da morte contra esse ser.

COMPLETA ❖ **IRONIA DO DESTINO**
A marionete executa dois ataques com sua foice óssea em um ser adjacente. Se acertar o segundo ataque, ela agarra a vítima com a arma e pode se deslocar 6m carregando-a consigo. Enquanto estiver agarrando um ser, a marionete pode transferir parte de sua dor para ele — sempre que a criatura sofrer dano, se estiver agarrando um ser, o dano é dividido entre ela e o ser que ela estiver agarrando.

MÚMIA XIPÓFAGA

Ninguém sabe quando e como o paranormal se manifestou pela primeira vez na Realidade, mas evidências arqueológicas demonstram registros da presença do Outro Lado há milênios. Mesmo nos tempos do Antigo Egito, o ato de mumificação em busca da imortalidade possuía resultados macabros e indesejados.

A obsessão pela vida eterna que se popularizou através do sepultamento de faraós, mas que secretamente também era exercida por seitas que cultuavam as entidades do Outro Lado, foi responsável pela histeria cultural do pavor à própria Morte, trazendo para a Realidade consequências horrorosas.

O que possivelmente poderia levar pessoas a mumificar os próprios corpos entrelaçados enquanto ainda vivos? A origem da múmia xifópaga é um mistério perturbador, mas o seu comportamento é ainda mais macabro. Aqueles agarrados pela criatura e absorvidos até o fim de sua vida são fundidos ao seu corpo, se tornando mais um dos seres amalgamados nas amarras da eternidade distorcida da Morte.

Múmia Xipófaga

MÚMIA XIPÓFAGA

MORTE

VD 240

CRIATURA ◆ MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 ◆ 6d8 mental ◆ NEX 75%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 3d20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 5d20+15

DEFESA 35 | **FORTITUDE** 4d20+15
REFLEXOS 5d20+15
VONTADE 3d20+10

PONTOS DE VIDA 400 | 200 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10, Morte 20

VULNERABILIDADES Energia, fogo

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 4 INT 2 PRE 3 VIG 4

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

FAIXAS DA PERMANÊNCIA

Uma múmia reduzida a 0 PV não é destruída. Em vez disso, pode continuar agindo até o final do seu próximo turno. Se não terminar seu próximo turno com pelo menos 1 PV, ela morrerá.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRA ENFAIXADA *Corpo a corpo x2*
TESTE 4d20+30 | **DANO** 4d8+30 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
VOMITAR LODO *Distância x2 ☼ CURTO*
TESTE 5d20+25 | **DANO** 3d6+30 Morte mais 3d8 mental

LIVRE ❖ **AGARRADA MUMIFICADORA**
Se a múmia acertar um ataque de garra enfaixada ela pode agarrar o alvo (teste 4d20+30). Enquanto estiver agarrada assim, a vítima sofre 4d8+30 pontos de dano de Morte no início de cada um dos seus turnos e a múmia recupera essa mesma quantidade de PV. Caso o ser seja reduzido a 0 PV dessa forma, se torna um esqueleto de Lodo no começo do seu turno.

PADRÃO ❖ **AMALGAMAR**
Enquanto está com 0 PV, a múmia pode amalgamar um ser morto ou uma criatura de Morte adjacente. Se o fizer, ela se entrelaça com o alvo, tornando-se uma versão mais poderosa de si mesma; ela recupera 200 PV, passa a atacar três vezes com suas garras enfaixadas e seus ataques causam +5 pontos de dano cada. Uma múmia que já esteja amalgamada com outro ser pode se amalgamar mais uma vez, combinando-se com um total de dois seres. Ao se amalgamar pela segunda vez, ela recupera mais 200 PV, passa a atacar quatro vezes com suas garras enfaixadas e aumenta o bônus de dano em +5 (para um total de +10 por ataque).

NIDERE

A origem dessa criatura remonta a cultos milenares de povos nativos da América do Sul. O culto se transformou em lenda e a lenda, em folclore. Hoje, a história do nidere é famosa entre grupos de amigos que decidem acampar na floresta, Porém, não é apenas uma história...

"Nidere, o lobo invertido" é um monstro que se manifesta somente em ambientes selvagens, e em condições extremamente específicas. Dentre equipes de resgate florestais, é informalmente considerado como o maior responsável por desaparecimentos misteriosos de grupos de campistas.

Graças à sua natureza misteriosa, há inúmeros grupos de caçadores, fóruns online e até mesmo programas de TV dedicados a encontrar evidências da existência de nideres, mas o Medo irracional e inconsciente no fundo das suas mentes os força a simular e forjar cenas falsas para entretenimento, agravando ainda mais o pavor gerado pela criatura.

Similar a um enorme lobo atroz e desfigurado, com seu corpo completamente retorcido em uma forma bizarra, os poucos relatos de sobreviventes descrevem o nidere apenas como um vulto negro na noite, olhos vermelhos refletindo na escuridão, e rosnados monstruosos distorcidos, como se estivessem invertidos de trás pra frente.

Nideres são caçadores brutais e eficazes, o predador alfa das criaturas paranormais. É tolice acreditar que é possível se preparar para enfrentar um nidere em combate direto, frente a frente. Um nidere só pode ser derrotado se seu lar for encontrado e o motivo da sua manifestação for desintegrada. Porém, tenha atenção: a maioria das pistas que levam ao seu lar normalmente são rastros propositais deixados pela própria criatura para atrair mais presas.

Ele sempre estará caçando você.

ENIGMA DE MEDO

Para enfrentar um nidere, é preciso primeiro encontrar seu covil, que muitas vezes é formado por cavernas naturais nas profundezas da floresta, enquanto ele não estiver lá. Se o nidere enfrentar os personagens dentro do seu covil, a afinidade com seu lar labiríntico o tornará ainda mais mortal.

Para acessar a origem da sua manifestação, é primeiro necessário entender a lógica distorcida por trás dos padrões misteriosos dos restos ósseos de suas vítimas deixados pendurados no lar pelo nidere. Estes ossos formam uma espécie de engenhoca bizarra criada pela própria criatura. É como se a criatura preparasse uma armadilha para atrair e distrair seus caçadores, com uma lógica que sempre tem uma conexão com as identidades das vítimas que devora, como um desafio.

Quando a origem for destruída, a criatura entrará em uma fúria incontrolável. Ela sofre -10 na Defesa e -2d20 em testes de resistência, e perde suas habilidades Regeneração Acelerada e Senso de Direção Perfeito, o que a torna suscetível a cair em armadilhas que seriam facilmente evitadas em seu estado original, possibilitando a sua captura e morte.

NIDERE
MORTE

VD 320

SANGUE • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 • 8d6 mental • NEX 95%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4d20+25 Faro
INICIATIVA 5d20+25

DEFESA 50 | FORTITUDE 5d20+25
REFLEXOS 5d20+25
VONTADE 4d20+15

PONTOS DE VIDA 800 | 400 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 5 INT 3 PRE 4 VIG 5

PERÍCIAS FURTIVIDADE 7d20+23
SOBREVIVÊNCIA 6d20+20

DESLOCAMENTO 24m | 18❑

CAÇADOR VELOZ

O nidere pode se mover em seu deslocamento normal sem penalidade em Furtividade.

REGENERAÇÃO ACELERADA

O nidere possui Cura Acelerada 50. Ele perde esta habilidade se resolverem seu Enigma de Medo.

SENSO DE DIREÇÃO PERFEITO

Nideres nunca se perdem e recebem +2d20 em Percepção e Sobrevivência (já contabilizados na ficha). A criatura perde esta habilidade caso seu enigma de medo seja resolvido.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

GARRA INVERTIDA *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+35 | **DANO** 4d10+40 Morte

MORDIDA INVERTIDA *Corpo a corpo*
TESTE 5d20+35 | **DANO** 4d12+40 Morte

LIVRE ❖ **REVERTER**

Um ser que sofra dano das garras invertidas é afetado por um surto temporal capaz de apodrecer a carne. Ele fica enjoado até o final do seu próximo turno.

LIVRE ❖ **RASTREAR E ABATER**

O nidere causa +6d6 pontos de dano contra seres desprevenidos.

SEMPITERNAL

É comum encontrar ocultistas e pessoas com alto nível de exposição paranormal com sua aparência e percepção da Realidade deformadas pelo Outro Lado, mas o que aconteceria se essa exposição fosse estendida e repetida em ciclos por inúmeras gerações?

Sempiternal

Um sempiternal é o resultado da manifestação da Morte através de uma evolução gradual passada por inúmeras gerações de uma civilização isolada. O que um dia já foi humano, hoje é uma figura esquelética bizarra e retorcida com olhos pretos e pele acinzentada. Ele emite sons invertidos e macabros que aparentam ser uma linguagem distorcida que apenas aqueles também distorcidos pela Morte conseguem compreender.

O sempiternal parece viver em algum tipo de sociedade com outras criaturas similares à ele, talvez como um vestígio de sua origem, mas qualquer rastro de necessidades básicas humanas foi completamente desfeito. O sempiternal não é humano, apesar de ter se originado de humanos. Ele não bebe, não come e não dorme.

É importante notar que apesar de sua aparência magra, essa é uma criatura extremamente perigosa, em especial por ter desenvolvido uma espécie de sexto sentido: o sempiternal consegue manipular a própria percepção do tempo, percebendo a Realidade de forma acelerada ou desacelerada como bem entender.

O sempiternal é um retrato da perversidade do paranormal dentro da Realidade. Será que existe um resquício de consciência humana por trás dos olhos destruídos pela Morte?

SEMPITERNAL
MORTE VD 360

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 40 • 8d8 mental

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 5d20+20
INICIATIVA 5d20+25

DEFESA 53 | **FORTITUDE** 4d20+20
REFLEXOS 5d20+30
VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 990 | 445 machucado
IMUNIDADES Condições lento e de paralisia, e dano e efeitos de Morte
RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 20
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
5	5	4	5	4

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

TOQUE ACELERADOR

Sempre que um ser sofre dano dos dedos alongados, envelhece 1d10 anos. Se a vítima envelhecer 20 anos ou mais desta forma, fica fraca até o fim da cena. Se envelhecer 40 anos ou mais, fica debilitada até o fim da cena. E se envelhecer 60 anos ou mais, morre. Seres com afinidade com a Morte são imunes a este efeito.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
DEDOS ALONGADOS *Corpo a corpo x4*
TESTE 5d20+40 | **DANO** 4d10 Morte mais envelhecimento (veja Toque Acelerador, acima)

MOVIMENTO ❖ **CORRENTES DE LODO**
O sempiternal projeta vinhas de Lodo pelo chão, ocupando toda a área em alcance médio. Todos os seres na área sofrem 20d6 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 40 reduz à metade). Um ser que fique machucado devido a este dano é infectado com o Lodo e recebe vulnerabilidade a Morte até o fim da cena. Um ser reduzido a 0 PV se torna um enraizado (p. 214).

SUCC

SUCC
MORTE
VD 40

ENERGIA • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 15 • 3d6 mental • **NEX** 30%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+5

DEFESA 20
FORTITUDE 20
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 65 | 32 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 5, Morte 10

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 1

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA *Corpo a corpo*
TESTE 4d20+10 |
DANO 2d8+2 perfuração

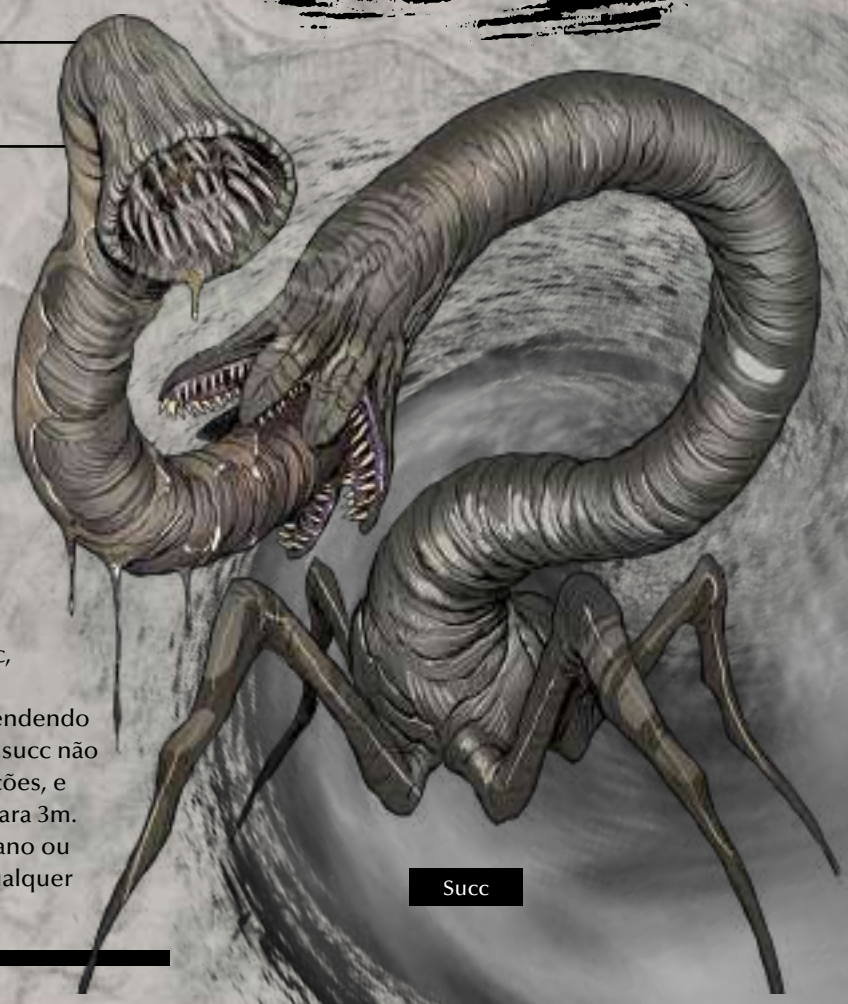
LIVRE ❖ **SUCÇÃO**

Se acertar um personagem com sua mordida, o succ prende seus dentes no rosto da vítima e então tira o ar de seus pulmões.
O personagem deve fazer um teste de Fortitude (DT 17). Se passar, consegue se soltar. Se falhar, fica inconsciente e, no início do próximo turno do succ, será reduzido a 0 PV e ficará morrendo. Enquanto estiver prendendo um personagem dessa forma, o succ não pode realizar ações, exceto reações, e seu deslocamento é reduzido para 3m. Se o succ sofrer 10 pontos de dano ou mais na mesma rodada, solta qualquer vítima que estiver prendendo.

Um ser quadrúpede com patas pontudas, pele enrugada e acinzentada, dois buracos onde deveriam estar seus pulmões, com um longo pescoço enrugado e invertebrado que leva a uma enorme boca circular com vários dentes em camadas internas.

O succ é uma criatura que busca apenas sugar todo o ar de dentro dos pulmões de sua vítima. Por causa da sucção de tudo ao seu redor, emite um som alto e constante, facilmente confundido com o de um aspirador de pó.

"Impossível ser o succ..."



Succ

O DEUS DA MORTE

O Deus da Morte, também conhecido como Parasita de Dimensões, é uma entidade suprema e extremamente poderosa. Originalmente essa entidade se manifesta em uma aparência disforme que infecta o ambiente inteiro consumindo a entropia, ou seja, a energia potencial e o tempo de tudo que é vivo.

Essa entidade pode se tornar ainda mais perigosa ao parasitar o corpo morto de alguém com o nível de exposição paranormal extremamente elevado e que dedicou grande parte da sua vida à Morte, servindo como receptáculo para uma manifestação descomunal. O Lodo consome o cadáver original por completo, reforçando e remodelando sua estrutura com tendões pretos em espiral.

Em seu semblante permanece revelado apenas o crânio exposto, com o Lodo rastejando e invadindo o interior da cabeça através dos orifícios, como lágrimas pretas nos olhos vazios. O Deus da Morte tem um comportamento totalmente apático, como se estivesse consciente de sua manifestação dentro da Realidade e não considerasse nada ao seu redor digno de sua presença.

A proporção de seus poderes é praticamente imensurável, com algumas teorias afirmando que o Deus da Morte teria o poder de devastar civilizações completas se isso de alguma forma fosse de seu interesse, mas o seu comportamento segue inexplicável. Nada parece interessar o Deus da Morte além de consumir o tempo de vida daqueles dentro da Realidade.

Tudo termina, tudo retorna. Uma relíquia consciente e onipresente, capaz de imortalizar a sua existência inteira com a transferência de um receptáculo para outro, em um ciclo eterno de fim e renascimento dentro da Realidade. O Deus da Morte não viaja através do espaço, mas sim pelo tempo, graças à sua distorção temporal espiralizada não-linear, e por isso, pode estar manifestado em diversas formas e em diversos pontos da Realidade ao mesmo tempo.

É POSSÍVEL DESTRUIR A PRÓPRIA MORTE?

O DEUS DA MORTE

MORTE

VD 400

CONHECIMENTO • MEDO • RELÍQUIA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d20+30 Percepção às cegas
INICIATIVA 6d20+30

DEFESA 60
FORTITUDE 7d20+35
REFLEXOS 6d20+35
VONTADE 5d20+35

PONTOS DE VIDA 2000 | 1000 machucado
IMUNIDADES Condições de atordoamento e paralisia, dano e efeitos de Morte
RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 20
VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 6 FOR 6 INT 5 PRE 5 VIG 7

DESLOCAMENTO 15m | 10❑

CICLO INFINITO

O Deus da Morte recupera 50 PV no início de cada um de seus turnos. Quando é reduzido a 0 PV ou menos, ele se transforma em uma poça de Lodo. No começo do seu próximo turno, ele se manifesta no cadáver mais próximo do corpo original (ou no corpo com maior NEX a seu alcance), recuperando todos os seus PV e se curando de todas as condições. Quando seu Enigma de Medo for resolvido, ele perde a regeneração e a capacidade de se manifestar em um corpo próximo quando reduzido a 0 PV ou menos.

DESTRUIR O DIABO

O Deus da Morte é a única coisa capaz de causar a solução do Enigma de Medo do Diabo.

POTÊNCIA DE MORTE

O modificador do Deus da Morte para todos os testes de perícia baseados em Força, Vigor ou Presença é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

SENHOR DO TEMPO

O Deus da Morte é um manipulador do tempo. No início de cada rodada, ele rola 1d20 e recebe um turno adicional na contagem de iniciativa correspondente ao resultado desta jogada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
SOCO ESPIRAL *Corpo a corpo x2*
TESTE 6d20+45 | **DANO** 5d10+50 Morte

LIVRE ❖ **AGARRÃO**
Se o Deus da Morte acertar um ataque de soco espiral em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 6d20+47).

LIVRE ❖ **CONTROLAR RELÓGIO INTERNO**
No início de cada um de seus turnos, o Deus da Morte encerra até duas condições que o estejam afetando.

MOVIMENTO ❖ **CONTROLAR MORTOS**
O Deus da Morte controla qualquer criatura de Morte em alcance longo, fazendo-as percorrer seu deslocamento e realizar um ataque.

MOVIMENTO ❖ **ESPIRAL DESCENDENTE**
O Deus da Morte acelera o tempo de um ser que esteja agarrando, mas faz com que ele sinta cada segundo passando, paralisado e sem poder agir. O ser envelhece 3d20 anos. Para cada ano envelhecido, sofre 1 ponto de dano mental.

PADRÃO ❖ **ESPIRAL DESTRUTIVA**
O Deus da Morte cria uma enorme espiral de Morte com 12m de raio em alcance longo. Todos os personagens dentro da área sofrem 10d10+50 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 45 reduz à metade).

ENIGMA DE MEDO

O Deus da Morte é a manifestação primordial da Morte na Realidade. Uma entidade que ultrapassa a compreensão humana, é o verdadeiro guardião da cronologia, capaz de manipular completamente a percepção temporal dentro da Realidade. O Deus da Morte é uma manifestação de poder imensurável e citar seu nome é o suficiente para fazer com que agentes experientes fiquem em silêncio completo. Ninguém sabe como destruí-lo, mas todas as suposições apontam que a resposta está em outra entidade.

Caso seu Enigma de Medo enfim seja resolvido, o Deus da Morte perde suas habilidades Ciclo Infinito e Senhor do Tempo.

CRIATURAS DE CONHECIMENTO

ANJO

No vasto catálogo dos registros da sociedade humana, poucas experiências paranormais têm o impacto e a relevância de um acontecimento específico: a visita de um anjo. Uma manifestação revelada através de uma transcendência espontânea, descrita por inúmeros ocultistas em locais, tempos e culturas completamente diferentes.

Cada um dos observadores que presenciou um anjo narra a experiência como um momento inesquecível, indescritível, revelador e ao mesmo tempo aterrorizante. Um anjo é uma criatura tão poderosa que é capaz de desmantelar a sanidade de uma pessoa apenas ao ser observado, derretendo os seus olhos, que escorrem como lágrimas douradas.

Escritas enigmáticas apontam anjos como "o rosto da verdade impossível" ou "uma resposta indesejada", como se eles representassem o Conhecimento do próprio Outro Lado manifestado como uma criatura. Isso indicaria que um anjo na verdade é apenas uma projeção psicológica de mentes enlouquecidas pelo Conhecimento, porém, as evidências de encontros com um anjo em grupo descrevendo a mesma experiência contradizem isso.

Não existem registros de um anjo se manifestando desde o século XIII, e quando se trata do Outro Lado e suas criaturas, é sempre complexo catalogar fatos concretos. O paranormal parece mudar e se adaptar como um fluxo ilógico e tentar entender suas regras é o caminho para a insanidade. Mas se existe uma coisa que se pode determinar sobre anjos é que todos que encontraram um deles foram tocados por algo maligno e profundo, e nunca mais foram os mesmos. Algo no cerne de sua existência foi inerentemente alterado para sempre.

ANJO CONHECIMENTO

VD 380

MEDO • CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 40 • 10d6 mental

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 5d20+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+25

DEFESA 57
FORTITUDE 5d20+25
REFLEXOS 4d20+25
VONTADE 5d20+30

PONTOS DE VIDA **1111** | 555 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, dano e efeitos de Conhecimento

RESISTÊNCIAS Dano 50

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 5 INT 5 PRE 5 VIG 5

DESLOCAMENTO Voo 24m | 16❑

JULGAMENTO

O anjo é uma criatura que se manifesta como fisicalização do Conhecimento e, portanto, é uma criatura que julga o saber. Sempre que um ser sofre dano de Conhecimento das asas do Conhecimento ou dos olhares do saber do Anjo, sofre também uma quantidade de dano mental igual à metade do dano de Conhecimento sofrido (após aplicar resistências). Um ser reduzido a Sanidade 0 desta forma tem sua mente colapsada pelo julgamento do Anjo e inexiste, morrendo instantaneamente.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

ASAS DO CONHECIMENTO *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+40 | **DANO** 4d10+40 Conhecimento

OLHARES DO SABER *Distância x2 ☼ Longo*
TESTE 4d20+40 | **DANO** 6d8+20 Conhecimento

LIVRE ❖ **FAIXAS DETENTORAS**

Se o anjo acertar um ataque de asas do Conhecimento em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 5d20+45) usando as faixas que prendem suas asas. Um ser agarrado desta forma também fica fascinado. O anjo pode manter um ser agarrado desta forma por vez e fazer isso não impede que ele use suas asas do Conhecimento.

PADRÃO ❖ **CHAMAS REVELADORAS**

O anjo manifesta um círculo de chamas douradas em volta de si, que se expande em alcance médio. Todos os seres nesta área sofrem 10d8 pontos de dano de Conhecimento (Vontade DT 43 reduz à metade). Um ser que sofra dano dessa habilidade fica com uma auréola reveladora em cima de sua cabeça. Até o final da cena, o anjo sabe exatamente onde estão todos os seres com auréola, o que significa que ele ignora furtividade e qualquer tipo de invisibilidade ou efeito ilusório.

COMPLETA ❖ **RAIO DOURADO**

Uma vez por cena, o anjo dispara um raio dourado de seu olho central. Todos os seres em uma linha de 3m em alcance longo sofrem 15d8+50 pontos de dano de Conhecimento (Reflexos DT 43 reduz à metade).

ENIGMA DE MEDO

Seres puros de Conhecimento, os anjos podem ser enganados por seu alinhamento de Justiça Perfeita. Um anjo que falhe em julgar corretamente pode cair e ser alcançado por mortais. Quando o Enigma de Medo do anjo for resolvido, ele perde sua resistência a dano, seu deslocamento de voo e sua habilidade Julgamento.

BICHO-PAPÃO

Originado da história que pais contam para seus filhos não desobedecerem, o Medo gerado por tantas crianças se manifestou em uma aberração poderosíssima, que espreita em telhados de casas com crianças pequenas.

Uma figura encapuzada e alongada, similar a uma centopeia de braços e pernas humanoides, sempre rastejando por telhados e se infiltrando por dutos de ventilação, chaminés e janelas esquecidas abertas, se alocando em qualquer local abstruso do ambiente, conseguindo se esconder por completo mesmo em espaços menores que seu tamanho físico. O bicho-papão prova que você nunca sabe o que pode estar escondido debaixo da cama.

Bicho-papão

O bicho-papão é uma criatura inteligente, que se comunica com suas vítimas através de sussurros e cantigas macabras durante o sono delas, implantando medos, paranoias e alucinações paranormais que apenas crescem com o passar dos dias.

Porém, algumas cantigas infantis costumam manter a criatura entretida e distraída por alguns momentos. Ela também pode ser enfurecida pelo som de uma criança chorando, podendo ser facilmente enganada ou atraída por esse som.

Quando um alvo da criatura já está com sua sanidade destroçada pela perturbação constante, o bicho-papão se revela para sua vítima da forma mais apavorante possível, causando um desespero descomunal logo antes de devorá-la. Afinal, aqueles com mais medo são mais deliciosos.

BICHO-PAPÃO
CONHECIMENTO — VD 300

CRIATURA ◆ GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 ◆ 7d8 mental ◆ NEX 90%+ é imune

SENTIDOS — PERCEPÇÃO 5d20+20 Percepção às cegas; INICIATIVA 5d20+20

DEFESA 41 — FORTITUDE 4d20+15; REFLEXOS 5d20+25; VONTADE 5d20+20

PONTOS DE VIDA 750 | 375 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
5	4	3	5	4

PERÍCIAS — ATLETISMO 4d20+15; FURTIVIDADE 5d20+18

DESLOCAMENTO 15m | 10❑

TAMANHO ADAPTÁVEL

O bicho-papão consegue se esconder em locais menores que ele, reduzindo seu corpo para qualquer categoria de tamanho menor de maneira paranormal. Além disso, seu deslocamento não é reduzido por andar furtivamente ou escalar.

TORMENTO INFANTIL

O bicho-papão fica desprevenido se estiver ouvindo uma cantiga de ninar ou outra canção infantil. Além disso, se estiver ouvindo o choro de uma criança, ele usará todas as suas ações disponíveis para encontrar e silenciar a fonte do choro.

DESTRUIR MENTE

O bicho-papão destrói e devora a mente assustada de seus alvos. Sempre que acerta um alvo perturbado com suas garras atormentadoras, o bicho-papão causa também 1d8 pontos de dano mental por acerto.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRAS ATORMENTADORAS *Corpo a corpo x3*
TESTE 5d20+35 | **DANO** 4d10+10 Conhecimento

MOVIMENTO ❖ **ATORMENTAR**
O bicho-papão envia sussurros e perturbações para um ser em alcance curto. O alvo sofre 3d8 pontos de dano mental (Vontade DT 30 reduz à metade). Caso o bicho-papão esteja escondido do alvo, este dano aumenta em +3d8.

