

# ORDEM PARANORMAL RPG

## SOBREVIVENDO AO HORROR

NOVAS REGRAS E MISSÕES PARA HISTÓRIAS DE  
INVESTIGAÇÃO, TERROR E SOBREVIVÊNCIA

CELLBIT · CALDELA · IRMÃOS SVALDI · RAMOS · SOUZA



ORDEM  
**PARANORMAL**  
RPG

**SOBREVIVENDO  
AO HORROR**

CELLBIT  
DAN RAMOS  
GUILHERME DEI SVALDI  
LEONEL CALDELA  
MIGUEL SOUZA  
RAFAEL DEI SVALDI



Maria ines Moraes caamargo leojaninibibi@gmail.com

## CAPÍTULO 1

# SOBREVIVENTES

Cercada de mistérios, perigos e a constante ameaça do paranormal, a vida de um agente da Ordo Realitas cobra um preço alto do corpo e da mente. Assim, é fundamental que estes homens e mulheres tenham à disposição a maior quantidade possível de ferramentas para enfrentar o Outro Lado.

Este capítulo traz novas opções para personagens, incluindo novas origens, trilhas, equipamentos e poderes. Use o conteúdo a seguir para personalizar ainda mais seus agentes atuais, ou para criar novos personagens diferentes de todos os outros.

## NOVAS ORIGENS

Pessoas de todas as áreas da sociedade podem ser recrutadas pela Ordo Realitas. Na luta contra o paranormal, não existe passado ou conhecimento que não possa ser empregado.

### AMIGO DOS ANIMAIS

**GABRIELA “LOUIE”**

*Arsenal Paranormal*

Você desenvolveu uma conexão muito forte com outros seres: os animais. Seja por nunca ter se dado muito bem com humanos ou por preferir a companhia de um melhor amigo de quatro patas, você leva sua vida ao lado de um bichano e até mesmo aprende com a natureza perceptiva deles.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Adestramento e Percepção.

**COMPANHEIRO ANIMAL.** Você consegue entender as intenções e sentimentos de qualquer animal com facilidade, podendo usar Adestramento para mudar atitude de animais ou ter pressentimentos de como eles estão se sentindo. Além disso, você possui um melhor amigo, um animal que cresceu com você e pelo qual tem profundo apego. Ele conta como um aliado que fornece +2 em uma perícia a sua escolha. Quando você alcança NEX 35%, ele também passa a ser um aliado de um tipo a sua escolha. Por fim, quando você alcança NEX 70%, ele fornece o bônus básico de um aliado de outro tipo. Perder seu parceiro pode ser muito doloroso. Se ele morrer, você perde 10 pontos de Sanidade permanentemente, além de ficar perturbado até o fim da cena.

### ORIGENS DA COMUNIDADE

*Ordem Paranormal* possui uma das maiores e mais ativas comunidades de fãs do Brasil, com incontáveis criadores talentosos. Como forma de agradecer e reconhecer esses esforços, *Sobrevivendo ao Horror* traz 10 origens criadas por membros da comunidade, que deixarão seus personagens ainda mais originais e divertidos! Essas origens trazem as pessoas que as criaram logo após seus nomes.

## RESPEITE O TEXTO

Note que no poder *Luta ou Fuga* da origem Condenado, não há um texto descrevendo que o personagem não pode ficar gerando referências propositais para receber constantemente os PE temporários (como por exemplo, carregar um gancho de carne consigo). O poder não desperdiça palavras com isso, pois um pouco de respeito pelo texto resolve essa situação.

O estado de "Luta ou Fuga" é uma situação desesperadora e instintiva. Nos encontramos nessa situação quando estamos com medo e lutando pela própria vida. Não há sentido lógico em forçar um gatilho terrível a si mesmo para receber um bônus mecânico. Esse tipo de comportamento pode ser repreendido por atrapalhar o desenrolar do jogo, mas também pode ser retribuído com penalidades aplicadas pelo mestre usando, por exemplo, os Efeitos de Medo (p. XX).

Essa linha de pensamento, resumida na frase "respeito o texto", se aplica a todas as mecânicas de *Ordem Paranormal*.

## ASTRONAUTA

Outrora limitada a membros de algumas agências espaciais estatais, a profissão de explorador espacial se tornou mais acessível conforme mais países, e até mesmo empresas privadas, se envolveram com viagens na fronteira final. Como um astronauta, você se acostumou à pressão de ser responsável pela vida de seus colegas e por experimentos de milhões de reais. E foi na escuridão do espaço que você descobriu que não estamos sozinhos.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Ciências e Fortitude.

**ACOSTUMADO AO EXTREMO.** Você recebe resistência a dano mental igual a  $1 + \text{seu Intelecto}$ . A cada vez que você usa essa RD, ela é reduzida em 1 até o fim da cena.

## CHEF DO OUTRO LADO

**JULIE SATHLER**

*Ateliê Secreto*

Você nunca foi muito bom na culinária convencional. Depois de sobreviver ao paranormal, entretanto, descobriu um talento que é considerado um grande tabu até mesmo pelos ocultistas mais experientes: cozinhar e ingerir entidades do Outro Lado. Acreditando estar realizando algum tipo de arte gastronômica esotérica, ou simplesmente por se render a impulsos incontroláveis, você elabora pratos nunca vistos antes misturando ingredientes comuns da Realidade com aquilo que não deveria existir. Você é a prova viva do ditado popular: "tem gosto pra tudo".

**PERÍCIAS TREINADAS.** Ocultismo e Profissão (cozinheiro).

**FOME DO OUTRO LADO.** Você pode usar partes de criaturas do Outro Lado como ingredientes culinários. No início de cada missão você pode solicitar essas partes como itens de Categoria I que ocupam 0,5 espaço, e pode obtê-las de criaturas derrotadas (cada criatura Pequena ou maior fornece 1 parte "útil"). Você pode gastar uma ação de interlúdio e 1 parte para preparar um prato especial; faça um teste de Profissão (cozinheiro) com DT 20 + 1<sup>20</sup> (o mestre oculta o resultado do teste até alguém comer o prato). Se você passar no teste, o prato fornece RD 10 contra o tipo de dano do elemento da criatura cuja parte foi usada. Caso contrário, o prato causa vulnerabilidade a esse tipo de dano. Os efeitos duram até o fim da próxima cena.

Independentemente do resultado, se alimentar do paranormal, por menor que seja a porção, gera consequências brutais e permanentes em seu organismo, sendo uma das formas mais rápidas de destruir sua mente. A cada refeição consumida, você perde 1 ponto permanente de Sanidade. Além disso, se estiver usando a regra opcional *Nível de Experiência e Nível de Exposição* (p. XX), o NEX do personagem aumenta em 3% para cada parte de criatura diferente que ingerir (mesmo que não esteja usando essa regra, use as alterações descritas na regra para personagens que ingerem partes de criaturas dessa forma). A coragem para se beneficiar desses pratos é algo muito mais presente em grupos de cultistas e, por todas essas razões, não é uma ação apoiada pela Ordo Realitas.

## **COLEGIAL**

---

Você era um aluno do colegial e tinha uma rotina baseada nos estudos, nas amizades e nos dramas típicos de alguém da sua idade. Até que um encontro com o paranormal mudou sua vida. Tendo se unido à Ordem com uma mentalidade juvenil e pouca experiência de vida, você descobriu que sua verdadeira força está nos amigos que fizer pelo caminho.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Atualidades e Tecnologia.

**PODER DA AMIZADE.** Escolha um personagem para ser seu amigo. Sempre que subir de patente, você pode escolher um amigo adicional. Se estiver em alcance médio de um de seus amigos e vocês puderem, pelo menos, trocar olhares, você recebe +2 em todos os testes de perícia (não cumulativo). Entretanto, se um de seus amigos morrer, seu total de PE é reduzido em -1 para cada 5% de NEX até o fim da missão. Se perder um de seus amigos, você pode escolher outro no início da próxima missão.

## **COSPLAYER**

---

**RAFAEL “DAMNU” E VICTOR MODA**

*Toca dos Monstros*

Você é apaixonado pela arte do cosplay e dedicou sua vida a criar a melhor fantasia possível. Constantemente questionado por pessoas que confundem seus gostos e preferências artísticas com acusações ignorantes, você se acostumou a seguir em frente. Confrontado com o paranormal, você colocou sua arte, e sua resiliência, a serviço da Ordem.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Artes e Vontade.

**NÃO É FANTASIA, É COSPLAY!** Você pode fazer testes de disfarce usando Artes em vez de Enganação. Além disso, ao fazer um teste de perícia, se estiver usando um cosplay que tem relação com ele, você recebe +2. Por exemplo, se estiver vestido de James Bones, o gato agente secreto do famoso videogame arcade dos anos 90, você recebe +2 em testes para ser furtivo, se equilibrar e outras coisas em que um gato seria considerado eficiente.

## **DIPLOMATA**

---

Você atuava em uma área onde as habilidades sociais e políticas eram ferramentas indispensáveis. Talvez fosse representante comercial de uma empresa, membro de um partido político ou embaixador do governo. Em

algum momento, entretanto, você teve uma experiência paranormal que revelou entidades com as quais não se é possível negociar. Agora, você usa os contatos que adquiriu para combater o Outro Lado.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Atualidades e Diplomacia.

**CONEXÕES.** Você recebe +5 em Diplomacia. Além disso, se puder contatar um NPC capaz de lhe auxiliar, você pode gastar 10 minutos e 2 PE para substituir um teste de uma perícia relacionada ao conhecimento desse NPC, feito até o fim da cena, por um teste de Diplomacia.

## **EXPLORADOR**

---

**GUILHERME “GUIRASSOL” E JOÃO VITOR “VAPOR”**

*Arquivo do Medo*

Você é uma pessoa que se interessa muito por história ou geografia, frequentemente embarcando em trilhas e explorações para enriquecer seus estudos. Suas aventuras tornaram seu corpo mais resistente e capaz de se manter firme mesmo nas situações mais adversas. No entanto, um encontro trágico com o paranormal marcou sua jornada.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Fortitude e Sobrevivência.

**MANUAL DO SOBREVIVENTE.** Ao fazer um teste para resistir a armadilhas, clima, doenças, fome, sede, fumaça, sono, sufocamento ou veneno, incluindo de fontes paranormais, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste. Além disso, em cenas de interlúdio, você considera condições de sono precárias como normais.

## **EXPERIMENTO**

---

Você foi uma cobaia em um experimento físico. Pode ter sido um voluntário em um procedimento experimental legítimo, ou submetido a experimentos científicos ou paranormais contra sua vontade. Qualquer que seja a natureza desse evento, causou alterações permanentes em seu corpo... que concedem capacidades extraordinárias, mas trazem um estigma que provoca reações negativas em outras pessoas.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Atletismo e Fortitude.

**MUTAÇÃO.** Você recebe resistência a dano 2 e +2 em uma perícia à sua escolha que seja originalmente baseada em Força, Agilidade ou Vigor. Entretanto, sofre -2 em Diplomacia e Enganação.

## FANÁTICO POR CRIATURAS

**EVERSON “AKKIEL” E YASMIM FURTADO**

*Grimório Paranormal*

Você sempre foi obcecado pelo sobrenatural. Desde que pode se lembrar, a ideia de encontrar uma criatura o fascina tanto quanto o assusta. Essa faísca fez você se tornar um “caçador de monstros”, dedicando-se a localizar as feras citadas em documentários sensacionalistas.

Para você, todo rumor e crendice pode esconder um fundo de verdade. Talvez uma de suas pesquisas tenha o levado diretamente a uma criatura paranormal, ou talvez elas tenham encontrado você primeiro. Afinal, você nunca esteve se escondendo.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Investigação e Ocultismo.

**CONHECIMENTO OCULTO.** Você pode fazer testes de Ocultismo para identificar criatura a partir de informações como uma imagem, rastros, indícios de sua presença ou outras pistas que o mestre considere suficientes. Se passar, você descobre as características da criatura (conforme descrito na perícia), mas não sua identidade ou tipo específico. Além disso, quando passa em um teste de Ocultismo para identificar criatura, você recebe também +2 em todos os testes contra a criatura até o fim da missão.

## FOTÓGRAFO

Você é um artista visual que usa câmeras para capturar momentos e transmitir histórias através de imagens estáticas. Costumeiramente movido pela paixão de observar o mundo ao seu redor, buscando ângulos únicos e perspectivas singulares para documentar a vida e a sociedade, você não fazia ideia de que encontraria elementos paranormais através de sua lente.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Artes e Percepção.

**ATRAVÉS DA LENTE.** Quando faz um teste de Investigação ou de Percepção ou para adquirir pistas olhando através de uma câmera ou analisando fotos, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste (*um personagem que se move olhando através de uma lente anda à metade de seu deslocamento*).

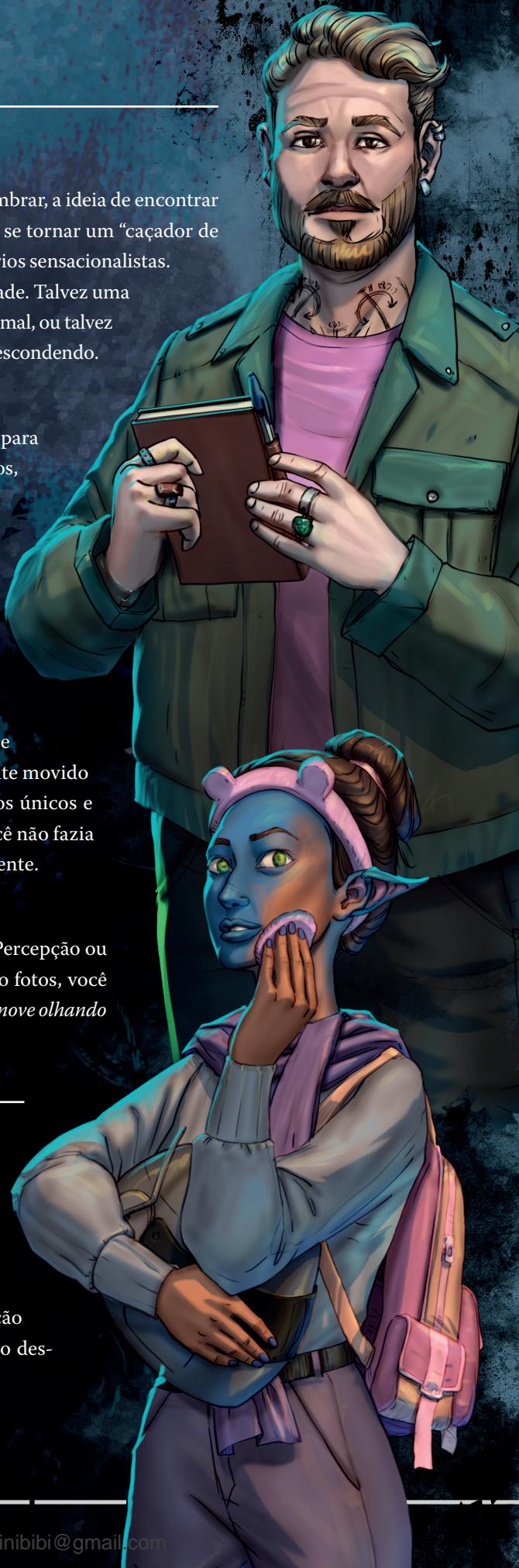
## INVENTOR PARANORMAL

**BRUNO SARGI**

*C.R.I.S.*

A curiosidade e a criatividade fizeram de você uma pessoa que busca constantemente desafiar limites e criar soluções inovadoras, sendo mais de uma vez intitulado como um “cientista louco”. Você teve contato com o paranormal por meio de seus experimentos ou foi procurado pela Ordem porque suas pesquisas chamaram atenção demais. De qualquer forma, o Outro Lado inspira você a utilizar o desconhecido em suas invenções.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Profissão (engenheiro) e Vontade.





**INVENÇÃO PARANORMAL.** Escolha um ritual de 1º círculo. Você possui um invento paranormal, um item de Categoria I que ocupa 1 espaço e que permite que você execute o efeito do ritual escolhido. Para ativar o invento, você gasta uma ação padrão (ou a ação necessária para lançar o ritual, o que for maior) e faz um teste de Profissão (inventor) com DT 15 +5 para cada ativação na mesma missão. Se passar, o item faz o equivalente a conjurar o ritual em sua forma básica sem pagar seu custo em PE. Se falhar, o invento enguiça e só pode ser consertado com uma ação de interlúdio. Você pode trocar o ritual contido em seu invento no início de cada missão.

## JOVEM MÍSTICO

**RAIMUNDO “PLAYRAY” E JOÃO “PORTILL”**

*A Passagem*

Você possui uma profunda conexão com sua espiritualidade, suas crenças ou o próprio universo. Essa conexão faz com que você veja o mundo e viva sua vida de forma diferente e peculiar, características que o tornaram mais suscetível a um encontro com o paranormal.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Ocultismo e Religião.

**A CULPA É DAS ESTRELAS.** Escolha um número da sorte entre 1 e 6. No início de cada cena, você pode gastar 1 PE e rolar 1d6. Se o resultado for seu número da sorte, você recebe +2 em testes de perícia até o fim da cena. Caso contrário, na próxima vez que usar esta habilidade, escolha mais um número como número da sorte.

Quando rolar um de seus números da sorte, a quantidade de números volta a 1.

## LEGISTA DO TURNO DA NOITE

**Ivo “EDDU” E ANA “BIX”**

*Arquivos Confidenciais*



Em um trabalho como o seu, é de se esperar que você já tenha visto muita coisa. No entanto, quando o sol se põe, seus colegas vão embora e a luz artificial deixa cantos sombrios do necrotério, talvez você veja mais do que gostaria. Os sons que poderiam ter sido fruto de sua imaginação se revelaram mais do que um truque da sua própria mente, fazendo você descobrir que nem sempre a morte é o fim de tudo.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Ciências e Medicina.

**LUTO HABITUAL.** Você sofre apenas a metade do dano mental por presenciar uma cena que, a critério do mestre, esteja relacionada à rotina de um legista (como presenciar uma morte, ver um cadáver ou encontrar órgãos humanos). Além disso, quando faz um teste de Medicina para primeiros socorros ou necropsia, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

## TABELA 1.1: NOVAS ORIGENS

ORIGEM	PERÍCIAS TREINADAS	PODER
Amigo dos Animais	Adestramento e Percepção	Companheiro Animal
Astronauta	Ciências e Fortitude	Acostumado ao Extremo
Chef do Outro Lado	Ocultismo e Profissão (cozinheiro)	Fome do Outro Lado
Colegial	Atualidades e Tecnologia	Poder da Amizade
Cosplayer	Artes e Vontade	Não é fantasia, é cosplay!
Diplomata	Atualidades e Diplomacia	Conexões
Explorador	Fortitude e Sobrevivência	Manual do Sobreivente
Experimento	Atletismo e Fortitude	Mutação
Fanático por Criaturas	Investigação e Ocultismo	Conhecimento Oculto
Fotógrafo	Artes e Percepção	Através da Lente
Inventor Paranormal	Profissão (engenheiro) e Vontade	Invenção Paranormal
Jovem Místico	Ocultismo e Religião	A Culpa é das Estrelas
Legista do Turno da Noite	Ciências e Medicina	Luto Habitual
Mateiro	Percepção e Sobrevivência	Mapa Celeste
Mergulhador	Atletismo e Fortitude	Fôlego de Nadador
Motorista	Pilotagem e Reflexos	Mãos no Volante
Nerd Entusiasta	Ciências e Tecnologia	O Inteligentão
Profetizado	Vontade e mais uma	Luta ou Fuga
Psicólogo	Intuição e Profissão (psicólogo)	Terapia
Repórter Investigativo	Atualidades e Investigação	Encontrar a Verdade

## MATEIRO

Você possui um profundo conhecimento das áreas rurais e selvagens. Você pode ser um guia florestal, um biólogo de campo ou simplesmente um entusiasta da vida selvagem. Qualquer que seja sua relação com a natureza, ela foi sua porta para o contato com o Outro Lado.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Percepção e Sobrevivência.

**MAPA CELESTE.** Desde que possa ver o céu, você sempre sabe as direções dos pontos cardinais e consegue chegar sem se perder em qualquer lugar que já tenha visitado ao menos uma vez. Quando faz um teste de Sobrevivência, você pode gastar 2 PE para rolar o teste novamente e escolher o melhor entre os dois resultados. Além disso, em cenas de interlúdio, você considera condições de sono precárias como normais.

## MERGULHADOR

Seja por profissão ou por hobby, você é um aventureiro subaquático que explora os mistérios e maravilhas do mundo submerso. Trajando seu equipamento de mergulho, você consegue se aventurar a grandes profundidades para descobrir um mundo totalmente diferente daquele que conhecemos na superfície. Infelizmente, no dia em que você olhou para o abismo, ele encarou você de volta.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Atletismo e Fortitude.