COMPLETA ❖ **SALTAR E ASSUSTAR**
Se estiver escondido de um ser em alcance curto, o bicho-papão pode sair do esconderijo e se aproximar deste ser. Enquanto faz isso, seu corpo aumenta e se retorce, assumindo uma forma assustadora. O ser do qual o bicho-papão estava escondido sofre 10d8 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

ESPREITADOR

Uma forma asquerosa, curvada, cinza, com uma aparência terrível. A pele é rugosa e pelancuda. A cabeça contém dezenas de olhos de diferentes tamanhos e formatos não naturais, todos contendo pupilas amarelas que se multiplicam enquanto ele espreita suas vítimas. A criatura inteira treme o tempo todo, causando a impressão de estar com frio, ansiosa ou com medo.

Dos olhos, uma enxurrada de lágrimas escorre pela pele nojenta, formando poças no chão. E dentro de uma boca aberta cheia de dentes longos e tortos, um grande olho amarelo treme e se move acelerado, como se tentasse observar o ambiente inteiro de uma vez só. Os olhos aparecem mais algumas vezes ao redor do corpo, como nos ombros e joelhos da criatura. Nas mãos, dedos bizarramente longos e perturbadores tremem e se esfregam, como se ela estivesse no meio de uma crise de pânico e ansiedade.

ESPREITADOR — CONHECIMENTO — VD 220

MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 30 • 7d6 mental • NEX 70%+ é imune

SENTIDOS — **PERCEPÇÃO** 3d20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+15

DEFESA 34 — **FORTITUDE** 2d20+10
REFLEXOS 4d20+15
VONTADE 3d20+15

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado
IMUNIDADES Dano
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	2	3	3	2

PERÍCIAS — **FURTIVIDADE** 4d20+20

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA *Corpo a corpo x2*
TESTE 2d20+10 | **DANO** 1d6+2 impacto

MOVIMENTO ❖ **CORRER PELAS FRESTAS**
O espreitador pode se teletransportar para qualquer espaço em alcance longo, desde que exista uma pequena fresta em seu caminho (uma fresta é um espaço Pequeno ou menor, completamente delimitado por outro objeto ou superfície, como a fresta de porta entreaberta ou um pequeno buraco que atravessa uma parede).

COMPLETA ❖ **ESPREITAR**
Uma vez por cena, se estiver adjacente a um ser que esteja dormindo, o espreitador causa 10d6 pontos de dano mental neste ser (Vontade DT 30 reduz à metade). Se a vítima ficar enlouquecendo devido a este dano, o espreitador pode criar uma cópia observada dela.

PADRÃO ❖ **CÓPIA OBSERVADA**
O espreitador manifesta uma cópia de um ser que tenha deixado enlouquecendo com sua habilidade Espreitar. A cópia utiliza a mesma ficha do ser, mas causa dano de Conhecimento em vez de seu dano normal, não pode conjurar rituais ou usar habilidades paranormais e dura até o fim da cena.

ENIGMA DE MEDO

Para derrotar o espreitador, é necessário que o alvo que está sendo espreitado o atraia para fora de seu esconderijo simulando estar dormindo na escuridão. Especificamente no horário das 2h11, a criatura sai de seu esconderijo para espreitar suas vítimas de perto, caso sinta que o ambiente é seguro. Quando isso acontece, a porta do esconderijo da qual saiu deve ser fechada antes que o espreitador consiga retornar, deixando-o encurralado e obrigado a combater os agentes ou tentar fugir para outra fresta. Quando encurralado, ele perde sua imunidade a dano.

É possível ouvir um som engasgado do fundo da garganta dele, abafado pelo grande olho na boca enquanto respira.

O espreitador é uma criatura obcecada que, quando se manifesta, escolhe um alvo para assombrar. Então, persegue todos aqueles que se envolverem com o ser ou objeto assombrado, enquanto devora a sanidade da vítima ao impedir suas horas de sono.

Aqueles que têm o azar de serem observados pelo espreitador sofrem de insônia severa e têm constantes vislumbres de olhos amarelos os espreitando através de frestas, com suas pupilas se multiplicando se encaradas, e gotas de saliva que são confundidas com lágrimas escorrendo e pingando no chão.

O espreitador busca observar suas vítimas de perto durante a noite, perturbando seu sono e devorando a sua sanidade aos poucos, sem nunca ser percebido.

Espreitador

[illegible]

Mensagens misteriosas em horários específicos. Sinais incompreensíveis captados por receptores. Fenômenos bizarros em ambientes isolados, sem vítimas aparentes. O que acontece quando uma entidade paranormal decide se comunicar ativamente com a Realidade?

Junto com a rápida expansão de tecnologias de comunicação, sinais misteriosos e incompreensíveis começaram a ser captados vindo das direções mais longínquas do Universo. Isso levou os governos a rapidamente prepararem equipes dispostas a estabelecer uma comunicação com criaturas alienígenas, mas a resposta recebida do Outro Lado não foi exatamente a esperada.

O ser nomeado [illegible] é uma manifestação paranormal muitíssimo inteligente, com motivações complexas e misteriosas. Ao contrário de muitas criaturas, o [illegible] parece ter desenvolvido algum tipo de linguagem própria e também parece ser capaz de aprender novas linguagens.

Aqueles que descreveram um encontro presencial com um [illegible] relataram uma abdução, sempre em um mesmo horário da madrugada. Uma forma bizarra parecia os observar de fora de sua janela, mesmo aqueles que moram em andares altos de prédios, e conseguiam escutar um som específico e assustador.

Todos os dispositivos digitais parecem reagir à presença do [illegible], com sigilos misteriosos surgindo e se alterando em suas telas, como se formassem mensagens incompreensíveis em uma tentativa de comunicação da criatura.

Porém, os relatos param de fazer sentido após essa descrição. Todos parecem experienciar o contato com o [illegible] de maneiras diferentes, eventualmente retornando às suas vidas normais, mas sentindo que algo não está igual. Um desconforto constante, mas inidentificável. Como se algo estivesse faltando, ou melhor, como se algo estivesse... crescendo.

O [illegible] parece ter a capacidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo, e age como se viesse de algum tipo de civilização superior com uma estrutura hierárquica própria, por isso todos os seus encontros sempre estão associados a possibilidades de alienígenas extraterrestres.

Seria o [illegible] apenas uma manifestação paranormal originada do Medo inerte de uma sociedade alienígena superior, capaz de destruir a humanidade, ou existem segredos que nós mesmos ainda não podemos compreender sobre a nossa própria Realidade?

[illegible]

▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ CONHECIMENTO

VD 340

ENERGIA • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 40 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d20+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 3d20+20

DEFESA 50 | FORTITUDE 3d20+15 | REFLEXOS 3d20+20 | VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 750 | 375 machucado
IMUNIDADES Dano
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
3	5	5	5	3

PERÍCIAS CIÊNCIA 5d20+20 | OCULTISMO 5d20+20 | FURTIVIDADE 3d20+20

DESLOCAMENTO Voo 15m | 10❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
TOQUE SUTIL *Corpo a corpo x3*
TESTE 5d20+35 | **DANO** 4d8+10 Conhecimento

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
RAJADA PSÍQUICA *Distância x2 ☼ EXTREMO*
TESTE 5d20+35 | **DANO** 4d10+20 Conhecimento

LIVRE ❖ **COMANDAR**
O ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ é capaz de comandar mentalmente seres com mente inferior à sua. Sempre que causa dano em um ser com sua rajada psíquica, o ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ pode dominar a mente do alvo. O alvo deve passar em um teste de Vontade (DT 35) ou será forçado a cumprir uma ordem do ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯, entre as opções a seguir, emitida como parte desta ação. O ser obedece a ordem em seu próximo turno. Seres com Intelecto 5 ou mais são imunes a essa habilidade.

- **Atacar.** O ser ataca um aliado com a arma que tem em mãos, mas não gasta PE nesse ataque.
- **Render-se.** O ser cai no chão e arremessa suas armas em uma direção aleatória em alcance curto.
- **Fugir.** O ser se afasta do ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ da maneira mais eficiente possível.

LIVRE ❖ **APAGAR MEMÓRIA**
Um ser que fique insano por conta dos ataques e efeitos do ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ tem consequências diferentes do habitual. A vítima tem a mente completamente controlada pelo ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯, que passa a controlar as ações do personagem. Como alternativa, o ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ pode apagar a memória da vítima e devolver um pouco de Sanidade (1d4) a ela, fazendo-a duvidar da existência do ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ e de seu encontro com esta criatura.

LIVRE ❖ **OBLÍVIO**
Um ser que sofra dano do Toque Sutil esquece momentaneamente a existência do ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ (Vontade DT 30 evita). A vítima considera o ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ invisível e esquece qualquer interação que teve com ele. No final de cada um de seus turnos, o ser deve repetir o teste de Vontade. Se passar, volta a perceber a presença da criatura e encerra este efeito, mas sofre 6d6 pontos de dano mental. Uma vítima que esteja incubando uma larva de ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ (veja Incubar) não tem direito a repetir o teste de Vontade no final de seus turnos.

COMPLETA ❖ **INCUBAR**
O ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ toca um ser adjacente e que esteja alheio a sua presença (veja Oblívio) e coloca uma larva dentro dele. Enquanto o ser estiver incubando uma larva, o ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ tem total acesso a sua mente, lendo pensamentos e memórias dele, mesmo à distância. A larva consome a Sanidade do hospedeiro, causando 1d6 pontos de dano mental no início de cada cena. Quando a Sanidade do hospedeiro é reduzida a 0, um novo ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ eclode de sua cabeça, matando-o instantaneamente.

ENIGMA DE MEDO

As intenções do ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ são complexas e devem ser decifradas para que ele possa ser derrotado. Investigar os sinais deixados pela criatura e aprender a entender sua linguagem e suas mensagens crípticas é a única forma de tentar se comunicar com esse ser e compreender a maneira de utilizar suas tecnologias paranormais para derrotá-lo. Um ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯ cujas intenções sejam decifradas perde sua imunidade a dano (mas permanece imune a dano de Conhecimento) e não pode usar sua ação Incubar.

EXISTIDO

EXISTIDO
CONHECIMENTO
VD 20

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 14 • 1d6 mental • **NEX** 25%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA d20+5

DEFESA 13 | **FORTITUDE** 2d20
REFLEXOS d20
VONTADE 2d20+10

PONTOS DE VIDA 36 | 18 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, corte e impacto 5, Conhecimento 10
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS
AGI 1 FOR 1 INT 4 PRE 2 VIG 2

PERÍCIAS **CIÊNCIAS** 4d20+10
OCULTISMO 4d20+10

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA *Corpo a corpo*
TESTE d20+5 | **DANO** 1d4+1 impacto

LIVRE ❖ **BRILHO ENLOUQUECEDOR**
Uma vez por rodada, o existido faz suas marcas douradas brilharem. Todos os seres em alcance médio capazes de vê-lo sofrem 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 14 reduz à metade).

MOVIMENTO ❖
FORTALECIMENTO PARANORMAL
Até o fim da cena, o existido recebe +d20 em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2d4 pontos de dano de Conhecimento. O existido só pode usar esta habilidade se tiver causado dano mental a algum personagem com seu Brilho Enlouquecedor nesta cena.

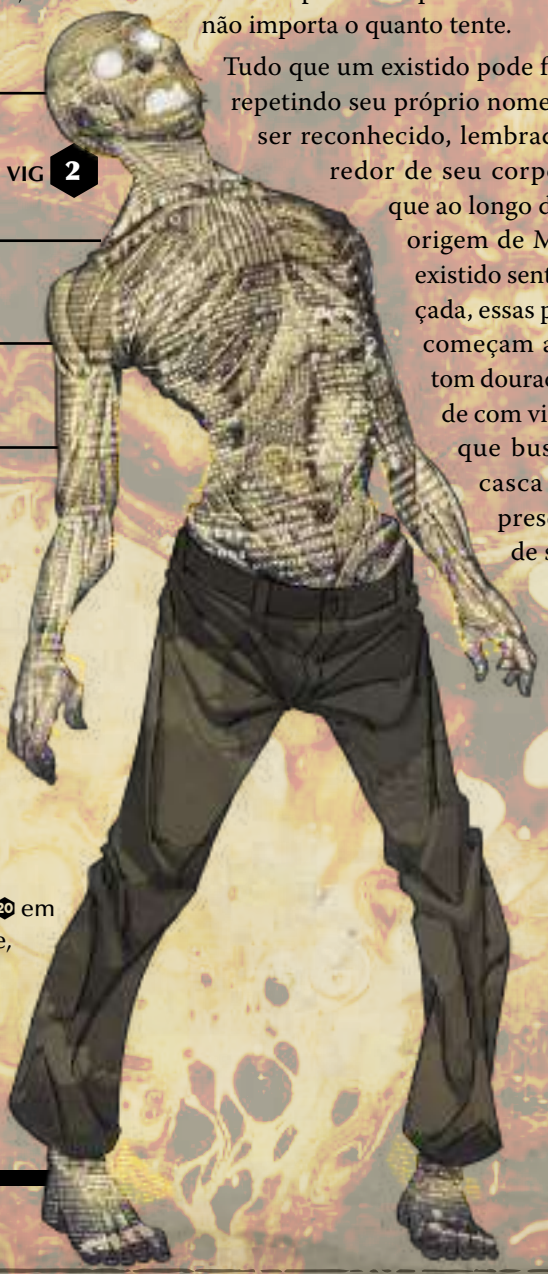
Existe um ditado sussurrado no submundo ocultista. Em todas as línguas, todos os lugares e todos os tempos, uma ideia nunca pode ser esquecida quando se trata do Outro Lado:

"Saber tudo é perder tudo."

Uma vez humano, hoje apenas uma casca buscando desesperadamente existir, o existido faz o que for possível para continuar sendo observado por alguém consciente.

Um existido é alguém que foi longe demais, ultrapassou a barreira do Conhecimento e entendeu o Outro Lado por completo. Aquele que lembrou da verdade impossível e que não consegue esquecê-la, não importa o quanto tente.

Tudo que um existido pode fazer é continuar repetindo seu próprio nome, na tentativa de ser reconhecido, lembrado. Os textos ao redor de seu corpo trazem frases que ao longo da história foram origem de Medo. Quando o existido sente sua vida ameaçada, essas palavras tatuadas começam a brilhar em um tom dourado, e ele se defende com violência daqueles que buscam destruir a casca que um dia representou a mentira de sua existência.



Existido

LEMBRADO

Existem aqueles dentro da Realidade que vivem com um grande nível de exposição paranormal em suas mentes. É inevitável que essas pessoas criem uma espécie de resistência psicológica aos traumas gerados pelo Conhecimento do Outro Lado. Uma barreira mental capaz de suportar as lembranças mais enlouquecedoras.

Mas o que acontece quando essa barreira se quebra, e o Conhecimento o consome por completo? Como uma enxurrada de segredos proibidos, a mente humana se desintegra com as verdades impossíveis e as lembranças do que nunca deveria ser.

O processo que transformaria alguém em um existido amplificado pela contenção psicológica de uma alta exposição paranormal gera uma manifestação ainda mais intensa dentro da Realidade: o lembrado.

Um ser amaldiçoado pelo desespero, que não se importa com a frivolidade da existência, o lembrado aspira apenas se tornar uma história memorável. Gritando o nome que lhe foi entregue pelo Outro Lado, os lembrados são capazes de cometer as atrocidades mais absurdas apenas para jamais serem esquecidos.

LEMBRADO
CONHECIMENTO — VD 100

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 4d6 mental • NEX 45%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d20+10 Percepção às cegas; INICIATIVA 2d20+10

DEFESA 22 | FORTITUDE 2d20+5; REFLEXOS 2d20; VONTADE 2d20+10

PONTOS DE VIDA 180 | 90 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e impacto 10, Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS
AGI 2 | FOR 2 | INT 4 | PRE 2 | VIG 2

PERÍCIAS CIÊNCIAS 4d20+10; OCULTISMO 4d20+10

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AURA MANIFESTADA
O lembrado é cercado por uma aura dourada de faces flutuantes, que gritam com todos aqueles que se aproximam. Personagens em alcance curto do lembrado sofrem –2d20 em todos os testes.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA *Corpo a corpo x2*
TESTE 2d20+5 | **DANO** 2d4+7 impacto

PADRÃO ❖ **EXPANDIR AURA**
O lembrado expande sua aura. Seres em alcance curto sofrem 6d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

OCIOSO

OCIOSO
CONHECIMENTO
VD 260

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 • 8d6 mental • NEX 80%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA d20

DEFESA 37 | FORTITUDE 3d20+15
REFLEXOS d20
VONTADE 5d20+20

PONTOS DE VIDA 390 | 195 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 5 INT 1 PRE 5 VIG 3

DESLOCAMENTO Voo 0m | 0❑

SEMPRE PRESENTE

No começo de uma cena, o ocioso escolhe um personagem que possa ver para ser seu alvo. O alvo é o único ser que consegue enxergar o ocioso; para todos os demais, ele é invisível.

AÇÕES

REAÇÃO ❖ **RETALIAÇÃO**
Toda vez que for atacado ou alvo de uma habilidade, o ocioso se teletransporta para ficar adjacente ao atacante e faz um ataque corpo a corpo contra ele (teste 5d20+30, dano 4d10+20 de impacto não letal).

LIVRE ❖ **PERMANECER PRÓXIMO**
Uma vez por rodada, o ocioso pode se teletransportar para qualquer ponto dentro do campo de visão do alvo.

COMPLETA ❖ **ATERRORIZAR**
O ocioso fica lá. Parado. Seu corpo distorcido e olhar profundo parecem entrar na alma do alvo, que sofre 4d10+10 pontos de dano mental se estiver adjacente.

O ocioso é uma manifestação paranormal que aterroriza e desestabiliza seus alvos aos poucos, os observando passivamente em todos os ambientes que estiverem. Ao contrário da maioria das criaturas de Conhecimento, ele não aparenta ter vontade própria ou sequer realizar ações independentes.

Os relatos daqueles que são perseguidos pela criatura dizem que ela apenas observa, parada. Eles a conseguem ver em todos os ambientes, a todos os momentos, enquanto ninguém mais pode, como uma alucinação constante.

Vítimas do ocioso desenvolvem um comportamento claustrofóbico, passando a habitar apenas ambientes abertos, já que entrar em qualquer lugar pequeno, como elevadores ou armários, significaria que o ocioso também estaria lá dentro com eles. Observando de perto, muito perto.

Apesar de aparentar ser uma ilusão, o ocioso é real e extremamente perigoso, mas apenas para aqueles que conseguem vê-lo. Tentando lidar com o ocioso, pessoas já arrancaram ou costuraram os próprios olhos, visto que a criatura parece deixar de existir quando seu alvo está de olhos fechados.

O ocioso não ataca ativamente, mas se for atacado de qualquer forma irá reagir, muitas vezes incapacitando o seu alvo, mas ainda o mantendo vivo. Por causa disso, muitas vítimas da criatura são encontradas mortas sozinhas em casa, com suas pernas ou colunas quebradas e mensagens desesperadas e enlouquecidas próximas de seu corpo, deixadas enquanto morriam de fome e sede sem poder se movimentar, sendo observadas pelo ocioso até o fim de suas vidas.

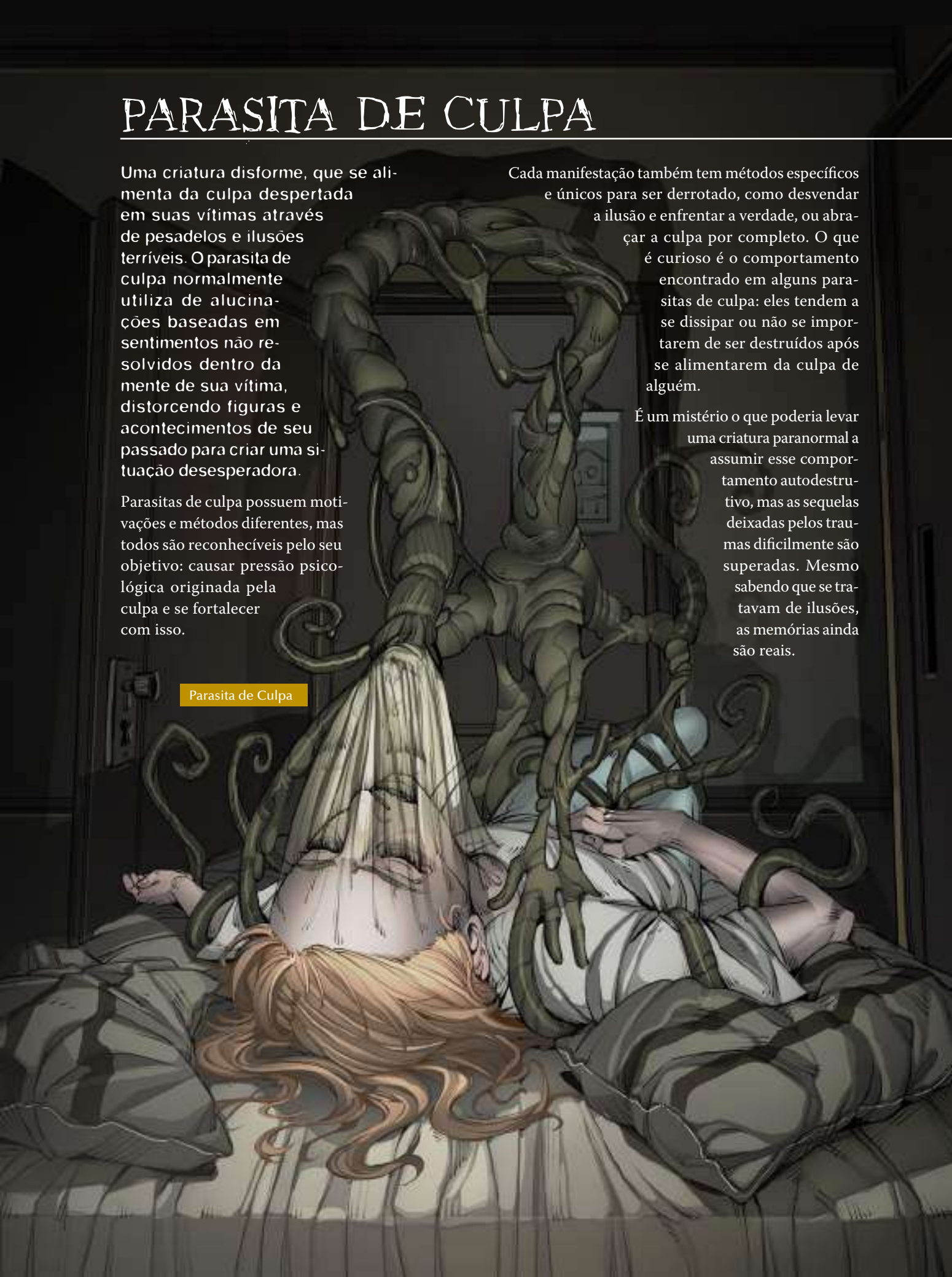
PARASITA DE CULPA

Uma criatura disforme, que se alimenta da culpa despertada em suas vítimas através de pesadelos e ilusões terríveis. O parasita de culpa normalmente utiliza de alucinações baseadas em sentimentos não resolvidos dentro da mente de sua vítima, distorcendo figuras e acontecimentos de seu passado para criar uma situação desesperadora.

Parasitas de culpa possuem motivações e métodos diferentes, mas todos são reconhecíveis pelo seu objetivo: causar pressão psicológica originada pela culpa e se fortalecer com isso.

Cada manifestação também tem métodos específicos e únicos para ser derrotado, como desvendar a ilusão e enfrentar a verdade, ou abraçar a culpa por completo. O que é curioso é o comportamento encontrado em alguns parasitas de culpa: eles tendem a se dissipar ou não se importarem de ser destruídos após se alimentarem da culpa de alguém.

É um mistério o que poderia levar uma criatura paranormal a assumir esse comportamento autodestrutivo, mas as sequelas deixadas pelos traumas dificilmente são superadas. Mesmo sabendo que se tratavam de ilusões, as memórias ainda são reais.



Parasita de Culpa

PARASITA DE CULPA
CONHECIMENTO

VD 60

SANGUE • **MORTE** • ~~MEDO~~ • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 2d6 mental • **NEX** 35%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 4d20 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d20

DEFESA 15
FORTITUDE d20+10
REFLEXOS 2d20+10
VONTADE 4d20+10

PONTOS DE VIDA 90 | 45 machucado
IMUNIDADES Dano (exceto causado pelo hospedeiro)

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
2	0	4	4	1

DESLOCAMENTO 6m | 4❑

DEVORAR CULPA

O parasita se alimenta da culpa e dos traumas de um hospedeiro. Caso se fixe em um personagem dormindo, o parasita expande sua influência. Todos os personagens dormindo em alcance médio ficarão presos em um sonho compartilhado (veja Enigma de Medo) até que o parasita seja derrotado ou o hospedeiro morra ou enlouqueça.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA *Corpo a corpo*
TESTE d20 | **DANO** 1d4 impacto

COMPLETA ❖ **FIXAR**
O parasita se aproxima de um personagem dormindo. O personagem tem direito a um teste de Percepção (com penalidade de –d20d20, por estar dormindo), oposto ao teste de Furtividade do parasita (2d20+15). Se passar, desperta antes que o parasita se fixe nele, fazendo com que a criatura fuja. Se falhar, torna-se hospedeiro do parasita (veja Devorar Culpa).

COMPLETA ❖ **ATORMENTAR**
Se estiver fixado a um hospedeiro, o parasita atormenta a mente do personagem e de todos que ele estiver mantendo inconscientes. No início de cada cena do sonho, todos os personagens dentro do sonho sofrem 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **CÓPIAS DO HOSPEDEIRO**
Se estiver fixado a um hospedeiro, o parasita manifesta uma cópia feita de Conhecimento desse personagem. A cópia possui as mesmas estatísticas do original, mas tem 20 PV e todo dano que causa é de Conhecimento. O parasita pode manifestar no máximo quatro cópias por vez. Se manifestar uma cópia dentro do sonho, ela usa o valor de Presença do parasita no lugar dos seus atributos e causa dano mental em vez do normal.

ENIGMA DE MEDO

Para derrotar o parasita de culpa, os personagens devem perceber que estão vivendo um sonho compartilhado, e identificar qual personagem dentro do sonho é o hospedeiro do parasita. Após descobrir isso, o hospedeiro deve confrontar as manifestações e derrotá-las dentro do sonho, sozinho.

Um sonho compartilhado é uma sequência de cenas que ocorrem na mente dos personagens. Com exceção dos próprios personagens, tudo que existe no sonho é um construto de Conhecimento. Enquanto estiverem dentro do sonho, os agentes agem normalmente, conforme o tipo de cena que o sonho está simulando. O mestre determina como os personagens podem descobrir que estão em um sonho, e quais ameaças enfrentarão nele.

RASTEJADOR SOMBRIO

Você já se sentiu perseguido enquanto andava sozinho na rua ao entardecer, mas ao observar seus arredores, apenas o vento te acompanhava numa calçada deserta? Talvez você não estivesse tão sozinho, afinal.

O rastejador sombrio é uma entidade maligna que se aproxima lentamente de suas vítimas, se escondendo em sombras distorcidas. Ele é inteligente e apresenta um comportamento sádico, escolhendo sempre causar a maior quantidade de dor que é capaz em suas vítimas, tanto psicológica quanto física.

Os poucos sobreviventes de um encontro com essa criatura relatam avistar pelo canto do olho uma forma humanoide nas sombras, trajando o que parecem ser vestimentas humanas: um sobretudo e um chapéu escondendo seu rosto. Mas, ao se revelar, uma enorme boca se abre em seu rosto acinzentado, que usa para se camuflar nas sombras. Dentro de suas roupas também é possível perceber longos tentáculos capazes de infiltrar junto ao chão e paredes, tomando um aspecto de sombra, como se a própria ausência da luz se movimentasse em direção às suas vítimas.

O rastejador, porém, não consegue se camuflar com facilidade em ambientes completamente iluminados, agindo de forma muito mais irracional e animalesca se encurralado em um ambiente desfavorável.

RASTEJADOR SOMBRIO
CONHECIMENTO

VD 180

SANGUE • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 25 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3d20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+15

DEFESA 41 | FORTITUDE 3d20+15
REFLEXOS 4d20+15
VONTADE 3d20+10

PONTOS DE VIDA 330 | 165 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e impacto 10, Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 3 PRE 3 VIG 3

PERÍCIAS FURTIVIDADE 4d20+15
OCULTISMO 3d20+15

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

VULNERABILIDADE A LUZ

Enquanto estiver exposto diretamente a uma fonte de luz forte, capaz de iluminar a criatura por completo, o rastejador sofre –10 em Defesa e perde as habilidades Desespero, Rastejar e Tentáculos das Sombras.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
TOQUE DA DOR *Corpo a corpo x3*
TESTE 4d20+20 | **DANO** 4d8+5 Conhecimento

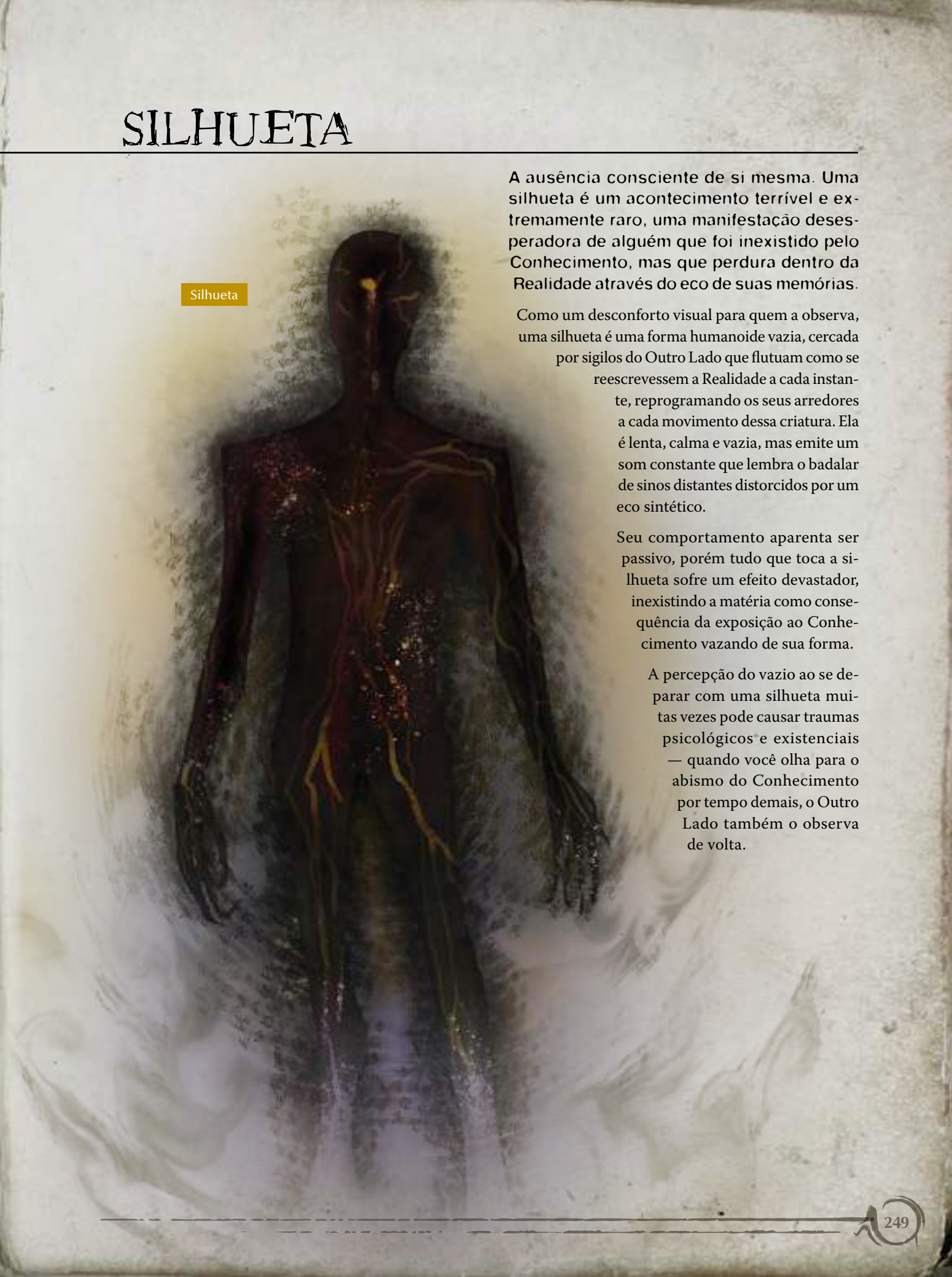
LIVRE ❖ **DESESPERO**
O toque do rastejador desperta uma sensação de dor e agonia em suas vítimas. Sempre que um ser sofre dano do toque da dor, sofre a mesma quantidade de dano mental (Vontade DT 25 reduz o dano mental à metade).

LIVRE ❖ **RASTEJAR**
O rastejador usa as sombras para se aproximar de seus alvos. Até o início do seu próximo turno, se estiver sob cobertura ou camuflagem parcial, o rastejador recebe +10 em Furtividade e não terá o deslocamento reduzido por se mover furtivamente.

MOVIMENTO ❖ **TENTÁCULOS DAS SOMBRAS**
O rastejador coloca suas garras no chão e as fibras que compõem seu corpo são projetadas pelas sombras a até três seres em alcance médio, que ficam agarrados por elas (Reflexos DT 28 evita). Com uma ação de movimento, o rastejador pode arrastar até três vítimas agarradas dessa maneira para outros pontos em alcance médio de si. Em seu turno, um ser pode tentar se soltar como normal. No final de cada um dos seus turnos, um ser que esteja agarrado desta forma sofre 4d6 pontos de dano mental.

Rastejador Sombrio

SILHUETA



Silhueta

A ausência consciente de si mesma. Uma silhueta é um acontecimento terrível e extremamente raro, uma manifestação desesperadora de alguém que foi inexistido pelo Conhecimento, mas que perdura dentro da Realidade através do eco de suas memórias.

Como um desconforto visual para quem a observa, uma silhueta é uma forma humanoide vazia, cercada por sigilos do Outro Lado que flutuam como se reescrevessem a Realidade a cada instante, reprogramando os seus arredores a cada movimento dessa criatura. Ela é lenta, calma e vazia, mas emite um som constante que lembra o badalar de sinos distantes distorcidos por um eco sintético.

Seu comportamento aparenta ser passivo, porém tudo que toca a silhueta sofre um efeito devastador, inexistindo a matéria como consequência da exposição ao Conhecimento vazando de sua forma.

A percepção do vazio ao se deparar com uma silhueta muitas vezes pode causar traumas psicológicos e existenciais — quando você olha para o abismo do Conhecimento por tempo demais, o Outro Lado também o observa de volta.

SILHUETA
CONHECIMENTO VD 360

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 40 • 8d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d20+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+20

DEFESA 55
FORTITUDE 4d20+20
REFLEXOS 4d20+20
VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado
IMUNIDADES Condições de paralisia, efeitos e dano de Conhecimento, manobras de combate
RESISTÊNCIAS Dano 30
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS
AGI 4 FOR 4 INT 5 PRE 5 VIG 4

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AURA TANGÍVEL
Qualquer ser ou item que tocar na silhueta sofre 20d12 pontos de dano de Conhecimento (Fortitude DT 42 reduz à metade) e, se reduzido a 0 PV, é instantaneamente desintegrado. Um ser ou item só sofre esse dano uma vez por turno.

CONHECIMENTO VERDADEIRO
A silhueta alcançou o Outro Lado através do Conhecimento e, por isso, sabe tudo. Ela faz testes baseados em Intelecto e Presença com +25 e testes baseados em Agilidade, Força e Vigor com +20.

AÇÕES

LIVRE ❖ **REESCREVER A REALIDADE**
Enquanto estiver se deslocando, a silhueta pode reescrever e mudar a Realidade com seus sigilos de Conhecimento. Todos os objetos em alcance curto podem ser transformados em outros, desde que conservem o mesmo tamanho. Seres vivos e o equipamento que estiverem vestindo ou portando não são afetados por essa habilidade.

PADRÃO ❖ **TOQUE DEVASTADOR**
A silhueta raramente age de maneira agressiva, mas quando precisa remover algo de seu caminho ela simplesmente o toca, causando o dano de sua aura tangível. A silhueta pode tocar até dois seres e/ou objetos com esta ação.

Vulto

VULTO

Em ambientes com a Membrana danificada, às vezes pode ser difícil discernir fatos da paranoia do seu próprio cérebro. Sons inexistentes, temperatura inconstante e até mesmo vultos em movimento são relatos constantes daqueles que se aventuram em ambientes com a conhecida neblina gerada pela fragilidade da Membrana.

E é nessa paranoia que um vulto pode ser gerado. Uma criatura que sequer estava no ambiente, mas graças ao Medo gerado pelo delírio de um observador, é criada pelo Outro Lado através da imaginação assustada e fértil, que então se transforma em uma casca física.

Um vulto é uma manifestação paranormal que toma forma através do susto de uma possibilidade, aparecendo como uma criatura humanoide formada de névoa sólida capaz de causar estragos reais.

VULTO
CONHECIMENTO — **VD 40**

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 15 • 3d6 mental • **NEX** 30%+ é imune

SENTIDOS — **PERCEPÇÃO** 2d20+5 — Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+5

DEFESA 19 — **FORTITUDE** d20
REFLEXOS 4d20+5
VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA 60 | 30 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5, Conhecimento 10
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS
AGI 4 | FOR 2 | INT 2 | PRE 2 | VIG 1

PERÍCIAS FURTIVIDADE 4d20+10

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AURA TANGÍVEL
O vulto procura pessoas assustadas para que possa se alimentar dos sentimentos disparados pelos sustos. Seus ataques contra criaturas sob efeito de qualquer condição de medo causam +2d6 pontos de dano de Conhecimento.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
TOQUE MACABRO *Corpo a corpo x2*
TESTE 4d20+10 | **DANO** 2d6 Conhecimento

COMPLETA ❖ **PLANTAR PARANOIA**
O vulto procura implantar medo e paranoia na mente de suas vítimas ao chacoalhar a Membrana e fazer aparecer coisas que não estão lá de verdade. Cada personagem em alcance médio fica abalado (Vontade DT 15 evita). Se o personagem já estiver abalado, ficará apavorado. Se o vulto estiver escondido ao usar essa habilidade, cada personagem sofre –d20 no teste de Vontade.

MÁSCARA DO DESESPERO

O paranormal não se manifesta na Realidade apenas na forma de monstros, mas também pode se vincular a objetos e ambientes. Porém, dificilmente um objeto assombrado é mais perigoso do que uma criatura do Outro Lado.

Infelizmente, a Máscara do Desespero não é apenas um objeto. Conhecida também como a Relíquia do Conhecimento, ela é uma das manifestações mais antigas na Realidade. Alguns creem que a Máscara do Desespero existe desde antes mesmo da civilização humana se desenvolver.

Uma máscara indestrutível que contém toda a verdade do Outro Lado, um semblante desesperado e permanente que esconde os segredos incompreensíveis, as memórias de tudo que já existiu, a lucidez de todas as explicações, todas as respostas... todo o Conhecimento.

Aqueles que portam a Máscara lembram de tudo e sabem tudo. Mas saber tudo é perder tudo. Ao usar a Máscara do Desespero, a mente do usuário é soterrada pelo Conhecimento infinito e seu ego é inexistido. O portador se torna algo que se identifica apenas como Magistrada — a executora das regras, a arauta das promessas. Um ser paranormal de poder imensurável com apenas um objetivo: *proteger o equilíbrio na Realidade*.

O que exatamente é o "equilíbrio" e o que significa protegê-lo é um mistério até mesmo para aqueles que se envolveram diretamente com a Máscara. Porém, alguns fatos são inegáveis: aquele que porta a Máscara do Desespero tem o poder de alterar a realidade, as memórias, os eventos e os acontecimentos de maneira soberana. É impossível determinar que tipo de força seria necessária para derrotar ou impedir algo dessa magnitude; talvez apenas outra criatura paranormal à altura possa ter qualquer tipo de chance.

A Máscara do Desespero parece estar associada a sombras. A presença do portador da Máscara resulta em sombras sendo distorcidas, e muitos que se conectaram com a Magistrada relatam terem sido transportados para um plano alternativo conhecido como "dimensão das Sombras".

A Magistrada é a única fonte compreensível do Conhecimento do Outro Lado na Realidade, e algumas verdades proferidas por ela são assustadoras. Por exemplo, é fato que a Máscara do Desespero leva esse nome não pelo sentimento que seu portador traz aos outros, mas sim como um presságio do resto da existência daquele que escolher portar a Máscara.

A ETERNIDADE DO DESESPERO
INFINITO DO CONHECIMENTO.

MÁSCARA DO DESESPERO

VD 400

CONHECIMENTO

MEDO • RELÍQUIA • MINÚSCULO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 6d20+35 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d20+25

DEFESA 55
FORTITUDE 5d20+35
REFLEXOS 4d20+25
VONTADE 6d20+35

PONTOS DE VIDA 1200 | 600 machucado
IMUNIDADES Condições, dano
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 4 INT 6 PRE 6 VIG 5

PERÍCIAS
CIÊNCIA 6d20+35
OCULTISMO 6d20+35
RELIGIÃO 6d20+35

DESLOCAMENTO Voo 12m | 8❑

DESTRONAR O ANFITRIÃO

A Máscara do Desespero é a única que consegue resolver o Enigma de Medo do Anfitrião.

POTÊNCIA DO CONHECIMENTO

O modificador da Máscara do Desespero para todos os testes de perícia baseados em Intelecto, Presença e Vigor é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

AÇÕES

LIVRE ❖ **CONJURAÇÃO VERDADEIRA**

Uma vez por turno, a Máscara do Desespero pode conjurar um ritual de Conhecimento a sua escolha, de qualquer círculo. O ritual deve ter execução máxima de ação completa e custo máximo de 20 PE. A DT para resistir a ele é 45.

MOVIMENTO ❖ **ONIPRESENÇA**

A Máscara do Desespero consegue se deslocar para qualquer local da Realidade, desde que haja algum tipo de sombra ou escuridão, independente da distância. Além disso, ela sabe exatamente tudo que está acontecendo na Realidade ao mesmo tempo. Isso faz com que nenhum personagem possa se esconder da relíquia, e ela ignora qualquer necessidade de ver ou ouvir para usar suas habilidades.

PADRÃO ❖ **REESCREVER REALIDADE**

A Máscara do Desespero tem o poder único de reescrever a Realidade por completo, alterando as propriedades de seres e objetos em alcance médio. Contra objetos, ela pode mudar a composição, posição e estado da matéria de um objeto de até 1 tonelada. Objetos vestidos ou empunhados têm direito a um teste de Reflexos do portador (DT 45) para evitar este efeito. Contra seres, ela pode causar 10d6 pontos de dano de Conhecimento, 10d6 pontos de dano mental e uma condição qualquer (exceto morrendo e enlouquecendo) em um ser (Vontade DT 45 reduz cada dano à metade e evita a condição).

ENIGMA DE MEDO

A Máscara do Desespero é indestrutível, e seu portador também, porém existem registros de duas possibilidades para enfrentá-la. Seria possível neutralizar alguém portando a Máscara apenas abalando diretamente o Equilíbrio, quebrando as regras da Realidade através do Medo, de forma inexplicável, ou então devastando a sua razão através da brutalidade do portador da Relíquia de Sangue, também conhecido como o Diabo. Quando o Enigma de Medo da Máscara do Desespero for resolvido, ela perde sua imunidade a dano e sua habilidade de Onipresença.

CRIATURAS DE ENERGIA

ANÁRQUICO

Quando uma pessoa morre em situações extremamente inoportunas e azaradas em um ambiente com a Membrana danificada, o seu corpo logo é consumido pela entidade de Energia, tendo todo o oxigênio e líquido dentro de seu cadáver substituído pela surrealidade da entidade.

A sua pele toma um aspecto semi-transparente e as veias e órgãos internos tomam um aspecto colorido, brilhoso e destacado ao redor de todo o corpo, os olhos se tornam arregalados e emitem uma luz plasmática que varia em um espectro de cores extenso. A sua boca se distorce em um formato forçado e rasgado como um sorriso, e sua saliva toma um aspecto acídico e brilhante, como se a criatura vazasse plasma de Energia de dentro de si.

Anárquicos são rápidos e imprevisíveis, com movimentos erráticos que os tornam muito difíceis de serem atingidos. Seu corpo todo treme enquanto emite gritos e grunhidos distorcidos, como se algum filtro sintético estivesse deformando seus sons.

ANÁRQUICO
ENERGIA

VD 20

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 14 • 2d6 mental • **NEX** 25%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** –2d20 Visão no escuro
INICIATIVA 3d20+5

DEFESA 21 | **FORTITUDE** d20
REFLEXOS 3d20+10
VONTADE –2d20

Anárquico

PONTOS DE VIDA 30 | 15 machucado
RESISTÊNCIAS Energia 5
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
3	2	0	0	1

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

COMPORTAMENTO ERRÁTICO

No começo do seu turno, o anárquico é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e age de modo aleatório. Role 1d6 para determinar o que ele faz. Se não puder realizar a ação, fica parado se contorcendo, mas recebe resistência a dano 5 até o início do seu próximo turno.

- **1 2** O anárquico pula sobre o personagem mais próximo, fazendo a ação investida (ou a ação agredir, se estiver muito próximo do personagem). Se não conseguir atacar alguém, corre na direção do personagem mais próximo.
- **3 4** O anárquico projeta uma luz prismática de dentro de si na direção de um ser em alcance médio. O alvo sofre 2d8 pontos de dano de Energia e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 14 reduz o dano à metade e evita a condição).
- **5** Uma explosão de Energia emana do anárquico. Cada ser em alcance curto sofre 2d6 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 14 reduz à metade). Seres adjacentes ao anárquico sofrem +1d6 pontos de dano.
- **6** Uma risada descontrolada toma o anárquico enquanto ele faz a ação agredir contra o personagem mais próximo. Até o final de seu próximo turno, o anárquico fica desprevenido, mas seus ataques ficam completamente imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PANCADA ERRÁTICA *Corpo a corpo*
TESTE 2d20+5 | **DANO** 2d12 impacto

ANÁRQUICO DESCONTROLADO

Quando o corpo de alguém com alto nível de exposição paranormal é transformado pela Energia para se tornar um anárquico após um desastre extremamente inoportuno, a intensidade das possibilidades se potencializam em uma forma ainda mais caótica e absurda: um anárquico descontrolado.

Tomando uma forma translúcida completamente alucinada, essa criatura se manifesta de maneira hiperativa e caótica, com seu corpo todo vibrando e flutuando em momentos de euforia.

Encontros com um anárquico descontrolado já causaram inúmeras fatalidades, graças à sua natureza imprevisível. Isso é potencializado pela capacidade da criatura estourar seu próprio corpo em uma explosão de Energia quando não encontra mais nenhuma outra possibilidade para causar o caos.

Anárquico Descontrolado

ANÁRQUICO DESCONTROLADO
ENERGIA

VD 120

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 21 • 4d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+5 Visão no escuro
INICIATIVA 4d20+10

DEFESA **28** | **FORTITUDE** 3d20+10
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA **120** | 60 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS
AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA ENERGÉTICA *Corpo a corpo x2*
TESTE 4d20+15 | **DANO** 4d12 impacto

LIVRE ❖ **ACELERAÇÃO**
Sempre que um personagem sofre dano da pancada energética, entra em estado de aceleração e pode sofrer dano colateral. Em seu próximo turno, se realizar uma ação de movimento e uma ação padrão, ou uma ação completa), o personagem acelerado sofre 4d12 pontos de dano de Energia.

MOVIMENTO ❖ **AUTODESTRUIÇÃO**
O anárquico concentra Energia no seu corpo e se autodestrói, causando 8d12 pontos de dano de Energia em todos os personagens em alcance curto (Reflexos DT 25 reduz à metade). Personagens adjacentes ao anárquico descontrolado sofrem –2d20 neste teste de resistência. O anárquico descontrolado morre após usar essa habilidade.

ANOMALIA

Existe uma lenda de uma dimensão alternativa, um espaço que poderia ser acessado por puro acaso. Uma possibilidade minúscula, inacreditável, de que ao interagir com uma passagem, você poderia acessar outro lugar que não pretendia. Como se em todas as vezes que as portas do elevador se abriram, ou quando você se prepara para sair de casa, ou até mesmo quando abre o microondas para pegar comida, você estivesse jogando na loteria da probabilidade anárquica.

E se seu infortúnio for inacreditável, você terá sido escolhido por uma anomalia.

Exceto que a anomalia não é uma dimensão, ele é uma manifestação paranormal, um monstro. Uma criatura com uma forma tão caótica que a Realidade tenta conter escondida por trás da menor das possibilidades, para que sua falta de lógica possa ser ignorada.

A anomalia é indescritível para aqueles que a vivenciaram. Sua forma não é contida por barreiras físicas de um corpo compreensível. Não existem registros de testemunhas sobreviventes dessa manifestação, mas aqueles que de alguma forma conseguiram registrar o momento em que a presenciaram conseguiram apenas rir enlouquecidos enquanto os filamentos de suas mentes eram destroçados em segundos.

É impossível determinar se uma anomalia é uma manifestação instantânea que se desfaz após escolher uma vítima ou se está constantemente na Realidade, apenas esperando pela impossibilidade de sua manifestação. Na verdade, é impossível ter qualquer dado concreto e lógico sobre a Anomalia.

Mas algo sempre estará presente: o medo de que, na próxima vez que você abrir aquela porta, a anomalia escolha você.

ANOMALIA ENERGIA

VD 380

MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 45 • 9d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO — Visão no escuro
INICIATIVA —

DEFESA —
FORTITUDE 5d20+15
REFLEXOS 5d20+15
VONTADE 5d20+15

PONTOS DE VIDA **1000** | 500 machucado
IMUNIDADES Dano e todas as condições
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS
AGI — FOR — INT 5 PRE 5 VIG —

DESLOCAMENTO 0m | 0❑

IMATERIAL
A anomalia possui um corpo físico desprezível e escondido atrás de uma imensidão de Energia paranormal. Ela é imune a dano e a todas as condições. A anomalia não faz testes e não age da mesma maneira que outras criaturas. Sua própria existência é uma impossibilidade e um confronto com ela é surreal e indescritível. A única forma de derrotá-la é resolvendo seu Enigma de Medo.

EXISTÊNCIA IMPOSSÍVEL
A anomalia não se desloca de maneira normal. Ela existe somente dentro de um objeto que possa ser aberto por uma porta. Enquanto a porta estiver aberta, a anomalia é manifestada e pode usar seus poderes. Uma vez manifestada, a anomalia ficará perseguindo aqueles que a manifestaram, surgindo sempre que abrirem uma porta ou compartimento e levando-os à loucura.

AÇÕES

LIVRE ❖ **ROMPER CONSCIÊNCIA**
No início do turno da anomalia, ela sorteia um ser que esteja em sua linha de visão e tenta romper sua razão transformando suas ondas cerebrais. A vítima sofre 10d6 pontos de dano mental (Vontade DT 41 reduz à metade) e, se ficar insana devido a este dano, é absorvida pela anomalia.

LIVRE ❖ **MANIPULAR ONDAS DA EXISTÊNCIA**
No final do turno da anomalia, ela manipula as ondas eletromagnéticas que compõem a própria existência. Ela pode ativar, desativar ou operar até seis objetos tecnológicos em alcance médio. Como alternativa, pode sobrecarregar estes objetos, gerando uma poderosa descarga que causa 2d12 pontos de dano de Energia por objeto em todos os seres na área (Reflexos DT 30 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **MANIFESTAR O IMPOSSÍVEL**
A anomalia invoca uma ou mais criaturas de Energia cujo VD total some até 240. As criaturas aparecem em alcance curto da anomalia e agem a partir da próxima rodada, seguindo seus impulsos caóticos.

ENIGMA DE MEDO

A anomalia não deveria existir. Ela é o próprio caos colapsando com a Realidade, e não existe lógica para defini-la. A única forma de combater essa criatura é mergulhar na anomalia para entendê-la no Outro Lado. Quando o Enigma de Medo da anomalia for resolvido, ela se transforma em um ser ou objeto aleatório por 2d4 rodadas. Durante esse tempo, ela perde sua imunidade a dano e condições e usa as estatísticas do ser ou objeto, com exceção de seus PV.

ANOMIÁTICO

Uma criatura originada de um corpo humano que foi completamente transformado pela Energia. Quando alguém com um nível extremamente alto de exposição paranormal deveria se tornar um anárquico, o caos se multiplica infinitamente dentro da sua existência, distorcendo por completo as noções de regras, leis e razão.

Um anomiático é um espectro da loucura e seu comportamento é totalmente insano. Relatos dos poucos sobreviventes o descrevem como um vulto de luz que se teleporta de forma desenfreada por todo o ambiente, rindo caoticamente enquanto flutua e se desintegra por todos os lugares. Com a capacidade de se mover em alta velocidade, ele busca atacar todos os seus inimigos de forma aleatória, como se tentasse corromper até mesmo a própria noção de sobrevivência.

Uma manifestação rara capaz de estragos incalculáveis, tentar montar uma estratégia contra o anomiático provavelmente só vai gerar um desastre ainda maior. Apenas lembre-se: se você ouvir uma risada distorcida e desafinada correndo como um curto elétrico ao seu redor, prepare-se para o imprevisível.

Anomiático

ANOMIÁTICO
ENERGIA

VD 240

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 30 • 6d8 mental • NEX 75%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 4d20+10 Visão no escuro
INICIATIVA 5d20+15

DEFESA **41**
FORTITUDE 3d20+10
REFLEXOS 5d20+20
VONTADE 4d20+15

PONTOS DE VIDA **600** | 300 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS
AGI 5 FOR 3 INT 1 PRE 4 VIG 3

DESLOCAMENTO 18m | 12❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRA DESINTEGRADORA *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+30 | **DANO** 4d12+20 Energia

LIVRE ❖ **COMPORTAMENTO ERRÁTICO**
No começo do seu turno, o anomiático é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e executa três comportamentos aleatórios. Role 1d6 na tabela abaixo três vezes; o anomiático então executa as ações indicadas na ordem em que forem roladas. Se não puder executar uma das ações, ele fica parado se contorcendo e perde aquela ação (mas não qualquer outra). Para cada ação que perder, o anomiático aumenta suas resistências a dano em 10 até seu próximo turno.