**FÔLEGO DE NADADOR.** Você recebe +3 PV e pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao dobro do seu Vigor. Além disso, quando passa em um teste de Atletismo para natação, você avança seu deslocamento normal (em vez da metade).

## MOTORISTA

Você é um caminhoneiro, motorista de aplicativo, motoboy, piloto de corrida, motorista de ambulância ou qualquer outro tipo de condutor profissional. Você levava a vida transportando cargas ou passageiros, até o dia em que suas viagens cruzaram o caminho do Outro Lado.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Pilotagem e Reflexos.

**MÃOS NO VOLANTE.** Você não sofre penalidades em testes de ataque por estar em um veículo em movimento e, sempre que estiver pilotando e tiver que fazer um teste de Pilotagem ou resistência, pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

## NERD ENTUSIASTA

**DANIEL DILL e LUKAS CASTANHO**

*Remate Paranormal*

Você dedicou muito do seu tempo aprendendo sobre videogames, RPGs de mesa, ficção científica ou qualquer outro assunto considerado “nerd”. Sua obsessão em pesquisar fundo seus assuntos de interesse e sua capacidade em lidar com os mais variados temas chamou a atenção de organizações paranormais.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Ciências e Tecnologia.

**O INTELIGENTÃO.** Você pode gastar uma ação de interlúdio para se dedicar às suas pesquisas. Se fizer isso, recebe um bônus de +1d10 em um teste baseado em Intelecto ou Presença realizado até o fim da missão. Você pode acumular um número máximo de dados de bônus por pesquisa igual ao seu Intelecto, mas só pode usar um desses dados por teste. Dados não usados ao final da missão são perdidos.

## PSICÓLOGO

**LUIZ GIOVANE e MATHEUS SANTANA**

*Missões Ordem*

Você se especializou no estudo e tratamento das questões mentais do ser humano. Em sua prática profissional, você teve contato com o paranormal e descobriu que algumas aflições mentais possuem origens sombrias e perigosas. Agora, você emprega seus conhecimentos para enfrentar o Outro Lado.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Intuição e Profissão (psicólogo).

**TERAPIA.** Você pode usar Profissão (psicólogo) como Diplomacia. Além disso, uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto falha em um

teste de resistência contra um efeito que causa dano mental, você pode gastar 2 PE para fazer um teste de Profissão (psicólogo) e usar o resultado desse teste no lugar do teste de resistência falho.

## PROFETIZADO

Como qualquer pessoa, você vai morrer. Entretanto, diferente delas, você sabe como isso vai acontecer. De algum jeito, seja por pesadelos, pensamentos intrusivos ou até visões inesperadas, você tem uma premonição clara — ou misteriosa e enigmática — de como serão seus últimos momentos de vida. O mestre pode determinar essa “cena de morte” em segredo e revelar apenas os detalhes que você já premuniu ou ambos podem determinar as condições para esse inevitável falecimento. A cena pode ser bem detalhada ou conter apenas alguns sinais. Por exemplo: “você se vê pendurado em um gancho de carne, sangrando até desfalecer, no subsolo de um açougue” ou “a única coisa de que se lembra é da visão de um gancho”. Será que você é capaz de mudar seu próprio destino?

**PERÍCIAS TREINADAS.** Vontade e mais uma à sua escolha, relacionada a sua premonição.

**LUTA OU FUGA.** Conhecer os sinais de sua morte te deixa mais confiante, principalmente quando eles não estão presentes. Você recebe +2 em Vontade. Quando surge uma referência a sua premonição (um objeto semelhante a um gancho, por exemplo, para alguém cuja morte está ligada a morrer em um gancho de carne), uma onda de adrenalina toma seu corpo e seus instintos de luta ou fuga se intensificam. Além do bônus em Vontade, você recebe +2 PE temporários que duram até o fim da cena.

## REPÓRTER INVESTIGATIVO

Você está sempre em busca de histórias significativas, investigando eventos, entrevistando fontes e analisando dados para descobrir a verdade por trás dos acontecimentos. Profissionais do seu ramo costumam ser curiosos, persistentes e, em muitos casos, éticos em sua busca pela verdade. Por outro lado, essa profissão leva pessoas ao encontro do indescritível, e com você não foi diferente.

**PERÍCIAS TREINADAS.** Atualidades e Investigação.

**ENCONTRAR A VERDADE.** Você pode usar Investigação no lugar de Diplomacia ao fazer testes para persuadir e mudar atitude e, quando faz um teste de Investigação para interrogar, pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

# NOVAS OPCÕES PARA CLASSES

O livro básico **ORDEM PARANORMAL RPG** apresenta três classes — combatente, especialista e ocultista — com diversas opções de poderes e trilhas para cada uma. *Sobrevivendo ao Horror* expande essas opções, com novos poderes e trilhas para cada classe, além de uma discussão sobre o papel de cada uma em histórias voltadas à sobrevivência.

## COMBATENTE

Mais do que apenas pessoas violentas ou truculentas, combatentes são a primeira linha de defesa da humanidade contra o Outro Lado e suas criaturas. São tanto espada quanto escudo dos grupos de agentes, atacando os inimigos ao mesmo tempo em que protegem seus colegas mais frágeis, como especialistas e ocultistas. Além desse papel, também podem possuir o conhecimento e as ferramentas para conduzir investigações em campo — seu treinamento muitas vezes inclui o estudo de táticas e estratégias que podem ser empregadas em diversos aspectos de uma missão, de gerenciamento de recursos a organizar os esforços da equipe, sobretudo em momentos de tensão ou perigo.

Em histórias de sobrevivência, combatentes podem parecer fora de lugar. Afinal, qual a utilidade de um especialista em combate quando os inimigos dificilmente podem ser derrotados pela força bruta? A verdade é que há outras ameaças além das criaturas paranormais, como cultistas ou mesmo forças policiais que podem confundir os personagens com criminosos, com as quais os combatentes podem lidar. E, mesmo contra monstros, combatentes são os únicos que podem ter alguma chance de sobreviver por algum tempo... Talvez não o suficiente para derrotá-las, mas pelo menos para dar uma chance de seus colegas escaparem.

## NOVOS PODERES DE COMBATENTE

**A Pego Angustiado.** Não importa o quanto profundos sejam seus ferimentos, você escolhe a agonia enlouquecedora da dor a perder a consciência diante da própria morte. Você não fica inconsciente por estar morrendo, mas sempre que terminar uma rodada nesta condição e consciente, perde 1 ponto de Sanidade.

**Caminho para Força.** Se for para alguém do seu grupo ser pego, que seja você. Quando usa a ação sacrifício em uma cena de perseguição (p. XX), você pode gastar 1 PE para fornecer +2 extra (para um total de +20) nos testes dos outros personagens e, quando usa a ação chamar atenção em uma cena de furtividade (p. XX), você pode gastar 1 PE para diminuir a visibilidade de todos os seus aliados próximos em -2 (em vez de -1).

**Ciente das Cicatrizes.** Acostumado a manusear armas, você aprendeu também a identificar as marcas que elas deixam. Quando faz um teste para encontrar uma pista relacionada a armas ou ferimentos, você pode usar Luta ou Pontaria no lugar da perícia original. *Pré-requisito:* treinado em Luta ou Pontaria.

**Correria Desesperada.** Você já esteve diante de coisas que não podem ser derrotadas, e aprendeu da forma mais trágica que às vezes fugir é a única chance de vitória. Você recebe +3m em seu deslocamento e +2 em testes de perícia para fugir em uma perseguição (veja p. XX).

**Engolir o Choro.** Mesmo ferido, você não vai emitir um pio até que a ameaça se afaste. Você não sofre penalidades por condições em testes de perícia para fugir e em testes de Furtividade.

**Instinto de Fuga.** Sabendo que nem toda batalha pode ser vencida, você desenvolveu um sétimo sentido para prever quando é hora de fugir. Quando uma cena de perseguição (ou semelhante) tem início, você pode fazer um teste de Intuição (DT 20). Se passar, recebe +2 em todos os testes de perícia que fizer durante a cena. *Pré-requisito:* treinado em Intuição.

**Mochileiro.** Você já precisou pegar a estrada para escapar de perseguidores o suficiente para saber como carregar tudo que precisa. Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de uma vestimenta adicional. *Pré-requisito:* Vig 1.

**z Paranoia Defensiva.** Você sabe que eles estão lá fora, e fará tudo ao seu alcance para mantê-los assim. No início de cada cena, você pode gastar uma rodada e 3 PE. Se fizer isso, cada personagem presente (incluindo você) escolhe entre receber +5 na Defesa contra o primeiro ataque que sofrer na cena ou receber um bônus de +5 em um único teste de perícia feito até o fim da cena.

**z Sacrificar os Joelhos.** Diante de algo que não pode ser vencido, você consegue abrir mão da autopreservação para superar seus limites de fuga. Uma vez por cena de perseguição (p. XX), quando faz a ação esforço extra, você pode gastar 2 PE para passar automaticamente no teste de perícia. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.

**z Sem Tempo, Irmão.** Você sabe que pistas são importantes, mas com o paranormal podendo surgir a qualquer momento, cada segundo conta. Uma vez por cena de investigação, quando usa a ação facilitar investigação (**ORDENDEM PARANORMAL RPG**, p. 80), você pode prestar ajuda de forma apressada e descuidada. Você passa automaticamente no teste para auxiliar seus aliados, mas faz uma rolagem adicional na tabela de eventos de investigação (p. XX).

**z Valentão.** Em algum momento, a vida lhe ensinou que a brutalidade pode ser amedrontadora, e agora esse é seu principal idioma. Você pode usar Força no lugar de Presença para Intimidação. Além disso, no início de cada cena, pode gastar 1 PE para fazer um teste de Intimidação para assustar como uma ação livre.

# NOVAS TRILHAS DE COMBATENTE

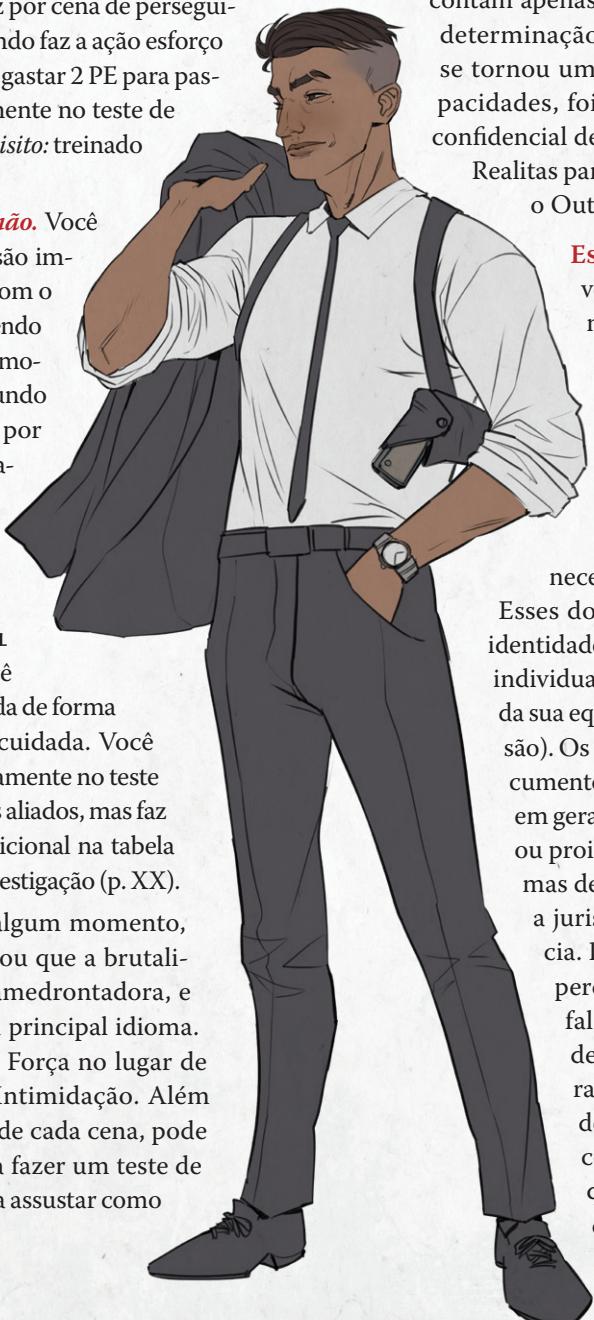
## AGENTE SECRETO

Às vezes, um governo precisa lidar com um problema de forma discreta — por precisar operar fora de sua jurisdição, para não assustar a população ou por vários outros motivos. Quando esse é o caso, usam-se agentes secretos, indivíduos treinados para trabalhar sozinhos ou em pequenos grupos, que contam apenas com suas próprias habilidades, determinação e sorrisos carismáticos. Você se tornou um desses agentes e, por suas capacidades, foi escolhido para a missão mais confidencial de todas — trabalhar com a Ordo Realitas para proteger a humanidade contra o Outro Lado.

**ESPECIAL:** para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Diplomacia ou Enganação.

**NEX 10% - CARTEIRADA.** Como parte do esforço conjunto de sua agência e a Ordem, você recebe documentos especiais. No início de cada missão, você recebe documentos que lhe fornecem privilégios jurídicos especiais.

Esses documentos podem incluir a sua identidade verdadeira ou não, e podem ser individuais ou incluir os demais membros da sua equipe (conforme apropriado à missão). Os benefícios específicos desses documentos ficam a critério do mestre, mas em geral incluem acesso a locais restritos ou proibidos, permissão para portar armas de fogo e autoridade para assumir a jurisdição de investigações da polícia. Pessoas comuns não conseguem perceber que seus documentos são falsos, mas membros de agências de segurança ou indivíduos veteranos em Crime podem desconfiar de sua veracidade. Os documentos contam como itens operacionais que não ocupam espaço — mas cuidado para não perdê-los em locais onde novos não podem ser fornecidos!



**NEX 40% - O SORRISO.** Em seu trabalho como agente, você aprendeu que se manter contido com um sorriso “sincero” e palavras gentis são ferramentas muito eficientes em uma investigação. Você recebe +2 em Diplomacia e Enganação e, quando falha em um teste de uma dessas perícias, pode gastar 2 PE para repetir a rolagem (apenas uma vez por teste), mas deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. Por fim, uma vez por cena, você pode fazer um teste de Diplomacia para acalmar a si mesmo.

**NEX 65% - MÉTODO INVESTIGATIVO.** Acostumado a vasculhar locais em segredo, você aprendeu a ser rápido ou “controlar a situação” antes que coisas ruins aconteçam. A urgência de qualquer cena de investigação em que você esteja presente aumenta em 1 rodada. Além disso, quando o mestre faz uma rolagem na tabela de eventos de investigação, você pode gastar 2 PE para transformar o resultado em “sem evento”. Você pode usar este efeito mais de uma vez na mesma cena, mas a cada uso adicional seu custo aumenta em +2 PE.

**NEX 99% - MULTIFACETADO.** Viver sob vários disfarces tem sido útil, mas você faz isso há tanto tempo que talvez nem se lembre mais quem é de verdade. Essas habilidades que surgem quando você precisa, foram aprendidas em disfarces anteriores, ou são apenas sua mente buscando uma saída? Uma vez por cena, você pode gastar 3 pontos de Sanidade para receber todas as habilidades de até NEX 65% de uma trilha de combatente ou especialista à sua escolha (você deve cumprir quaisquer pré-requisitos específicos da trilha). Você pode usar essas habilidades até o fim da cena, mas não pode escolher a mesma trilha mais de uma vez na mesma missão. Os pontos de Sanidade gastos para ativar essa habilidade só podem ser recuperados ao fim da missão.

## CAÇADOR

Em um mundo cheio de predadores sobrenaturais, você decidiu não ser mais uma presa. Valendo-se de relatos de segunda mão, notícias de jornais e relatórios de incidentes inexplicáveis, você reúne informações sobre como caçar as coisas que espreitam na escuridão.

**ESPECIAL:** para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Sobrevivência.

**NEX 10% - RASTREAR O PARANORMAL.** Você estudou criaturas paranormais o suficiente para saber como identificar seus sinais e seguir seus rastros. Você recebe +2 em Sobrevivência e pode usar essa perícia no lugar de Ocultismo para identificar criaturas e no lugar de Investigação e Percepção para perceber e encontrar rastros, pistas e criaturas que tenham traços paranormais.

## NEX 40% - ESTUDAR FRAQUEZAS.

Você acredita que todo ser, mesmo aqueles do Outro Lado, tem uma fraqueza. E você vai encontrá-la... você precisa! Você pode gastar duas ações de interlúdio estudando as fraquezas de um ser específico, como uma criatura paranormal ou um membro de um culto. Para isso, você precisa de uma pista diretamente ligada ao ser, como uma parte do seu corpo ou de suas vestes. Ao fim dos estudos, você recebe uma informação útil sobre o ser. Isso pode ser uma característica relevante (“a criatura é do elemento Sangue”) ou uma informação sobre seus hábitos (“apesar de matar qualquer coisa, ela parece preferir idosos”). Cada pista fornece apenas uma informação e, a critério do mestre, informações diferentes podem exigir pistas específicas.



**NEX 65% - ATACAR DAS SOMBRA**s. Você aprende a usar as sombras para sua proteção. Atacando sem ser visto, talvez você tenha uma chance de derrotá-los. Você não sofre -20 em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e, se estiver usando uma arma silenciosa (como uma arma corpo a corpo, um arco ou uma besta, mas não uma motosserra ou uma arma de fogo), a penalidade que você sofre em Furtividade por atacar na mesma rodada é reduzida para -20. Além disso, sua visibilidade inicial em cenas de furtividade (veja p. XX) é sempre 1 ponto abaixo do inicial (podendo ser negativa).

**NEX 99% - ESTUDAR A PRESA**. Você sabe que eles são mais fortes, e que para derrotá-los, precisará revelar todos os seus segredos. Quando usa Estudar Fraquezas contra uma criatura paranormal ou um cultista, você pode transformar o tipo desse ser em sua "presa". Contra seres desse tipo, você recebe +20 em testes de perícia e resistência a dano 5. Você só pode ter um tipo de ser como presa ao mesmo tempo.

## MONSTRUOSO

Muito se fala sobre os oculistas escolherem o caminho de tornarem sua mente uma porta para o paranormal, na tentativa de usá-lo contra ele mesmo, mas de vez em quando, um combatente é corajoso ou insano o bastante para fazer o mesmo com seu corpo. Você propositalmente desfigura e altera seu corpo para que as Entidades o invadam com maior intensidade, contudo, para sua infelicidade, os métodos para isso costumam ser brutais. Combatentes dessa trilha que chegam aos níveis mais altos de exposição inevitavelmente perdem o controle e se tornam inimigos da Ordem.



**ESPECIAL:** esta trilha usa a "Progressão de NEX" apresentada na regra opcional Nível de Experiência e Nível de Exposição (p. XX), mesmo que esta regra em si não esteja sendo usada. O personagem recebe todas as alterações apropriadas ao seu NEX descritas na progressão e, se a regra de Nível de Experiência estiver em uso, recebe o dobro de NEX sempre que se expõe ao paranormal.

**NEX 10% - SER AMALDIÇOADO**. Em suas veias corre uma maldição paranormal que aos poucos o está transformando em um monstro. Você se torna treinado em Ocultismo (se já for treinado, em vez disso recebe +2 nessa perícia). Escolha um elemento paranormal entre Sangue, Morte, Conhecimento ou Energia. Uma vez por dia, você precisa executar uma etapa ritualística desse elemento (por exemplo, beber sangue humano para Sangue, inalar cinzas de mortos para Morte, tatuar palavras que causam medo para Conhecimento ou receber choques de cabos elétricos para Energia). Se fizer isso, até o fim do dia você recebe os efeitos descritos a seguir, conforme o elemento escolhido. Caso contrário, você sofre de fome e sede nesse dia (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 292). Por fim, se adquirir afinidade com um elemento, deverá escolher aquele selecionado para esta habilidade.

- ♦ **SANGUE** Suas presas ficam protuberantes e seus olhos se tornam vermelhos. Você recebe resistência a balístico e Sangue 5 e faro e, quando faz um contra-ataque bem-sucedido, soma seu Vigor na rolagem de dano, mas sofre -20 em Ciências e Intuição.

♦ **MORTE** Você fica pálido e seu metabolismo se torna bem mais lento. Você recebe resistência a perfuração e Morte 5 e imunidade a fadiga e soma o dobro de sua Força em seu total de pontos de vida, mas sofre -20 em Diplomacia e Enganação.

♦ **CONHECIMENTO** Seus olhos são banhados em um dourado sobrenatural. Você recebe resistência a balístico e Conhecimento 5 e visão no escuro e soma seu Intelecto na Defesa, mas sofre -20 em Atletismo e Acrobacia.

♦ **ENERGIA** Sua pele ganha cicatrizes de queimaduras elétricas com múltiplas cores. Você recebe resistência a corte, eletricidade e fogo 5 e soma sua Agilidade na RD recebida por um bloqueio bem-sucedido, mas sofre -20 em Investigação e Percepção.

#### NEX 40% - SER MACABRO.

Conforme sua humanidade é substituída pela Entidade, as mudanças em seu corpo e mente se intensificam. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento aumenta para 10, enquanto a penalidade em perícias aumenta para -20. Por fim, quando executa sua etapa ritualística, você recebe os efeitos adicionais incluídos na descrição de seu elemento, a seguir.

♦ **SANGUE** Você veste poucas roupas, expondo o máximo de sua pele sensível ao ambiente que puder. Seu corpo já está repleto de cicatrizes e feridas, muitas causadas por você mesmo para saborear a dor. Devorar qualquer coisa que não seja carne ou sangue não é capaz de con-

ter sua fome. Você pode usar Força para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença). Além disso, pode gastar uma ação de movimento e 1 ou mais PE (limitado por sua Força) para recuperar 1d8 PV por PE gasto.

♦ **MORTE** Roupas modernas e complexas não parecem fazer sentido pra você. Seus trajes são anacrônicos e simples, às vezes adornado de cristais, esqueletos de pequenas criaturas pendurados, pedras, raízes e plantas mortas. Você recebe +20 em Intimidção e pode usar Vigor para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença). Além disso, morre se iniciar quatro turnos morrendo na mesma cena (e não apenas três) e não precisa mais comer ou beber para viver, mas ainda sofre da fome paranormal causada por essa trilha.

#### ♦ **CONHECIMENTO**

Você está sempre vestindo joias de ouro puro ou roupas com ouro em suas linhas. Seu corpo está quase inteiramente coberto de palavras que evocam medo, como famosas últimas frases ou pedidos de socorro. Você já sabe que é superior a todos eles. Seu Intelecto aumenta em +1. Além disso, você pode usar Intelecto como atributo-chave para Enganação e para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença).

♦ **ENERGIA** Você está sempre vestindo roupas complexas e modernas diferentes, com luzes brilhantes e dispositivos conectados a baterias e à sua pele

[arte do  
Monstruoso  
de Morte]

para receber pequenos choques estimulantes. Você pode usar Agilidade como atributo-chave para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença). Além disso, quando acerta um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 ou mais PE (limitado por sua Agilidade). Se fizer isso, seu ataque causa +1d6 pontos de dano de Energia para cada 1 PE gasto.

**NEX 65% - SER ASSUSTADOR.** Como um parasita, você sente a Entidade andar por todo o seu corpo, fazendo de você uma morada. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento aumenta para 10, mas sua Presença é reduzida permanentemente em 1. Por fim, quando executa sua etapa ritualística, você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento.

♦ **SANGUE** Você dilatou seus próprios órgãos sensitivos, como olhos, nariz e orelhas, para que possa sentir com total intensidade o sabor e a dor da sua existência. Arames farpados e lâminas enroladas em seu corpo permitem que você não pare de sentir. A esse ponto, a palavra “não” já parece ser um conceito inútil para suas decisões: você está disposto a aceitar tudo, provar de tudo, sofrer tudo. Você tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. Além disso, recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode

gastar 1 PE para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

♦ **MORTE** O lodo preto da Morte faz parte do seu consumo diário, ele se espalha pelo seu organismo apodrecendo seu sistema, mantendo-o vivo através da morte. Não é incomum você ser considerado um “acumulador de lixo”, é difícil diferenciar um animal vivo de um galho morto, pois perante a Morte todas as coisas são iguais. No início de cada turno em que estiver morrendo, você pode fazer um teste de Vigor (DT 15). Se passar, encerra a condição morrendo e acorda com 1 PV. Além disso, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 2 PE.

♦ **CONHECIMENTO** Você injeta e ingere ouro líquido esporadicamente e não há mais espaço para tatuagens. Ler, reler e escrever novos registros faz parte da sua rotina extremamente organizada e metódica. Você pode deixar de ser treinado em uma de suas perícias para receber um número de dados de bônus igual ao seu Intelecto. Até o fim da cena, sempre que fizer um teste, você pode gastar um desses dados de bônus para receber +20 nesse teste. Você recupera todas as perícias treinadas perdidas dessa forma ao final de seu próximo interlúdio.

♦ **ENERGIA** A intensidade dos choques aumenta, além de ter conectado em suas veias pequenos tubos para gotejamento de ácido. Respirar através de uma

[arte do  
Monstruoso de  
Conhecimento]

máscara de gás para inalar alucinógenos a todo momento deixa tudo mais divertido, colorido e caótico. Sua resistência a dano passa a se aplicar também a dano químico. Além disso, você pode extraír energia de fontes elétricas; para isso, deve gastar uma ação de movimento e tocar uma fonte de eletricidade. Você recupera uma quantidade de PE conforme o tipo de fonte: 1d4 PE para um dispositivo portátil, como um tablet ou celular, 2d4 PE para um dispositivo grande, como uma moto ou um carro elétrico, e 4d4 para uma fonte do tamanho de uma casa. Usar este efeito descarrega completamente a fonte e sobrecarrega seus circuitos, que se tornam incapazes de transmitir energia.

#### NEX 99% - SER ATERRORIZANTE.

**Você** foi transformado no habitat perfeito para a entidade que reside no interior de seu corpo e mente. Os efeitos por executar sua etapa ritualística se tornam permanentes (mas você ainda precisa executá-la para evitar sentir fome e sede) e você passa a ser considerado uma criatura paranormal para efeitos de habilidades e itens. Além disso, a resistência a dano que você recebe por essa trilha aumenta para 15 e você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento.

♦ **SANGUE** Você se move como uma criatura bestial, não existe sensibilidade ou empatia. Apenas o instinto e a necessidade de consumir mais. Se o resultado é devorar, essa é a decisão correta. Pensamentos

são esporádicos e raros, como pequenos sustos de humanidade que são engolidos pelo fluxo que banha o Outro Lado. Seu Intelecto diminui em -1 e sua Força aumenta em +1. Sempre que causa dano com sua mordida em um ser, você recupera 5 PV. Além disso, você aprende o ritual *Forma Monstruosa*. Entretanto, seu desejo de assumir essa forma pode sobrepujar sua própria vontade; sempre que sofre dano, você deve fazer um teste de Vontade (DT 10 + o dano sofrido). Se falhar e não estiver sob efeito de *Forma Monstruosa*, sua próxima ação padrão deve ser conjurar esse ritual (se não puder, você perde a ação).

♦ **MORTE** Você está morto, mas ainda é forçado a existir. A sua aparência é análoga a de um cadáver apodrecido, todos os seus órgãos foram consumidos pela Morte e, por dedicar sua existência inteira à entidade, você se tornou imortal. Preso na eternidade de cada segundo, você ainda é arrastado pela Realidade através da percepção alheia, pois mesmo que sua mente tenha se tornado o próprio tempo, todas as coisas precisam de um fim. Sua Presença diminui em -1 e seu Vigor aumenta em +1. Você recebe imunidade a dano de Morte e se torna imortal (se morrer, você retorna à vida no dia seguinte, sendo "restaurado" pelo lodo). Por fim, você aprende o ritual *Fim Inevitável*.

[arte do  
Monstruoso  
de Energia]

- ❖ **CONHECIMENTO** Sua boca desapareceu após você costurá-la com fios dourados, ninguém é digno do seu ensinamento. Seus olhos aumentaram e ficaram mais profundos, com escleras negras. Todos os seus membros se alongaram e ficaram mais finos. Suas tatuagens e textos se converteram em sigilos do Outro Lado. A verdade que você deve esquecer está atrás de uma porta dourada, e você consegue enxergá-la, mas sabe que ao abri-la, irá perder tudo. Sua Força diminui em -1 e seu Intelecto aumenta em +1. Além disso, você aprende um ritual de Conhecimento de 4º círculo a sua escolha. Entretanto, sempre que conjura esse ritual, você perde a memória de tudo que vivenciou desde o início da cena.
- ❖ **ENERGIA** Tudo faz parte de você e você é tudo. Você se tornou uma metamorfose ambulante, tomando uma forma plasmática que não pode ser descrita nem como líquida, sólida ou gasosa. Seu corpo flutua alguns centímetros acima do chão e não é mais possível segurar objetos, afinal tudo que você toca também se torna parte de você enquanto está em contato. Seus traços físicos mudam constantemente e você não pode ser mais descrito com apenas uma aparência definitiva. Decisões lógicas não fazem mais parte da sua vida, o Caos é inevitável. Sua Força diminui em -1 e sua Agilidade aumenta em +1. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m (o que permite que ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda), pode passar por qualquer espaço por onde uma criatura Minúscula poderia passar e se torna imune a condições de paralisia de origem física (como ser agarrado ou enredado). Por fim, você aprende o ritual *Deflagração de Energia*. Entretanto, você não pode mais empunhar ou vestir itens e não consegue manipular objetos.

## MONSTRUOSA TRANSFORMAÇÃO

Apesar dos alertas e resultados anteriores desastrosos, a tentação de usar o paranormal contra si mesmo é muito grande. Alguns agentes, movidos por orgulho, ingenuidade ou desespero, acabam seguindo esse caminho, acreditando que com eles "será diferente", e que eles serão aqueles que conseguirão fitar as Entidades e usar seu poder para o bem.

Eles sempre estão errados.

A trilha monstruoso representa uma busca por poder contra o Outro Lado que fatalmente se volta contra o personagem, e cobra o maior dos preços: a perda gradual da humanidade. Quando o personagem atinge NEX 75%, se torna permanentemente perturbado. Suas ações já não são mais aceitas pela Ordem, que vai banir e potencialmente caçar o ex-agente. Um personagem nessa situação ainda pode auxiliar seus antigos colegas, mas perde todo o suporte da Ordem, incluindo acesso a equipamentos (considere que ele começa cada missão com equipamento equivalente a uma patente um nível inferior à sua, conseguido por conta própria).

Quando o personagem atinge NEX 99%, entretanto, sua situação se torna ainda mais severa: sua mente e seu corpo estão no limiar de serem completamente consumidos pelo Outro Lado. Nesse ponto, sua Sanidade é reduzida a 1. Por fim, sempre que ficar enlouquecendo, em vez de sofrer um efeito de insanidade (veja *Ordem Paranormal RPG*, p.XX), o personagem fica confuso (a condição se encerra normalmente ou quando o personagem não está mais enlouquecendo). Se um personagem Monstruoso enlouquecer com 99% de NEX, se torna permanentemente uma criatura do Outro Lado.

Se estiver usando a regra opcional Jogando sem Sanidade (p. XX), em vez disso considere que o personagem está sempre perturbado e fica enlouquecendo (e confuso) sempre que perde 1 ponto de determinação por qualquer efeito (exceto por pagar custos de habilidades e itens).

# O ESPECIALISTA SOBREVIVENTE

Transitando entre a força do combatente e os poderes do ocultista, o especialista é um agente versátil, capaz de desempenhar diferentes papéis em uma equipe. Considerando a variedade de ambientes e circunstâncias nas quais uma investigação pode ocorrer, o especialista possui a capacidade de adaptação necessárias para resolver problemas, de desafios técnicos e científicos até interações sociais complexas.

Em histórias de sobrevivência, nas quais enfrentar os inimigos de frente raramente é uma opção viável, especialistas são extremamente úteis para lidar com as ameaças de forma indireta, seja passando escondido por elas, seja enganando-as. Isso, pelo menos, até o especialista descobrir as fraquezas do inimigo — o que ele também é perito em fazer.

## NOVOS PODERES DE ESPECIALISTA

**8 Acolher o Terror.** Você já sofreu tanto medo que às vezes aceitar o terror é como voltar para casa. Você pode se entregar para o medo (veja p. XX) uma vez por sessão de jogo adicional.

**8 Contatos Oportunos.** Ao longo de sua vida, você fez amizades úteis com pessoas de vários tipos em muitos lugares. Você pode usar uma ação de interlúdio para acionar seus contatos locais. Você recebe um aliado de um tipo à sua escolha (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 170), que lhe acompanha até o fim da missão ou até ser dispensado. Você só pode ter um desses aliados por vez, e o mestre tem a palavra final sobre a disponibilidade de cada aliado. *Pré-requisito:* treinado em Crime.

**8 Disfarce Sutil.** Você sabe como se disfarçar rapidamente, usando pequenos detalhes para alterar sua aparência. Quando faz um disfarce em si mesmo usando Enganação, você pode gastar 2 PE para se disfarçar como uma ação completa e sem necessidade de um kit de disfarces. *Pré-requisitos:* Pre 2, treinado em Enganação.

**8 Esconderijo Desesperado.** Você já esteve diante de coisas que não podem ser derrotadas, e aprendeu

da forma mais trágica que às vezes se esconder é a única chance de vitória. Você não sofre -20 em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal. Além disso, em cenas de furtividade (veja p. XX), sempre que passa em um teste para esconder-se, sua visibilidade diminui em -2 (em vez de apenas -1).

**8 Especialista Diletante.** A vida lhe ensinou que todo tipo de conhecimento pode ser útil. Você aprende um poder de outra classe (exceto poderes de trilha), à sua escolha, cujos pré-requisitos possa cumprir. *Pré-requisito:* NEX 30%.

**8 Flashback.** Um novo trauma recente desbloqueia um conhecimento adormecido. Talvez fosse uma memória enterrada fundo em sua mente, ou uma habilidade desenvolvida por seu cérebro como um mecanismo de defesa. Escolha uma origem que não seja a sua. Você recebe o poder dessa origem.

**8 Leitura Fria.** Você estudou técnicas de “leitura fria,” a capacidade de analisar e compreender uma pessoa através de suas mais sutis reações. Uma vez em cada interlúdio, se passar alguns minutos interagindo com uma pessoa, ou mesmo observando-a no mesmo ambiente, você pode fazer três perguntas pessoais sobre ela, tais como “Qual seu filme favorito?”, “Qual sua profissão?” “Ele tem algum animal de estimação?”. O mestre pode responder com a verdade ou se negar a responder, mas, para cada pergunta não respondida, você recebe 2 PE temporários que duram até o fim da missão. Esse poder só pode ser usado uma vez em cada pessoa, e apenas em NPCs. *Pré-requisito:* treinado em Intuição.

**8 Mão Firma.** Quando há um caçador à espreita, derrubar sequer uma agulha pode ser o suficiente para revelar sua localização. E você não quer que isso aconteça. Quando faz um teste de Furtividade para esconder-se, você pode gastar 2 PE para diminuir em -20 a penalidade que sofre por fazer uma ação muito chamativa ou um ataque. Se estiver em uma cena de furtividade (p. XX) e fizer uma ação discreta que envolva manipular um objeto (como usar um kit de ferramentas), você pode gastar 2 PE para não sofrer -20 em seu teste. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

**7 Plano de Fuga.** A todo momento você está criando cenários imaginários e possibilidades na sua mente, pensando em estratégias que usaria para escapar de seus perseguidores. Você pode usar Intelecto no lugar de Força para a ação criar obstáculos (p. XX) em uma perseguição. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 2 PE para dispensar o teste e ser bem-sucedido nesta ação.

**8 Remoer Memórias.** Sua mente está constantemente revivendo memórias do passado, sejam elas boas ou ruins. Uma vez por cena, quando faz um teste de Intelecto (mas não de perícia baseada neste atributo), você pode gastar 2 PE para passar automaticamente no teste. *Pré-requisito:* Int 1.



**9 Resistir à Pressão.** A ansiedade de correr contra o relógio de alguma forma o deixa mais eficiente. Uma vez por cena de investigação, no final da cena você pode gastar 5 PE para coordenar os esforços finais de seus companheiros. A urgência da investigação aumenta em 1 rodada, e durante esta rodada adicional todos os personagens (incluindo você) recebem +2 em testes de perícia. *Pré-requisito:* treinado em Investigação.

## NOVAS TRILHAS DE ESPECIALISTA

### BIBLIOTECÁRIO

Poucas pessoas lêem tanto quanto você, mas diferente do que imaginam, passar a vida cercado de conhecimento não te torna menos apto. Na verdade, seu vasto conhecimento é muitas vezes a única solução para situações desesperadoras. Alguém precisa ser a chave dos segredos. Alguém precisa saber, mesmo que isso signifique perder.

**NEX 10% - ESTUDANTE DEDICADO.** Com um pouco de esforço, você pode se lembrar de muitas informações úteis de suas leituras. Quando faz um teste de uma perícia baseada em Intelecto, você pode gastar 2 PE para receber +20 nesse teste.

**NEX 40% - LEITOR CONTUMAZ.** Você consome livros de forma obstinada. O bônus concedido pela ação de interlúdio ler aumenta para 1d8 e você pode aplicar esse bônus em testes de qualquer perícia. Além disso, quando usa este bônus em um teste, você pode gastar 2 PE para aumentá-lo para 2d8 (em vez de 1d8).

**NEX 65% - RATO DE BIBLIOTECA.** Acostumado com bibliotecas, você sabe como extrair informações de qualquer lugar repleto de livros. Se estiver em um ambiente com muitos livros (como uma livraria, uma biblioteca ou um antiquário), você pode gastar alguns minutos (ou, se estiver em uma cena de investigação, uma rodada) para receber os benefícios de uma ação de interlúdio à sua escolha entre ler e revisar caso. Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena.

**NEX 99% - A FORÇA DO SABER.** Tanto tempo passado entre livros e textos fortaleceu sua mente. Seu Intelecto aumenta em +1 e, ao fazer um teste de perícia baseado nesse atributo, você pode gastar 5 PE para rolar novamente um dado que tenha rolado 10 ou menos. Você pode rolar novamente quantos dados quiser, pagando 5 PE por cada, até seu limite de PE.

## PERSEVERANTE

Você sabe que é um sobrevivente. Talvez tenha sido o único a escapar com vida de uma grande tragédia, ou simplesmente possua o espírito necessário para perseverar onde todos os outros caíram. Em filmes de terror, os monstros e assassinos costumam pegar suas vítimas isoladas uma a uma com facilidade, até se depararem com uma protagonista resiliente e que parece nunca desistir. Seja por experiência ou instinto, você tem certeza que se estivesse em um desses filmes, seria o último sobrevivente a sair vivo no final.

**NEX 10% - SOLUÇÕES IMPROVISADAS.** Você não é um sobrevivente à toa. Quando as coisas dão errado, você consegue pensar em alguma solução inusitada.

Você pode gastar 2 PE para rolar novamente 1

dos dados de um teste recém-realizado (apenas uma vez por teste) e ficar com o melhor resultado entre as duas rolagens.

**NEX 40% - FUGA OBSTINADA.** Seu instinto de sobrevivência lhe impulsiona para desprender as mais desesperadas fugas. Você recebe +20 em testes de perícia para fugir de um inimigo (seja em uma perseguição ou não). Além disso, em cenas de perseguição, se você for a presa, pode acumular até 4 falhas antes de ser pego.

**NEX 65% - DETERMINAÇÃO INQUESTIONÁVEL.** Nos momentos mais sombrios, você consegue encontrar em seu interior a força para perseverar. Uma vez por cena, você pode gastar 5 PE e uma ação padrão para remover uma condição de medo, mental ou de paralisia que esteja lhe afligindo. A critério do mestre, certas condições, como paralisia causada por uma doença, não podem ser removidas por essa habilidade.

**NEX 99% - SÓ MAIS UM PASSO...** Você não chegou até aqui para morrer, e fará qualquer coisa para escapar com vida. Quando sofre dano que reduziria seus PV a 0, você pode gastar 5 PE para, em vez disso, ficar com 1 PV. Esta habilidade não funciona contra dano massivo e não pode ser usada se você estiver exatamente com 1 PV.

## MUAMBEIRO

Você sempre foi bom em lidar com equipamentos, seja negociando itens ou fabricando suas próprias versões destes. Seu talento para providenciar as ferramentas necessárias para a ocasião pode ser fundamental para manter todos em sua equipe vivos.

**NEX 10% - MASCATE.** Você aprendeu um ofício útil, e desenvolveu métodos para ter sempre à mão o que precisa para praticá-lo. Você recebe treinamento em uma Profissão à sua escolha entre armeiro, engenheiro ou químico, e soma na sua capacidade de carga o bônus de perícia da Profissão em que tiver o maior grau de treinamento. Se for veterano em Profissão (armeiro), por exemplo, você recebe +10 espaços de carga.