- ✸ 1 2 O anomiático salta até 18m em direção ao ser mais próximo. Se ficar adjacente a ele, faz uma ação agredir e ataca com suas garras desintegradoras.
- ✸ 3 O anomiático se transforma em um facho de Energia e se move até ficar adjacente a um ser escolhido aleatoriamente entre todos que o estejam enfrentando.
- ✸ 4 Uma parte do corpo do anomiático explode, causando dano de Energia em todos os seres ao redor. O dano exato depende da distância do ser em relação ao anomiático: 4d12+20 para seres em alcance médio, 6d12+20 para seres em alcance curto e 8d12+20 para seres adjacentes. Seres em alcance médio ou curto têm direito a um teste de Reflexos (DT 30) para reduzir o dano à metade. O anomiático perde 50 PV quando executa esta ação.
- ✸ 5 Uma risada descontrolada toma o anomiático. Ele fica desprevenido até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver desprevenido, todos os seus ataques são mais imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.
- ✸ 6 O anomiático toca um ser adjacente. O alvo acumula uma quantidade absurda de Energia e sofre 10d12+20 pontos de dano de Energia (Fortitude DT 30 reduz à metade).

CIBORGUE

O avanço da tecnologia e a obsessão com melhorias cibernéticas dentro da Realidade podem levar aos resultados mais bizarros. O ciborgue se originou de um cientista seduzido pelo poder da tecnologia que se tornou tão obstinado com a sua eficiência que amputou seus próprios membros e os substituiu por mecanismos ativados através de Energia paranormal.

A dor causada pelo processo agressivo eventualmente distorceu seu ser em uma criatura descontrolada, com seu corpo formado de um grande aglomerado de partes mecânicas e orgânicas asquerosas.

Ciborgue

O ciborgue é uma criatura brutal, mas suas mutações robóticas parecem causar transformações espontâneas. Isso faz com que a criatura mude seu comportamento a qualquer momento, assim como a forma de atacar suas vítimas.

Essa é uma criatura extremamente perigosa e não deve ser enfrentada sem preparo ou estudo do corpo que originou sua manifestação. A Energia fluindo por seu corpo torna o contato físico extremamente perigoso, com a criatura sendo capaz de liberar pulsos elétricos fortes o suficiente para desacordar uma pessoa adulta.

CIBORGUE ENERGIA

VD 80

SANGUE • MEDO CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d6 mental • **NEX** 40%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 2d20+5 Visão no escuro
INICIATIVA 3d20+10

DEFESA 25 | **FORTITUDE** 3d20+10
REFLEXOS 3d20+5
VONTADE 2d20

PONTOS DE VIDA 160 | 80 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

ESTADO DE COMBATE

No começo do turno do ciborgue, ele assume um estado de combate disponível dentre os quatro abaixo. Um estado de combate deixa de estar disponível quando sua fraqueza é resolvida (veja Enigma de Medo). O estado de combate do ciborgue define quais ações ele pode fazer, conforme a coluna ao lado.

- **Estado Alpha.** Focado em atacar inimigos próximos.
- **Estado Beta.** Focado em perseguir e atacar inimigos distantes.
- **Estado Gama.** Focado em ataques à distância.
- **Estado Delta.** Estado tático e defensivo.

REGENERAÇÃO ENERGÉTICA

No começo do turno do ciborgue, ele recupera 20 PV. Se perder três ou mais estados de combate, o ciborgue perde esta habilidade.

AÇÕES

Estado ALPHA

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
BRAÇO LAMINADO *Corpo a corpo x2*
TESTE 3d20+10, crítico 18 | **DANO** 1d12+10 corte

Estado BETA

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PUNHO ENERGIZADO *Corpo a corpo*
TESTE 3d20+10 | **DANO** 2d8+10 impacto

COMPLETA ❖ **INVESTIDA ENERGÉTICA**
O ciborgue avança até 24m (18❑) e faz um ataque de punho energizado com bônus de +d20 no teste de ataque. Se acertar, causa +2d8 de dano (para um total de 4d8+10) e derruba o alvo (Fortitude DT 20 evita a queda).

Estado GAMA

PADRÃO ◆ **AGREDIR (GAMA)**
CANHÃO *Distância ☼ LONGO*
TESTE 3d20+10 | **DANO** 4d12+5 Energia

Estado DELTA

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
RAIO ENERGÉTICO *Distância ☼ MÉDIO*
TESTE 3d20+10 | **DANO** 1d12+5 Energia

MOVIMENTO ❖ **CRIAR BARREIRA**
O ciborgue expande suas correntes de Energia e cria uma barreira paranormal. Ele recebe +5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

MOVIMENTO ❖ **REINICIAR**
O ciborgue encerra uma condição que o esteja afetando.

LIVRE ❖ **DESORIENTAR**
Um ser que sofra dano do raio energético fica alquebrado. Se já estiver alquebrado, fica atordoado por uma rodada (Vontade DT 20 evita).

ENIGMA DE MEDO

O ciborgue é programado pela Energia para alterar seu estado de combate com frequência. Cada estado possui uma fraqueza específica, determinada quando ele é criado pela Entidade. Exemplos de fraquezas incluem sofrer 15 pontos de dano de um tipo específico em um único ataque ou ser exposto a uma substância ou material específico. Uma fraqueza só pode ser resolvida se o ciborgue estiver no estado de combate correspondente. Quando a fraqueza for resolvida, ele não poderá assumir mais esse estado de combate. Quando ficar sem nenhum estado de combate, ele se desativa: sua Defesa é reduzida para 10 e seu deslocamento para 0m.

INFECTICÍDIO

No meio científico, o debate para definir se um vírus pode ser considerado de fato um ser vivo perante nossa biologia nunca foi definido por completo. Mas não resta dúvida de que as manifestações do Outro Lado podem tomar essa forma para invadir a Realidade.

Como uma doença paranormal, o infecticídio se origina como um vírus digital dentro de dispositivos eletrônicos. Através disso, infecta seres vivos da Realidade, distorcendo suas formas físicas e formando uma espécie de horda descontrolada com uma mente ensandecida e compartilhada.

Aqueles que foram contagiados pelo infecticídio apresentam sintomas após algumas horas. Eles começam como tremedeira nas mãos, mudança constante na cor da pupila para tons esverdeados ou rosados, descontrole psicológico e alucinações. Por fim, a vítima é tomada por completo e se torna parte da horda de infectados.

Os seus corpos então se tornam deformados, com os olhos tomando uma forma manchada com cores pulsantes e os dentes se tornando pontudos e brilhosos. O contágio da criatura pode ser feito através de contato direto com sangue ou saliva, como uma doença comum. Porém, ela também é capaz de se espalhar como um vírus digital, infectando dispositivos tecnológicos — como celulares e computadores — e, a partir deles, infectar seus usuários.

É possível exterminar o infecticídio por completo apenas eliminando todos aqueles que foram dominados pela criatura e congelando seus corpos para que o vírus perca sua capacidade de transmissão.

INFECTICÍDIO
ENERGIA — VD 280

SANGUE • CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 35 • 8d6 mental • NEX 85%+ é imune

SENTIDOS — **PERCEPÇÃO** 20+10 Visão no escuro
INICIATIVA 3d20+15

DEFESA 25 — **FORTITUDE** 5d20+20
REFLEXOS 3d20 +15
VONTADE 20+15

PONTOS DE VIDA 600 | 300 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, corte, perfuração e Energia 20
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS
AGI 3 | FOR 5 | INT 1 | PRE 1 | VIG 5

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

HORDA
O infecticídio é uma horda de criaturas infectadas por um vírus de Energia. Ele sofre apenas metade do dano de ataques e habilidades que afetem apenas um ser, mas sofre o dobro do dano de efeitos de área. Além disso, sempre que erra um ataque, ainda causa metade do dano (exceto se o defensor usou uma reação para se esquivar).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADAS INFECTADAS *Corpo a corpo x3*
TESTE 5d20+30 | **DANO** 4d12+20 Energia

LIVRE ❖ **INFECÇÃO**
Um ser que sofra dano das pancadas é infectado pelo vírus do infecticídio (Fortitude DT 30 evita; veja página 292). Um ser que passe no teste de resistência fica imune a essa doença até final da cena.

REAÇÃO ❖ **CONSUMAÇÃO INSIDIOSA**
Se reduzir um ser a 0 PV com suas pancadas infectadas, o infecticídio consome a vítima, recuperando 50 PV.

COMPLETA ❖ **ATROPELAR**
O infecticídio percorre até o dobro do seu deslocamento, podendo passar pelo espaço de outros seres. Durante esse deslocamento, ele faz um ataque de pancada infectada contra cada ser nos espaços pelos quais passar.

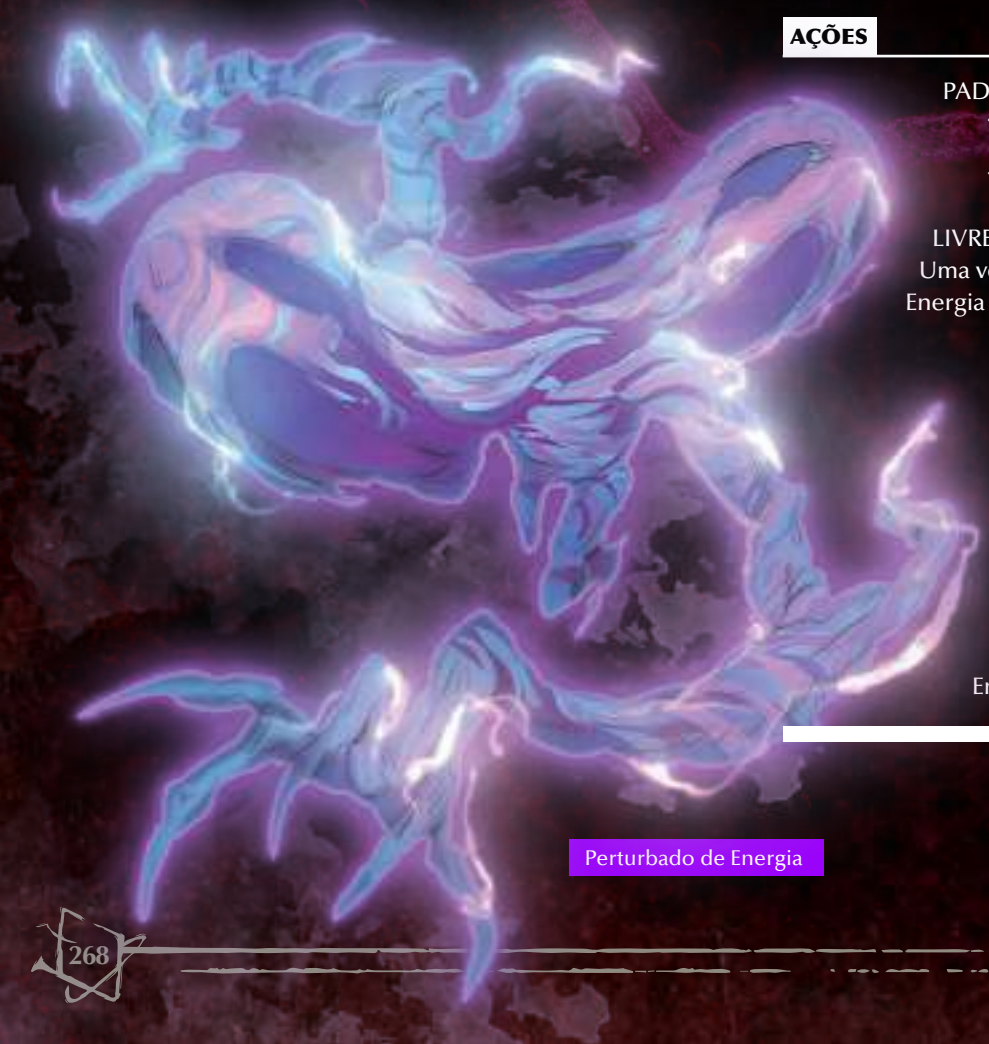
Infecticídio

PERTURBADO DE ENERGIA

Quando uma alma é enlouquecida de forma brusca e agressiva, sua psique pode ser tão violentada que a percepção da Realidade se esvai antes mesmo de perceber que não está viva. O resultado disso é um perturbado de Energia, uma forma plasmática inconsistente e desesperada, mergulhada em confusão e que não entende nem mesmo o que é.

O perturbado se agarra a qualquer consciência próxima numa tentativa desesperada de compartilhar e aliviar a sua discórdia mental, mesclando a percepção da Realidade e fazendo seus alvos reviverem memórias traumáticas em um estado de confusão.

Como uma forma completamente caótica, os perturbados são inconsistentes e não conseguem agir com coerência, afetando os alvos mais próximos que perceberem nos seus arredores. Tudo para tentar encontrar uma faísca de sentido e ordem mais uma vez, nem que por apenas um segundo.



Perturbado de Energia

PERTURBADO DE ENERGIA — VD 40

ENERGIA

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 15 • 2d8 mental • **NEX** 30%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** –2d20 | Visão no escuro
INICIATIVA 4d20+10

DEFESA 19 | **FORTITUDE** –2d20
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE –2d20

PONTOS DE VIDA 60 | 30 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5, Energia 10

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	1	0	0	0

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
TOQUE PLASMÁTICO
Corpo a corpo x2
TESTE 4d20+10 | **DANO** 2d12 Energia

LIVRE ❖ **IMPLANTAR CONFUSÃO**
Uma vez por rodada, o perturbado de Energia tenta agarrar um personagem que acabou de sofrer dano de seu toque plasmático (teste 4d20+10). Se conseguir, o perturbado começa a implantar imagens na mente do alvo e fazer com que ele reviva experiências traumáticas. O personagem sofre 2d8 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade) e recebe vulnerabilidade a dano de Energia até o fim da cena.

SUKKALGIR

Uma alma torturada através do fogo, as sukkal se originaram na antiga Suméria como resultado de um processo enlouquecedor em que textos eram cravados com brasa ardente em na pele de vítimas, registrando os feitos e massacres de seu captor.

Um ser destinado a sofrer pela agonia do fogo que tomou seu corpo pela eternidade, uma sukkal emite um grito enlouquecedor e constante, capaz de desmantelar a mente até mesmo daqueles mais acostumados com manifestações do Outro Lado.

Seu corpo é formado de Energia tomando um aspecto similar a uma labareda de cores impossíveis, constantemente pairando acima do chão enquanto as palavras e escritas macabras flutuam por sua pele de maneira caótica. Em seu rosto, um enorme sorriso desesperado se rasga em sua boca anormalmente grande que parece nunca cessar com o grito desesperador de uma mente atormentada.

Sukkalgir

SUKKALGIR
ENERGIA

VD 160

CONHECIMENTO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 25 • 4d8 mental • NEX 55%+ é imune

SENTIDOS **PERCEPÇÃO** 3d20+10 Visão no escuro
INICIATIVA 3d20+10

DEFESA 34 | **FORTITUDE** 2d20+5
REFLEXOS 3d20+10
VONTADE 3d20+15

PONTOS DE VIDA 220 | 110 machucado
IMUNIDADES Dano balístico, de corte e de perfuração
RESISTÊNCIAS Impacto e Energia 10
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
3	2	3	3	2

DESLOCAMENTO Voo 18m | 12❑

AURA DESESPERADA
Qualquer ser que comece seu turno em alcance curto da sukkalgir sofre 2d12 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade).

ESPÍRITO PLASMÁTICO
A sukkalgir é parcialmente intangível, e pode atravessar obstáculos sólidos como paredes.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MORDIDA DO OUTRO LADO
Corpo a corpo x2
TESTE 3d20+15 | **DANO** 2d12 mental

LIVRE ❖ **AGARRÃO**
Se a sukkalgir acertar um ataque com sua mordida em um ser Médio ou menor, pode agarrar o alvo (teste 3d20+15).

COMPLETA ❖ **GRITO DE DESESPERO**
A sukkalgir grita em desespero. Cada ser em alcance médio sofre 3d12 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade; estar sob cobertura fornece +5 nesse teste).

TELOPSIA

Você já deve ter escutado a lenda do filme amaldiçoado: telopsia. Uma fita VHS amaldiçoada que contém uma gravação misteriosa e terrível, causando a todos aqueles que a assistiram uma morte aterrorizante pouco tempo depois.

Os relatos daqueles que de fato possuíram a fita se misturam com as inúmeras histórias fictícias daqueles que buscam atenção, mas algumas consistências aparecem naqueles que não estavam mentindo: todos morreram em seguida.

Ninguém parece conseguir descrever sequer a duração do conteúdo registrado, e qualquer tentativa resulta na vítima entrando em um ataque de histeria enlouquecedora, repetindo as mesmas palavras sem parar em um ataque de pânico: "*Rebobinar através. Rebobinar através. Rebobinar através...*"

É impossível determinar uma origem da fita maldita, mas sua manifestação está sempre conectada à criatura que a acompanha. Descrito com a aparência de um homem bizarro vestindo um longo sobretudo preto, com um corpo esquelético e uma cabeça similar a uma televisão antiga, com imagens perturbadoras e enlouquecedoras sendo transmitidas em sua "tela".

Todos aqueles que assistiram ao filme eventualmente são encontrados pela criatura. Então, é ela que os assiste, enquanto distorce e desintegra a forma de suas vítimas. Delas, resta apenas uma mancha preta no formato de silhueta no local em que morreram.

ENIGMA DE MEDO

A única maneira teorizada de derrotar o telopsia é de alguma forma destruir a própria fita amaldiçoada que se manifestou na Realidade, mas para isso é necessário investigar suas vítimas para encontrá-la, um trabalho árduo considerando que ninguém parece conseguir lembrar do que fez com ela após assisti-la. Se a fita for destruída, o telopsia tem seus PV reduzidos a 0 e também é destruído. Caso contrário, mesmo que seja derrotado em combate, se o seu Enigma de Medo não tiver sido resolvido, será apenas uma questão de tempo até o telopsia retornar.

TELOPSIA — VD 340

ENERGIA

MORTE • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS — **PERCEPÇÃO** 5d20+25 — Visão no escuro
INICIATIVA 4d20+20

DEFESA 48 — **FORTITUDE** 2d20+15
REFLEXOS 4d20+20
VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 560 | 280 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, perfuração e Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 4 | FOR 2 | INT 3 | PRE 5 | VIG 2

PERÍCIAS FURTIVIDADE 4d20+20

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
TOQUE DESINTEGRADOR *Corpo a corpo x3*
TESTE 4d20+35 | **DANO** 6d12+30 Energia

MOVIMENTO ❖ **VIAJAR PELA TELA**
O telopsia pode se desmaterializar e se materializar em outra tela ou visor em alcance longo. Em seguida, ele se desloca 9m.

PADRÃO ❖ **TELA ZUMBIFICADORA**
O telopsia projeta imagens enlouquecedoras em sua tela. Todos os seres em alcance médio sofrem 6d6 pontos de dano mental e ficam confusos até o final da cena (Vontade DT 30 reduz o dano à metade e evita a condição). Um ser que já esteja confuso e falhe no teste de resistência fica também fascinado.

COMPLETA ❖ **PRENDER NA TELA**
O telopsia usa ondas de Energia para desintegrar um ser em alcance curto e materializá-lo dentro de sua tela (Fortitude DT 30 evita). Um ser dentro da tela fica paralisado e sofre 2d12 pontos de dano mental no início de cada um de seus turnos. Cada vez que o telopsia sofre 50 ou mais pontos de dano em um turno, o ser preso pode repetir o teste de Fortitude; se passar, escapa da tela e se materializa em um ponto a sua escolha adjacente ao telopsia.

TEMPESTUOSO

Uma tempestade do caos, essa criatura disforme se manifesta através de turbilhões descontrolados, causando transformação e estrago a todos os lugares que toca. Como uma nuvem de pura Energia, um tempestuoso parece ser uma supernova implodindo em uma forma humanoide, em constante transformação, contida apenas por algum tipo de tecnologia incompreensível e bizarra em diversos cabos metálicos conectados.

Tempestuoso

Registros de encontros com tempestuosos foram descritos por testemunhas como sons ensurdecedores que poderiam ser confundidos com raios violentos caindo em uma tempestade enfurecida.

Um tempestuoso só pode ser originado em um ambiente com a Membrana extremamente danificada e em condições muito específicas, como usinas radioativas abandonadas, e seus efeitos perduram mesmo muito tempo depois, como se ele emitisse algum tipo de radiação paranormal ao seu redor, muito mais perigosa que radiação nuclear.

O encontro com um tempestuoso exige um preparo imponderável, equipamentos de alta proteção e, acima de tudo, muita sorte.

TEMPESTUOSO — VD 360

ENERGIA

CRIATURA ◆ MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 40 ◆ 8d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d20+20 Visão no escuro
INICIATIVA 5d20+25

DEFESA 56 | FORTITUDE 4d20+20 | REFLEXOS 5d20+30 | VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 950 | 475 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, perfuração e Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 4 INT 2 PRE 5 VIG 4

DESLOCAMENTO 24m | 12❑

AURA RADIOATIVA

Qualquer ser que comece seu turno em alcance curto do tempestuoso sofre 2d20+20 pontos de dano de Energia (Fortitude DT 40 reduz à metade).

ESPECTRO RADIOATIVO

O tempestuoso manifesta um espectro de radiação à sua volta, que atua como uma extensão de seu corpo físico. Todos os ataques e habilidades corpo a corpo do tempestuoso podem ser feitos em alcance curto.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
GARRAS RADIOATIVAS *Corpo a corpo x2**
TESTE 5d20+40 | **DANO** 4d20+20 Energia
*As garras radioativas do tempestuoso podem atingir alvos em alcance curto, mesmo sendo ataques corpo a corpo.

LIVRE ❖ **RAIO DE ENERGIA RADIOATIVA**
Quando acerta dois ataques de garras radioativas em um mesmo ser, o tempestuoso faz com que um raio de energia radioativa seja projetado deste ser em direção a outro alvo em alcance médio. Este alvo sofre 4d20+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 40 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **EXPANDIR EM RADIAÇÃO**
O tempestuoso concentra energia radioativa em volta de si para depois expandi-la como uma explosão de Energia. Cada ser em alcance longo sofre 10d20+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 40 reduz à metade). O próprio tempestuoso perde 100 PV quando usa esta habilidade.

VIAJANTE

Uma criatura maligna e cruel, o viajante das Polaroids é um ser que distorce lentamente as memórias de um alvo, se transportando através de fotografias e consumindo o rosto de todos aqueles registrados nelas.

Após gerar traumas e desespero o suficiente, o viajante se manifesta fisicamente, causando amnésia temporária em sua presa para confundi-la e desestruturá-la, diminuindo as suas chances de sobrevivência. Todas as fotografias que antes eram apenas rostos vazios se distorcem em sorrisos tétricos e macabros.

O viajante é uma criatura bizarra, com um corpo esbranquiçado, membros alongados e uma cabeça com incontáveis rostos terríveis mesclados em expressões diferentes. Porém, ele é fisicamente invisível, e consegue andar em superfícies como paredes e tetos. Seus métodos cruéis envolvem matar e devorar suas vítimas rasgando seu rosto pelas extremidades da boca, abrindo um enorme sorriso perturbador.

O viajante parece não se satisfazer com a carne de suas vítimas, e sim com suas memórias, buscando sempre arrancar o cérebro para explorá-lo, ou acessando suas mentes antes de assassiná-las. Se as fotos daqueles que você não reconhece mais sorrirem de forma macabra para você, ele está chegando, e você precisa se esconder.

ENIGMA DE MEDO

A única maneira de enxergar o viajante é usando dispositivos de captura de imagem para fotografá-lo. Capturar a sua existência em uma imagem sem que ele esteja de fato viajando através dela é o suficiente para distraí-lo momentaneamente, fazendo com que se torne visível por alguns segundos. Quando o Enigma de Medo do viajante for resolvido ele perde a habilidade Invisibilidade Permanente até o início do próximo turno do personagem que capturou sua imagem.

VIAJANTE — **VD 200**

ENERGIA

CONHECIMENTO • **MEDO** • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS — **PERCEPÇÃO** 4d20+15, Visão no escuro; **INICIATIVA** 4d20+15

DEFESA 34 — **FORTITUDE** 2d20+10; **REFLEXOS** 4d20+15; **VONTADE** 4d20+15

PONTOS DE VIDA 360 | 180 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	2	3	4	2

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

Escalada 9m | 6❑

INVISIBILIDADE PERMANENTE

O viajante é invisível. Ele recebe camuflagem total, +15 em Furtividade e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PANCADA *Corpo a corpo x2*

TESTE 4d20+15 | **DANO** 2d12+10 impacto

LIVRE ❖ **AGARRÃO**

Se o viajante acerta um ataque com sua pancada em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 2d20+15).

COMPLETA ❖ **DEVORAR MEMÓRIA**

O viajante entra na mente de um ser que esteja agarrando e começa a devorar suas memórias. A vítima sofre 4d12 pontos de dano mental e esquece completamente de uma pessoa (Vontade DT 29 reduz o dano à metade e evita o efeito). Para cada ser que o viajante deixar perturbado com esta habilidade, seu dano de pancada aumenta em +1d12 até o fim da cena.

4NFITRIÃO

UMA ENTIDADE PARANORMAL EXTREMAMENTE PODEROSA E COMPLETAMENTE INSANA. O ANFITRIÃO É UMA MANIFESTAÇÃO PARANORMAL QUE SE ATRELA A CONSCIÊNCIAS HUMANAS DENTRO DA REALIDADE. OBCECADO EM SE DIVERTIR COM A AGONIA E O CAOS. O ANFITRIÃO REALIZA DIVERSOS JOGOS COM REGRAS TOTALMENTE IMPREVISÍVEIS A4H4HA4A4 E QUE ESTÃO FORA ATÉ MESMO DO SEU PRÓPRIO CONTROLE.

NINGUÉM PODE A4H4HA4 CONTROLAR TUDO, A IMPROBABILIDADE PRECISA TRANSFORMAR A REALIDADE. O ANFITRIÃO É UMA FIGURA INCESSANTE POR TODA A HISTÓRIA DA REALIDADE, PORÉM, SUAS MANIFESTAÇÕES PARECEM ESTAR AHA4 EM CONSTANTE CONFLITO, COM SUAS DIFERENTES MANIFESTAÇÕES SEMPRE DIFERINDO EM PERSONALIDADE, APARÊNCIA E OBJETIVOS, MAS REFERENCIANDO-SE UMAS ÀS OUTRAS.