**NEX 40% - OLHAR DO SUCATEIRO.** Você tem um bom olhar para encontrar pequenos objetos úteis, mesmo em meio a lugares completamente desprovidos de recursos. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para encontrar um cicatrizante (ou outro medicamento aprovado pelo mestre), um pacote de munição sem modificações, uma granada ou um componente. Um componente é um item

que ocupa 0,5 espaço e que pode ser consumido quando você faz um teste de Profissão para fabricar ou consertar um item em campo para fornecer +5 nesse teste.

**NEX 65% - LABORATÓRIO DE CAMPO.** Sua habilidade em reparar e fabricar itens permite que você lide com a complexidade de dispositivos paranormais. Você recebe treinamento em uma Profissão à sua escolha entre armeiro, engenheiro ou químico ou, se já for treinado em uma dessas perícias, se torna veterano nela. Além disso, você pode usar fabricação em campo para fabricar e consertar itens paranormais (fabricar um item paranormal exige três ações de interlúdio que não precisam ser consecutivas, veja p. XX).

**NEX 99% - ACHADO CONVENIENTE.** Entre protótipos e itens encontrados durante a missão, sua mochila sempre pode ter a ferramenta certa para a ocasião. Você pode gastar uma ação completa e 5 PE para “produzir” um item de até categoria III (exceto itens paranormais). O item pode ser um protótipo em que você estava trabalhando, um item encontrado anteriormente na missão ou qualquer outra justificativa aprovada pelo mestre. O item permanece em funcionamento até o fim da cena, quando então deixa de funcionar permanentemente (fica sem energia ou munição, uma peça fundamental se gasta ou quebra etc).



# O OCULTISTA SOBREVIVENTE

Considerados até recentemente como inimigos da Realidade, os estudiosos do oculto rapidamente demonstraram sua importância na guerra contra o paranormal, conquistando seu espaço nas fileiras da Ordo Realitas. Mais do que apenas conjuradores de rituais, ocultistas são especialistas em assuntos relacionados ao Outro Lado. Combinando seu conhecimento com uma mente treinada para suportar os horrores que travessam a Membrana, ocultistas podem ser verdadeiros guardiões da Realidade.

Em histórias de sobrevivência, ocultistas talvez sejam os únicos capazes de realmente contra-atacar, usando o Outro Lado contra ele mesmo. Porém, tal poder tem seu custo, e ocultistas nesse gênero tendem a ser figuras trágicas, com destinos selados — afinal, lidar com o paranormal por muito tempo sempre traz consequências irreparáveis.

## NOVOS PODERES DE OCULTISTA

**8 Deixe os Sussurros Guiarem.** Você sabe abrir sua mente para os sussurros do Paranormal, vozes que lhe guiam às custas de sua Sanidade. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE e uma rodada para receber +2 em testes de perícia para investigação até o fim da cena. Entretanto, enquanto este poder estiver ativo, sempre que falha em um teste de perícia, você perde 1 ponto de Sanidade.

**8 Domínio Esotérico.** Você estudou a fundo a complexidade de catalisadores esotéricos e aprendeu a combinar suas propriedades paranormais. Ao lançar um ritual, você pode combinar os efeitos de até dois catalisadores ritualísticos diferentes ao mesmo tempo. *Pré-requisito:* Int 3.

**8 Estalos Macabros.** Você sabe colidir pequenos objetos amaldiçoados para gerar distrações furtivas em momentos de necessidade. Quando faz uma ação para atrapalhar a atenção de outro ser (como distrair em uma cena de furtividade ou fintar em combate), você pode gastar 1 PE para usar Ocultismo em vez da perícia original. Se o alvo da sua distração for uma pessoa ou animal, você recebe +5 no teste.

**8 Minha Dor me Impulsiona.** Você está acostumado com sacrifícios dolorosos e aprendeu a transformar sua dor em impulso físico. Quando faz um teste de Acrobacia, Atletismo ou Furtividade, você pode gastar 1 PE para receber +1d6 nesse teste. Você só pode usar este poder se estiver com pelo menos 5 pontos de dano não mental. *Pré-requisito:* Vig 2.

**8 Nos Olhos do Monstro.** Por mais assustador que seja encarar o paranormal, fazer isso pode fornecer a chave para escapar dele com vida. Se estiver em uma cena envolvendo uma criatura paranormal, você pode gastar uma rodada e 2 PE para encarar essa criatura (você precisa ser capaz de ver os olhos ou o mais próximo de um “rosto” da criatura, definido pelo mestre). Se fizer isso, você recebe +20 em testes contra a criatura (exceto testes de ataque) até o fim da cena.

**8 Olhar Sinistro.** Aquilo que para outros é quase uma ciência, para você é a imposição da própria vontade. Você pode usar Presença no lugar de Intelecto para Ocultismo e pode usar esta perícia para coagir (veja Intimidação). *Pré-requisito:* Pre 1.

**8 Sentido Premonitório.** Sua exposição paranormal dá outros significados para arrepios e calafrios. Você pode gastar 3 PE para ativar um sentido premonitório. Enquanto seu sentido estiver ativo, você tem um déjà vu do futuro próximo (equivalente a uma rodada). Entre outras coisas, você sabe com uma rodada de antecedência quando a urgência de uma investigação vai acabar, se irá ocorrer um evento na investigação e qual será ele (o mestre rola antecipadamente o evento) e sabe quais ações seus inimigos irão tomar em cenas de furtividade e perseguição (essencialmente, você pode decidir suas próprias ações após ver o resultado das rolagens dos demais envolvidos na cena). O mestre pode aprovar outros usos criativos deste poder.

Devido à natureza acelerada e caótica de um combate, este poder não tem efeito nestas cenas. Para manter seu sentido ativado, você deve gastar 1 PE no início de cada rodada.

**8 Sincronia Paranormal.** A exposição Paranormal de momentos terríveis que você compartilhou com seus aliados criou uma conexão invisível de Medo

entre vocês, como uma linha entrelaçada dos seus destinos. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para estabelecer uma sincronia mental com qualquer número de personagens, em alcance médio, com os quais você já tenha sobrevivido a pelo menos um encontro com o Paranormal. Essa sincronia é uma conexão inconsciente, e não permite uma troca clara de informações; em termos de regras, no início de cada rodada em que a sincronia estiver em efeito você pode distribuir uma quantidade de **20** de bônus igual à sua Presença entre os demais participantes. Estes dados podem ser usados em testes de perícias baseadas em Intelecto ou Presença e desaparecem no final de cada rodada. Manter a sincronia custa 1 PE no início de cada rodada.

*Pré-requisito:* Pre 2.

- 8 Traçado Conjuratório.** Você conhece versões de proteção e fortalecimento de vários símbolos paranormais, e pode usá-los para reforçar seus rituais. Você pode gastar 1 PE e uma ação completa traçando um símbolo paranormal no chão que ocupa um quadrado de 1,5m. Enquanto estiver dentro desse símbolo, você recebe +2 em testes de Ocultismo e de resistência e a DT para resistir aos seus rituais aumenta em +2. O símbolo dura até o fim da cena.



## NOVAS TRILHAS DE OCULTISTA

### EXORCISTA

Da escuridão da noite, quando as sombras se tornam mais densas, emerge um chamado desesperado. Um grito sufocado pela presença maligna que assola uma alma atormentada. É então que o exorcista se ergue para enfrentar o paranormal. Com sua fé como escudo e suas palavras como espada, independente de sua religião ou crença, você mergulha na escuridão, onde a Realidade e o Outro Lado travam uma batalha pelo medo humano.

**ESPECIAL:** para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Religião.

#### **NEX 10% - REVELAÇÃO DO MAL.**

Qualquer que seja sua fé, seus estudos teológicos o preparam para perceber os sinais do paranormal. Você recebe +2 em Religião e pode usar essa perícia no lugar de Investigação e Percepção para notar e encontrar seres, rastros ou pistas que tenham traços paranormais. Além disso, você pode

usar Religião para perceber a presença de criaturas invisíveis ou incorpóreas em alcance curto que estejam conectadas a uma pessoa ou animal. Fazer isso requer uma ação completa e um teste contra DT 25 (ou oposto a uma perícia adequada da criatura, como Enganação ou Furtividade).

**NEX 40% - PODER DA FÉ.** Sua fé e o estudo de suas doutrinas religiosas alimentam suas defesas mentais e espirituais. Você se torna veterano em Religião ou, se já for veterano, recebe +**20** nessa perícia. Quando falha em um teste de Vontade, você pode gastar 2 PE para repetir o teste usando Religião, mas deve aceitar o resultado da segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira.

**NEX 65% - PARARELIGIOSIDADE.** Você conjura rituais com uma intensidade tão fervorosa que potencializa os seus efeitos. Quando conjura um ritual que causa dano, você pode gastar +2 PE para que o ritual cause 1 ponto de dano extra, por dado de dano, em criaturas paranormais.

**NEX 99% - CHAGAS DA RESISTÊNCIA.** Por meio de sua fé, sua mente consegue extrair forças de seu corpo para suportar qualquer agressão. Quando sua Sanidade é reduzida a 0, você pode gastar 10 PV para, em vez disso, ficar com SAN 1.

## POSSUÍDO

Você nunca quis contato com o Outro Lado, mas ele parece ter especialmente escolhido você para perseguir. Desde que consegue lembrar, você estava predestinado a essa maldição, como se o paranormal estivesse crescendo em seu interior antes mesmo de seu nascimento... E assim, você foi empurrado para uma batalha sem fim... Sem opção, só lhe resta lutar, enquanto o paranormal dentro de você aflora cada vez mais.

**NEX 10% - PODER NÃO DESEJADO.** Você sente o paranormal tomando forma em seu interior. Ele oferece um poder assustador, mas ao mesmo tempo exige que você siga o caminho que ele escolheu. Sempre que receber um novo poder de ocultista, você deve escolher o poder Transcender. Além disso, uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para sacrificar uma quantidade de pontos de vida até seu limite de PE. Para cada 2 PV que sacrificar desta forma, você recebe 1 PE. Pontos de vida sacrificados desta forma só podem ser recuperados por meio da ação de interlúdio dormir.



**NEX 40% - AS SOMBRA DENTRO DE MIM.** Cada vez mais a Entidade cresce dentro de você, tomado seus músculos e guiando seus movimentos. Você pode gastar 2 PE para assumir uma postura desnatural e se movimentar de maneira bizarra mas silenciosa, recebendo +20 em Furtividade por 1 rodada. Se usar este poder em uma cena de furtividade (veja p. XX), nesta rodada o aumento em sua visibilidade por fazer uma ação comum ou chamativa é reduzido em -1 (respectivamente para visibilidade +0 e +1).

**NEX 65% - ELE ME ENSINA.** Mais do que apenas uma força, o paranormal lentamente se torna uma voz, sussurrando segredos em sua mente.

Escolha entre transcender ou receber o primeiro poder de uma trilha de ocultista que não a sua. Você precisa atender os pré-requisitos do poder.

**NEX 99% - TORNAMO-NOS UM.**

Desabrochando em seu interior, o paranormal se manifesta como uma dádiva poderosa. Baseado no elemento com que tem afinidade, você recebe um dos poderes a seguir.

*z Presente de Sangue.*

Uma vez por rodada, você pode gastar 10 PE para recuperar 50 PV. Quando faz isso, até o início do seu próximo turno, os bônus por treinamento em suas perícias baseadas em Força e Vigor, e em Intimidação, mudam para +35. As

demais perícias baseadas em Presença mudam para -10. Você pode ativar esse poder mesmo inconsciente.

*z Presente do Saber.* Uma vez por cena, você pode gastar 5 PE para reescrever uma fração de seu próprio ser. Você re-

cebe um poder qualquer de qualquer classe ou trilha até o fim da cena. Você deve cumprir os pré-requisitos do poder escolhido, e não pode escolher

poderes de trilha de NEX 99%.

A cada vez que usa este poder,

você deve fazer um teste de Vontade (DT 15 + 5 para cada vez que usou este poder na mesma missão). Se falhar, perde 1d6 pontos de Sanidade para cada vez que usou esse poder nesta missão.

**8 Presente do Tempo.** Uma vez por rodada, você pode gastar 10 PE para receber um turno adicional na última contagem de iniciativa da rodada. Você pode ativar essa habilidade mesmo inconsciente.

**8 Presente do Espaço.** Uma vez por rodada, você pode gastar 10 PE para se teletransportar para outro ponto em alcance médio. Você não precisa conhecer o local para onde vai nem precisa vê-lo, mas se teletransportar-se para um espaço ocupado vai ser arremessado para o espaço disponível mais próximo.

## PARAPSICÓLOGO

Você esteve em um meio de pessoas dedicadas a cuidar da mente humana... Mas, quando descobriu a maior ameaça para a nossa psique, descobriu também que seus colegas não passavam de tolos cétitos. Quando você falou sobre o paranormal, eles apenas riram. Desprezado pela academia, você decidiu perseguir a verdade sozinho. Afinal, a diferença entre o remédio e o veneno é a dosagem. Se o paranormal pode ser usado para perturbar, também pode ser usado para sanar. Ele só precisa ser estudado, analisado e aplicado por alguém competente como você, mesmo que isso custe sua vida.

**ESPECIAL:** para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Profissão (psicólogo).

**NEX 10% - ESTALOS HIPNÓTICOS.** Por meio de seus estudos parapsicológicos, você começa a compreender os efeitos do paranormal sobre a mente humana. Você recebe +2 em Profissão (psicólogo) e pode usar esta perícia como Diplomacia. Além disso, uma vez por rodada, quando você ou um



aliado em alcance curto falha em um teste de resistência contra uma condição de medo, você pode gastar 2 PE para fazer um teste de Profissão (psicólogo) e usar o resultado desse teste no lugar do teste de resistência falho.

**NEX 40% - PALAVRAS-CHAVE.** Combinando psicologia e estudos do Outro Lado, você desenvolveu técnicas e sabe o que dizer para restaurar a sanidade de seus pacientes. Quando passa em um teste de perícia para acalmar (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 44), você pode gastar uma quantidade de pontos de esforço até seu limite de PE. Para cada 1 PE gasto desta forma, a pessoa que está sendo tratada recupera 1 ponto de Sanidade (ou 1 PE, se estiver usando a regra "Jogando sem Sanidade" da p. XX).

**NEX 65% - REPROGRAMAÇÃO MENTAL.** Ignorando os avisos de cautela de seus pares, você descobriu como hipnotizar e manipular a mente humana para reprogramar suas capacidades. Você pode gastar 5 PE e uma ação de interlúdio para manipular o cérebro de outra pessoa voluntária em alcance curto (essa pessoa também gasta sua ação de interlúdio). Até o próximo interlúdio, a pessoa recebe, à escolha dela, um poder geral, um poder da própria classe ou o primeiro poder de uma triilha que não a dela, acreditando que isso sempre fez parte de sua vida. A pessoa precisa cumprir os pré-requisitos do poder escolhido.

**NEX 99% - A SANIDADE ESTÁ LÁ FORA.** Graças aos seus estudos, a capacidade de curar a mente humana de (quase) todas as mazelas está ao seu alcance. Você pode gastar uma ação de movimento e 5 PE para remover todas as condições de medo ou mentais de uma pessoa adjacente (incluindo você mesmo).

# NOVA CLASSE: O SOBREVIVENTE

*Sobrevivendo ao Horror* traz uma nova classe específica para histórias de terror: o sobrevivente. Esta classe representa pessoas comuns que se veem em meio a ameaças terríveis, como assassinos psicopatas, mansões amaldiçoadas, cultos macabros ou mesmo criaturas do Outro Lado.

Como indivíduos normais, sobreviventes são muito mais fracos que combatentes, especialistas ou oculistas, que possuem treinamento especial. Em outras palavras, esta nova classe não é equilibrada com as três classes originais! Isso é de propósito, para oferecer uma experiência de jogo diferente — usando o sobrevivente, os jogadores se sentirão na pele de pessoas comuns que, frente à ameaças de terror, precisam tentar fugir ou se esconder.

## JOGANDO DE SOBREVIVENTE

Você é uma pessoa comum. O que você faz da vida provavelmente será definido por sua origem: universitário, atleta, artista, operário, executivo, etc. Note que ser um indivíduo normal não faz de você “inútil”! Não ser um agente de uma organização secreta de elite não significa que você não possua suas próprias habilidades. Você inclusive pode ter uma profissão que lide com situações perigosas, como bombeiro ou socorrista. Porém, frente a ameaças realmente aterradoras, sua reação provavelmente será de medo, e seu objetivo será fugir, se esconder ou se proteger de qualquer forma — enfim, reações naturais, baseadas no instinto de preservação que todo mundo possui. Você pode tentar ações heroicas, como salvar alguém mais fraco ou até mesmo ficar para trás para que outros fujam. A história está repleta de exemplos de pessoas que, em situações extremas, tomaram atitudes nobres e corajosas! Apenas não espere ter chance real de vencer uma criatura paranormal frente a frente...

Por fim, jogar de sobrevivente não significa que você precisará fugir o tempo inteiro, ou que nunca poderá ter uma vitória contra o mal. Apenas que você precisará entender quais são suas ferramentas para vencer — não necessariamente armas e poderes paranormais, mas esperteza, tenacidade e coragem. E lembrar que, às vezes, apenas sobreviver já é uma vitória.

PONTOS DE VIDA	INICIAIS	8 +VIG
A cada novo nível	2 +VIG	
PONTOS DE ESFORÇO	2 +PRE	
A cada novo nível	1 +PRE	
SANIDADE INICIAL	8	
A cada novo nível de exposição	2 SAN	
PERÍCIAS TREINADAS		
Escolha [1 + Intelecto] perícias		
PROFI CIÊNCIAS		
Armas simples		

TABELA 1.2: SOBREVIVENTE

### Nível Habilidades

- |   |                        |
|---|------------------------|
| 1 | Empenho                |
| 2 | Trilha (1º habilidade) |
| 3 | Aumento de atributo    |
| 4 | Trilha (2º habilidade) |
| 5 | Cicatrizado            |

Para construir um personagem sobrevivente, use as regras a seguir.

**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 único 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 sobrevivente (descrita a seguir). Personagens sobreviventes possuem NEX 0% e, no fim de cada história, sobem um “nível”, em vez de aumentarem seu NEX. Cada aumento de nível é equivalente a +5% de NEX.

Se você estiver usando a regra opcional de Nível de Experiência (veja a página XX), simplesmente considere que você começa no nível 1 de Sobrevivente e sobe 1 nível a cada história, como o normal.

**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.

## HABILIDADES DE CLASSE

**EMPENHÓ.** 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.

**TRILHA.** No 2º nível, você escolhe uma das trilhas de sobrevivente (durão, esperto ou esotérico) e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. No 4º nível, você recebe o segundo (e último) poder dela.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** No 3º nível, aumente um atributo a sua escolha em +1. Note que se você aumentar seu Vigor, aumentará seus PV de acordo. Da mesma forma, se aumentar sua Presença, aumentará seus PE e, se aumentar Inteligência, ganhará uma nova perícia treinada.

**CICATRIZADO.** No 5º nível, você já viu — e sobreviveu — a sua cota de horrores. Isso deixou marcas em seu corpo e sua mente... Mas também o deixou

mais forte. Escolha um tipo de perigo contra o qual seu personagem já teve que lidar, como um grupo de ameaças mundanas (bandidos, cultistas etc.) ou um elemento paranormal específico (Sangue, Morte...). Você possui algum tipo de trauma em relação a esse perigo e sofre -20 em todos os testes de resistência contra ele. Contudo, uma vez por sessão de jogo você pode se esforçar ao máximo para não se deixar cair ou se abater. Como uma reação, você pode sacrificar 1 PV permanentemente para ignorar completamente um dano mental ou gasto de PE, ou pode sacrificar permanentemente 1 PE para reduzir um dano físico à metade.

## TRILHAS DE SOBREVIVENTE

### DURÃO

Você é um indivíduo resistente, que consegue defender a si mesmo ou aos outros em situações de perigo. Pode ser um atleta, segurança, trabalhador da construção civil etc.

**NÍVEL 2 – DURÃO.** Você recebe +4 PV. Quando subir para o 3º nível, recebe +2 PV.

**NÍVEL 4 – PANCADA FORTE.** Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PE para receber +20 no teste de ataque. Se você se tornar um combatente (veja “Treinamento Especial”, a seguir), perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de Ataque Especial em -1 PE.

## ESPERTO

Você é um estudante, técnico, engenheiro ou outra pessoa equipada com conhecimento, inteligência e persuasão.

**NÍVEL 2 – EXPERTO.** Você se torna treinado em uma perícia adicional a sua escolha.

**NÍVEL 4 – ENTENDIDO.** Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PE para somar +1d4 no resultado do teste. Se você se tornar um especialista (veja “Treinamento Especial”, a seguir), perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de Perito em -1 PE.