SURPREENDENTEMENTE, APESAR DE SEU PODER INCALCULÁVEL, MUITOS QUE ENCONTRARAM O ANFITRIÃO TIVERAM A POSSIBILIDADE DE SAIR COM SUAS VIDAS, MAS NUNCA SEM MARCAS, EM ESPECIAL EM SUAS MENTES. OS JOGOS DO ANFITRIÃO SÃO SÁDICOS E CRUÉIS, E NÃO SE CONHECE NENHUM LIMITE PARA SUAS CAPACIDADES DOENTIAS. HA4HA4H4HA4HA4HA4HA

APESAR DE SE COMUNICAR FREQUENTEMENTE COM HUMANOS E OCULTISTAS DENTRO DA REALIDADE, O ANFITRIÃO PARECE TER UMA PERCEPÇÃO CRONOLÓGICA DISTORCIDA, COM RELATOS ANACRÔNICOS ASSOCIADOS À SUA APARIÇÃO POR TODA A HISTÓRIA.

DE UM JEITO OU DE OUTRO, O ANFITRIÃO PARECE TER UMA PERSONALIDADE EXTREMAMENTE INTERESSANTE E SEMPRE TOMAR AS ESCOLHAS CORRETAS, MESMO QUE ELE NÃO FAÇA A MÍNIMA IDEIA DO QUE ESTÁ FAZENDO E NUNCA TENHA NENHUM PLANEJAMENTO.

ANFITRIÃO

ENERGIA

VD 0413

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6d20+25 Visão no escuro
INICIATIVA 7d20+35

DEFESA 59
FORTITUDE 5d20+25
REFLEXOS 7d20+35
VONTADE 6d20+25

PONTOS DE VIDA 01413 | 706 machucado
IMUNIDADES Condições de paralisia, dano, dano e efeitos de Energia
VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 7 FOR 5 INT 6 PRE 6 VIG 5

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

TRANSFORMAR A MORTE

O caos ilógico do Anfitrião é a única coisa capaz de enfrentar a onipresença temporal do Deus da Morte e resolver o seu Enigma de Medo.

ENIGMA DE MEDO

O Anfitrião é a personificação do caos e da irracionalidade, capaz de transformar tudo que toca de forma abstrata e incompreensível. A única maneira possível de enfrentá-lo de forma justa é sob a proteção soberana do Equilíbrio. Isso é algo que apenas a manifestação que rege as correntes da Realidade, a Máscara do Desespero, pode oferecer.

POTÊNCIA DE ENERGIA

O modificador do Anfitrião para todos os testes de perícia baseados em Agilidade e Intelecto é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

ATO 1

O Anfitrião inicia um combate se dividindo em 5 facetas separadas: *Amphitruo*, *Aeneas*, *Liber*, *Silenus* e *Plautus*. Cada um desses possui as mesmas estatísticas que o Anfitrião, mas possuem 250 PV cada e resistência a dano 20. Além disso, cada um só pode usar habilidades e ataques que tenham seu nome. Quando todos forem destruídos, o Anfitrião retorna para sua forma única e inicia o Ato 2 (veja abaixo).

ATO 2

No segundo Ato, o Anfitrião retorna para sua forma única, com todos seus PV. Ele pode usar todas as habilidades de sua ficha, incluindo aquelas de suas cinco facetas, e pode executar 3 ações padrão por rodada, desde que sejam diferentes.

TRILHA SONORA (ATO 2)

Durante o Ato 2, a trilha sonora do Anfitrião toca em todo o ambiente. No início de cada turno do Anfitrião, cada ser em alcance longo sofre 2d10 pontos de dano mental.

ROLETA MALUCA (ATO 2)

No começo do turno do Anfitrião, cada ser em alcance longo sofre um efeito determinado aleatoriamente. Jogue 1d6 para cada ser na área; efeitos iguais são cumulativos:

- 1 Sofre –5 na Defesa até o final da cena.
- 2 Deve usar uma ação completa fazendo coisas sem sentido ou sofre 4d10 pontos de dano mental no final do seu turno.
- 3 Sofre 4d20 pontos de dano de Energia.
- 4 Sofre –d20 em Pontaria até o final da cena.
- 5 Sofre –d20 em Luta até o final da cena.
- 6 Nada acontece.

AÇÕES

PADRÃO ❖ **TEATRO (*Amphitruo*)**
O Anfitrião envia a imagem de um texto praticamente incompreensível para a mente do alvo, que deve decorá-lo em poucos segundos e recitá-lo com perfeição ou sofre 10d6 pontos de dano mental (Artes DT 35 ou Vontade DT 45 evita).

PADRÃO ❖ **QUEIMAR (*Aeneas*)**
O Anfitrião dispara chamas em um cone em alcance médio. Todos os seres nessa área sofrem 10d6+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 45 reduz à metade).

PADRÃO ◆ **AGREDIR (*Liber*)**
CORTE CAÓTICO *Corpo a corpo*
TESTE 7d20+45 | **DANO** 3d12+20 Energia

LIVRE ❖ **ROMANCE FORÇADO (*Liber*)**
Se acertar um ser com seu golpe caótico, o Anfitrião pode escolher outro ser que consiga ver. Os dois seres devem decidir entre si quem sofrerá o dano do ataque (isso deve ser feito antes do dano ser definido).

PADRÃO ◆ **AGREDIR (*Plautus*)**
LANÇA E ADAGA *Corpo a corpo x2*
TESTE 7d20+45 | **DANO** 2d12+20 Energia

LIVRE ❖ **EU SOU O CAOS (*Plautus*)**
Se acertar um ataque de lança e adaga em um ser desprevenido ou flanqueado, o Anfitrião causa +4d12 pontos de dano de Energia.

PADRÃO ◆ **AGREDIR (*Silenus*)**
CORTE DE ÁGUA *Corpo a corpo*
TESTE 7d20+45 | **DANO** 5d12+20 Energia

LIVRE ❖ **AFOGAMENTO (*Silenus*)**
Um ser que sofra dano de corte de água fica asfixiado (Fortitude DT 35 evita). Um ser que esteja afixiado dessa forma pode repetir o teste de Fortitude no fim de cada um de seus turnos; se passar, a condição termina.

MOVIMENTO ❖ **TELETRANSPORTE**
O Anfitrião se transporta para outro ponto em alcance médio.

Amphitruo

Aeneas

Liber

Silenus

Plautus

Anfitrião

DEGOLIFICADA

Uma das criaturas paranormais mais temidas, poucos encontraram uma degolificada e viveram para contar a história. Uma manifestação direta do Outro Lado, esta entidade é formada por todos os elementos paranormais conhecidos pela Realidade.

Uma figura humanoide, flutuando em velocidade constante a centímetros do chão. Sua aparência é fantasmagórica, com um corpo retorcido, curvado e dilacerado, com vestes rasgadas e sujas em cima de uma pele cinzenta e escamosa.

Da sua cabeça, um enorme e liso cabelo preto tampando seu rosto cresce até o chão, se arrastando e se movendo como se tivesse vontade própria. Por trás dos longos fios negros, um rosto assombrado, com olhos ausentes revelando dois buracos vazios profundos e desesperados acima de uma boca que parece ser tapada ou costurada por uma espécie de extensão da sua própria pele.

Degolificada

Degolificada Devoradora

Ao seu redor, ela carrega uma pesada neblina com rostos atormentados discerníveis como se ela estivesse cercada de dezenas de almas torturadas. Uma visão traumatizante.

Todas as manifestações da degolificada registradas parecem apontar uma conexão forte com tragédias terríveis envolvendo pessoas muito jovens, como crianças ou adolescentes que morreram de forma cruel diretamente envolvidos em rituais paranormais. Mentes inocentes são fontes poderosíssimas de Medo.

A degolificada parece se desenvolver e distorcer mais a cada vez que se manifesta na Realidade. Ela é uma criatura de Medo, e por isso, apenas confronto direto em combate não é o suficiente para derrotá-la.

A origem da manifestação da degolificada precisa ser investigada e descoberta, e então ela deve ser confrontada com a verdade terrível que a invocou. Apenas após ser descortinada com a origem da sua manifestação a degolificada poderá ser dissipada ou combatida.

Mesmo com relatos de agentes que tiveram sucesso em suas investigações, a frase que se repete como uma lenda despertando Medo por todos os agentes da Ordem é: "Se você vir longos cabelos pretos flutuando em sua direção… CORRA."

DEGOLIFICADA

VD 320

MEDO

ENERGIA • CONHECIMENTO • SANGUE • MORTE • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 40 • 9d6 mental • NEX 95%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4d20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 3d20

DEFESA 45 | FORTITUDE 4d20+20
REFLEXOS 3d20+15
VONTADE 4d20+25

PONTOS DE VIDA 850 | 425 machucado
IMUNIDADES Dano

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 3 PRE 4 VIG 4

DESLOCAMENTO 6m | 4❑

CRIATURA DE MEDO
A degolificada é imune a dano, até que se resolva o mistério da sua origem.

ENIGMA DE MEDO

A degolificada precisa ser confrontada com a causa de sua morte, de modo que não possa escapar desse confronto. Se for confrontada desta forma, ela perde sua imunidade a dano.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PANCADA *Corpo a corpo x2*
TESTE 5d20+35 | **DANO** 8d8+20 impacto

LIVRE ❖ **AGARRAR E ESTRANGULAR**
Se a degolificada acertar um ataque de pancada em um personagem Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 5d20+35). Enquanto estiver agarrado desta forma, o personagem também fica asfixiado. A degolificada pode manter até duas criaturas agarradas por vez.

LIVRE ❖ **GRITO RASGADO**
A degolificada rompe a vedação de sua boca e emite um grito ensurdecedor. Cada personagem em alcance médio sofre 4d10+10 pontos de dano mental e um efeito determinado aleatoriamente rolando 1d4 na tabela a seguir (Vontade DT 35 reduz o dano à metade e evita o efeito). A degolificada só pode usar esta habilidade uma vez por cena.

1. Surdo dos dois ouvidos permanentemente
2. Surdo de um ouvido permanentemente
3. Surdo de dois ouvidos até o final da cena
4. Surdo de um ouvido até o final da cena

MOVIMENTO ❖ **DESFIGURAMENTO CAPILAR**
A degolificada usa seus longos cabelos para penetrar os orifícios faciais e seus olhos vazios para perturbar a alma de suas vítimas. Cada personagem agarrado por ela sofre 10d6+20 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 35 reduz à metade) e 6d10 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

MECÂNICA ESPECIAL: METAMORFOSE DA DEGOLIFICADA

Quando certas circunstâncias ocorrem, a degolificada pode assumir uma forma mais poderosa, diretamente ligada a um dos elementos.

SANGUE

Se a degolificada matar um alvo e mantê-lo agarrado até seu próximo turno, ela o absorve e se transforma em degolificada devoradora, assumindo uma forma de Sangue maior e mais agressiva. Nesta forma, ela ganha um ataque adicional de mordida (5d20+35, 10d10+20 Sangue) e ela recebe resistência a Sangue 20.

MORTE

Após 3 erros consecutivos em ataques contra a degolificada, o tempo perdido dedicado a ela transforma-a em uma degolificada decrépita. Ela assume uma forma de Morte, esquelética e retorcida com Lodo preto. Nesta forma, o deslocamento dela aumenta para 12m (8❑) e ela recebe resistência a Morte 20. Além disso, seus cabelos se transformam em Lodo que podem agarrar vítimas. Ela pode gastar uma ação de movimento para agarrar uma criatura em alcance curto (Reflexos DT 35 evita).

ENERGIA

Se a degolificada enlouquecer um alvo, ela se transforma em uma degolificada conturbada. Seu corpo assume um aspecto fantasmagórico, como chamas irracionais em constante transformação. Assumindo a forma de um espectro de Energia, ela pode atravessar paredes e ignorar coberturas, e o dano de seus ataques se transforma em dano de Energia. Além disso, recebe resistência a Energia 20.

CONHECIMENTO

Se receber a resposta errada ao tentarem resolver seu enigma, ela se transforma em degolificada gnóstica. Sigilos de Conhecimento do Outro Lado aparecem ao redor de seu corpo brilhando em dourado. Ao final de cada turno da degolificada, o alvo visível mais próximo recebe uma alucinação, enxergando uma ilusão relacionada ao enigma da degolificada. O personagem sofre 4d6 pontos de dano mental e fica atordoado até final de seu próximo turno (Vontade DT 35 reduz o dano à metade e evita a condição).

Em suas missões, os agentes da Ordem podem ter de lidar com ameaças da Realidade, de agentes da lei a cultistas, de cães protegendo armazéns a feras selvagens espreitando em trilhas nos ermos. Esta seção apresenta fichas para ameaças deste tipo.

As fichas podem ser utilizadas para antagonistas semelhantes. Por exemplo, a ficha do policial pode ser usada para um segurança armado.

CRIMINOSOS & MERCENÁRIOS

Esses homens e mulheres podem estar a serviço de mafiosos, pessoas poderosas da sociedade e até mesmo cultistas, atuando sem saber para cumprir os desígnios misteriosos das entidades.

BANDIDO — VD 10

Um criminoso típico, como um ladrão ou assaltante.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção +0 | Iniciativa +5

DEFESA 14

Fortitude +0 | **Reflexos** +5 | **Vontade** +0

PONTOS DE VIDA 8 | Machucado 4

AGI 2 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 1

PERÍCIAS Crime +5, Furtividade +5

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FACA *Corpo a corpo*

Teste +5 | Dano 1d4+2 perfuração

LIVRE ❖ **ATAQUE FURTIVO**

Uma vez por rodada, o bandido causa +1d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

CAPANGA — VD 20

Pessoas embrutecidas, que vivem pela violência. Esta ficha pode representar membros de gangue a executores da máfia e leões de chácara de boates.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção +5 | Iniciativa +5

DEFESA 13

Fortitude +5 | **Reflexos** +5 | **Vontade** +0

PONTOS DE VIDA 17 | Machucado 8

AGI 1 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

PERÍCIAS Intimidação +5

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

BASTÃO *Corpo a corpo*

Teste +5 | Dano 1d8+7 impacto

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

REVÓLVER *À distância* ☼ *CURTO*

Teste +5, crítico 19/x3 | Dano 2d6+5 balístico

LIVRE ❖ **ATAQUE FURTIVO**

Uma vez por rodada, o capanga causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

SOLDADO DE ALUGUEL — VD 40

Um combatente profissional, que trabalha para quem pagar mais.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção +5 | Iniciativa +10

DEFESA 18

Fortitude +5 | **Reflexos** +5 | **Vontade** +0

PONTOS DE VIDA 25 | Machucado 12

AGI 2 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MACHETE *Corpo a corpo*

Teste +10, crítico 19 | Dano 1d6+9 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FUZIL DE ASSALTO *À distância* ☼ *MÉDIO*

Teste +10, crítico 19/x3 | Dano 2d8+9 balístico

COMPLETA ❖ **ATAQUE EM MOVIMENTO**

O soldado de aluguel pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento.

ASSASSINO VD 80

O assassino é um matador habilidoso e furtivo, que surge quando as ameaças da Realidade precisam eliminar alguém de forma discreta e eficiente.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 3d20+10 | Iniciativa 4d20+15
DEFESA 26
Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 4d20+10 | **Vontade** 3d20+10
PONTOS DE VIDA 90 | Machucado 45

AGI 4 **FOR** 2 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 2

PERÍCIAS Crime 4d20+10, Enganação 3d20+10, Furtividade 4d20+10

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

EVASÃO Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o assassino não sofre dano algum se passar.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FACA *Corpo a corpo x2*
Teste 4d20+17, crítico 19 | Dano 1d4+11 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PISTOLA *À distância x2* ☼ *CURTO*
Teste 4d20+15, crítico 16/x4 | Dano 1d12+14 balístico

LIVRE ❖ **ATAQUE FURTIVO**
Uma vez por rodada, o assassino causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

LIVRE ❖ **MÃO NA BOCA**
Quando faz um ataque corpo a corpo furtivo contra uma criatura desprevenida, o assassino pode fazer um teste de agarrar (teste 2d20+15). Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada.

MOVIMENTO ❖ **ASSASSINAR**
O assassino analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados.

COMANDANTE MERCENÁRIO VD 120

Um homem ou mulher endurecido por anos de conflitos. Um comandante mercenário é tanto um oficial competente, capaz de liderar seus subordinados, quanto um combatente perigoso por si só.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 2d20+10 | Iniciativa 3d20+15
DEFESA 29
Fortitude 3d20+10 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20+5
Resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5
PONTOS DE VIDA 145 | Machucado 72

AGI 3 **FOR** 3 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 3

PERÍCIAS Intimidação 2d20+10, Tática 2d20+10

DESLOCAMENTO 6m | 4❑

SADISMO Se o comandante mercenário causar dano em um inimigo, o próximo ataque dele recebe +d20 no teste de ataque e, se acertar, causa mais um dado de dano do mesmo tipo.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MACHETE *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+17, crítico 19 | Dano 1d6+15 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
METRALHADORA *À distância x2* ☼ *MÉDIO*
Teste 2d20+17, crítico 19/x3 | Dano 3d12+15 balístico

COMPLETA ❖ **ATAQUE EM MOVIMENTO**
O chefe mercenário pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento. Ele pode fazer seus dois ataques corpo a corpo ou à distância.

MOVIMENTO ❖ **ORDENS**
O chefe mercenário grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +d20 em testes de perícia e causam mais um dado de dano do mesmo tipo até o fim da cena.

CULTISTAS

Seguidores das entidades, cultistas podem se esconder nas mais variadas camadas da sociedade. De trabalhadores humildes a políticos e empresários poderosos, o apelo do paranormal pode seduzir qualquer um, tornando-o uma ameaça à Realidade.

INICIADO VD 20

Ainda que seja um iniciado no caminho da adoração às entidades, este cultista já é capaz de conjurar rituais, e pode se mostrar um oponente perigoso para agentes inexperientes.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa d20
DEFESA 16
Fortitude d20 | **Reflexos** d20 | **Vontade** 2d20+5
PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7
AGI 1 **FOR** 1 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 1
PERÍCIAS Enganação 2d20+5, Ocultismo 2d20+5
DESLOCAMENTO 9m | 6❑
CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo de um elemento. O iniciado pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 15.

AÇÕES
PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FACA *Corpo a corpo*
Teste d20, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

INVESTIDO VD 40

Tendo executado os ritos iniciais de admissão e provado sua lealdade ao seu Elemento, o cultista investido é alguém comprometido com as Entidades e um perigo para a Realidade.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 2d20+5
DEFESA 17
Fortitude d20 | **Reflexos** 2d20 | **Vontade** 2d20+5
PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17
DESLOCAMENTO 9m | 6❑
AGI 2 **FOR** 1 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 1
PERÍCIAS Enganação 2d20+10, Ocultismo 2d20+10
CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo e dois rituais de 2º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 5 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 17.

AÇÕES
PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FACA *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
REVÓLVER *À distância* ☼ *CURTO*
Teste 2d20, crítico 19/x3 | Dano 2d6 balístico

LÍDER DE CULTO VD 140

Experiente e capaz de conjurar rituais mais poderosos, o líder avançou no culto, colhendo as recompensas de sua devoção às entidades. Mantendo habilmente seu disfarce de bom cidadão, este mestre cultista pode ser qualquer um, até mesmo alguém muito próximo dos agentes.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 3d20+10 | Iniciativa 2d20+10
DEFESA 27
Fortitude 2d20+10 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 3d20+15
PONTOS DE VIDA 150 | Machucado 75
DESLOCAMENTO 9m | 6❑
AGI 2 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 2
PERÍCIAS Enganação 3d20+15, Ocultismo 3d20+15
CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo, dois rituais de 2º círculo e dois rituais de 3º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 25.

AÇÕES
PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FACA *Corpo a corpo*
Teste 2d20+10, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
REVÓLVER *À distância* ☼ *CURTO*
Teste 2d20+5, crítico 19/x3 | Dano 2d6 balístico

POLICIAIS

Agentes da Ordem podem se ver frente a frente com as forças da lei, sejam policiais corruptos ou mesmo controlados pelas entidades.

POLICIAL — VD 20

O policial padrão, encontrado patrulhando as ruas e praças da maioria das cidades. Provavelmente nunca teve um encontro com o paranormal, e vai considerar qualquer menção a monstros e magias uma brincadeira de mau gosto — ou mesmo uma desculpa para esconder algum crime. Esta ficha também pode ser usada para vigias, seguranças corporativos e pessoas com algum treinamento com armas no geral.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa 2d20+5
DEFESA 19
Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** d20
PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7
DESLOCAMENTO 9m | 6❑
AGI 2 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
BASTÃO *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d8+7 impacto

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
PISTOLA *À distância ☼ CURTO*
Teste 2d20+5, crítico 18 | Dano 1d12+5 balístico

POLICIAL DE ELITE — VD 60

Treinados e equipados para enfrentar situações extremas, os policiais de uma tropa de elite provavelmente serão os primeiros a aparecer quando uma investigação discreta se transformar em um confronto armado.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+10 | Iniciativa 3d20+15
DEFESA 27
Fortitude 3d20+10 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** d20+10
Resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5
PONTOS DE VIDA 40 | Machucado 20
AGI 3 **FOR** 3 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 3
DESLOCAMENTO 6m | 4❑
FORTIFICAÇÃO Graças ao seu equipamento, o policial de elite tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
BASTÃO *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+10 | Dano 1d8+13 impacto

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
FUZIL DE ASSALTO *À distância ☼ MÉDIO*
Teste 3d20+10, crítico 17/x3 | Dano 2d8+13 balístico

PADRÃO ❖ **LANÇA-GRANADAS**
Uma vez por cena, o policial de elite dispara uma granada explosiva em alcance médio. Cada ser a 6m do ponto de impacto sofre 8d6 pontos de dano de impacto (Reflexos DT 19 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **EMPURRAR E ATIRAR**
O policial de elite empurra um personagem adjacente 3m para longe de si (Fortitude DT 19 evita) e em seguida atira com seu fuzil de assalto a curta distância. Se tiver conseguido empurrar o personagem, o policial de elite recebe +d20 neste ataque e, se acertar, +2d8 na rolagem de dano.

CHEFE DE POLÍCIA — VD 100

Um delegado ou coronel, que já passou por situações difíceis e não se intimida facilmente.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 3d20+15 | Iniciativa 2d20+10
DEFESA 25
Fortitude 3d20+10 | **Reflexos** 2d20+10 | **Vontade** 3d20+15
PONTOS DE VIDA 105 | Machucado 52
AGI 2 **FOR** 3 **INT** 2 **PRE** 3 **VIG** 3
DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
BASTÃO *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+15 | Dano 1d8+8 impacto

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
ESPINGARDA *À distância x2 ☼ CURTO*
Teste 2d20+17, crítico x3 | Dano 4d6+12 balístico

REAÇÃO ❖ **TEIMOSO**
Uma vez por cena, o chefe de polícia pode ignorar um efeito que exija teste de resistência ou reduzir um dano recém sofrido a metade.

ANIMAIS

CÃO DE GUARDA VD 10

Cães treinados para guarda podem causar problemas para um grupo de agentes que precisa ser furtivo. Estas estatísticas podem ser usadas também para representar cães policiais ou lobos.

ANIMAL • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 14
Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PONTOS DE VIDA 12 | Machucado 6

AGI 2 **FOR** 2 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

PERÍCIAS Sobrevivência 20+10

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
MORDIDA *Corpo a corpo*
Teste 20+5 | Dano 1d6+2 corte

LIVRE ❖ **DERRUBAR**
Se o cão de guarda acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus 20+5).

ENXAME DE ABELHAS VD 10

Normalmente pacíficas, abelhas podem se tornar agressivas se sua colmeia for ameaçada. Encontradas principalmente em zonas rurais, abelhas podem estabelecer colmeias em parques e em casas abandonadas.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
Visão na penumbra

DEFESA 15
Fortitude –2 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PONTOS DE VIDA 10 | Machucado 5

AGI 1 **FOR** 0 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 0

DESLOCAMENTO
3m | 2❑, voo 9m | 6❑

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

ZUMBIDO NAUSEANTE Um ser que sofra dano do enxame de abelhas fica enjoado por 1 rodada (Fortitude DT 15 evita).

ENXAME DE RATOS VD 10

Ratos podem ser encontrados em quase todos os lugares habitados por humanos. Normalmente tímidos, podem se unir em perigosos enxames quando movidos por fome intensa ou por misteriosas energias paranormais.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 13
Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

AGI 1 **FOR** 0 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 1

DESLOCAMENTO 9m | 6❑, escalar/nadar 6m | 4❑

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

DOENÇA Um ser que sofra dano do enxame de ratos contrai a doença febre hemorrágica (Fortitude DT 15 evita).

JACARÉ VD 40

Existem diversas espécies de jacarés, sendo que algumas podem ser encontradas até mesmo em áreas urbanas. A ficha a seguir representa um espécime grande, que pode ser perigoso para agentes.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
Visão na penumbra

DEFESA 16
Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PONTOS DE VIDA 40 | Machucado 20

AGI 1 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

PERÍCIAS Furtividade 20+8

DESLOCAMENTO 6m | 4❑, nadar 9m | 6❑

GIRO DA MORTE Se o jacaré estiver agarrando um ser dentro da água e fizer a manobra agarrar novamente para causar dano, ele causa +2d8 pontos de dano.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA *Corpo a corpo*
Teste 3d20+5 | Dano 1d8+8 corte

CAUDA *Corpo a corpo*
Teste 3d20+5 | Dano 1d12impacto

LIVRE ❖ **AGARRÃO**
Se o jacaré acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+7).

JAVAPORCO VD 20

Resultado do cruzamento de javalis com porcos domésticos, o javaporco se tornou uma praga em muitas regiões rurais. Um grupo de agentes investigando uma fazenda ou um esconderijo nos ermos pode ser surpreendido por estas criaturas vorazes e agressivas.

ANIMAL • MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 14
Fortitude 3d20+5 | **Reflexos** d20+5 | **Vontade** d20

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

AGI 1 **FOR** 2 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 3

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

FEROCIDADE Se o javaporco sofrer dano, recebe +d20 em testes de ataque e causa um dado de dano adicional em todas as rolagens de dano até o final da cena.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d8+4 corte

REAÇÃO ❖ **MORDIDA FINAL**
Quando é reduzido a 0 PV, o javaporco faz um ataque de mordida contra um oponente aleatório em seu alcance antes de morrer.

ONÇA-PINTADA VD 40

O maior felino das Américas, a onça-pintada é o principal predador das selvas brasileiras. Embora dificilmente seja encontrada fora de seu território nativo, a onça pode ser um oponente mortal para agentes embrenhados em seu campo de caça.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção d20+10 | Iniciativa 3d20+10
Faro, visão na penumbra

DEFESA 16
Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 3d20+5 | **Vontade** d20+5

PONTOS DE VIDA 55 | Machucado 27

AGI 3 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

PERÍCIAS Furtividade 3d20+13

DESLOCAMENTO 12m | 8❑, escalar/nadar 6m | 4❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA *Corpo a corpo*
Teste 3d20+10 | Dano 1d8+5 corte

GARRAS *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+10, crítico 19 | Dano 1d6+5 corte

LIVRE ❖ **AGARRÃO**
Se a onça acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+7).

COMPLETA ❖ **BOTE**
A onça faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +d20 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

SUCURI VD 40

Uma grande cobra constritora, originária das selvas amazônicas, a sucuri pode ser encontrada sob a posse de colecionadores de animais exóticos ou como um perigoso mascote de cultistas excêntricos.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa 2d20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 16
Fortitude 3d20+5 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** d20

PONTOS DE VIDA 68 | Machucado 34

AGI 2 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 3

PERÍCIAS Furtividade 2d20+8

DESLOCAMENTO 6m | 4❑, escalar/nadar 9m | 6❑

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA *Corpo a corpo*
Teste 3d20+10 | Dano 1d6+8 corte

LIVRE ❖ **AGARRÃO**
Se a sucuri acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 4d20+12).