## ESOTÉRICO

Você é uma pessoa ligada a aspectos espirituais do mundo, como religiões, astrologia e cartomancia, ou apenas possui um sexto sentido em relação ao paranormal e ao Outro Lado.

**NÍVEL 2 – ESOTÉRICO.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para sentir energias paranormais em alcance curto. Isso pode dar alguma pista em uma investigação ou alertá-lo de algum perigo iminente. O mestre dirá quais informações você consegue obter, se houver.

**NÍVEL 4 – INICIADO.** Você aprende e pode conjurar um ritual de 1º círculo a sua escolha. Se você se tornar um ocultista (veja “Treinamento Especial”, a seguir), soma este ritual aos três rituais que aprende com Escolhido pelo Outro Lado.



## QUANDO JOGAR DE SOBREVIVENTE

A classe sobrevivente é uma versão mais detalhada da classe mundano, apresentada na regra opcional “Personagens de NEX 0%” presente no livro básico. A classe mundano servia para histórias envolvendo pessoas comuns que se envolvem com o terror e o paranormal de alguma forma, e a classe sobrevivente tem exatamente o mesmo propósito. Porém, por ser mais detalhada e possuir uma progressão de níveis, permite que o grupo continue jogando por mais tempo como indivíduos normais e tendo alguma evolução. Após algumas sessões, os personagens podem ser encontrados e recrutados pela Ordem, a partir daí se tornando combatentes, especialistas ou ocultistas, e tendo pelo menos alguma chance de revidar contra o mal. Isto é, se sobreviverem até lá...

Se o grupo todo quiser, pode ser possível misturar sobreviventes com combatentes, especialistas e ocultistas. Os personagens não serão equilibrados entre si, mas se os jogadores estiverem de acordo com isso, é algo que pode gerar histórias muito divertidas!

## TREINAMENTO ESPECIAL

É possível mudar de sobrevivente para uma das três outras classes. Isso não é uma decisão do jogador, mas sim algo que depende da história. Por exemplo, se o personagem for acolhido pela Ordo Realitas e receber treinamento especial, poderá vir a se tornar um combatente, especialista ou ocultista. Nesse caso, na próxima vez que ele subir de nível, em vez de subir como sobrevivente, se torna um personagem de NEX 5% da classe escolhida. Nesse momento, ele recebe os seguintes benefícios, conforme a classe escolhida.

**COMBATENTE:** +8 PV; perícias: Fortitude ou Reflexos e Luta ou Pontaria; proficiências: Armas Táticas e Proteções Leves; habilidades: Ataque Especial.

**Especialista:** +4 PV, +1 PE, +4 SAN; perícias: 6 a sua escolha; proficiências: Proteções Leves; habilidades: Eclético e Perito.

**Ocultista:** +2 PE, +8 SAN; perícias: Ocultismo e Vontade mais 2 a sua escolha; proficiências: nenhuma; habilidades: Escolhido pelo Outro Lado.

A partir disso, o personagem não sobe mais níveis como sobrevivente (mas mantém todas as habilidades já recebidas) e passa a subir de NEX como combatente, especialista ou ocultista.

# PODERES GERAIS

Poderes gerais são um novo grupo de poderes, que representam habilidades gerais acessíveis a todos os personagens. Essencialmente, eles são considerados poderes de todas as classes. Assim, sempre que você puder escolher um poder de classe pode, em vez disso, escolher um poder geral.

Além dos novos poderes descritos a seguir, os seguintes poderes originalmente de classe são considerados poderes gerais: **COMBATER COM DUAS ARMAS, SABER RÁPIDO** e **TIRO CERTEIRO**.

## ACROBÁTICO

Você possui um talento natural para piruetas, cambalhotas e outras acrobacias complexas. Você recebe treinamento em Acrobacia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito:* Agi 1.

## ÁS DO VOLANTE

Você é um apaixonado por velocidade, e tem a coragem (ou falta de juízo) necessária para executar qualquer manobras. Você recebe treinamento em Pilotagem ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, uma vez por rodada, quando um veículo que você está pilotando sofre dano, você pode fazer um teste de Pilotagem (DT igual ao resultado do teste de ataque ou à DT do efeito que causou o dano). Se passar, evita esse dano. *Pré-requisito:* Agi 1.

## ATLÉTICO

Você possui um corpo atlético, resultado de uma fortuita disposição genética ou um árduo treinamento. Você recebe treinamento em Atletismo ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, recebe +3m em seu deslocamento. *Pré-requisito:* For 1.

## ATRAENTE

Seja por pura beleza física ou por sua postura e atitude, você atrai olhares por onde passa. Você recebe +2 em testes de Artes, Diplomacia, Enganação, e Intimidação contra pessoas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito:* Pre 1.

## CICATRIZES RECONFORTANTES

Você desenvolveu o estranho costume de abafar seu medo por meio da dor física. Sempre que sofre dano mental de medo, você pode converter esse dano em perda de pontos de vida (se sofre 5 pontos de dano mental de medo você pode, em vez disso, perder 5 pontos de vida).

## DEDOS ÁGEIS

Você possui uma motricidade fina precisa, particularmente útil para manipular ferramentas delicadas. Você recebe treinamento em Crime ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode arrombar com uma ação padrão, furtar com uma ação livre (apenas uma vez por rodada) e sabotar com uma ação completa. *Pré-requisito:* Agi 1.

## DETECTOR DE MENTIRAS

Você possui uma aptidão para perceber os sutis sinais de alguém que está mentindo. Você recebe treinamento em Intuição ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, outros seres sofrem uma penalidade de -10 em testes de Enganação para mentir para você. *Pré-requisito:* Pre 1.

## ESPECIALISTA EM EMERGÊNCIAS

Você recebeu treinamento como socorrista de emergência, e sabe como tratar um paciente em situações de urgência. Você recebe treinamento em Medicina ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode aplicar cicatrizantes e medicamentos como uma ação de movimento e, uma vez por rodada, pode sacar um desses itens como uma ação livre. *Pré-requisito:* Int 1.

## FOCO EM PERÍCIA

Você se dedicou a estudar e treinar os vários pormenores de uma área de conhecimento específica. Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você rola +20. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes (exceto Luta e Pontaria). *Pré-requisito:* treinado na perícia escolhida.

### TABELA 1.3: PODERES GERAIS

PODER GERAL	PRÉ-REQUISITOS
Acrobático	Agi 1
Ás do Volante	Agi 1
Atlético	For 1
Atraente	Pre 1
Cicatrizes Reconfortantes	—
Dedos Ágeis	Agi 1
Detector de Mentiras	Pre 1
Especialista em Emergências	Int 1
Foco em Perícia	Treinado na perícia
Inventário Organizado	Int 1
Informado	Int 1
Interrogador	For 1
Investigador	Int 1
Mentiroso Nato	Pre 1
Pai de Pet	Pre 1
Palavras de Devoção	Pre 1
Parceiro	Treinado em Diplomacia, NEX 30%
Pensamento Tático	Int 1
Persuasivo	Pre 1
Personalidade Esotérica	Int 1
Pesquisador Científico	Int 1
Proativo	Agi 1
Provisões de Emergência	—
Racionalidade Inflexível	Int 1
Rato de Computador	Int 1
Resposta Rápida	Agi 1
Talento	Pre 1
Teimosia Obstinada	Pre 1
Tenacidade	Vig 1
Sentidos Aguçados	Pre 1
Sorrateiro	Agi 1
Vitalidade Reforçada	Vig 1
Vontade Inabalável	Pre 1

### INVENTÁRIO ORGANIZADO

Você sabe como organizar sua mochila e seu equipamento de forma organizada e racional. Você soma seu Intelecto no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço, em vez disso ocupam 1/4 de espaço. *Pré-requisito:* Int 1.

### INFORMADO

Você passa bastante tempo consumindo fofocas... bem, notícias sobre o mundo ao seu redor. Você recebe treinamento em Atualidades ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode usar Atualidades no lugar de qualquer outra perícia para testes envolvendo informações, desde que aprovado pelo mestre. *Pré-requisito:* Int 1.

### INTERROGADOR

Você sabe como usar o medo para extrair todo tipo de informação das outras pessoas. Você recebe treinamento em Intimidação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode fazer testes de Intimidação para coagir como uma ação padrão, mas apenas uma vez por cena contra a mesma pessoa. *Pré-requisito:* For 1.

### INVESTIGADOR

Você possui uma combinação de sentidos apurados para perceber pistas e intelecto afiado para processá-las. Você recebe treinamento em Investigação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, soma seu Intelecto em Intuição. *Pré-requisito:* Int 1.

### MENTIROSO NATO

Você é um cara de pau, capaz de mentir descaradamente sem que ninguém perceba. Você recebe treinamento em Enganação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, a penalidade que você sofre por mentiras muito implausíveis diminui para -20. *Pré-requisito:* Pre 1.

### PAI DE PET

Você adora animais, e cuida de seus pets como se fossem seus filhos. Você recebe treinamento em Adestramento ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, possui um animal de estimação que o auxilia e o acompanha em suas aventuras. Em termos de jogo, é um aliado que fornece +2 em duas perícias a sua escolha (exceto Luta ou Pontaria e aprovadas pelo mestre). *Pré-requisito:* Pre 1.

## PALAVRAS DE DEVOÇÃO

Você combina uma fé verdadeira com o conhecimento dos ritos e tradições de sua religião. Você recebe treinamento em Religião ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 3 PE e uma ação completa para executar uma oração para um número de pessoas até o dobro de sua Presença. Até o fim da cena, todos os participantes dessa oração recebem resistência a dano mental 5. *Pré-requisito:* Pre 1.

## PARCEIRO

Em algum momento da sua vida, você conquistou uma amizade fiel e verdadeira; alguém disposto a até mesmo a se arriscar para lhe ajudar. Você possui um parceiro, uma pessoa que o acompanha e o auxilia em suas missões. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um aliado de um tipo à sua escolha (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 260). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu aliado, você precisa gastar uma folga da Ordem (veja p. XX) para receber outro. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia, NEX 30%.

## PENSAMENTO TÁTICO

Você possui uma mente voltada para análises táticas e pensamento estratégico. Você recebe treinamento em Tática ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando você passa em um teste de Tática para analisar terreno, você e seus aliados em alcance médio recebem uma ação de movimento adicional na primeira rodada do próximo combate neste terreno (desde que ele ocorra até o fim do dia). *Pré-requisito:* Int 1.

## PERSONALIDADE ESOTÉRICA

Você sempre teve uma afinidade com assuntos esotéricos. Você recebe +3 PE e recebe treinamento em Ocultismo. Se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. *Pré-requisito:* Int 1.

## PERSUASIVO

Você possui uma personalidade diplomática, e sabe obter o que deseja por meio de argumentação e conversa. Você recebe treinamento em Diplomacia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao fazer um teste para persuasão, a penalidade que você sofre por perguntar ou pedir coisas custosas ou perigosas diminui em -5. *Pré-requisito:* Pre 1.

## PESQUISADOR CIENTÍFICO

Você possui um profundo respeito pela ciência, e acredita que ela é a resposta para muitos de seus questionamentos. Você recebe treinamento em Ciências ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, você pode usar Ciências no lugar de Ocultismo e Sobrevivência para identificar animais e criaturas. *Pré-requisito:* Int 1.

## PROATIVO

Seu negócio é fazer as coisas, e não deixar para depois. Você recebe treinamento em Iniciativa ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao obter um 20 natural em um teste de iniciativa, você recebe uma ação padrão adicional em seu primeiro turno. *Pré-requisito:* Agi 1.

## PROVISÕES DE EMERGÊNCIA

Você é um sujeito precavido, e mantém uma reserva secreta para quando as coisas ficarem ruins. Você possui um esconderijo com equipamentos e suprimentos escondidos para uma situação de emergência. Uma vez por missão, você pode usar uma ação de interlúdio para recuperar o conteúdo de seu esconderijo (pessoalmente ou através de algum contato). Você recebe novos equipamentos a sua escolha equivalente à sua patente no início desta missão (como se tivesse uma nova fase de preparação de missão).

## RACIONALIDADE INFLEXÍVEL

Suas convicções e sua visão de mundo são baseadas em argumentos racionais e lógicos. Você pode usar Intelecto no lugar de Presença como atributo-chave de Vontade e para calcular seus pontos de esforço. *Pré-requisito:* Int 1.

## RATO DE COMPUTADOR

Você adora computadores e outros dispositivos de tecnologia de informação. Você recebe treinamento em Tecnologia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Você pode hackear, localizar arquivo ou operar dispositivo como uma ação completa e, uma vez por cena de investigação, se tiver acesso a um computador, pode fazer um teste de Tecnologia para procurar pistas sem gastar uma rodada de investigação. *Pré-requisito:* Int 1.

## **RESPOSTA RÁPIDA**

Seus reflexos são tão apurados que lhe permitem agir mesmo antes de você perceber as ameaças de forma consciente. Você recebe treinamento em Reflexos ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao falhar em um teste de Percepção para evitar ficar desprevenido, você pode gastar 2 PE para rolar novamente o teste usando Reflexos. Você deve aceitar o resultado da segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira. *Pré-requisito:* Agi 1.

## **TALENTOSO**

Você possui uma profunda inclinação para todas as formas de expressão artística. Você recebe treinamento em Artes ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando faz um teste de Artes para impressionar, o bônus em perícias que você recebe aumenta em +1 para cada 5 pontos adicionais em que o resultado de seu teste passar a DT. *Pré-requisito:* Pre 1.

## **TEIMOSIA OBSTINADA**

As pessoas chamam você de teimoso. Mas elas estão erradas, você não é nada teimoso. Você recebe treinamento em Vontade ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando faz um teste de Vontade contra um efeito que cause uma condição mental ou tente modificar sua categoria de atitude (como o ritual Enfeitiçar), você pode gastar 2 PE para receber +5 neste teste. *Pré-requisito:* Pre 1.

## **TENACIDADE**

Seu corpo desenvolveu a capacidade de suportar rigores extremos. Você recebe treinamento em Fortitude ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao estar morrendo, mas consciente (com pelo menos 1 PV), você pode fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 10 por teste anterior na mesma cena) como ação livre. Se for bem-sucedido, encerra a condição morrendo. *Pré-requisito:* Vig 1.

## **SENTIDOS AGUÇADOS**

Todos os seus sentidos são mais aguçados que o normal. Você recebe treinamento em Percepção. Se já for treinado, recebe +2 em testes dessa perícia. Além disso, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. *Pré-requisitos:* Pre 1.

## **SORRATEIRO**

Você é praticamente uma sombra e sabe se mover de forma discreta em qualquer situação. Você recebe treinamento em Furtividade ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, você não sofre penalidades por se mover normalmente enquanto está furtivo, nem por seguir alguém em ambientes sem esconderijos ou sem movimentos. *Pré-requisito:* Agi 1.

## **VITALIDADE REFORÇADA**

Você possui uma capacidade superior de suportar ferimentos. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX (ou para cada 1 nível, se estiver usando a regra de Nível de Experiência) e +2 em Fortitude. *Pré-requisito:* Vig 1.

## **VONTADE INABALÁVEL**

Sua mente é preparada para suportar os mais rigorosos traumas. Você recebe +1 PE para cada 10% de NEX (ou para cada 2 níveis, se estiver usando a regra de Nível de Experiência) e +2 em Vontade. *Pré-requisito:* Pre 1.

# EQUIPAMENTOS

Quando você está lutando contra o Outro Lado — um inimigo muito mais poderoso que você — ter a ferramenta certa para o trabalho pode ser a diferença entre a vida e a morte. Isso pode ser desde um objeto do cotidiano até dispositivos tecnológicos de ponta, desenvolvidos especificamente para combater o paranormal!

## ARMAS

**BAIONETA.** Uma lâmina projetada para ser fixada na extremidade de um fuzil ou similar. Você pode gastar uma ação de movimento para fixar a baioneta em uma arma de fogo de duas mãos. Se fizer isso, ela se torna uma arma de duas mãos ágil e seu dano aumenta para 1d6.

**BASTÃO POLICIAL.** Essencialmente um bastão com uma guarda lateral, esta é a arma branca de uso padrão da maioria das forças policiais. Além de desferir golpes contundentes, pode ser usada para aparar ataques. Um bastão policial é uma arma ágil que aumenta em +1 o bônus na Defesa que você recebe por usar uma esquiva.

**ESPINGARDA DE CANO DUPLO.** Geralmente usada para caça, essa versão da espingarda conta com dois canos paralelos, cada um com um gatilho e capacidade para um cartucho. Ao contrário de outras armas de fogo, você precisa gastar uma ação de movimento para recarregar a espingarda de cano duplo após disparar seus dois cartuchos. Quando ataca com essa arma, você pode disparar os dois canos no mesmo alvo; se fizer isso, sofre -20 no teste de ataque, mas o dano da arma aumenta em +2d6.

**ESTILINGUE.** Originalmente usado para caçar passarinhos, estilingues evoluíram em formato e composição, tornando-se muito potentes. Ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique metade do seu valor de Força às rolagens de dano. Um estilingue dispara bolinhas que podem ser reaproveitadas e, na falta destas, pode usar pedrinhas como munição; um pacote de bolinhas dura uma missão inteira, tem categoria 0 e ocupa o mesmo espaço do estilingue. Um estilingue também pode lançar granadas; fazer isso permite arremessar uma granada em alcance médio.

**FACA TÁTICA.** Uma faca balanceada para aparar ataques. Se usada na ação especial de defesa contra-ataque, fornece +2 na Defesa contra o ataque que você irá contra-atacar e +2 no teste de ataque se revidar com esta faca. Além disso, quando sofre dano de um ataque corpo a corpo, você pode sacrificar a faca tática e gastar 5 PE para evitar esse dano. A faca tática é uma arma ágil e pode ser arremessada.

**GANCHO DE CARNE.** Usado principalmente para pendurar carne em frigoríficos, este gancho metálico pode também servir como arma.

**PICARETA.** Essencialmente uma ferramenta de mineração e demolição, uma picareta pode ser empregada em combate na falta de armas apropriadas.

**PISTOLA PESADA.** Uma versão de calibre superior da tradicional pistola. Sua potência e recuo impõem uma penalidade de -20 em testes de ataque; empunhá-la com as duas mãos anula essa penalidade.

**PREGADOR PNEUMÁTICO.** Outra ferramenta que pode ser empregada como arma em uma situação extrema, um pregador pneumático é um aparelho semelhante a uma pistola que dispara pregos sob pressão. Embora seja um dispositivo mecânico, ele conta como uma arma de fogo para seus poderes que afetam armas deste tipo. Um pregador armazena 300 pregos em rolo, o suficiente para durar uma missão inteira.

**REVOLVER COMPACTO.** Uma arma de baixo calibre, projetada para ser facilmente escondida no corpo. Se for treinado em Furtividade, você consegue carregar uma dessas armas sem que ela ocupe um espaço.

**SHURIKEN.** Pequenos projéteis metálicos para arremesso, em forma de estrelas ou dardos. Usadas por praticantes de artes marciais e entusiastas de filmes de ninjas, podem ser encontradas em versões funcionais em lojas especializadas. Se for veterano em Pontaria, uma vez por rodada, quando ataca com uma shuriken, você poderá gastar 2 PE para fazer um ataque adicional de shuriken contra o mesmo alvo. Se tiver Arremesso Múltiplo, em vez disso você não paga PE para usar esse poder.

**TABELA 1.4: NOVAS ARMAS**

ARMA	CATEGORIA	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TIPO	ESPAÇOS
<b>Armas Simples</b>						
<i>Armas de Disparo – Uma Mão</i>						
Pregador pneumático	0	1d4	x3	Curto	P	1
<i>Armas de Disparo – Duas Mãos</i>						
Estilingue	0	1d6	x2	Curto	I	1
<i>Armas de Fogo – Leves</i>						
Revólver compacto	I	2d4	19/x3	Curto	P	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
<b>Armas Táticas</b>						
<i>Corpo a Corpo – Leves</i>						
Baioneta	0	1d4	19	—	P	1
Faca tática	I	1d6	19	Curto	C	1
Gancho de carne	0	1d4	x4	—	P	1
<i>Corpo a Corpo – Uma Mão</i>						
Bastão policial	I	1d6	x2	Curto	I	1
Picareta	0	1d6	x4	—	P	1
<i>Armas de Arremesso</i>						
Shuriken	I	1d4	x2	Curto	P	0,5
<i>Armas de Fogo - Uma Mão</i>						
Pistola pesada	I	2d8	18	Curto	B	1
Balas longas	I	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo - Duas Mãos</i>						
Espingarda de cano duplo	II	4d6	x3	Curto	B	2
Cartuchos	I	—	—	—	—	1

## SOBREVIVÊNCIA E MUNIÇÃO

*Ordem Paranormal RPG* usa um sistema simplificado de controle de munição, que não se preocupa com as minúcias de contagem individual de balas. Entretanto, para histórias de sobrevivência, pode ser interessante controlar os recursos dos personagens por meio da regra opcional de contagem de munição (*Ordem Paranormal RPG*, p. 174). Isso adiciona tensão aos combates e à missão, uma vez que os personagens sabem que seus recursos são limitados.