LIVRE ❖ **CONSTRIÇÃO**
No início de cada um dos seus turnos, a sucuri causa 2d6+8 pontos de dano de impacto em qualquer ser que esteja agarrando.

Ameaças, sejam mundanas ou sobrenaturais, não são os únicos riscos que agentes da Realidade podem enfrentar em suas investigações. Esta seção descreve regras para perigos — armadilhas, doenças e outras ameaças que não são seres.

ÁCIDO

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano químico por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um tanque de ácido) causa 10d6 pontos de dano químico por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas no ácido e depois sai, sofre um total de 30d6 pontos de dano.

ARMADILHAS

Embora não sejam tão comuns nos dias de hoje, armadilhas ainda são uma ferramenta de caça eficiente e uma forma pouco convencional de impedir invasores. As armadilhas descritas aqui possuem as seguintes informações.

Efeito. O que acontece com o ser que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas quem a disparou; se afetar mais de um ser ou uma área, isso estará especificado.

Resistência. O tipo e DT do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito, caso haja.

Investigação e Crime. A DT dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

Descrições das Armadilhas

Alarme. Emite um sinal sonoro ou em uma central, alertando sobre a presença de intrusos. Investigação/Crime DT 20.

Arame Farpado. Transforma o espaço que ocupa em terreno difícil e causa 1d6+2 pontos de dano de corte em quem atravessá-lo. Investigação/Crime DT 20.

Armadilha de Caça. Quando acionada, se fecha ao redor da perna da vítima, prendendo-a ao chão. A vítima sofre 4d6 pontos de dano de corte, fica lenta até se curar deste dano e fica imóvel enquanto estiver presa na armadilha (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade e evita as condições). Soltar-se da armadilha requer um sucesso em um teste de Força DT 15. Cada falha neste teste causa 1d6 pontos de dano de corte à vítima.

Descarga Elétrica. 6d6 pontos de dano de eletricidade em todos os seres a até 3m; Reflexos DT 20 reduz à metade (quem ativou não tem direito). Investigação/Crime DT 25.

Fosso Camuflado. Queda de 3m causa 2d6 pontos de dano (Atletismo DT 20 para escalar de volta); Reflexos DT 20 evita; Investigação ou Sobrevivência/Crime CD 20.

CLIMA, CALOR E FRIO

O clima pode ser um fator complicador em uma investigação. Vasculhar uma instalação secreta em uma região de frio inclemente pode ser muito mais desafiador do que vasculhar uma instalação em uma região amena.

Calor e Frio. Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de fogo ou frio que só pode ser curado após sair do clima quente ou frio. Em calor ou frio extremos (acima de 60º C ou abaixo de –20º C) o teste deve ser feito por minuto.

Neblina. Fornece camuflagem. Neblina espessa fornece camuflagem a criaturas a 1,5m e camuflagem total a seres a mais de 1,5m.

Precipitações

Chuva. –5 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte.

Granizo. Como chuva, mas no início de cada rodada, todos os seres sofrem 1 ponto de dano de impacto.

Neve. Como chuva, mas cria terreno difícil.

Tempestade. –2d20 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. No início de cada rodada, um jogador deve rolar 1d10. Em um resultado 1, um ser aleatório envolvido na cena é atingido por um raio (8d12 pontos de dano de eletricidade).

Vento

Vento Forte. –2d20 em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas.

Vendaval. –2d20 em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipa névoas.

Furacão. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres Médios ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 15) ou caem, são arrastados 1d4 x 1,5m na direção do vento e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

Tornado. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres Grandes ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 25) ou caem, são arrastados 1d12 x 1,5m em uma direção aleatória e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

DOENÇAS

Criaturas e outros personagens não são a única ameaça que os agentes da Ordem devem enfrentar. Contaminações, doenças e vírus, sejam elas paranormais ou naturais, são perigos constantes e que podem muito bem atrasar ou matar um agente experiente.

Quando um personagem entra em contato com a doença, deve fazer um teste de resistência (geralmente Fortitude, mas algumas doenças podem exigir testes de Vontade). Se passar, resistiu à doença. Caso contrário, fica infectado em estágio I. Ao final de cada cena, o personagem deve repetir esse teste. Se falhar, a doença avança um estágio. Caso contrário, não avança. Se o personagem passar em dois testes seguidos, se cura da doença.

Penalidades e condições causadas por uma doença terminam quando o personagem se cura.

Lista de Doenças

Febre Hemorrágica. Contaminação por mordida de ratos, Fortitude DT 15.

- ***Estágio I.*** O personagem fica fraco.
- ***Estágio II.*** O personagem fica debilitado.
- ***Estágio III ou superior.*** Sempre que sofre dano de corte, balístico ou de perfuração, o personagem fica sangrando.

Mente Embaralhada. Contaminação por implantação mental, Vontade DT 20.

- ***Estágio I.*** O Intelecto do personagem é reduzido em 1.
- ***Estágio II.*** O personagem começa a esquecer informações de curto prazo. No início de cada um de seus turnos, deve fazer um teste de Intelecto (DT 15). Se falhar, perde sua ação de movimento neste turno.
- ***Estágio III ou superior.*** O personagem tem sua mente parcialmente controlada pelo ser que implantou essa doença, e vê qualquer outro ser como ameaça imediata.

Putrefação Acelerada. Contaminação por inalação, Fortitude DT 20.

- ***Estágio I.*** O Vigor do personagem é reduzido em 1.
- ***Estágio II.*** O Vigor do personagem é reduzido em 1 (–2 no total) e seu deslocamento é reduzido à metade.
- ***Estágio III.*** O Vigor do personagem é reduzido para 0 (se já não for) e seu deslocamento se torna 1,5m. Ele adquire uma lesão (a lesão não termina mesmo que o personagem se cure).

Sangue Quente. Contaminação por contato, Fortitude DT 15.

- ***Estágio I.*** A Força e Agilidade do personagem aumentam em +1 cada.
- ***Estágio II.*** O personagem fica confuso.
- ***Estágio III.*** O personagem fica confuso e sofre vulnerabilidade a todo tipo de dano.

Vírus do Infecticídio. Contaminação por contato, Fortitude DT 30. O vírus do infecticídio é muito resistente, e só pode ser combatido em condições de temperaturas extremamente baixas. Testes de Fortitude só contam para curar esta doença se forem feitos em ambientes com temperatura abaixo de 0º.

- ***Estágio I.*** Os pontos de vida máximos do personagem são reduzidos em 2d10. Se em qualquer estágio a doença reduzir seus PV a 0, ele morre instantaneamente.
- ***Estágio II.*** Os pontos de vida máximos do personagem são reduzidos em mais 2d10.
- ***Estágio III ou superior.*** Os pontos de vida máximos do personagem são reduzidos em mais 2d10. Além disso, ele passa a transmitir o vírus por contato.

ELETRICIDADE

Um personagem em contato com uma descarga elétrica sofre dano de eletricidade. O dano por rodada depende da tensão da fonte.

Fonte	Dano	Exemplos
Mínima	1d6	Bateria, soquete de lâmpada
Baixa	2d8	Caixa de fusíveis
Média	4d10	Cerca elétrica, transformador industrial
Alta	8d12	Raio

FOGO

Um personagem diretamente exposto a chamas deve fazer um teste de Reflexos (DT 15). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo no início de seus turnos. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas. A menos que indicado o contrário em sua descrição, fogo provocado por efeitos instantâneos, como rituais e explosivos, não dura o suficiente para incendiar alguém.

FOME E SEDE

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fraco. Se falhar novamente, fica debilitado. A terceira falha deixa o personagem inconsciente. Por fim, a quarta falha é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida.

FUMAÇA

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (DT 10 +1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa a perda de 1d6 pontos de vida. Criaturas que não precisam respirar são imunes a esses efeitos. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior.

LAVA

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair na caldeira de uma fundição) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano de fogo.

QUEDA

Uma queda causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, –4d6).

Um objeto pesado (mala cheia de dinheiro, pedra, cadeira de escritório...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (motocicleta, geladeira...).

SONO

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere pontos de vida e pontos de esforço. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (DT 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

SUFOCAMENTO

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor.

Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até voltar a respirar ou morrer.

VENENOS

Um personagem exposto a um veneno deve fazer um teste de Fortitude (DT conforme o veneno). Se falhar, sofre o efeito do veneno. Alguns venenos afetam a vítima mesmo que ela passe no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesse caso, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece e, mesmo que passe num teste, ainda precisará fazer os outros.

Venenos são divididos pelo método de inoculação. Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão. O veneno permanece na arma até acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

Contato. Inoculados via um ataque que acerte (mesmo que não cause dano) ou se a vítima toca um objeto envenenado.

Ferimento. Inoculados via um ataque que acerte e cause pelo menos 1 ponto de dano.

Inalação. Inoculados via respiração. Normalmente, são armazenados em frascos que podem ser arremessados em alcance curto. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo com 3m de lado. Todos os seres na área são expostos — prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que o veneno pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

Ingestão. Inoculados via ingestão de comida ou bebida.

Veneno	Tipo	DT	Efeito
Arsênico	Ingestão	15	1d12 de dano por rodada durante 1d4 rodadas
Beladona	Ferimento	20	Vítima fica fraca
Clorofórmio	Inalação	25	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)
Curare	Ferimento	20	Vítima fica imóvel (lenta) por 1d6 rodadas
Estricnina	Ferimento	25	2d12 de dano por rodada por 2d4 rodadas (metade do dano)
Inseticida	Inalação	15	Vítima fica enjoada
Lixo químico	Contato	20	Vítima fica debilitada (fraca)
Peçonha fraca	Ferimento	15	1d12 de dano (metade do dano)
Peçonha mortal	Ferimento	25	Vítima cai com 0 PV (10d6 de dano)
Peçonha potente	Ferimento	20	1d12 de dano por rodada por 1d4 rodadas (metade do dano)
Sonífero	Ingestão	20	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)

CAPÍTULO 8

O MUNDO DE ORDEM PARANORMAL

Apesar do universo de Ordem Paranormal ser baseado nos tempos atuais e na nossa sociedade moderna, a "Realidade" é um universo fictício e não precisa ser baseada em acontecimentos e pessoas reais.

Diversos lugares e fatos históricos do nosso mundo podem ser modificados e adaptados para a história dentro do jogo. Por exemplo, o atual presidente dos Estados Unidos dentro do universo de Ordem Paranormal RPG não necessariamente é o atual presidente da vida real, e o Grande Incêndio de Roma pode ter sido causado por uma seita de ocultistas.

A liberdade criativa que determina o que acontece dentro do jogo pertence ao seu grupo e vocês podem inventar locais e eventos que nunca aconteceram. É claro que a sua narrativa pode também referenciar personalidades e eventos do mundo real, desde que todos os participantes concordem com isso.

Ao contar e viver histórias dentro do universo de Ordem Paranormal RPG, o principal fator a se considerar é a diversão e imersão de todos que participam da história. As entidades do Outro Lado nunca têm boas intenções, e por causa disso, vários temas maduros e sensíveis fazem participação ativa nas histórias, como assassinatos, violência explícita, sacrifícios…

Por causa disso, é sempre crucial conversar com seu grupo de amigos para concordarem entre si qual a linha de temáticas aceitáveis por todos aqueles que estão participando. Ninguém quer tocar em um tema sensível que possa perturbar um dos jogadores na vida real, deixe os traumas apenas para os personagens fictícios dentro da história.

MARCAS DA REALIDADE

Não se sabe quando o paranormal invadiu a Realidade pela primeira vez, ou quando a Ordem foi criada, mas em toda a história existiram aqueles que se envolveram com a Ordem e deixaram sua marca nesse universo. Pessoas, organizações e histórias que se tornaram lendas dentre aqueles que hoje habitam a Realidade.

VERITUS

O fundador da primeira Ordem, há mais de 2000 anos. Pouco se sabe sobre quem realmente foi, mas sua vida envolta em mistério e seu nome se transformaram no legado mantido vivo até hoje na liderança da Ordo Realitas.

SENHOR VERÍSSIMO

Se a Ordo Realitas hoje é uma organização forte e preparada para lidar com o paranormal, ninguém é mais responsável por isso do que [redacted], que abandonou seu próprio nome e é chamado apenas de "Veríssimo" por todos que o conhecem. Tendo entrado na Ordem ainda muito jovem, ele logo se tornou o líder de uma equipe de agentes do mais alto prestígio, denominada "Aniquiladores".

Após mais de 30 anos lutando contra o paranormal, o atual Veríssimo da Ordo Realitas é um homem focado e prático. Parece impossível a ideia de que você possa abrir a imponente porta de seu escritório e não o encontrar trabalhando em diversos casos ao mesmo tempo. Mas isso não o torna um homem frio, apenas alguém disposto a fazer os sacrifícios necessários.

A Ordem é a sua família, literal e figuradamente: Veríssimo treinou dezenas de agentes desde sua juventude para que estivessem preparados para lidar com as criaturas terríveis do Outro Lado, incluindo sua própria filha.

Ao contrário da maioria de seus agentes, Senhor Veríssimo nunca transcendeu. Porém, seus olhos parecem esconder um enigma profundo. Dele foram removidas tantas coisas, por que essa verdade ele não poderia esquecer também?

ARNALDO FRITZ

Se Veríssimo foi o responsável por manter a Ordem existindo até hoje, Arnaldo Fritz foi o responsável por todo o conhecimento do paranormal contido nela. Antigo parceiro de equipe de Veríssimo, Arnaldo era obcecado com estudos do Outro Lado e em encontrar maneiras de usar o próprio paranormal para combater os inimigos da Realidade.

Arnaldo vivia uma vida dupla — era um famoso ator de filmes de ação ao mesmo tempo que era um dos agentes mais experientes da Ordem. Após seu misterioso desaparecimento, que foi acobertado pela Ordem como um acidente de avião, seu legado continuou nos registros de suas pesquisas sobre as entidades do Outro Lado.

Hoje, graças a Arnaldo, até mesmo ocultistas lutam ao lado da Ordem, usando rituais, itens amaldiçoados e poderes paranormais para proteger a Realidade das criaturas terríveis do Outro Lado.

CHIZUE AKECHI

Chizue é a agente mais antiga viva da Ordo Realitas, com alta experiência em combate, investigações e um preparo estratégico ainda maior. Porém, por motivos pessoais, Chizue decidiu se isolar das investigações paranormais por anos, cortando qualquer tipo de contato com a Ordem após a morte trágica de sua filha, a quem treinou a sua vida inteira.

Porém, em anos recentes, Chizue foi encontrada e contatada por Veríssimo. Como um favor pessoal, ele pediu o apoio dela para reestruturar a Ordem, que se encontrava em uma situação adversa, com inúmeros agentes desaparecendo com frequência e uma grande conspiração resultando em um ressurgimento ocultista. Essa conspiração se revelou como a "Desconjuração" — o plano de Kian que eventualmente foi interrompido graças ao esforço conjunto de toda a Ordem, e claro, Chizue como parte disso.

Apesar de suas capacidades excepcionais, Chizue não tem interesse em nenhum cargo de liderança e busca apenas voltar a ter uma vida em paz, em um retiro isolado criando obras de arte. O Outro Lado, porém, parece ter outros planos, visto que Chizue parece ser perseguida por manifestações paranormais por toda a sua vida.

HELL HUNTERS

Formado por ex-membros da unidade policial SWAT, os Hell Hunters são estadunidenses veteranos que presenciaram uma manifestação paranormal terrível e sobreviveram ao ataque. Desde então, Ryder Staten abandonou a polícia com seus companheiros e fundou uma equipe de mercenários, dispostos a exterminar qualquer criatura paranormal se o valor certo for pago.

Seus membros costumam não manter uma base operacional fixa. Em vez disso, se encontram em bares com bunkers escondidos para jogar cartas e tomar algumas cervejas antes de se preparar para suas missões.

Os Hell Hunters não são os melhores investigadores, mas poucos grupos são tão eficazes em enfrentar e eliminar criaturas paranormais em combate direto. Alguns novos membros foram recrutados com o tempo, expandindo e espalhando a presença dos mercenários ao redor de todos os Estados Unidos.

FAMIGLIA LEONE

Uma família italiana poderosíssima e bilionária, dona da maior rede de frigoríficos da Itália, mas que esconde um grande segredo. Os frigoríficos da Família Leone na verdade servem apenas como fachada para as bases operacionais de uma enorme máfia de investigadores paranormais.

Liderados pela linhagem "principal" da família, os Leone dificilmente se envolvem em casos que não sejam de seu interesse direto. Focados principalmente em investigações eficientes e sor-

rateiras, os Leone aproveitam a sua fachada frigorífica para transportar corpos de criaturas paranormais e limpar ambientes que tiveram manifestações paranormais.

Os membros das linhagens "secundárias" da Família Leone se encontram em maior número espalhados por toda a Itália, onde mantêm uma rígida manutenção de segurança em associação a políticos e abastados interessados em combater as entidades do Outro Lado.

OBSCURITÉ

Nos tempos antigos, Paris era uma cidade com um número extremamente elevado de manifestações paranormais. O motivo era simples: a cidade é construída em cima das Catacumbas, um ossuário subterrâneo contendo os restos mortais de mais de 5 milhões de pessoas. Assim, a cidade inteira era uma área com a Membrana muito danificada.

Até a criação da Obscurité. Uma espécie de "gangue" com uma hierarquia semi-anárquica que habita as Catacumbas de Paris, seus membros vivem pelos corredores macabros do ossuário, se organizando para caçar criaturas paranormais e defender aqueles mais necessitados.

Apesar dos membros da Obscurité não assumirem formalmente qualquer tipo de liderança, Marc Menet, o fundador da gangue, é o membro mais respeitado por todos, atuando muitas vezes como representante quando necessário.

Organizações Paranormais

Assim como existem organizações que se formam para combater o paranormal, existem também aqueles que unem forças para fortalecê-lo. Grupos associados com entidades paranormais que decidiram dedicar as suas vidas às entidades terríveis do Outro Lado.

Seita das Máscaras

Também conhecidos como "pessoas das sombras", a Seita das Máscaras é um grupo misterioso e silencioso de pessoas portando máscaras e roupas longas. Seus membros parecem seguir devotamente um líder específico: aquele que porta a Máscara do Desespero (ver página 252).

Todos parecem já ter ouvido falar sobre a Seita das Máscaras... mas quase ninguém tem informação sobre ela. Há aqueles que, buscando se aproveitar da ignorância geral sobre o assunto, espalham rumores sobre associações políticas e monetárias com a Seita, mas eles são todos falsos. As Máscaras não têm vontade. Elas buscam apenas o "Equilíbrio".

Os membros da Seita são denominados apenas como "Máscaras" e são seres extremamente poderosos que dividem uma mesma consciência compartilhada graças à conexão de suas máscaras, todas contendo cravado o mesmo símbolo da Máscara do Desespero. Todos aqueles que portam uma máscara estão em conexão e em constante debate sobre o Equilíbrio.

Aquele que lidera a Seita das Máscaras parece buscar sem cessar pessoas dentro da Realidade que considera perturbar o Equilíbrio para oferecer um acordo. Os acordos são variados e exclusivos para cada pessoa, mas todos parecem conter uma mesma condição: aquele que perturbou o Equilíbrio deve, mais cedo ou mais tarde, se tornar uma Máscara.

A Seita das Máscaras não quebra promessas.

Existem registros escritos de milênios passados mencionando a existência desse grupo, e não são poucos os relatos que afirmam ter enxergado essas "pessoas da sombra" — elas estão presentes em inúmeras culturas, sempre ilustradas com olhares desesperadores.

Sussurros também são mencionados repetidamente, palavras indescritíveis acompanhando a presença de silhuetas assombrosas — alguns relatos mais excêntricos detalham a presença de cordas amarradas ao redor de seus pescoços.

Porém, todas as informações encontradas das Máscaras indicam que esses seres nunca parecem afetar ou alterar o ambiente em que são encontrados, como se fossem entidades que apenas observam, seguindo regras estritas e inquebráveis.

PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO

A Produção é uma seita ocultista formada por grupos independentes ao redor do mundo. Assim, a maioria dos membros da Produção não está associada ou conectada aos outros, mas todos parecem ser obcecados pela mesma entidade: o Anfitrião (ver página 274).

Realizando jogos mortais que são transmitidos na *deep web*, a Produção busca preparar as condições perfeitas para um jogo doentio e caótico o suficiente a ponto de atrair o Anfitrião como apresentador.

A Produção já teve inúmeras nomenclaturas diferentes no decorrer da história humana e registros históricos parecem conectar seu legado até mesmo à construção do Coliseu em Roma. Nos dias modernos, seus membros estão sempre utilizando tecnologias avançadas para o preparo dos seus jogos e são sempre associados com a entidade de Energia.

Os métodos e comportamentos da Produção são difíceis de catalogar, pois estão sempre em constante transformação. Seus membros buscam explorar o extremo das suas criatividades para surpreender e agradar o Anfitrião. Porém, é reconhecível que a primeira etapa de suas atividades sempre envolve o sequestro de personalidades que possam gerar um "jogo" interessante.

Apesar de sempre buscarem desesperadamente a aprovação do Anfitrião, grupos distintos da Produção parecem ter métodos e motivações diferentes, muitas vezes conflitando entre si. Não existe conformidade quando se venera o Caos.

LUZIDIOS

Vivendo em civilizações isoladas e anacrônicas, os Luzidios são humanos que dedicam o tempo de suas vidas à uma entidade espiral conhecida como "Parasita de Dimensões" (ver página 228). Sua aparência se transforma graças à constante exposição paranormal devido à proximidade à entidade, com os corpos tomando um tom de pele acinzentado, orelhas pontudas, olhos completamente pretos e faixas pretas no rosto.

As civilizações dos Luzidios existem numa espécie de dimensão distorcida onde o tempo passa em uma velocidade diferente, seguindo tradições próprias e sempre renegando avanços tecnológicos e elementos associados à Energia.

Uma espécie de hipnose inconsciente acontece dentro da área afetada por um Parasita de Dimensões, fazendo com que aqueles presentes vivam uma espécie de ilusão compartilhada, com animais e vegetação aparecendo distorcidas de forma paranormal, construindo um ambiente de conforto e prazer, gerando dependência aos habitantes que eventualmente se tornam Luzidios.

Não se tem certeza do propósito dessas civilizações, mas alguns registros apontam Luzidios como amigáveis a visitantes, enquanto outras civilizações parecem agressivas e territorialistas. Uma coisa se tem certeza: ao entrar em uma civilização de Luzidios, você não pode ir embora.

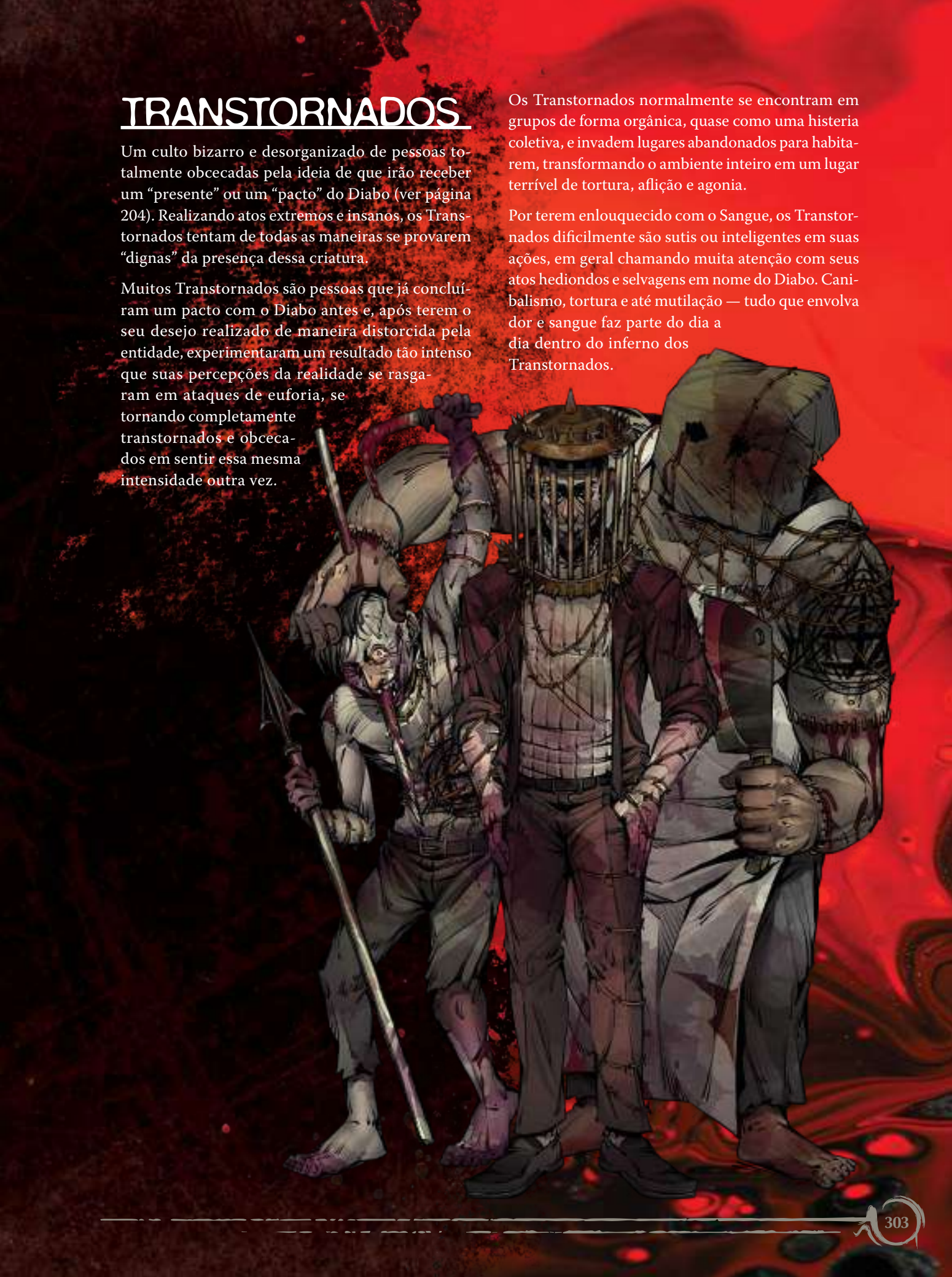
TRANSTORNADOS

Um culto bizarro e desorganizado de pessoas totalmente obcecadas pela ideia de que irão receber um "presente" ou um "pacto" do Diabo (ver página 204). Realizando atos extremos e insanos, os Transtornados tentam de todas as maneiras se provarem "dignas" da presença dessa criatura.

Muitos Transtornados são pessoas que já concluíram um pacto com o Diabo antes e, após terem o seu desejo realizado de maneira distorcida pela entidade, experimentaram um resultado tão intenso que suas percepções da realidade se rasgaram em ataques de euforia, se tornando completamente transtornados e obcecados em sentir essa mesma intensidade outra vez.