Para efeitos de contagem de munição, as novas armas apresentadas neste capítulo têm a seguinte capacidade de armazenamento.

♦ Espingarda de Cano Duplo: 2 balas.

♦ Pistola Pesada: 10 balas.

♦ Revolver Compacto: 5 balas.

Além disso, se usar a regra opcional de contagem de munição, adicione a seguinte modificação à lista de modificações de armas.

**Carregador Rápido.** *Modificação para armas de fogo, bestas e balestras.* Em uma arma de fogo, permite recarregá-la como uma ação livre uma vez por rodada. Para bestas ou balestras, permite até cinco recargas como ação livre exigindo apenas uma mão. Após isso, é necessário recarregar o carregador um virote de cada vez (uma ação de movimento por virote).

# EQUIPAMENTOS GERAIS

## ACESSÓRIOS

**AMULETO SAGRADO.** Um utensílio especial na forma de shimenawa, rosário, contas de oração ou qualquer outro objeto que reforce sua fé e ajude a blindá-lo das desgraças do dia a dia. Se vestido, fornece +2 em Religião e Vontade.

**CELULAR.** Um utensílio especial (embora comum hoje em dia). Serve para tirar fotos, gravar áudios e vídeos, acessar a internet e até, veja só, ligar para outras pessoas. Se tiver acesso a internet, fornece +2 em testes de perícia que envolvam adquirir informações. Por fim, possui uma lanterna fraca, mas útil na falta de um equipamento melhor, que ilumina em um cone de 4,5m.

**CHAVE DE FENDA UNIVERSAL.** Esta ferramenta pode ser considerada um milagre da engenharia humana. Com ela em mãos, você é capaz de resolver quase qualquer problema. Fornece +2 em testes de perícia para criar ou reparar objetos, desde panelas de cozinha até motores de avião. Também fornece o bônus se usada como item de apoio em situações especiais, como lidar com cabos para hackear um servidor.

**CHAVES.** Molhos de chaves (de casa, veículo, cadeados etc.) são itens comuns. Usar o barulho de um molho de chaves para distrair alguém (jogando as chaves, por exemplo) fornece +2 em testes de Furtividade feitos na mesma rodada.

**DOCUMENTOS FALSOS.** Um conjunto de documentos (identidade funcional, carteira de habilitação, cartões de crédito etc.) em nome de uma identidade falsa. Você recebe +2 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação para se passar pela pessoa representada pelos documentos.

**MANUAL OPERACIONAL.** Um livro com lições práticas sobre um determinado assunto. Existe um manual operacional para cada perícia; gastar uma ação de interlúdio lendo um manual permite que o personagem use essa perícia como se fosse treinado até o próximo interlúdio. Um manual operacional aprimorado (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 64) fornece também um bônus de +5 na perícia.

**NOTEBOOK.** Um utensílio especial. Como um celular, se tiver acesso a internet fornece +2 em testes de perícia que envolvem adquirir informações. Além disso, por sua tela maior, pode ser usado para entretenimento de forma mais agradável; ao relaxar em cenas de interlúdio, você recupera 1 ponto adicional de Sanidade. A luz do monitor ilumina em um cone de 4,5m. Tablets estão inclusos como uma variação de notebook.

## MODIFICAÇÕES PARA ACESSÓRIOS

**BATERIA POTENTE.** Essa modificação para objetos elétricos aumenta sua eficiência e duração. Se usada em lanternas, celulares e notebooks, dobra a duração da bateria e o alcance da luz projetada. Se usada em um taser, dobra seus usos, aumenta o dano para 1d8 e a DT para resistir a ele em +5. Pode afetar outros objetos, conforme proposta dos jogadores, a critério do mestre.

## OPÇÃO: DURAÇÃO DE BATERIAS

Via de regra, os jogadores não precisam se preocupar com a duração da bateria de dispositivos eletrônicos, como celulares e lanternas. Entretanto, se o mestre quiser limitar os recursos dos personagens, pode usar esta opção.

Para representar o consumo da bateria de dispositivos eletrônicos, na primeira vez em cada cena que o dispositivo for usado, o jogador deve rolar um 1d12. A cada nova cena em que o item for usado, o dado a ser rolado diminui em um passo (d10, d8 e assim por diante) até um mínimo de 1d4. Se o resultado de um desses dados for um 1, a bateria acaba. Recarregar a bateria redefine o dado para d12. Se estiver usando essa regra, a modificação bateria potente faz com que o dado diminua um passo a cada dois usos.

**TABELA 1.5: NOVOS EQUIPAMENTOS GERAIS**

Nome	Categoria	Espaços	Nome	Categoria	Espaços
<i>Acessórios</i>					
Amuleto sagrado	0	0	Medicamentos		
Celular	0	0	Antibiótico	0	1
Chave de fenda universal	0	0	Antídoto	0	1
Chaves	0	0	Antiemético	0	1
Documentos falsos	I	I	Antihistamínico	0	1
Manual operacional	I	I	Anti-inflamatório	0	1
Notebook	0	0	Antitérmico	0	1
<i>Explosivos</i>					
Dinamite	I	I	Broncodilatador	0	1
Explosivo plástico	I	I	Coagulante	0	1
Galão vermelho	0	0	Óculos de visão noturna	I	1
Granada de gás sonífero	I	I	Óculos escuros	0	1
Granada de PEM	I	I	Pá	0	2
<i>Itens Operacionais</i>					
Alarme de movimento	0	1	Paraquedas	1	2
Alimento energético	I	1	Traje de mergulho	1	2
Aplicador de medicamentos	I	1	Traje espacial	2	5
Braçadeira reforçada	I	1	<i>Itens Paranormais</i>		
Cão adestrado	I	0	Catalisadores ritualísticos de (elemento)		
Coldre saque rápido	I	1	Ampliador	I	0,5
Equipamento de escuta	I	1	Perturbador	I	0,5
Estrepes (saco)	0	1	Potencializador	I	0,5
Faixa de pregos	I	2	Prolongador	I	0,5
Isqueiro	0	0,5	Ligaçāo Direta Infernal	II	1
			Medidor de Condição Vertebral	II	1
			Pé de Morto	II	1
			Pendrive selado	II	0,5
			Valete da Salvação	I	0,5

[arte dos novos equipamentos]

## **EXPLOSIVOS**

**DINAMITE.** Dinamite é um artefato explosivo à base de nitroglicerina, ajeitado em um bastão com 20 cm de comprimento. Com a mesma ação padrão é possível acender seu pavio com uma das mãos e arremessá-la com a outra em um ponto à sua escolha em alcance médio. A dinamite afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto; seres e objetos soltos na área sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Agi reduz à metade e evita condição em chamas).

**EXPLOSIVO PLÁSTICO.** Essa massa adesiva do tamanho de uma esponja é acompanhada de pinos de ignição e um detonador remoto. Para utilizá-la, você precisa gastar duas rodadas para preparar os pinos e grudar o explosivo em uma superfície. Por fim, você pode detonar o explosivo acionando um detonador (uma ação livre que pode ser feita de alcance longo) ou causando pelo menos 1 ponto de dano de fogo ou eletricidade nele. Quando detonado, o explosivo plástico causa 16d6 pontos de dano de impacto em todos os seres e objetos em um raio de 3m (Reflexos DT Int reduz à metade). Se usado por um especialista em explosivos (alguém treinado em Crime ou uma Profissão adequada, a critério do mestre), causa o dobro de dano em objetos e estruturas e ignora sua RD.

**GALÃO VERMELHO.** Galões vermelhos, ou marcados com um símbolo de chama, carregam substâncias inflamáveis. Apesar de serem mais frequentes em ambientes industriais, também são encontrados em ambientes inusitados quando menos se espera. Ao sofrer dano de fogo ou balístico, um galão vermelho explode, atingindo uma esfera de 6m de raio. Seres na área sofrem 12d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT 25 reduz à metade e evita a condição). A área afetada pelo raio da explosão fica em chamas (1d6 pontos de dano de fogo por rodada em seres e objetos) até ser apagada ou a cena acabar. Veja mais sobre as consequências de um galão vermelho em Fogo e Fumaça (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 292).

**GRANADA DE GÁS SONÍFERO.** Esta granada libera uma fumaça branca que preenche um raio de 6m a partir do ponto de impacto. Seres que começem seus turnos na área ficam inconscientes e caídos ou, se estiverem envolvidos em atividade física intensa (como combate), ficam exaustos por 1 rodada, depois fatigados (em ambos os casos, Fortitude DT Agi reduz para fatigado por 1d4 rodadas). O gás permanece na área por 2 rodadas.

**GRANADA DE PEM.** Esta granada emite um poderoso pulso eletromagnético que desativa todos os equipamentos elétricos em um raio de 18m até o fim da cena. Criaturas de Energia na área sofrem 6d6 pontos de dano mental e ficam atordoadas por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Fortitude DT Agi reduz à metade e evita a condição).

[arte dos novos equipamentos]

## ITENS OPERACIONAIS

**ALARME DE MOVIMENTO.** Este pequeno objeto de fácil aquisição pode ser controlado por um dispositivo móvel específico ou um aplicativo de celular. Você pode gastar uma ação completa para posicionar e ativar o alarme; após isso, sempre que houver movimento significativo em um cone de 30m para onde ele foi apontado, ele irá sinalizar o dispositivo de controle. Ao acionar o alarme você pode regular sua sensibilidade ao movimento (como padrão, ele é acionado sempre que um ser Pequeno ou maior se move na área). A sinalização pode ser discreta, apenas no dispositivo, ou barulhenta, acionando um alarme sonoro alto e agudo.

**ALIMENTO ENERGÉTICO.** Existem diversos alimentos, desde bebidas isotônicas a barras de proteína ou chocolate, capazes de recuperar as energias físicas e mentais de um agente. Você pode gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1d4 PE.

**APLICADOR DE MEDICAMENTOS.** Essa adaptação portátil de bombas injetoras hospitalares pode ser presa ao redor do braço ou perna para aplicar uma substância, como um cicatrizante, com uma ação de movimento. O aplicador tem espaço para três doses de substâncias (já contabilizadas no espaço do aplicador). Carregar uma dose de qualquer substância no aplicador é uma ação padrão.

**BRAÇADEIRA REFORÇADA.** Semelhante às proteções usadas em artes marciais e outros esportes de contato, estas braçadeiras ajudam a absorver o impacto ao bloquear golpes com o braço. Elas aumentam em +2 a RD que você recebe por usar um bloqueio.

**CÃO ADESTRADO.** Um cachorro pode ser um parceiro (e amigo!) valioso para um agente. Um personagem treinado em Adestramento pode usar um cão adestrado como um aliado (veja o quadro abaixo).

**COLDRE SAQUE RÁPIDO.** Este coldre é projetado para que a arma possa ser sacada ou armazenada com um movimento mínimo. Uma vez por rodada, você pode sacar ou guardar uma arma de fogo leve como uma ação livre.

**EQUIPAMENTO DE ESCUTA.** Este conjunto contém um receptor, com alcance de 90m, e três minúsculos transmissores capazes de captar conversas e outros sons em um raio de 9m. Instalar um transmissor demora alguns minutos e exige um teste de Crime contra DT 20 (uma falha indica que a escuta não irá transmitir). O resultado desse teste é também a DT para outras pessoas encontrarem o transmissor. É possível instalar um transmissor discretamente com outras pessoas presentes; fazer isso é uma ação completa, requer um teste de Furtividade oposto à Perceção dos presentes e aumenta a DT do teste de Crime em +5.

**ESTREPES.** Uma ferramenta medieval cuja utilidade a manteve ativa até os dias de hoje, um estrepe é uma peça de metal com quatro pontas afiadas, construída de modo que uma ponta sempre fique voltada para cima. Usar um saco de estrepes em combate exige uma ação padrão para cobrir um quadrado de 1,5m de lado. Uma criatura que pise numa área coberta de estrepes sofre 1d4 pontos de dano de perfuração e fica lenta por um dia. Em uma cena de perseguição, você pode aplicar os estrepes como parte de sua ação, mas sofre -20 em seu teste nessa rodada. Um perseguidor que pise nos estrepes sofre -20 em testes de perseguição até o fim da cena. Tanto em combate quanto em perseguição, passar em um teste de Reflexos (DT Agi) evita os estrepes. Os estrepes não afetam seres capazes de resistir a todo o seu dano.

**FAIXA DE PREGOS.** Este aparato compacto é uma trilha de hastes metálicas sanfonadas com pregos em toda sua extensão. Com uma ação padrão, o personagem pode estender a faixa rapidamente, cobrindo

### NOVO ALIADO: CÃO ADESTRADO

Um cão grande — como um pastor alemão, dobermann, fila brasileiro ou caramel — invocado e treinado para ajudar em investigação e combate. Veja as regras de aliados em *Ordem Paranormal RPG*, p. 171.

**Bônus.** Você recebe +2 em Investigação e Percepção.

**Ladrar e Morder.** Você pode gastar 1 PE para fazer o cão assumir uma postura defensiva ao seu redor. Você recebe +2 na Defesa por 1 rodada.

uma linha de 9m que se transforma em terreno difícil. Qualquer ser que pise na faixa sofre 1d4 pontos de dano de perfuração e fica lento até o fim da cena. Veículos com pneus de borracha que passem pela faixa têm seus pneus perfurados (o que reduz seu deslocamento à metade).

**ISQUEIRO.** Existem isqueiros de vários tipos, desde os sofisticados de metal até os descartáveis de plástico. Todos seguem o mesmo princípio; você pode gastar uma ação de movimento para produzir uma pequena chama. Além de incendiar objetos inflamáveis, emite luz em um raio de 3m.

**MEDICAMENTOS.** Além de cicatrizantes, existem outros medicamentos que podem ajudar os agentes. Você pode gastar uma ação padrão e o medicamento para aplicar seus efeitos em você ou em um ser adjacente.

❖ **ANTIBIÓTICO:** Fortalece a imunidade contra vírus e bactérias. Fornece +5 no próximo teste de Fortitude contra efeitos de uma doença feito até o fim do dia.

❖ **ANTÍDOTO:** Ajuda o corpo a lidar com venenos. Fornece +5 no próximo teste de Fortitude contra efeitos de um veneno até o fim do dia. Um antídoto feito para um veneno específico, em vez disso, remove completamente o veneno.

❖ **ANTIEMÉTICO:** Remove a condição enjoado e fornece +5 em testes para evitar essa condição até o fim da cena. A critério do mestre, pode funcionar contra outras condições causadas por náuseas e vômitos.

❖ **ANTIHISTAMÍNICO:** Reduz reações alérgicas perigosas. Fornece +5 no próximo teste contra efeitos de uma alergia.

❖ **ANTI-INFLAMATÓRIO:** Reduz reações inflamatórias, diminuindo dor e inchaço. Fornece 2d8+2 PV temporários.

❖ **ANTITÉRMICO:** Reduz reações febris perigosas e alivia dores de cabeça, permitindo um novo teste contra uma condição mental que o usuário esteja sofrendo. Só funciona uma vez por cena.

❖ **BRONCODILATADOR:** Auxilia na respiração. Fornece +5 em testes para evitar as condições asfixiante ou fatigado.

❖ **COAGULANTE:** Aumenta a capacidade de coagulação, fornecendo +5 em testes para se estabilizar da condição sangrando. Se usado em conjunto com um teste de Medicina para remover a condição morrendo, fornece +5 nesse teste.

[arte adicional]

**ÓCULOS ESCUROS.** Um personagem vestindo óculos escuros não pode ser ofuscado.

**ÓCULOS DE VISÃO NOTURNA.** Alimentados por uma bateria, estes óculos permitem enxergar no escuro, como se o personagem tivesse visão no escuro. Entretanto, o usuário recebe -20 em testes de resistência contra a condição ofuscado e efeitos baseados em luz (como uma granada de atordoamento).

**PÁ.** Esta pesada ferramenta fornece +5 em testes de Força para cavar buracos e mover detritos. Pode ser usada em combate como um bastão.

**PARAQUEDAS.** Um paraquedas anula o dano de queda. Personagens com grau de treinamento veterano em Acrobacia, Pilotagem, Reflexos, Tática ou uma Profissão específica sabem usar paraquedas. Caso contrário, ou em quedas muito curtas, usar o paraquedas requer um teste de Reflexos (DT 20). Se falhar, o paraquedas não funciona adequadamente, reduzindo o dano de queda apenas à metade.

**TRAJE DE MERGULHO.** Uma roupa impermeável e que cobre quase o corpo inteiro, usada para garantir a segurança do mergulhador debaixo d'água. Vem acompanhado de tanque e máscara que garantem 1 hora de oxigênio. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos ambientais e resistência a dano químico 5. Vestir ou despir um traje de mergulho é uma ação completa.

**TRAJE ESPACIAL.** Uma roupa impermeável e que cobre o corpo inteiro, usada para garantir a segurança do astronauta no vácuo do espaço. Possui um suprimento de água e oxigênio de oito horas, e protege contra os raios cósmicos e de minúsculas rochas errantes no espaço. Fornece +10 em testes de resistência contra efeitos ambientais e resistência a dano químico 20. Vestir ou despir um traje espacial demora duas rodadas.

## ITENS PARANORMAIS

### CATALISADORES RITUALÍSTICOS DE (ELEMENTO).

Catalisadores ritualísticos são componentes ritualísticos que já foram alterados através de exposição paranormal e por isso são mais eficientes. Ao contrário de componentes ritualísticos, entretanto, um catalisador é consumido ao ser usado. Existem diversos tipos de catalisadores, cada um em versões específicas para cada elemento. Você precisa estar empunhando um catalisador para usá-lo e só pode usar um catalisador no mesmo ritual. Reduções de custo de catalisadores acumulam com outras reduções de custo. Catalisadores que aumentam o dano só funcionam em rituais que já causem dano.

- ◊ **AMPLIADOR:** Aumenta o alcance do ritual em um passo (apenas de curto para médio, de médio para longo ou de longo para extremo) ou dobra a área de efeito. Por exemplo, uma *Dissonância Acústica* ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio.
- ◊ **PERTURBADOR:** A DT para resistir ao ritual aumenta em +5.
- ◊ **POTENCIALIZADOR:** Em vez de rolar os dados de dano do ritual, ele causa dano máximo.
- ◊ **PROLONGADOR:** A duração do ritual dobra. Por exemplo, um *Distorcer Aparência* prolongado tem sua duração aumentada para duas cenas. Não funciona para rituais instantâneos ou sustentados.

**LIGAÇÃO DIRETA INFERNAL.** Um amontoado de fios de cobre contaminados com Sangue e Energia. Você pode gastar uma ação completa para usar os fios para ligar um veículo automaticamente. Isso faz os fios invadirem os controles do veículo animando-o de forma paranormal; o veículo recebe resistência a

dano 20 (cumulativa com qualquer RD que já possua) e imunidade a Sangue, e você recebe +5 em testes de Pilotagem para conduzi-lo. Entretanto, nesse estado o veículo tentará causar o máximo de confusão possível; as consequências de qualquer falha nos testes de Pilotagem são amplificadas a critério do mestre (de forma geral, qualquer dano ou penalidade causado por uma falha é dobrado). Remover a ligação direta infernal de um veículo é uma ação completa.

**MEDIDOR DE CONDIÇÃO VERTEBRAL.** Este item grotesco é uma coluna vertebral sustentada por Lodo de Morte e revestida com cabos e fios de Energia. Para ser usado, deve ser conectado à coluna vertebral, em um procedimento que exige uma ação completa e causa profunda dor e agonia, deixando o usuário atordoado por uma rodada. O medidor conta como uma vestimenta que fornece +2 em Fortitude. Além disso, uma vez conectado ele se ilumina em cores que vão do vermelho, na base, passando por amarelo no centro até verde no topo. Essas cores indicam a saúde do usuário, sendo verde a melhor condição. Além disso, se o usuário estiver sob um efeito paranormal, o item emitirá pulsos de luz lilás. Por fim, as informações fornecidas pelo item concedem um bônus de +5 em testes de Medicina feitos para auxiliar o usuário.

**PÉ DE MORTO.** Essas botas macabras foram costuradas com a pele de cadáveres amaldiçoados pela Morte. Com a presença dessa matéria grotesca na sola, a bota mantém os passos do usuário leves e quase inaudíveis, como se ele fosse um fantasma se aproximando se fazer barulho. O personagem recebe +5 em Furtividade e, em cenas de furtividade (p. XX), qualquer ação chamativa que envolva apenas se mover (como correr ou saltar) aumenta a visibilidade em apenas +1.

[arte de itens paranormais]

**PEN DRIVE SELADO.** Este dispositivo amaldiçoado está gravado com sigilos dourados de Conhecimento. Graças à proteção desses sigilos, o pen drive não pode ser invadido ou afetado por rituais, seres e efeitos de Energia. Isso mantém seus arquivos protegidos, e permite que ele seja usado para invadir outros dispositivos sem ser contaminado por uma entidade. Existem outros modelos de dispositivos selados, como HDs externos e mesmo celulares.

**VALETE DA SALVAÇÃO.** Uma carta de um valete de ouros pintada de dourado e coberta com sigilos de Conhecimento. Assim como valetes que serviam a seus senhores, essa carta serve para salvá-lo de uma situação complicada. Para usá-la, o personagem deve gastar uma ação padrão para atirá-la ao ar. Ela então irá voar em alcance médio, apontando para a melhor rota de fuga dentro deste alcance, e deixará de existir. Se a carta for gasta em uma cena de perseguição (p. XX), o personagem é bem-sucedido em uma ação de cortar caminho.

## CATALISADORES RITUALÍSTICOS POR ENTIDADE

O complexo processo de conjurar um ritual envolve diversas etapas. Uma das mais importantes é manipular um componente ritualístico; um objeto conectado, tanto em forma quanto em natureza, à Entidade que se está tentando conectar.

Conforme são empregados em rituais, alguns destes componentes sofrem alterações, causadas pela prolongada exposição ao paranormal. Estas alterações, apesar de fragilizarem o componente, permitem que ele seja consumido em troca de uma pequena alteração no próprio ritual.

Tanto um componente quanto um catalisador ritualístico não são meras ferramentas. Eles são uma representação física, em toda sua extensão, da essência da Entidade e, por isso, são bastante específicos. Alguns exemplos de catalisadores ritualísticos, e como são consumidos, são descritos a seguir.

**Sangue.** Larvas, vermes e outras pequenas criaturas vivas consumidas pelo Sangue; Coração coberto de arame farpado

## MODIFICAÇÕES PARANORMAIS

**LENTE DE REVELAÇÃO PARANORMAL.** Esta é uma modificação para câmeras de aura paranormal. Uma câmera de aura modificada com essa lente permite ver seres invisíveis e incorpóreos e ignorar a camuflagem deles. Além disso, você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para fotografar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, a criatura fotografada perde camuflagem e invisibilidade e se torna corpórea (Vontade DT Pre evita).



inexplicavelmente batendo; Faca usada por um serial killer famoso. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Sangue derrete e se torna uma gosma vermelha e pulsante, completamente inútil.

**Morte.** Crânio pequeno com lodo escorrendo; Cinzas de um luzidio; Fruto misterioso paranormal apodrecido; Raízes mortas entrelaçadas que se movem; Um pequeno ser vivo filhote aprisionado em uma gaiola. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Morte envelhece rapidamente até se desintegrar em pó.

**Conhecimento.** Pergaminho ancestral com textos escritos em sigilos de Conhecimento; Joias paranormais encontradas na pirâmide de um faraó; Balança dourada que nunca se move; Um Existido inofensivo aprisionado. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Conhecimento é inexistido da Realidade.

**Energia.** Cubo mágico metálico caótico que não para de se embaralhar; Cartas de baralho que mudam toda vez que você olha; Uma brasa que nunca se apaga; Celular contendo um vírus paranormal; Uma pequena bola plasmática que nunca desliga. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Energia vibra até implodir e se tornar inútil.

# PODERES PARANORMAIS

Um poder paranormal adquirido através do ritual de Transcender não é apenas uma ferramenta. É algo que se torna um pedaço de sua identidade. Dizem que, ao voltar do Transcender, você também volta com uma mísera memória do absoluto horror, um fragmento que resta após esquecer quase tudo que viu. Essa lembrança perturbadora é a manifestação que dá origem ao poder adquirido após transcender.

## PODERES DE SANGUE

### ESPREITAR DA BESTA

O Sangue do Outro Lado deu a você o poder de controlar seu corpo e se mover exatamente como as bestas predadoras fazem. Você recebe +5 em Furtividade. Em cenas de perseguição (p. XX), se for o caçador, pode usar Furtividade em vez de Atletismo. Em cenas de furtividade (p. XX), seus movimentos são calculados pelos seus instintos, o que permite que faça ações discretas sem sofrer -20 de penalidade.

**AFINIDADE:** o bônus em furtividade aumenta para +10.

### INSTINTOS SANGUINÁRIOS

Ao se conectar com o Sangue do Outro Lado, você desperta instintos animalescos paranormais. Você recebe visão no escuro e faro, e não fica desprevenido.

**AFINIDADE:** seus instintos aguçados transformam o terror da perseguição em uma tempestade viciante de adrenalina. Você não pode mais ser flanqueado e recebe +5 em testes de resistência contra armadilhas da realidade ou paranormais.

## PODERES DE MORTE

### ANTECIPAR VITALIDADE

Sua ligação com a Morte permite que você sacrifique sua vitalidade futura para auxiliar seu presente. Quando faz um teste de atributo ou perícia, você pode acumular uma carga de antecipação para adicionar +20 a esse teste. Você pode acumular um máximo de cargas de antecipação igual ao seu Vigor. Enquanto tiver uma carga de antecipação, em sua próxima ação de interlúdio dormir em vez de recuperar pontos de vida você perde uma dessas cargas. *Pré-requisito: afinidade com Morte.*

**AFINIDADE:** o limite de cargas de antecipação que você pode acumular aumenta em +1.

### AURA DE PAVOR

Ao receber esse poder, você é tomado por uma aura de Morte que nunca mais o abandona. Do ponto de vista dos outros, é como se o mundo ao seu redor perdesse as cores e se tornasse mais opressor. Você pode gastar 2 PE e uma ação de movimento para deixar uma pessoa ou animal em alcance longo apavorado (DT Pre reduz para abalado). O alvo não precisa ser capaz de ver você. Esta condição termina ao fim da cena, se o alvo se afastar de você além de alcance longo ou se você usar este efeito em outro alvo. Uma mesma pessoa ou animal só pode sofrer o efeito deste poder uma vez por dia.

**AFINIDADE:** a DT para resistir ao poder aumenta em +5 e o número de alvos muda para quaisquer pessoas ou animais escolhidos no alcance.

## PODERES DE CONHECIMENTO

### ABSORVER CONHECIMENTO

Você se conecta com o Conhecimento do Outro Lado para adquirir informação de forma paranormal, sem precisar perder dias de pesquisa. Se estiver empunhando uma fonte de conhecimento escrito (como um livro, um texto aberto em um celular ou uma pedra de runas), você pode gastar 1 PE e uma ação completa para fazer uma pergunta a esta fonte. Se a resposta estiver armazenada na fonte, você a obtém automaticamente. Se usar este poder em conjunto com a ação de interlúdio ler, você aumenta o dado de bônus recebido por esta ação em um passo (de d6 para 1d8, por exemplo).

**AFINIDADE:** quando usa um ritual de Conhecimento que tenha como alvo 1 pessoa (exceto você mesmo), se puder tocar o alvo o custo desse ritual é reduzido em -1 PE.

### APATIA HERÉGE

É inegável que saber tudo é perder tudo. Contudo, não se deve subestimar a capacidade de adaptação humana. Ao se conectar com o Conhecimento do Outro Lado, você usa as experiências grotescas que já

**TABELA 1.6: NOVOS PODERES PARANORMAIS**

Poder	Elemento	Pré-requisito
Absorver Conhecimento	Conhecimento	—
Antecipar Vitalidade	Morte	—
Apatia Herege	Conhecimento	Conhecimento 1
Aura de Pavor	Morte	—
Conexão Empática	Energia	Energia 1
Espreitar da Besta	Sangue	—
Instintos Sanguinários	Sangue	—
Valer-se do Caos	Energia	—

viveu para desligar suas emoções e blindar sua mente. Quando faz um teste contra uma condição de medo, você pode gastar 2 PE para rolar o teste novamente. Você deve aceitar o resultado da segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira. *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

**AFINIDADE:** você pode usar esse poder depois de saber se passou no teste, além de poder escolher a melhor rolagem entre as duas.

## PODERES DE ENERGIA

### CONEXÃO EMPÁTICA

Você consegue usar a Energia do Outro Lado para se conectar com objetos tecnológicos energizados. Você pode gastar uma ação completa e 2 PE para tocar um objeto elétrico que esteja ligado, como um celular, uma batedeira ou uma máquina de lavar roupa. Até o fim da cena, ou até deixar de tocá-lo, você pode conversar com o objeto como se ele fosse um ser senciente, e de algum jeito consegue escutar respostas. Um objeto tem percepção limitada de seus arredores, e sua personalidade e memórias são definidas apenas pelos arquivos ou programas que contém registrado em si; um objeto não tem lembranças do que ocorreu em seus arredores a não ser que tenha uma câmera e arquivos de vídeo em seu sistema, por exemplo. O objeto possui uma atitude inicial indiferente, mas pode ser persuadido com testes de Diplomacia (objetos normalmente têm Vontade 1, mas objetos particularmente sofisticados ou protegidos podem ter Vontade

2 ou 3, a critério do mestre). Apenas você é capaz de “ouvir” o objeto e precisa falar em voz alta para que ele te “escute”. Quando o efeito termina, o item emite um lamento enquanto experimenta uma sensação traumática de morte; se você tentar falar novamente com ele, sua atitude será hostil devido ao sofrimento ao qual foi exposto. *Pré-requisito:* Energia 1.

**AFINIDADE:** o efeito não se encerra quando você deixa de tocar o item (mas ainda termina ao fim da cena).

### VALER-SE DO CAOS

Você pode tentar manipular o caos do mundo ao seu redor, um ato que fornece grande poder às custas da ordem de sua mente. Quando faz um teste, você pode escolher tentar controlar o caos. Se fizer isso, você recebe +20 nesse teste. Entretanto, se o teste for uma falha, ou se o resultado desse d20 adicional (use um dado de cor diferente para identificá-lo) for igual ou menor que 5, você perde 1d4 pontos de Sanidade.

**AFINIDADE:** você perde Sanidade se o teste for uma falha ou se o resultado do d20 extra for 2.

# NOVOS RITUAIS

Rituais são meios de comunicação, pedidos e mensagens feitos dentro da Realidade que abrem, através da exposição do conjurador, um canal de transmissão para as entidades do Outro Lado. A resposta, porém, muitas vezes é mais terrível do que se pode esperar. As Entidades não têm interesse em se comunicar, elas devoram, consomem, oprimem e transformam.

Os ocultistas, seres humanos que dedicam suas vidas a conjurar rituais, existem há milênios, e em todo esse tempo conseguiram compreender apenas uma fração de como adaptar os sigilos de eloquência e componentes corretos para fazer a Entidade escolhida causar uma distorção específica.

Todavia, nem sempre um mesmo ritual tem o mesmo resultado. Assim como numa conversa, não se importa apenas o que é dito, mas também quem e como está dizendo.

Em tempos modernos, ocultistas com acesso a informações, estudo ou sorte, conseguem desenvolver

diversas maneiras diferentes de conjurar rituais com relativa segurança, perdendo apenas uma pequena parte da própria humanidade. Não é incomum que sobreviventes do paranormal usem rituais para aumentar sua chance de sobrevivência, usando com inteligência os efeitos de uma entidade contra a outra. Os que se tornam agentes da Ordem, por exemplo, são guiados por ocultistas mais experientes para que não cometam os mesmos erros do passado.

Mas não é uma surpresa rituais conjurados por ocultistas inexperientes resultarem em consequências trágicas e horrorosas para todos os envolvidos. Na verdade, a grande maioria dos ocultistas da história humana só conseguiu conjurar um ritual uma única vez.

E aqueles que sobreviveram tiveram suas vidas para sempre marcadas pela experiência traumatizante de começar uma simples conversa com o Outro Lado.

## RITUAIS DE SANGUE

### ESFOLAR

#### SANGUE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** instantânea

**Resistência:** Reflexos parcial

Você usa seu corpo como passagem para o Sangue, projetando agulhas e lâminas rubras praticamente imperceptíveis que se projetam contra o alvo. O ser sofre  $3d4+3$  pontos de dano e fica sangrando. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para médio, o dano para  $5d4+5$  e o alvo para explosão com 6m de raio. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** muda o alcance para longo, o dano para  $10d4+10$  e o alvo para explosão com 6m de raio. Passar no teste de resistência não evita a condição. Requer 3º círculo.

### SEDE DE ADRENALINA

#### SANGUE 2

**Execução:** reação

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** instantânea

Ninguém se surpreende com os feitos impossíveis de um cultista de Sangue. Trocar racionalidade por um físico sobrenatural é entorpecente e viciante, o que permite viver experiências que inundam a mente de adrenalina.

Quando você falha em um teste de Acrobacia ou Atletismo, pode conjurar esse ritual para repetir o teste. Alternativamente, quando sofre uma queda, você pode usar esse ritual para reduzir o dano dessa queda em  $4d6$ . Você só pode usar esse ritual uma vez por ação (se falhar em um teste de Atletismo resultar em uma queda, você deve escolher entre repetir o teste ou reduzir o dano da queda) e só pode usá-lo se, a critério do mestre, houver uma característica do cenário que justifique essa segunda chance (se

fallhar em um teste para escalar um prédio e cair, deve haver uma saliência onde você possa se agarrar, por exemplo).

Em ambos os casos, quando conjura esse ritual você entra em um transe de Sangue momentâneo enquanto está em queda livre, suas veias pulsando, os olhos arregalados, a língua pra fora, saindo completamente do seu estado racional. Se usá-lo para reduzir dano de queda, mesmo que reduza o dano a 0, logo após o impacto o Sangue reforce seus ossos e tendões, fazendo com que você passe uma rodada se contorcendo em ângulos impossíveis.

**Discente (+3 PE):** muda a redução de dano de queda para 8d6.

**Verdadeiro (+7 PE):** muda a redução de dano de queda para 12d6. Requer 4º círculo e afinidade com Sangue.

## ODOR DA CACADA

### SANGUE 3

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena

Qualquer um com um livro de biologia sabe que emoções são sobre hormônios e feromônios. Para a natureza, ferramentas importantíssimas, mas para a entidade de Sangue, pontos fracos que ela pode explorar para devorar as frágeis espécies da Realidade. Sendo um ocultista com alguma experiência, você também é capaz de se aproveitar dessa fragilidade. Enquanto estiver sob efeito desse ritual seu nariz enruga, suas pupilas dilatam e os odores ao seu redor se intensificam. Você recebe faro (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 179). Além disso, essa nova camada de percepção inunda seu corpo com capacidades que você desconhecia. Em uma cena de perseguição (p. XX) você recebe +5 nos testes de Atletismo e não perde PV pela ação de esforço extra, desde que o caçador que está te perseguiendo, ou a presa que você está caçando, emita odores.

Todo esse consumo do seu corpo tem um preço. Na próxima cena, você está sob efeito de fome e sede (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 292) como se tivesse falhado no teste de Fortitude do primeiro dia e precisa suprir essa necessidade ou continuará sofrendo com os efeitos como descrito na regra.

**Discente (+4 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

**Verdadeiro (+9 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres. Requer afinidade com Sangue.

## MARTÍRIO DE SANGUE

### SANGUE 4

**Execução:** padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** veja texto

Você faz o sacrifício supremo e se entrega ao Sangue, sendo devorado em uma monstruosidade bestial por completo. Você fica mais forte, rápido e resistente, em troca de uma mente nublada pela raiva e uma aparência animalesca, sentindo os músculos rasgando, os ossos ficando protuberantes e a sua pele endurecendo em uma estrutura de couro rubro. Você recebe faro, visão no escuro, +5 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e na Defesa, 30 PV temporários e seus ataques desarmados causam 1 dado de dano adicional e são considerados letais (sendo de corte, impacto ou perfuração à sua escolha no momento em que atacar). Após invocar o ritual, você não pode fazer mais fazer ações que demandem muito foco e concentração (como conjurar um ritual). Além disso, devido a sua aparência e estado violento, você sofre -20/-20 em testes de perícias para interação social, como Diplomacia e Enganação.

Diferente de outros rituais, este não possui fim. A cada rodada, você sente um pedaço da sua mente sendo devorado. Todas as suas memórias, pensamentos e existência sendo mastigados e consumidos pela intensidade do Sangue. Cada vez menos palavras fazem sentido, falar e compreender os outros se torna cada vez mais impossível no meio da tormenta dos sentimentos. Suas emoções se convertem em um oceano de Sangue, tudo é tão intenso, todo toque é dor extrema, todo ataque é euforia, todo movimento é adrenalina... e finalmente, quando a cena em que conjurou o ritual acaba, o mínimo controle que você tinha de suas ações também se vai e você se torna, permanentemente, uma criatura de Sangue, sacrificando seu personagem para o Outro Lado e o perdendo para sempre.

**Discente (+5 PE):** muda os bônus para +10 e os PV temporários para 40.

**Verdadeiro (+10 PE):** muda os bônus para +20 e os PV temporários para 50. Requer afinidade com Sangue.

## RITUAIS DE MORTE

### APAGAR AS LUZES

#### MORTE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** instantânea

Poéticos são os textos que associam a Morte com a luz no fim do túnel. Entretanto, qualquer ocultista sabe que isso é um engodo. A Morte é fria, úmida, nojenta e escura. Estar acostumado à escuridão faz parte daqueles que escolhem abrir seus corpos para a Morte.

Ao conjurar esse ritual, qualquer fonte de luz em alcance curto de você, natural ou paranormal, se apaga (criando um ambiente de penumbra ou escuridão, o que fizer mais sentido com a cena). A forma como isso acontece se assemelha às obras mais dramáticas de terror (lâmpadas estouram, janelas se fecham, nuvens densas bloqueiam a luz do sol, velas se dissipam, etc.). O efeito é instantâneo, mas no caso de eventos temporários, como nuvens cobrindo o sol em uma direção específica ou janelas que podem ser abertas, eles permanecem mantendo a escuridão, pelo menos, até o fim da cena (o vento não move a nuvem e a janela fica sobrenaturalmente impossível de ser aberta).

Você, por outro lado, recebe visão no escuro, até o fim da cena.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para determinar fontes de luz afetadas para longo. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** muda o alcance para determinar fontes de luz afetadas para longo e, além de você, até cinco seres adicionais dentro desse alcance também recebem visão no escuro. Requer 3º círculo.

### LÍNGUA MORTA

#### MORTE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 cadáver

**Duração:** sustentada

Todos sabem que mortos não falam, e ocultistas experientes sabem: "Nada que é levado pela Morte pode voltar ao que era antes". Contudo, isso não significa que cadáveres não tenham mais nada a dizer. E você sabe como conversar com a Morte. Ao preparar um cadáver humano e conjurar esse ritual, o lodo da Morte se espalha por dentro do cadáver, reanimando-o forçadamente. Não se engane, ele ainda está morto, mas o seu passado está te observando agora, permitindo que ele responda algumas perguntas sobre sua vida de maneiras diferentes.

O cadáver é capaz de responder uma pergunta por rodada em que você mantém o ritual sustentado, até o limite de três rodadas. Se finalizar o ritual antes da terceira pergunta, o cadáver se desmancha em lodo preto. Porém, ao final da terceira resposta, o cadáver é consumido pela Morte e se transforma em um esqueleto de Lodo (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 217).

Não há necessidade de testes para tirar as respostas do cadáver, mas a clareza e objetividade delas ficam a critério do mestre e dependem do estado do cadáver.

Por exemplo, se está investigando um assassinato, falar o nome de um suspeito em voz alta pode resultar em uma série de espasmos violentos, simulando os movimentos das facadas que o corpo tomou para morrer. Ou se decidir mostrar algumas fotos de diferentes suspeitos, o crânio pode se virar lentamente para encarar seu assassino uma última vez.

Se o corpo não estiver em um estado de decomposição avançada, e ainda conter os órgãos responsáveis pela fala, é possível até tentar discernir uma palavra invertida ou outra que será vomitada em resposta junto com o lodo.

Se necessário, os jogadores podem listar as perguntas que pretendem fazer e dar algum tempo para o mestre bolar as respostas, antes do jogo continuar.

**Discente (+3 PE):** aumenta o limite para quatro rodadas. Ao final da quarta rodada, ao invés de um esqueleto de Lodo, o cadáver se transforma em um enraizado (**ORDEM PARANORMAL RPG** p. 214).