Os Transtornados normalmente se encontram em grupos de forma orgânica, quase como uma histeria coletiva, e invadem lugares abandonados para habitarem, transformando o ambiente inteiro em um lugar terrível de tortura, aflição e agonia.

Por terem enlouquecido com o Sangue, os Transtornados dificilmente são sutis ou inteligentes em suas ações, em geral chamando muita atenção com seus atos hediondos e selvagens em nome do Diabo. Canibalismo, tortura e até mutilação — tudo que envolva dor e sangue faz parte do dia a dia dentro do inferno dos Transtornados.



KIAN E OS ESCRIPTAS

Há mais de quatro mil anos, um homem da antiga Suméria se conectou com o Outro Lado e criou o primeiro ritual. Ele foi o primeiro ocultista — o primeiro humano a transcender, e graças a isso, escolheu seu novo nome: Kian.

Ele se manteve vivo por milênios através de rituais de troca de corpo realizados por seus seguidores devotos nomeados "Escriptas" — que o enxergavam como uma espécie de Deus do Conhecimento.

Kian entendeu completamente o Outro Lado, mas pagou um grande preço. Ele sabia tudo, mas também perdeu tudo. Kian poderia servir como uma fonte para qualquer pessoa conjurar rituais, porém ele não poderia conjurá-los.

Kian elaborou um plano para destruir totalmente o Outro Lado. Segundo ele, o paranormal pode apenas existir enquanto existirem memórias dele, e por isso decidiu que iria realizar a Calamidade: destruir todas as manifestações paranormais dentro da Realidade, em seguida assassinando as milhões de pessoas que já presenciaram o paranormal, inclusive a si mesmo.

Os Escriptas são reconhecíveis pelas tatuagens de texto por todo o corpo, marcando histórias de terror e palavras finais ditas antes da morte. Eles acreditam que essas tatuagens são fontes de Medo, agindo como uma maneira de enfraquecer a Membrana em todos os lugares que estiverem.

Kian eventualmente realizou um plano complexo nomeado "Desconjuração" que o tornou incapaz de morrer, distorcendo a noção do que é um ser humano e o que é um monstro. Porém, após diversos sacrifícios, Kian foi derrotado e capturado por agentes da Ordem, que o mantém preso em uma cela paranormal na ala mais segura da base da Ordem.

A ORDEM DA REALIDADE

Em um mundo onde criaturas paranormais terríveis podem surgir a qualquer instante e ocultistas perversos realizam seus objetivos a qualquer custo, a única escolha daqueles que buscam proteger a Realidade é se unir.

Por causa disso, Ordo Realitas, a Ordem da Realidade, foi criada. Uma organização de pessoas unidas por um mesmo ideal: dedicar a própria vida para investigar e enfrentar as entidades paranormais do Outro Lado, protegendo aqueles que não estão aptos a se defender sozinhos.

Se reunindo em bases operacionais secretas e trabalhando em equipes para realizar missões, os agentes da Ordem usam todos os recursos a seu alcance para combater aqueles que só buscam trazer a destruição e o caos.

ORDO REALITAS

Pouco se sabe sobre as origens da Ordem, já que a maioria das informações sobre o passado da organização foram destruídas, mas evidências parecem indicar a existência de investigadores paranormais há mais de 2000 anos.

Mesmo que muitas missões da Ordem não sejam exatamente discretas, os agentes buscam evitar que a existência da Ordo Realitas seja revelada a pessoas normais, já que revelar qualquer informação importante pode resultar em consequências perigosas. Uma seita ocultista encontrar informações da Ordem parece uma péssima ideia.

Por isso, é comum que agentes em missões usem nomes e documentos falsos, além de investigarem em horários discretos, evitando ao máximo o envolvimento de pessoas comuns, que não sabem da existência do paranormal.

Quanto mais pessoas conhecem o Outro Lado, mais fraca a Membrana se torna.

Apesar de o objetivo principal dos agentes ser impedir que as entidades do Outro Lado permaneçam na Realidade, também pode ser do interesse da Ordem conter e estudar criaturas e objetos paranormais. Ou até mesmo, em ocasiões especiais, usar essas anomalias do Outro Lado a seu favor.

Existem missões perigosas demais para se lidar apenas com recursos mundanos. O paranormal também pode ser usado contra ele mesmo.

Destruir o Outro Lado não é uma opção. Proteger a Realidade é a única escolha.

VERÍSSIMO

A Ordem é sempre liderada por alguém carregando o nome "Veríssimo" — um título que, nos tempos antigos, era usado por todos os agentes em missões para manterem seu anonimato, porém hoje se reserva apenas ao cargo mais alto.

Veríssimo é responsável por tomar decisões estratégicas, atribuir missões, comandar equipes e administrar as necessidades da organização. É extremamente raro ver Veríssimo se envolver pessoalmente em missões — afinal, é importante proteger a sua integridade e experiência para continuar liderando a Ordem.

Veríssimo atua de forma direta apenas em missões da mais extrema importância e urgência.

BASE DA ORDEM

Além de Veríssimo, vários outros agentes estacionários são responsáveis pelo gerenciamento de equipamentos, organização de documentos, equipes de pesquisa e análises científicas, além de contenção de ocultistas, itens paranormais e até criaturas perigosas.

No passado, a Ordem censurava ou destruía a grande maioria das evidências de casos paranormais, já que quanto mais pessoas têm conhecimento sobre uma criatura, maior a possibilidade dela retornar ainda mais forte. Porém, com o tempo os métodos se adaptaram, e estar bem preparado é sempre a melhor opção.

Os recursos necessários para o funcionamento da Ordem podem vir de diversas fontes, como contatos políticos secretos, organizações privadas que recompensam por problemas resolvidos, magnatas interessados em proteção pessoal ou até mesmo agentes que vivem vidas duplas para financiar a organização.

Muitos têm interesse em usar os poderes do Outro Lado para alcançar seus objetivos, mas muitos também estão interessados em viver numa Realidade protegida pela Ordem.

Suporte

Nem todos os agentes da Ordem atuam direto na linha de frente para enfrentar as investigações e criaturas. Alguns estão mais aptos em ficar dentro da base, fornecendo o suporte necessário para os agentes de campo.

Graças a isso, as bases da Ordem contém algumas áreas especializadas em suporte:

1. Balcão de Equipamentos

Uma das áreas mais movimentadas, o "Balcão" é onde os agentes trocam e escolhem seus equipamentos de investigação e combate, conforme sua patente. Veja mais sobre isso no **Capítulo 3**.

2. Central de Tecnologia

Com hackers especializados e equipamento de ponta, a Ordem consegue acessar documentos e registros bloqueados por criptografias avançadas. São os membros da Central de Tecnologia que atendem o telefone quando os agentes precisam entrar em contato com a Ordem durante missões, retransmitindo e camuflando o sinal para que a localização das chamadas seja impossível de ser rastreada.

3. Ala Médica

Ferimentos causados por entidades paranormais são difíceis de explicar, e ainda mais difíceis de tratar. Por causa disso, uma das áreas mais cruciais da base é a Ala Médica, onde os agentes podem descansar e se recuperar após os combates brutais de suas missões.

4. Sala de Ocultismo

Seria perigoso demais deixar os ocultistas da Ordem invocarem rituais e estudarem o paranormal em qualquer lugar. Para isso, uma área específica apenas para objetos paranormais existe: a Sala de Ocultismo. É nesse lugar que os agentes podem adquirir seus componentes ritualísticos, transcender e adquirir novos objetos amaldiçoados.

5. Área de Contenção

Nem toda missão precisa terminar com destruição e morte. Por causa disso, uma área de alta segurança e isolada foi desenvolvida para conter ocultistas capturados em missões, criaturas misteriosas e objetos poderosos.

As celas das prisões são construídas para que ocultistas não consigam conjurar rituais: todas ficam sempre no completo escuro para que não seja possível enxergar os símbolos, as superfícies do chão e da parede são impermeáveis para que nenhum símbolo possa ser desenhado. É necessário um alto nível de Prestígio para poder acessar a Área de Contenção, e as portas só podem ser abertas com um mínimo de 2 agentes. Ninguém pode entrar sozinho.

C.R.I.S.

A Central de Reconhecimento de Irregularidades Sobrenaturais — acrônimo C.R.I.S. — é um programa de inteligência artificial que vasculha a internet rastreando padrões repetitivos que indiquem presença paranormal: postagens assustadoras em redes sociais, reportagens em jornais pequenos, desaparecimentos misteriosos etc.

O C.R.I.S. é a principal ferramenta da Ordem para encontrar possíveis novos casos nos tempos modernos, além de organizar a documentação de antigos casos e informações dos agentes. Por causa da quantidade de informação sensível, o C.R.I.S. foi desenvolvido com um algoritmo de criptografia extremamente avançado, restringindo o acesso apenas a agentes com alto nível de Prestígio.

Quanto mais alto o Prestígio de um agente, mais informações e documentos ele pode acessar no C.R.I.S.

5
3
2
1
4

AGENTES DA ORDEM

A Ordem conta com "Recrutadores", agentes experientes e com alto nível de Prestígio para recrutar novos membros a organização. Todos os novos membros devem ser apresentados a Veríssimo, que tem a palavra final para a aprovação de um agente.

Após ser recrutado, um agente Novato irá passar por uma fase de Treinamento com seu Recrutador, que lhe ensinará os métodos e processos básicos da Ordem, o preparando para sua primeira missão.

Quando estiver pronto, o agente Novato será assimilado a uma equipe de agentes da sua mesma categoria, ou seja, outros novatos, para realizar sua primeira missão. Existe a possibilidade de um agente de Prestígio mais alto decidir acompanhar uma equipe Novata em uma missão inicial, mas isso não é obrigatório.

MISSÕES

Os agentes da Ordem podem receber missões de inúmeras maneiras: podem se interessar em uma nota colocada no Quadro de Missões na parede da base da Ordem, ser encarregado diretamente a uma missão por Veríssimo, ou até mesmo receber informações misteriosas de um contato pessoal e apresentar a Veríssimo a possibilidade de transformar isso em uma missão da Ordem.

No começo de uma missão, a primeira etapa é sempre encontrar os outros membros de sua equipe para uma reunião com Veríssimo, para receberem os detalhes iniciais do caso e a ficha de investigação.

Se algo parece envolver o paranormal, a Ordem tem interesse em intervir.

Quanto mais missões um agente realizar, e quanto maior a sua eficiência, maior será seu prestígio dentro da Ordem.

Compilar Missão

A Ordem é uma organização de agentes relativamente independentes, porém, ainda segue uma hierarquia de classificação dentre seus membros. Quando um agente conclui uma missão, deve compilar as informações para um superior de alto prestígio da Ordem, resumindo o que aconteceu durante o caso e apresentando as pistas principais e complementares para suportar esse compilado.

O resultado disso é ser recompensado com prestígio para adquirir itens novos dentro da Ordem, como armas e equipamentos de investigação, e também créditos, uma maneira de contabilizar o quão confiável e eficiente um agente é.

Prestígio

Agentes mais experientes e com mais Prestígio têm acesso a equipamentos e recursos mais avançados dentro da Ordem, enquanto agentes inexperientes e novatos têm acesso apenas a recursos e equipamentos básicos.

Agentes com altos níveis de Prestígio eventualmente podem assumir cargos mais importantes, como Recrutadores ou membros de equipes de "Elite" — agentes com acesso aos equipamentos mais avançados da Ordem, enviados nas missões mais perigosas e importantes.

APOSENTADORIA

Não é raro um agente da Ordem se ver forçado a aposentar-se de suas funções na linha de frente — por conta de um ferimento grave, devido a sequelas ou simplesmente por ter alcançado as respostas que tanto procurava.

Quando um personagem se aposenta, ele continua ajudando a equipe em funções dentro do quartel da Ordem, concedendo melhorias gerais para os outros personagem que continuam seu trabalho em campo.

Você pode aposentar um personagem entre missões quando quiser, após resolver os passos de distribuição de recompensas. Em seguida, escolhe um benefício para seu sucessor (o próximo personagem que vai usar) e mais um benefício para a equipe de agentes. Você não pode aposentar personagens de nível recruta.

Por fim, você faz uma nova ficha de personagem com 10% a menos de NEX do que o personagem aposentado, seguindo as regras do Capítulo 1, mas com as modificações dos benefícios escolhidos. Esse será seu novo personagem a partir de agora.

Caso aposente um segundo personagem, os benefícios de equipe se acumulam, mas apenas um benefício pessoal pode ser escolhido por vez.

Benefícios de Aposentadoria

BENEFÍCIOS PESSOAIS

Esses benefícios se aplicam somente ao seu novo personagem.

O melhor da turma. Seu sucessor foi recrutado por apresentar capacidades acima da média. O novo personagem recebe +1 em um atributo à sua escolha (limitado ao valor máximo de atributo para um personagem inicial).

Indicação direta. Você escolheu seu sucessor a dedo por reconhecer seu potencial. O novo personagem começa um nível de prestígio abaixo do seu, ao invés de começar como recruta.

Prodígio Paranormal. Seu sucessor teve uma série de experiências com o Outro Lado, tornando-o um recurso valioso para a Ordem. O novo personagem começa com um poder paranormal à sua escolha (mas ainda precisa cumprir seus pré-requisitos).

BENEFÍCIOS DE EQUIPE

Esses benefícios se aplicam a todos os personagens do grupo, inclusive seus novo personagem. Você não pode escolher um benefício que já tenha sido escolhido por outro personagem do time, a não ser que sua patente seja diferente. Os bônus concedidos por patentes diferentes são cumulativos.

Agente de Inteligência. O personagem aposentado trabalha na área de informações e arquivos, ajudando o grupo em suas investigações.

- *Operador:* uma vez por missão, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +5 em um teste de procurar pistas.
- *Agente:* uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +5 em um teste de procurar pistas.
- *Oficial:* uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +10 em um teste de procurar pistas.
- *Elite:* o grupo tem um sucesso automático por missão para usar em um teste de procurar pistas.

Pesquisador Paranormal. O personagem aposentado integra o time que cuida de objetos amaldiçoados.

- *Operador:* cada membro pode reduzir em I o prestígio de um selo em seu inventário.
- *Agente:* cada membro pode reduzir em I o prestígio de até dois selos em seu inventário.
- *Oficial:* cada membro pode reduzir em I o prestígio de um item amaldiçoado em seu inventário.
- *Elite:* cada membro pode reduzir em I o prestígio de dois itens amaldiçoados em seu inventário.

Técnico Intendente. O personagem aposentado trabalha no arsenal e tem um cuidado especial com o equipamento do grupo.

- *Operador:* cada membro pode reduzir em I o prestígio de um item em seu inventário.
- *Agente:* cada membro pode reduzir em I o prestígio de até dois itens em seu inventário.
- *Oficial:* cada membro pode reduzir em II o prestígio de até dois itens em seu inventário.
- *Elite:* cada membro pode reduzir em II o prestígio de até três itens em seu inventário.

APÊNDICE

CONDIÇÕES

Abalado. O personagem sofre –1d20 em testes. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado. Condição de medo.

Agarrado. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre –1d20 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. Condição de paralisia.

Alquebrado. O custo em pontos de esforço das habilidades e dos rituais do personagem aumenta em +1. Condição mental.

Apavorado. O personagem sofre –2d20 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível (mas pode parar de fazê-lo assim que a perder de vista ou se afastar mais do que alcance médio). Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. Condição de medo.

Asfixiado. O personagem não pode respirar. Um personagem asfixiado pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer.

Atordoado. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações. Condição mental.

Caído. Deitado no chão. O personagem sofre –2d20 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre –5 na Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +5 na Defesa contra ataques à distância.

Cego. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre –2d20 em testes de perícias baseadas em Agilidade ou Força. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total. Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro. Condição de sentidos.

Confuso. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimenta-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações e fica balbuciando de forma incoerente; 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar o ser mais próximo, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. Condição mental.

Debilitado. O personagem sofre –2d20 em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

Desprevenido. Despreparado para reagir. O personagem sofre –5 na Defesa e –1d20 Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber.

Doente. Sob efeito de uma doença.

Em Chamas. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

Enjoado. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Enredado. O personagem fica lento, vulnerável e sofre –1d20 em testes de ataque. Condição de paralisia.

Envenenado. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, fraco ou enjoado) ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano de veneno por ro-

dada). A descrição do veneno determina a duração dele (caso nada seja dito, a condição dura pela cena). Dano recorrente de condições envenenado sempre se acumula (mesmo se as condições ou fontes que as causam forem iguais).

Esmorecido. O personagem sofre –2d20 em testes de Intelecto e Presença. Condição mental.

Exausto. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente. Condição de fadiga.

Fascinado. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre –2d20 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar um ser fascinado para tirá-lo desse estado gasta uma ação padrão. Condição mental.

Fatigado. O personagem fica fraco e vulnerável. Se o personagem ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto. Condição de fadiga.

Fraco. O personagem sofre –d20 em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

Frustrado. O personagem sofre –d20 em testes de Intelecto e Presença. Se ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. Condição mental.

Imóvel. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. Condição de paralisia.

Inconsciente. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações, incluindo reações. Balançar um ser para acordá-lo gasta uma ação padrão.

Indefeso. O personagem é considerado desprevenido, mas sofre –10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

Lento. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas. Condição de paralisia.

Machucado. O personagem tem menos da metade de seus pontos de vida totais.

Morrendo. Com 0 pontos de vida. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você morre. Esta condição só é encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos.

Ofuscado. O personagem sofre –d20 em testes de ataque e de Percepção. Condição de sentidos.

Paralisado. O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. Condição de paralisia.

Pasmo. O personagem não pode fazer ações. Condição mental.

Petrificado. O personagem fica inconsciente e recebe resistência a dano 10.

Sangrando. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Vigor (DT 20). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando.

Surdo. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre –2d20 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar rituais. Condição de sentidos.

Surpreendido. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

Vulnerável. O personagem sofre –2 na Defesa.

CLARIFICAÇÕES DE REGRAS

FAZENDO CÁLCULOS

ARREDONDAMENTOS. A menos que indicado o contrário, sempre que um efeito indica uma divisão, o arredondamento é feito para baixo. Por exemplo, se um ataque causa 7 pontos de dano e um efeito reduz esse dano à metade, o ataque causa apenas 3 pontos de dano.

ORDEM. Se mais de um efeito afetar um valor, siga a ordem de operações padrão. Ou seja, aplique primeiro multiplicações e divisões, depois somas e subtrações. O resultado de um teste de resistência é sempre o primeiro a ser aplicado.

Por exemplo: um combatente usando uma proteção pesada (que fornece resistência a dano 2) é atingido por uma granada de fragmentação que causa 15 pontos de dano. Primeiro, ele faz seu teste de Reflexos. Se passar, reduz o dano à metade, para 7 (15/2=7, devido ao arredondamento para baixo).

Então, o combatente pode usar a habilidade Casca Grossa. Se tiver passado no teste de resistência, sofrerá 3 pontos de dano (7/2=3). Se tiver falhado, sofrerá 7 pontos de dano (15/2=7).

Por fim, ele aplica sua resistência a dano 2. Assim, se tiver passado no teste de resistência *ou* usado a habilidade Casca Grossa, sofrerá 5 pontos de dano (7 – 2 = 5). Se tiver passado no teste de resistência *e* usado a habilidade Casca Grossa, sofrerá apenas 1 ponto de dano (3 – 2 = 1). E, se não tiver passado no teste nem usado Casca Grossa, sofrerá 13 pontos de dano (15 – 2 = 13).

MULTIPLICAÇÕES. Se mais de um efeito fizer você multiplicar um valor, combine-os em um único multiplicador, com cada efeito além do primeiro adicionando seu multiplicador –1. Por exemplo, dois efeitos que dobrem o valor (x2 + x2) irão triplicar o valor (2 + [2–1] = 3) em vez de quadruplicá-lo.

ACUMULANDO BÔNUS

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, a fonte do bônus determina o que acumula ou não. Bônus de fontes diferentes acumulam. Bônus de fontes iguais, não.

Assim, apenas sabendo de onde vêm os bônus, você pode dizer se eles acumulam. Um bônus de +5 em ataques fornecido por um item e um bônus de +5 em ataques fornecido por um ritual acumulam; dois bônus de +5 em ataques fornecidos por dois itens, não. Simples. O mesmo vale para penalidades. Penalidades de fontes diferentes acumulam, penalidades de fontes iguais, não. Observe que bônus e penalidades se acumulam entre si. Assim, um personagem com um bônus de +2 em ataques fornecido por um ritual e uma penalidade de –5 em ataques causada por outro ritual terá um modificador final de –3.

As fontes de bônus são **HABILIDADES**, **ITENS**, **RITUAIS** e **ALIADOS**.

EXCEÇÕES & EXPLICAÇÕES

HABILIDADES. Bônus por habilidades de classe e origem (incluindo poderes) acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade.

ITENS. Bônus na Defesa de proteções acumulam com bônus na Defesa de escudos e de itens paranormais. Porém, não se pode usar duas proteções ou dois escudos ao mesmo tempo. Demais bônus de itens não acumulam entre si.

RITUAIS. Efeitos de rituais não acumulam entre si.

ALIADOS. Efeitos de aliados não acumulam entre si. Então, um especialista que tenha dois aliados acólitos não recebe +2d20 em Ocultismo (apenas +1d20).

ATRIBUTOS. O valor de um mesmo atributo não se acumula na mesma característica do personagem. Por exemplo, se dois efeitos disserem que você soma seu valor de Intelecto nas rolagens de dano com uma determinada arma, você só aplica seu Intelecto uma vez.

Condições. Quando várias condições afetam um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Condições com os mesmos efeitos não se acumulam; aplique apenas os efeitos mais severos. Por exemplo, um personagem desprevenido e vulnerável sofre –5 na Defesa, não –7.

Chance de Falha. Efeitos que causam chance de falha em ataques (como camuflagem) fornecidos por fontes diferentes acumulam, até um máximo de 75%; sempre há no mínimo uma chance de 1 em 4 de acertar o alvo.

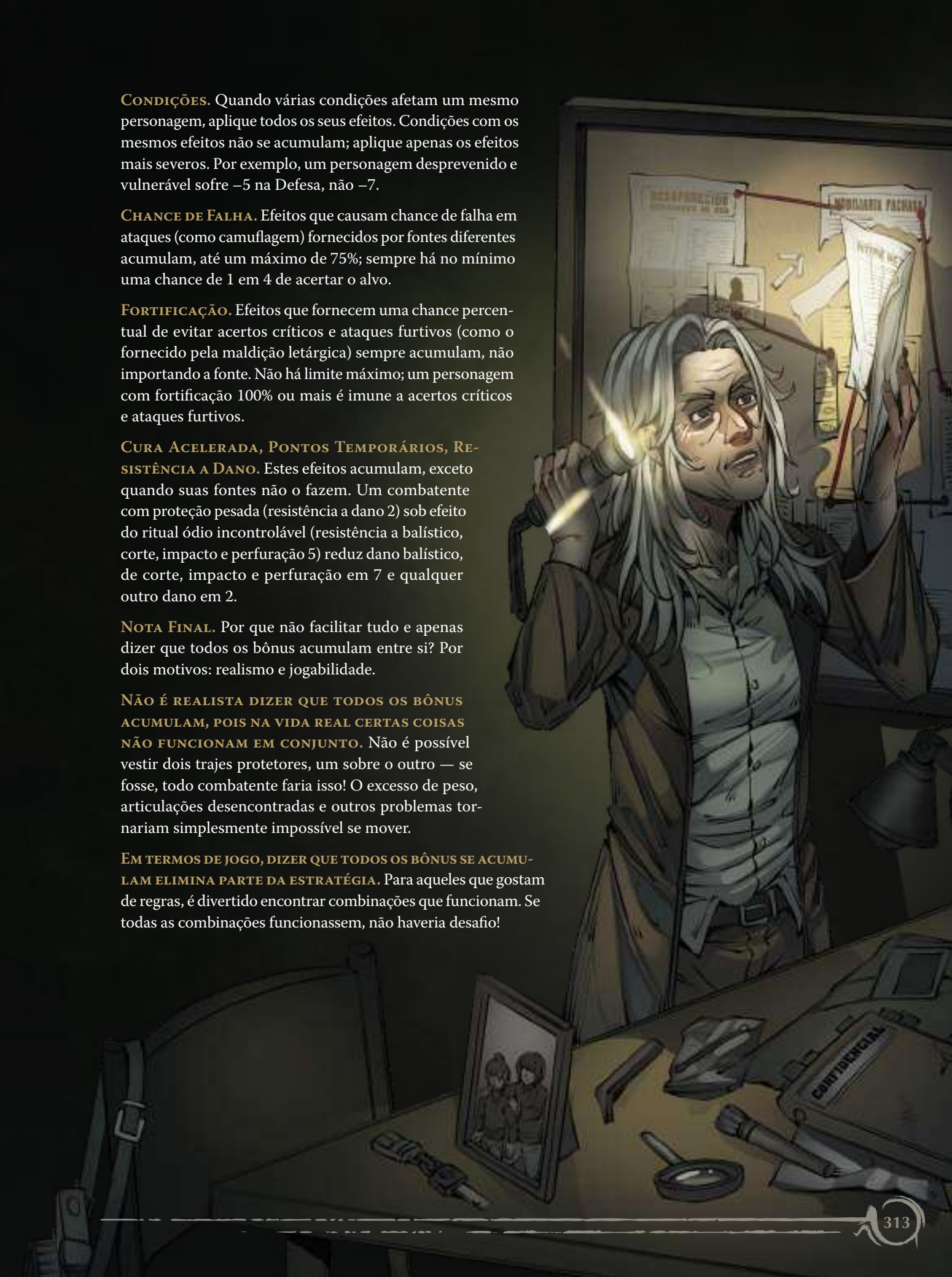
Fortificação. Efeitos que fornecem uma chance percentual de evitar acertos críticos e ataques furtivos (como o fornecido pela maldição letárgica) sempre acumulam, não importando a fonte. Não há limite máximo; um personagem com fortificação 100% ou mais é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

Cura Acelerada, Pontos Temporários, Resistência a Dano. Estes efeitos acumulam, exceto quando suas fontes não o fazem. Um combatente com proteção pesada (resistência a dano 2) sob efeito do ritual ódio incontrolável (resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5) reduz dano balístico, de corte, impacto e perfuração em 7 e qualquer outro dano em 2.

Nota Final. Por que não facilitar tudo e apenas dizer que todos os bônus acumulam entre si? Por dois motivos: realismo e jogabilidade.

Não é realista dizer que todos os bônus acumulam, pois na vida real certas coisas não funcionam em conjunto. Não é possível vestir dois trajes protetores, um sobre o outro — se fosse, todo combatente faria isso! O excesso de peso, articulações desencontradas e outros problemas tornariam simplesmente impossível se mover.

Em termos de jogo, dizer que todos os bônus se acumulam elimina parte da estratégia. Para aqueles que gostam de regras, é divertido encontrar combinações que funcionam. Se todas as combinações funcionassem, não haveria desafio!



ÍNDICE REMISSIVO

A

abalado (condição) 310
abascanta (maldição) 146
aberração de carne 182
Abraçar a Dor 34
Absorver Agonia 34
acadêmico (origem) 16
Acelerar Ritual 34
acerto crítico 82
acessórios 63
acha 58
ácido 290
ações 84
  completas 84
  de investigação 80
  de movimento 84
  livres 84
  padrão 84
acólito (aliado) 171
Acrobacia (perícia) 41
acumulando bônus 312
Adestramento (perícia) 42
adolescente (faixa etária) ..172
adulto (faixa etária) 173
afinidade 110, 114
Afortunado 115
agarrado (condição) 310
agarrar (ação) 85
agente de elite (patente) 52
agente de saúde (origem) ... 16
agente especial (patente) 52
ágil (habilidade de arma) ... 59
Agilidade (atributo) 15
agredir (ação) 85
ajuda 76
alarme 290
algemas 64
aliados 170
alimentar-se (ação) 92
alongada 60
alquebrado (condição) 310
Alterar Destino 124
Alterar Memória 124
Amaldiçoar Arma 124
Amaldiçoar Tecnologia 124
amarras de [elemento] 66
amarras mortais 148
ameaças 178
amnésico (origem) 16
Ampliar Ritual 34
anárquico 256
anárquico descontrolado .. 258
Anatomia Insana 116
Âncora Temporal 124
anéis do elo mental 149
Anfitrião 276
animal 10
Aniquilação 185
aniquilador (trilha) 26
anjo 232
anomalia 260
anomiático 262
antibombas 62
antielemento (maldição) .. 145
Anular Ritual 34
aparência 37
apavorado (condição) 310
aposentadoria 308
Aprender Ritual 114
aprimorado 64
Aprimorar Físico 125
Aprimorar Mente 125
aracnasita 208
arame farpado 290
arcabuz dos Moretti 150
arco 58
arco composto 58
Arma Atroz 125
Arma de Sangue 116
armadilha de caça 290
armadilhas 290
Armadura de Sangue 125
Armamento Pesado 25
armas improvisadas 57
armas 54
Arnaldo Fritz 297
arpéu 65
arredondando 312
arruinada (Membrana) 97
Artes (perícia) 42
artista (origem) 17
Artista Marcial 25, 29
asfixiado (condição) 310
Assassinar 30
assassino 285
Ataque de Oportunidade ... 25
Ataque Especial 24
Ataque Extra 27
Ataque Furtivo 30
ataques desarmados 57
ataques 36
atirador de elite (trilha) 30
Atirar para Matar 30
atleta (origem) 17
Atletismo (perícia) 42
atordoado (condição) 310
atrasar (ação) 87
atravessar
  espaço ocupado 89
atributo-base 40
atributos 14
atropelar (ação) 85
Atualidades (perícia) 43
Aumento de Atributo 26
automática (habilidade
  de arma) 59

B

balas curtas 59
balas longas 59
balestra 58
Balística Avançada 29
balístico (tipo de dano) 82
bandoleira 65
bastão 58
bateria reversa 150
bazuca 58
besta 58
bicho-papão 236
binóculos 65
blindada 62
bloqueador de sinal 65
bloqueio (ação) 88
Brecha na Guarda 27

C

Cai Dentro 27
caído (condição) 310
cajado 58
calibre grosso 60
calor 290
câmera de aura
  paranormal 66
Campo Protetor 115
camuflagem 89
Camuflar Ocultismo 33
Canalizar o Medo 34, 125
cão de guarda 288
Capturar o Coração 125
carente 188
carga 53, 89
carisma (maldição) 147
carniçal preto da Morte ... 210
cartuchos 59
casaco de Lodo 149
Casca Grossa 27
categoria de tamanho 179
Causalidade Fortuita 115
cego (condição) 310
Ceifador Espiral 212
cena 11, 169
certeira 60
Chamas do Caos 126
chef (origem) 17
comandante mercenário ... 285
Chizue Akechi 297
chuva 290
ciborgue 264
Cicatrização 126
cicatrizante 65
Ciências (perícia) 43
Cinerária 126
cinética (maldição) 147
círculos 117
circunstâncias 76
clima 290
cobertura 89
Coincidência Forçada 126
coletora 149
Colossal (tamanho) 179
comandante de
  campo (trilha) 26
Combate Defensivo 25
combate 82
  construindo 177
combatente (classe) 24
Combater com
  Duas Armas 25
combustível 59
compensador 60
componentes ritualísticos .. 66
Compreensão
  Paranormal 126
conceito de personagem 14
conduíte (trilha) 34
confortável (condição
  de descanso) 93
confuso (condição) 310
Conhecendo o Medo .. 35, 127
Conhecimento
  (elemento) 104
Conhecimento Aplicado 29
conjuração (maldição) 147
Conjuração Marcial 35
conjurando rituais 119
conjurar ritual (ação) ... 86, 87
consumidora (maldição) .. 146
Consumir Manancial 127
contagem de munição 174
Contato Paranormal 127
Contenção
  Fantasmagórica 127
contra-ataque (ação) 88
Controle Mental 128
Convocação Instantânea .. 128
Convocar o Algoz 128
coração pulsante 148
corda 65
coroa de espinhos 148
coronhada 59
Corpo Adaptado 128
corrente 58
corrida (ação) 87
corte (tipo de dano) 82
crânio espiral 149
criança (faixa etária) 172
Criar Selo 33
criatura 10
Crime (perícia) 43
criminoso (origem) 17
crítico 54, 82
cruel 60

cultista arrependido (origem) 18
cultista 286
Cura Acelerada 179

D

dama de Sangue 190
danificada (estado da Membrana) 97
dano 54, 82
massivo 88
mental 111
não letal 88
debilitado (condição) 310
Decadência 129
dedo decepado 151
defesa (maldição) 147
Defesa 36
Definhar 129
Deflagração de Energia 129
degolificada 280
derrubar (ação) 85
Desacelerar Impacto 129
desarmar (ação) 85
descarga elétrica 290
Descarnar 129
descrevendo 160
descrição 36
desgarrado (origem) 18
deslocamento 36, 89
desprevenido (condição) 310
destreza (maldição) 147
destruindo itens amaldiçoados 145
Detecção de Ameaças 130
Deus da Morte, o 228
Diabo, o 205
diagonais 89
dificuldades de testes 75
Diplomacia (perícia) 44
discente, forma 121
discreta 60, 62, 64
Discurso Motivador 31
Disparo Impactante 30
Disparo Letal 30
disposição (maldição) 147
Dissipar Ritual 130
Dissonância Acústica 130
Distorção Temporal 130
Distorcer Aparência 130
doenças 291
doente (condição) 310
dormir (ação) 93
DT de testes de resistência 78
dum dum 60
Duro de Matar 27

E

Eclético 28
Eco Espiral 131
elementos 117, 118
eletricidade (tipo de dano) 82
eletricidade 292
Eletrocussão 131
Eloquência 31
em chamas (condição) 310
Embaralhar 131
emissor de pulsos paranormais 67
empurrar (ação) 85
empuxo (maldição) 146
Encarar a Morte 115
energética (maldição) 146
Energia (elemento) 106
Enfeitiçar 131
Enganação (perícia) 44
engenheiro (origem) 18
Engenhosidade 30
Enigma de Medo 180
enjoado (condição) 310
enlouquecendo (condição) 88
Enorme (tamanho) 179
enpap-X 192
enraizado 214
enredado (condição) 310
entidades 98
envenenado (condição) 310
Envolto em Mistério 33
enxame de abelhas 288
enxame de ratos 288
equipamento de sobrevivência 65
equipamento geral 63
Equipe de Trauma 31
erosiva (maldição) 146
Escapar da Morte 115
Escolhido pelo Outro Lado 32
Esconder dos Olhos 132
Escriptas 304
escudo (proteção) 62
escudo mental (maldição) 147
escuta de ruídos paranormais 67
escutado 215
esforço adicional (maldição) 147
esmorecido (condição) 311
espada 58
especialista (classe) 28
Especialista em Elemento 33
espingarda 58
Espirais da Perdição (ritual) 132
esqueleto de Lodo 217
esquiva (ação) 88
estável (Membrana) 97
Estrategista 27
Eu Conheço um Cara 31
exausto (condição) 311
executivo (origem) 18
exercitar-se (ação) 93
existido 240
Expansão de Conhecimento 114
explosiva 60
explosivos 64
exposição paranormal 23, 110

F

faca 58
facilitar investigação (ação) 80
falar (ação) 87
Famiglia Leone 298
Faro 179
fascinado (condição) 311
fatigado (condição) 311
Favorita, A 26
faz-tudo (aliado) 171
ferimentos 88
Ferramentas Paranormais 33
ferrolho automático 60
Ferver Sangue 132
ficha de investigação 79
Fim Inevitável 132
fintar (ação) 86
flagelador (trilha) 34
flechas 59
florete 58
Fluxo de Poder 33
fogo (tipo de dano) 82
fogo 292
foguete 59
fome 292
Força (atributo) 15
Força Opressora 27
Forma Monstruosa 133
formas avançadas 121
Fortalecimento Sensorial 133
Fortitude (perícia) 45
fosso camuflado 290
fraco (condição) 311
frasco de Lodo 149
frasco de vitalidade 148
frio (tipo de dano) 82
frio 290
frustrado (condição) 311
fumaça 292
função adicional 64
furacão 291
Furtividade (perícia) 45
fuzil de assalto 58
fuzil de caça 58
fuzil de precisão 58

G

gadanho 58
gasto de PE 78
Gatuno 30
gênero 37
gerador de missões 155
gerador de NPCs 164
Gladiador Paranormal 35
golpe de misericórdia 87
Golpe de Sorte 115
Golpe Demolidor 25
Golpe Pesado 25
graduado (trilha) 35
granada 64
Grande (tamanho) 179
granizo 290
grau de treinamento 26
Grimório Ritualístico 35
guardar item (ação) 87
guerreiro (trilha) 27
guerrilheiro (aliado) 171
Guiado pelo Paranormal 34

H

habilidades 75
de classe 22
usando 78
Hacker 29
Hell Hunters 298
Hemofagia 133
história, criando 154
histórico 37
horror 163

I

idade 37
Identificação Paranormal 34
idoso (faixa etária) 173
imóvel (condição) 311
impacto (tipo de dano) 82
Improvisar 31
Improvisar Componentes 34
Imunidade 180
Inabalável 35

inconsciente (condição) ...311
Incorpóreo ...180
indefeso (condição) ...311
Inexistir ...134
infecticídio ...266
infiltrador (trilha) ...30
iniciativa ...83
Iniciativa (perícia) ...45
Iniciativa Aprimorada ...27
Inquebrável ...27
insanidade ... 88, 111
efeitos de ...113
inspiração resoluta ...174
Inspirar Confiança ...27
instrumental ...64
intacta (Membrana) ...97
Intelecto (atributo) ...15
interlúdio ...92
interpretando ...71
Intimidação (perícia) ...45
Intuição (perícia) ...45
Intuição Paranormal ...34
intuitivo (trilha) ...35
Invadir Mente ...134
Inventário Otimizado ...31
investida (ação) ...87
Investigação (perícia) ...46
investigação ...79
investigador (origem) ...19
Invólucro de Carne ...134
itens amaldiçoados ...144
itens operacionais ...64
itens paranormais ...66

J

jacaré ...288
jaqueta de Veríssimo ...151
javaporco ...289
jogar-se no chão (ação) ...87
jovem (faixa etária) ...172

K

katana ...58
kerberos ...194
Kian ...304
kit de perícia ... 40, 63

L

Lâmina do Medo ... 35, 135
Lâmina Maldita ...35
lâmina
paranormal (trilha) ...35
lança ...58
lança-chamas ...58
lancinante (maldição) ...146
lanterna reveladora ...149
lanterna tática ...65
largar um item (ação) ...87
lava ...292
lembrado ...239
lento (condição) ...311
lépida (maldição) ...147
ler (ação) ...93
lesões ...174
letárgica (maldição) ...147
levantar-se (ação) ...87
líder de culto ...286
limite de crédito ...52
limite de PE ...23
linha de efeito ...120
Localização ...135
loucura ...88
não letal ...175
Luta (perícia) ...46
lutador (origem) ...19
luxuosa (condição
de descanso) ...93
Luz ...135
Luzidios ...302

M

maça ...58
machadinha ...58
machado ...58
machete ...58
machucado
(condição) ... 88, 311
maduro (faixa etária) ...173
magnata (origem) ...20
maldições para armas ...145
manifestações ...96
Manipular Entropia ...115
manipular item (ação) ...87
manobra de
combate (ação) ...85
manutenção (ação) ...93
Mãos Rápidas ...29
Máquina de Matar ...26
marionete ...218
marreta ...58
martelo ...59
máscara das pessoas
nas sombras ...149
máscara de gás ...66
Máscara do Desespero ...253
Medicina (perícia) ...46
médico de
campo (trilha) ...31
medidor de estabilidade
da Membrana ...67
Médio (tamanho) ...179
Medo (elemento) ...108
Medo Tangível ... 35, 135
Membrana, A ...95
mental (tipo de dano) ...82
Mente Sã ...35
mercenário (origem) ...20
mergulhar ...89
Mergulho Mental ...136
Mestre em Elemento ...34
metralhadora ...59
Miasma Entrópico ...136
militar (origem) ...20
mina antipessoal ...64
minotauro ...197
Minúsculo (tamanho) ...179
Mira de Elite ...30
mira laser ...60
mira telescópica ...60
mirar (ação) ...87
missão ... 11, 170
Mochila de Utilidades ...29
mochila militar ...66
modificações
para acessórios ...64
para armas ...60
para proteções ...62
montante ...59
morrendo
(condição) ... 88, 311
Morte (elemento) ...102
morte ...88
motoserra ...59
movimentação ...89
movimentar-se (ação) ...87
Movimento Tático ...29
mulher afogada ...198
múmia xipófaga ...220
mundano (classe) ...171
munição jurada ...150
munição ...59

N

Na Trilha Certa ...29
narrando ...160
neblina ...290
negociador (trilha) ...31
Nerd ...29
neve ...290
nidere ...222
Ninja Urbano ...29
nome ...36
normal (condição
de descanso) ...93
novas tentativas ...76
NPC ... 10, 163
nunchaku ...59
Nuvem de Cinzas ...136

O

objetivo ...37
Obscurité ...299
ocioso ...244
óculos de visão térmica ...66
Ocultismo (perícia) ...47
ocultista (classe) ...32
Ódio Incontrolável ...136
Oficial Comandante ...27
oficial de operações
(patente) ...52
ofuscado (condição) ...311
onça-pintada ...289
operações especiais
(trilha) ...27
operador (patente) ...52
operário (origem) ...20
Ordem da Realidade, a ...305
origens ...16
Ouvir os Sussurros ...137

P

Paradoxo ...137
paralisado (condição) ...311
Paramédico ...31
paranormal
(tipo de dano) ...82
paranormal ...8, 96
parasita de culpa ...245
pasmo (condição) ...311
patente ...51
pé de cabra ...66
peitoral da segunda
chance ...150
penalidade de carga ...40
Pensamento Ágil ...30
Pequeno (tamanho) ...179
Percepção (perícia) ...47
Percepção às Cegas ...180
Percepção Paranormal ...114
perfuração
(tipo de dano) ...82
pergaminho da
pertinácia ...150
perícias
bônus de ...40
usando ...39
perigos ...290
perigosa ...60
Perito ...28
Perito em Explosivos ...30
pérola de sangue ...148
personagem ...10
personagens de
idade variada ...172
personagens de
NEX 0% ...171
personalidade ...37
Perturbação ...137
perturbado (condição) ...88
perturbado de Energia ...268
pessoa ...10
petrificado (condição) ...311
Pilotagem (perícia) ...47
pistas ...79
pistola ...59
pistola de dardos ...66
pistola sinalizadora ...66
Poder do Flagelo ...34
poderes ...22
paranormais ...114
Poeira da Podridão ...138
Polarização Caótica ...138
policial ...287

policial (origem) 20
policial de elite 287
Pontaria (perícia) 47
pontos de esforço 36
pontos de prestígio 51
pontos de vida 36
Possessão 138
Potência Máxima 27
Potencial Aprimorado 115
Potencial Reaproveitado 115
precária (condição de descanso) 93
Precognição 114
predadora (maldição) 146
Preparado para Tudo 31
preparar (ação) 86
Presença (atributo) 15
Presença do Medo 35, 139
Presença Perturbadora 180
Presença Poderosa 35
Presteza Atlética 25
Primeira Impressão 30
procurar pistas (ação) 80
Produção do Anfitrião 301
profética (maldição) 146
proficiência, armas 54
Profissão (perícia) 47
Proteção contra Rituais 139
proteção elemental (maldição) 147
Proteção Pesada 25
proteções 62
pujança (maldição) 147
punhal 59
punhos enraivecidos 148
Purgatório 139

Q

quebrando objetos 90
quebrar (ação) 85
queda 292
químico (tipo de dano) 82

R

rastejador sombrio 247
reação 85
Reanimação 31
recruta (patente) 52
recuperando PV, PE e SAN 36
reflexão (maldição) 147
Reflexos (perícia) 48
Reflexos Defensivos 25
reforçada 62
regenerativa (maldição) 147
regras 166
regras opcionais 171
Rejeitar Névoa 139
relaxar (ação) 93
Religião (perícia) 48
religioso (origem) 20
relógio de Arnaldo 150
Remendão 31
repulsiva (maldição) 147
repulsora (maldição) 146
Resgate 31
Resistência a Dano 180
resistência 121
Resistir a [Elemento] 114
Revidar 27
revisar caso (ação) 93
revólver 59
Rituais Eficientes 35
rituais 117
aprendendo 119
lista de 122
Ritual Potente 34
Ritual Predileto 34
ritualística (maldição) 145
rodada 84, 169
rompida (Membrana) 97

S

Saber Ampliado 35
sacar item (ação) 87
sádica (maldição) 147
sagacidade (maldição) 147
Salto Fantasma 139
sangrando (condição) 311
Sangue (elemento) 100
Sangue de Ferro 116
Sangue Fervente 116
Sangue Vivo 116
sanguinária (maldição) 146
sanidade 111
Sanidade 36
Saque Rápido 25
scanner de manifestação paranormal 67
sede 292
Segurar o Gatilho 25
Seita das Máscaras 300
selos paranormais 151
sempiternal 225
Sempre Alerta 27
senciente (maldição) 146
Sensitivo 114
Sentido Tático 26
ser 10
série 11, 170
seringa de transfiguração 148
servidor público (origem) 20
sessão de jogo 11, 170
silenciador 60
silhueta 249
Sobrevivência (perícia) 48
socorrista (aliado) 171
soldado de aluguel 284
Sombra Fugaz 30
sombria (maldição) 147
sono 293
Sopro do Caos 140
soqueira 66
spray de pimenta 66
subir 89
submetralhadora 59
succ 227
sucessos automáticos 76
sucuri 289
sufocamento 293
sukkalgir 269
surdo (condição) 311
surpreendido (condição) 311
surpresa 83
Surto de Adrenalina 27
Surto Temporal 115
suspense 162

T

t.i. (origem) 21
talismã da sorte 150
tamanho 179
Tanque de Guerra 26
taser 66
tática 60
Tática (perícia) 48
Tatuagem Ritualística 34
Tecer Ilusão 140
teclado de conexão neural 150
Técnica Letal 27
Técnica Secreta 26
Técnica Sublime 26
técnico (trilha) 31
Tecnologia (perícia) 48
Tela de Ruído 141
tela do pesadelo 151
Teletransporte 141
telopsia 270
tempestade 291
tempestuoso 272
Tentáculos de Lodo 141
teórico da conspiração (origem) 21
Terceiro Olho 141
terreno difícil 89
terror 163
testes 9, 75
de ataque 82
de iniciativa 83
comuns 75
de atributos 75
de perícia 75
de resistência 77
estendidos 77
opostos 75
sem rolagem 76
Tiro Certeiro 26
Tiro de Cobertura 26
titã de Sangue 200
tornado 291
trabalhador rural (origem) 21
traje hazmat 66
trambiqueiro (origem) 21
Transcender 26, 110
Transfigurar Água 142
Transfigurar Terra 142
Transfusão Vital 142
Transtornados 303
Treinamento em Perícia 26
treinamento 40
trilhas 22
tropa de choque (trilha) 27
Truque de Mestre 31
turno 169

U

universitário (origem) 21
urgência em investigações 80
usar habilidade (ação) 86
usar item (ação) 86
utensílio 63

V

veículo energizado 151
Velocidade Mortal 142
vendaval 291
venenos 293
vento forte 291
verdadeira (forma) 121
Veríssimo 296, 305
Veritus 296
Versatilidade 26
vestimenta 63
viajante 274
vibrante (maldição) 146
Vidência 143
Vigor (atributo) 15
Vínculo de Sangue 143
visão de calor 60
Visão do Oculto 115
Visão na Penumbra 180
Visão no Escuro 180
vislumbre do fim 149
vitalidade (maldição) 147
vítima (origem) 21
voltaica (maldição) 147
Vomitar Pestes 143
Vontade (perícia) 49
Vulnerabilidade 180
vulnerável (condição) 311
vulto 251

Z

Zerar Entropia 143
zumbi de Sangue 202
bestial 203

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta20, Copyright 2020, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

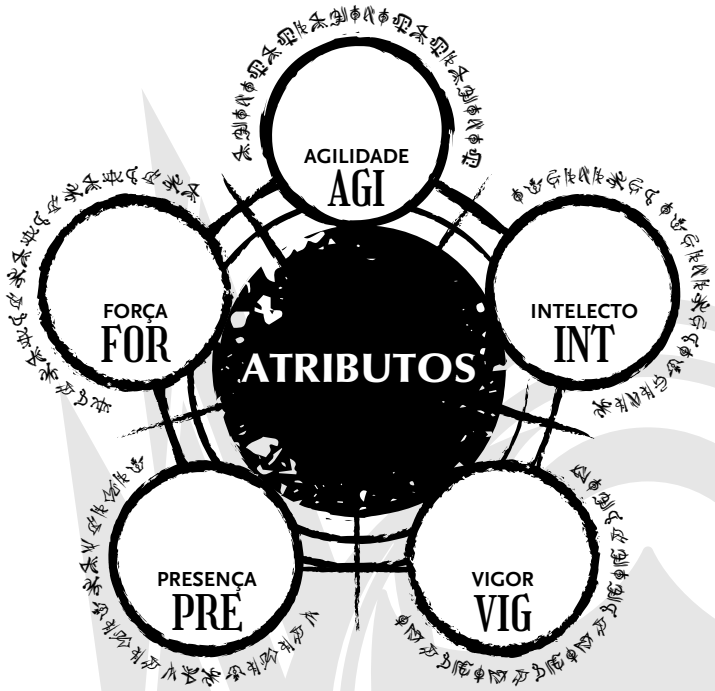
O material a seguir é Identidade do Produto: os capítulos 5, 7 e 8, todos os termos referentes ao cenário de Ordem Paranormal, incluindo a Membrana, o Outro Lado, nomes e descrições de personagens, criaturas, entidades, lugares e organizações, todas as ilustrações e todas as regras de rituais, poderes paranormais, Sanidade e dano mental.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

FICHA DE AGENTE

ORDEM PARANORMAL RPG

PERSONAGEM _____ JOGADOR _____



ORIGEM

CLASSE

NEX ____ %

DESL

PE / RODADA

PV PONTOS DE VIDA — Atuais

PE PONTOS DE ESFORÇO — Atuais

DEFESA =10 + AGI + ____ (Equip.) + ____ (Outros)

SAN SANIDADE — Atuais

PROTEÇÃO _____

RESISTÊNCIAS _____

PERÍCIAS

PERÍCIA	DADOS	BÔNUS	Treino	Outros
ACROBACIA+	AGI	+		
ADESTRAMENTO*	PRE	+		
ARTES*	PRE	+		
ATLETISMO	FOR	+		
ATUALIDADES	INT	+		
CIÊNCIAS*	INT	+		
CRIME*+	AGI	+		
DIPLOMACIA	PRE	+		
ENGANAÇÃO	PRE	+		
FORTITUDE	VIG	+		
FURTIVIDADE+	AGI	+		
INICIATIVA	AGI	+		
INTIMIDAÇÃO	PRE	+		
INTUIÇÃO	PRE	+		
INVESTIGAÇÃO	INT	+		
LUTA	FOR	+		
MEDICINA	INT	+		
OCULTISMO*	INT	+		
PERCEPÇÃO	PRE	+		
PILOTAGEM*	AGI	+		
PONTARIA	AGI	+		
PROFISSÃO* (_____)	INT	+		
REFLEXOS	AGI	+		
RELIGIÃO*	PRE	+		
SOBREVIVÊNCIA	INT	+		
TÁTICA*	INT	+		
TECNOLOGIA*	INT	+		
VONTADE	PRE	+		

*+ Penalidade de carga. * Somente treinada.*

ATAQUES

	TESTE	DANO	Critico/Alcance/Especial

ORDO REALITAS

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em jamboeditora.com.br

HABILIDADES & RITUAIS

Custo | Página | Descritivo

DT DE RITUAIS

INVENTÁRIO

PONTOS DE PRESTÍGIO

PATENTE

LIMITE DE ITENS: I | II | III | IV

LIMITE DE CRÉDITO

CARGA MÁX.

ITEM	Categoria	Espaços	ITEM	Categoria	Espaços

DESCRIÇÃO

APARÊNCIA

PERSONALIDADE

HISTÓRICO

OBJETIVO

ORDO REALITAS

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em jamboeditora.com.br

O QUE EXISTE DO OUTRO LADO?

Eventos inexplicáveis permeiam a história desde tempos imemoriais. Desaparecimentos, acidentes e mortes que desafiam a lógica e permanecem sem resolução, muitas vezes tornando-se lendas perdidas no tempo. E se você pudesse descobrir a verdade sobre esses acontecimentos paranormais? E mais, se pudesse impedi-los?

ORDEM PARANORMAL RPG conta a história daqueles que juraram ser a última linha de defesa contra as temíveis entidades do Outro Lado, impedindo seus planos de influenciar nosso mundo até que a Membrana entre as realidades se rompa, deixando a Terra à mercê desses seres inomináveis.

Torne-se agente da Ordo Realitas, um grupo de investigadores que arriscam suas vidas para desvendar os mistérios do Paranormal, enfrentando cultistas, sociedades secretas e criaturas terríveis que parecem nascidas dos piores pesadelos da humanidade.

Parta em missões de mistério, terror e ação. Assuma o papel de um combatente que encara o perigo de frente, munido de coragem e de um arsenal de armas modernas, de um especialista que usa de astúcia e tecnologia para superar obstáculos ou de um ocultista, capaz de invocar os poderes do paranormal através de rituais, e combata fogo com fogo.

Neste livro você encontra as regras necessárias para criar personagens, desde sua história de origem até se tornar um recruta da Ordem, além de todas as regras de jogo que foram utilizadas em *Calamidade* e *O Segredo na Ilha*. O material também conta com capítulos para guiar o mestre ao desenvolver suas próprias missões e mistérios que permeiam o universo de Ordem Paranormal, além de estatísticas para os perigos, antagonistas e criaturas que ameaçam os personagens dos jogadores.

ORDEM PARANORMAL RPG tem tudo que seu grupo precisa para viver suas próprias missões no cenário criado por CELLBIT e desenvolvido por um grupo de game designers veteranos com mais de uma década de experiência publicando jogos de RPG.

AGORA, O DESTINO DO MUNDO ESTÁ EM SUAS MÃOS...

JAMBÔ

14

jamboeditora.com.br

9 786588 634134