**Verdadeiro (+7 PE):** aumenta o limite para cinco rodadas. Requer 4º círculo e afinidade com Morte. Ao final da quinta rodada, ao invés de um enraizado, o cadáver se transforma em uma marionete (**ORDEM PARANORMAL RPG** p. 218).

## FEDOR PÚTRIDO

### MORTE 3

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** sustentada

Por mais assustadora que seja a morte, você sabe que em muitos momentos, a melhor maneira de lidar com ela é aceitando o que tem a oferecer. Ao conjurar este ritual, você cobre o seu corpo com o fedor da Morte, parando suas funções biológicas e passando a cheirar como um cadáver apodrecendo. Seu coração para de bater, seus pulmões não inflam mais, seu sangue cessa de fluir. Tudo fica, temporariamente, sendo sustentado pelo Lodo da Morte.

Nesse estado, qualquer animal se afasta de você instintivamente, como se você fosse uma fonte de doenças pútridas, e você sofre -2020 em Diplomacia. Além disso, você recebe +5 em Furtividade, por se parecer com um corpo qualquer no cenário, e +10 em testes de Enganação para se fingir de morto. Em uma cena de furtividade (p. XX), enquanto você ficar parado, sua visibilidade é considerada 1 ponto menor.

Na prática, você não está morto nem é um morto-vivo, não está imune a doenças ou outros efeitos biológicos, ainda precisa dormir etc. Ter seu corpo sustentado pelo Lodo é terrível; para cada rodada em que mantêm esse ritual, você sofre 1d4 pontos de dano de Morte que ignora resistências.

**Discente (+4 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

**Verdadeiro (+9 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres. Requer afinidade com Morte.

## SINGULARIDADE TEMPORAL

### MORTE 4

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 objeto não

paranormal Médio

**Duração:** instantânea

**Resistência:** veja texto

Você distorce a Realidade em espirais capazes de alterar as condições temporais de um objeto para avançá-lo no tempo, fazendo com que ele atinja o estado de conservação mais avançado que um objeto do seu tipo poderia alcançar.

A definição exata do estado que o alvo pode alcançar depende da natureza do objeto e está sujeita a interpretação do mestre. Uma maçã, por exemplo, ficaria completamente apodrecida e decomposta, enquanto um diamante poderia não sofrer nenhum efeito. O pneu de um veículo poderia ressecar e rasgar (potencialmente fazendo seu motorista perder o controle). Em termos de regras, dependendo da natureza do objeto ele pode ficar danificado (o que impõe penalidades em seu uso) ou pode ser completamente destruído.

Um objeto em uso por alguém ainda pode ser afetado, mas o ser pode fazer um teste de Fortitude para proteger o objeto do ritual.

**Discente (+5 PE):** muda o tamanho do objeto afetado para Grande.

**Verdadeiro (+10 PE):** muda o tamanho do objeto afetado para Enorme.

# RITUAIS DE CONHECIMENTO

## DESFAZER SINAPSES

### CONHECIMENTO 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** instantânea

**Resistência:** Vontade parcial

Engana-se aqueles que pensam que o Conhecimento Paranormal é incapaz de causar dano físico; inexistir é um dos processos mais terríveis que podem acontecer com alguém. A entidade do Conhecimento inverte bilhões de neurônios de dentro do cérebro do alvo, causando a angústia inexplicável do vazio. O alvo sofre  $2d6+2$  pontos de dano de Conhecimento e fica frustrado por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição. O alvo precisa ter um cérebro; o efeito se reflete como uma dor de cabeça severa que faz sangrar levemente pelos olhos, narinas, orelhas e boca.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para longo, o dano para  $3d6+3$  e o alvo para até 5 seres a sua escolha. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** muda o alcance para extremo, o dano para  $8d6+8$  e a condição para esmorecido. Se passar no teste de resistência, em vez de esmorecido, fica frustrado. Requer 3º círculo.

## AURORA DA VERDADE

### CONHECIMENTO 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Área:** esfera com 3m de raio

**Duração:** sustentada

**Resistência:** Vontade parcial

Diante do Conhecimento Paranormal, ninguém pode manter seus segredos por muito tempo. Uma luz espectral como ondas de uma aurora boreal dourada surge na área do ritual, e qualquer ser dentro dessa área é obrigado a falar apenas a verdade, inclusive o conjurador. Se passar no teste de resistência, o ser

pode mentir (o que ainda pode ser percebido com testes de Intuição). Além disso, qualquer ser que tente se esconder, obter camuflagem ou ficar invisível dentro da luz é imediatamente revelado por minúsculos sigilos que brilham ao seu redor.

**Discente (+3 PE):** muda o alcance para longo e a área para esfera com 9m de raio e o conjurador não é mais afetado pelo efeito.

**Verdadeiro (+7 PE):** muda o alcance para extremo, a área para esfera com 9m de raio e a duração para cena. Requer 4º círculo e afinidade com Conhecimento.

## RELEMBRAR FRAGMENTO

### CONHECIMENTO 3

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 objeto

**Duração:** instantânea

Você toca um objeto que, por alguma razão, está ilegível ou incompreensível por ter sido danificado pelo tempo ou outro fator. O objeto precisa ser uma fonte de conhecimento escrito, como um livro, caderno, papel, pergaminho ou outro texto impresso, e você só precisa ter um pedacinho do texto equivalente a um dedo mindinho para conseguir restaurá-lo. Após a conjuração, o objeto é completamente restaurado para o momento em que recebeu sua última anotação e permanece assim enquanto o conjurador tocá-lo. Se o conjurador solta-lo, o objeto retorna ao seu estado danificado. O Conhecimento não consegue relembrar objetos destruídos por meios paranormais;

**Discente (+4 PE):** o objeto permanece restaurado até o fim da missão.

**Verdadeiro (+9 PE):** em vez da descrição original, o ritual pode ser usado para alterar o objeto de forma imperceptível, conforme a vontade do conjurador (transformando uma folha com um texto qualquer em um documento de permissão de porte de armas “legítimo”, por exemplo). Além disso, o objeto permanece alterado até o fim da missão. Requer afinidade com Conhecimento.

# PRONUNCIAR SIGILO

## CONHECIMENTO 4

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** instantânea/veja texto

**Resistência:** Vontade parcial

Você profana a Realidade, pronunciando um dos Sigilos do Conhecimento em voz alta, deturpando a natureza de um ser com o poder do Outro Lado. O sigilo é um som indescritível nunca escutado antes, e impossível de ser gravado ou lembrado. Ele causa um dos efeitos abaixo, à sua escolha:

**Esquecer:** o alvo esquece quem é ou o que está fazendo e fica atordoado por 1d4+1 rodadas (apenas uma vez por cena). Se passar no teste de resistência, ou se já foi atordoado por este ritual, fica desprevenido por 1d4 rodadas.

**Cegar:** o alvo fica cego. Se passar no teste de resistência, fica ofuscado por 1d4 rodadas.

**Matar:** o ser morre. Ou, pelo menos, sua mente acredita que morreu. O seu cérebro se desliga como se tivesse morrido, mas todas as funções básicas do seu corpo continuam funcionando. Ele se torna uma casca vazia até seu corpo eventualmente se desligar por necessidades fisiológicas, a não ser que alguém forçadamente mantenha o corpo nutrido e vivo; além do teste de Vontade, o alvo tem direito a um teste de Fortitude se tiver mais da metade de seus PV. Se passar em qualquer um deles, em vez de morrer, sofre 10d8 pontos de dano de Conhecimento. Esse sigilo só funciona com seres com VD menor que seu NEX multiplicado por 5. Por exemplo, um ocultista de NEX 85% consegue usar o sigilo matar em seres de VD 425 ou menor, caso contrário, o ritual não funciona e os PE são gastos mesmo assim.

**Discente (+5 PE):** muda o alcance para extremo.

**Verdadeiro (+10 PE):** muda o alvo para até cinco seres. Requer afinidade com Conhecimento.

# RITUAIS DE ENERGIA

## OVERCLOCK

### ENERGIA 1

**Execução:** reação

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** instantânea

Até mesmo o caos proposto pela Energia, quando direcionado adequadamente, pode ser um recurso quase controlável. Ao fazer um teste de Tecnologia para tentar lidar com um objeto eletrônico (como hackear um PC ou operar uma linha de montagem automatizada), você pode, após saber se passou no teste ou não, conjurar este ritual para receber as informações que buscava de outra forma, usando descargas de Energia para forçar o aparelho a seguir suas vontades.

Esta outra forma precisa que o mestre tenha acesso a uma música, pois o jogador será desafiado em um jogo de "estátua". Se não conhece o jogo, saiba que enquanto a música durar você deve mover os dedos

no ar como se estivesse usando um teclado invisível — ou se mover aleatoriamente — mas quando o mestre interrompe-la, deve ficar completamente imóvel. O mínimo movimento errado, a critério do mestre, resulta em falha na aquisição da informação. O mestre pode interromper a música conforme preferir, mas se você não falhar até o fim dela, é bem-sucedido e descobre o que queria do aparelho eletrônico. O jogo de estátua pode ser substituído por outro jogo analógico da preferência da mesa.

Contudo, após receber as informações — ou não — o objeto é tomado por flickering, chiados, sons de impressora, cores contrastantes, imagens invertidas e janelas aleatórias fazendo perguntas sem sentido como "você ainda está usando esse aparelho?" que tornam seu uso impossível, como se ele estivesse sob ataque de um vírus paranormal.

**Discente (+2 PE):** você só falha no teste se errar duas vezes no jogo de estátua. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** você só falha no teste se errar três vezes no jogo de estátua. Requer 3º círculo.

## TREMELUZIR

### ENERGIA 2

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** sustentada

Permitindo que a Energia Paranormal corra pelo seu corpo, você reorganiza suas moléculas até que se deformem em fótons, fazendo sua matéria piscar como a de um monitor com a imagem oscilando. Enquanto estiver nesse estado, você e todo objeto que estiver carregando são capazes de atravessar objetos sólidos.

Esse ritual não deixa você incorpóreo, pois ele depende da sua intenção ativa para funcionar. Para se mover através de cada objeto sólido, por menor que seja, você deve primeiro gastar uma ação de movimento. Sempre que fizer isso, há 25% (1 em 1d4) de você não atravessar, dando de cara com o objeto.

Se usado em uma cena de perseguição (p. XX), permite que você use a ação de cortar caminho sem sofrer penalidade em Atletismo.

Existir nesse estado de flickering é prejudicial para seu corpo. Para cada rodada em que esse ritual estiver ativo, a Energia desfragmenta sua matéria, fazendo com que sofra 1d4 pontos de dano de Energia que ignoram resistência. Se terminar sua rodada com parte do corpo, ou todo ele, em um objeto sólido você, sofre 1d4 pontos de dano de Energia adicional.

**Discente (+3 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

**Verdadeiro (+7 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres. Requer 4º círculo e afinidade com Energia.

## MUTAR

### ENERGIA 3

**Execução:** padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena

Deixando que a Energia distorça as ondas ao seu redor, você inibe a emissão de qualquer som a partir de você. É como se a entidade isolasse você das frequências sonoras do universo. Por exemplo, seus passos não emitem mais barulho, uma arma disparada por você não tem estampido, o som da sua voz é emudecido.

Por outro lado, esse isolamento também impede que qualquer som alcance você, deixando-o surdo.

Esse ritual concede +10 em testes de Furtividade e reduz qualquer ganho de visibilidade em cenas de furtividade (p. XX) em 1, a critério do mestre.

Um jogador que tenha seu personagem sob efeito desse ritual só pode falar na mesa se tiver permissão do mestre (mesmo pra descrever suas ações). Caso contrário, deve tentar se comunicar sem usar a voz, como por mímica ou mensagens de celular. Se falar sem permissão, o ritual se esvai.

**Discente (+4 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

**Verdadeiro (+9 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres. Requer afinidade com Energia.

## MILAGRE IONIZANTE

### ENERGIA 3

**Execução:** ação completa

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** instantânea

Muitos assumem que a radiação só existe para trazer destruição, sem fazer ideia de que grande parte dos tratamentos de saúde atuais dependem dessa assustadora forma de energia. A mesma alteração molecular que pode ser usada para desfragmentar a matéria também pode ser usada para devolvê-la ao seu estado natural.

Como um ocultista experiente, você usa de todo seu esforço para que o caos embaralhe a Realidade com o intuito de destruir apenas uma estrutura maligna habitando um corpo. Você pode curar o ser de uma doença ou veneno a sua escolha. Este ritual não cura doenças ou venenos causados pela entidade de Energia.

Por mais caridosa que seja sua ação, a Energia do Outro Lado nunca vai deixar de pregar peças, e o caos é inevitável. Após curar o ser, este deve fazer um teste de Fortitude (DT 30). Se falhar, é incubado pelo vírus do infectório (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 292).

# ITENS AMALDICOADOS ESPECIAIS

## SANGUE

**CONECTOR DE MEMBROS.** Ninguém sabe que tipo de “cientista louco” desenvolveu esse aparato, composto por dois anéis metálicos de tamanhos adaptáveis, banhados em símbolos de Sangue e conectados por uma sanfona de tecido humano. Você pode usar esse item e uma ação padrão para reconectar um braço, perna ou cabeça decepados de uma pessoa ou animal, desde que o ferimento tenha ocorrido em até três rodadas. Reconectar a parte perdida não cura PV mas, se o alvo estava morrendo ou morto, ele perde estas condições e fica inconsciente e com 1 PV. Se o conector for removido, a parte é novamente decepada e não poderá ser reconectada por este item novamente. Quando é usado, o *conector* tem uma chance de 25% de conceder uma fagulha de “vida própria” à parte reconectada. Se isso acontecer e a parte for uma perna, o alvo ficará lento. Se a parte for um braço, o alvo sofrerá uma penalidade de -20 em testes que exijam o uso daquele braço. Por fim, se a parte era a cabeça, no início de cada cena de grande tensão (como um combate ou uma perseguição), o alvo tem 25% de chance de ficar confuso. Há boatos de que estes efeitos podem ser removidos da parte reconectada, mas não se sabe exatamente como.

**DOSE D'A PRAGA.** Um pequeno frasco de vidro reforçado contendo um líquido espesso vermelho que se rebate violentamente contra as paredes da sua pequena prisão. Você pode gastar uma ação padrão para abrir o frasco e fazer com que você ou um ser adjacente fique sob efeito dos poderes paranormais ARMA DE SANGUE, SANGUE DE FERRO e SANGUE VIVO

até o fim da cena. Quando o efeito se encerra, o ser deve fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 5 por dose anterior desde o último interlúdio). Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano mental e até o fim da próxima cena ele mantém os poderes, ficando também sob efeito do ritual *Ódio Incontrolável*.

**MANDÍBULA AGONIZANTE.** A parte inferior de um crânio, ainda com músculos e símbolos pintados com sangue, que emite sons perturbadores, como se estivesse sendo torturado. Você pode gastar uma ação padrão para pressionar a mandíbula, fazendo-a sentir mais dor, e arremessá-la em um ponto à sua escolha em alcance médio. O item começará a agonizar e gritar muito alto, acobertando qualquer outro som em um raio de 30 metros até o fim da cena. Se usar esse item em uma cena de furtividade (p. XX), você passa automaticamente em um teste para distrair. Criaturas de Sangue, em especial, são fortemente atraídas pelos gritos da *mandíbula*, e precisam passar em um teste de Vontade (DT 35) para evitar irem até ela e comerem-na. No fim da cena, a *mandíbula* para de gritar, volta a agonizar baixinho e só pode ser usada novamente após descansar por uma cena.

**RETALHO TENE BROSO.** Este pedaço de carne retangular com pele e alguns pelos bestiais esparsos é impregnado de instintos primais. Você pode gastar uma ação padrão para aplicá-lo sobre seu rosto como se fosse uma máscara. Se fizer isso, recebe faro e visão no escuro, mas sofre vulnerabilidade a Morte e -20 em testes de perícias para interação social, como Diplomacia e Enganação. Além disso, conforme permanece em seu rosto, as energias do retalho

[arte de itens paranormais]

**TABELA 1.6: NOVOS ITENS AMALDIÇOADOS ESPECIAIS**

Poder	Elemento	Categoria	Espaços
A primeira adaga	Medo	III	1
Ampulheta do tempo sofrido	Morte	III	1
Arreio neural	Energia	II	1
Câmera obscura	Conhecimento	III	1
Centrifugador existencial	Energia	III	1
Conector de membros	Sangue	III	1
Dose d'A Praga	Sangue	III	1
Enxame fantasmagórico	Conhecimento	III	1
Espelho refletor	Energia	II	1
Frasco de lodo	Morte	II	1
Fuzil alheio	Energia	IV	2
Injeção de Lodo	Morte	II	1
Instantâneo mortal	Morte	II	0,5
Mandíbula agonizante	Sangue	II	1
Munição de lodo	Morte	II	1
Rádio chiador	Morte	III	1
Repositório do fracasso	Conhecimento	II	1
Retalho tenebroso	Sangue	II	1
Tablet do saber custoso	Conhecimento	II	1

[arte de itens paranormais]

parecem impregná-lo em fúria; para cada dia em sequencia com o *retalho tenebroso*, você recebe um bônus cumulativo de +1 em rolagens de dano. Esse poder, entretanto, tem um custo, pois o *retalho* lentamente tenta se alimentar de sua carne; ao final de cada dia, você perde 1d6 pontos de vida (Fortitude DT 15, +5 a cada teste adicional em sequencia, evita). Para remover o *retalho* você deve gastar uma ação padrão e passar em um teste de Fortitude (como acima). Se falhar, perde 1d6 pontos de vida. O *retalho* se solta automaticamente se a pessoa em que estiver aplicado morrer.

#### MORTE

**AMPULHETA DO TEMPO SOFRIDO.** Uma ampulheta de madeira trabalhada, com areia negra em seu interior. Quando é girada, os grãos assumem formas vagamente humanoides, que erguem os braços em desespero conforme são sugadas para a parte inferior do dispositivo. Se estiver empunhando a *ampulheta do tempo sofrido*, uma vez por rodada, você pode gastar 5 PE para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional. Ao fim de cada cena em que usa este item, você deve fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 5

por cada teste anterior desde o último interlúdio). Se falhar, fica fatigado (essa condição é cumulativa com falhas adicionais) e seu corpo envelhece 1d4 anos. Cada condição de fadiga causada pela ampulheta só pode ser recuperada gastando-se uma ação de interlúdio.

**INJEÇÃO DE LODO.** Uma velha seringa de bronze enferrujado com uma grande agulha preenchida com o lodo preto da Morte, que escorre sutilmente para fora. Você pode gastar uma ação padrão e o conteúdo da seringa para injetar o Lodo em você ou um ser adjacente. Até o fim da cena o ser recebe vulnerabilidade a dano balístico e de Energia mas, na próxima vez em que for reduzido a 0 PV nesta mesma cena, em vez disso é reduzido a 1 PV.

**INSTANTÂNEO MORTAL.** Este item é uma fotografia que retrata um dos últimos momentos de uma pessoa antes de sua morte (como um condenado sendo preparado para a forca ou um paciente terminal prestes a expirar). Existem diversas versões deste item, algumas uma simples foto em papel, outras um quadro adornado por uma sólida moldura ou mesmo uma imagem digital. Cada *instantâneo mortal* retrata pessoas diferentes, em circunstâncias de morte variadas.

[arte de itens paranormais]

Se estiver empunhando um instantâneo mortal e fizer um teste de perícia para procurar pistas, você pode olhar fixamente para a imagem e gastar 1 PE. Se o teste for de uma perícia relacionada às circunstâncias de morte da fotografia, a imagem da pessoa irá se mover discretamente, apontando em uma direção útil para o teste (efetivamente concedendo +20 no teste). Por exemplo, um teste de Crime para encontrar uma pista pode receber o bônus se você estiver segurando um *instantâneo mortal* com a imagem de um criminoso. O mestre tem a palavra final sobre as perícias que se relacionam a um determinado *instantâneo mortal*.

**MUNIÇÃO DE LODO.** Cada um desses projéteis foi forjado por mãos habilidosas que empregaram o Lodo como parte do processo de fundição do metal, fazendo com que cada projétil, literalmente, carregue a Morte consigo. Forjar cada uma dessas munições é um trabalho árduo, além do custo físico e mental de sua produção, mas o resultado é de uma ferramenta poderosa contra criaturas de Sangue. A *munição de lodo* vem em pacotes (equivalente a um pacote de munição normal). Usar a *munição* troca todo o dano da arma para Morte. Entretanto, ao fim da cena, a arma se degrada, sendo consumida pelo tempo até ser completamente desfeita.

**RÁDIO CHIADOR.** Um pequeno rádio gravador de bolso que já captou o áudio de inúmeras vidas se esvaindo. É como se estivesse constantemente empoeirado e pela sua aparência sequer deveria estar funcionando, mas um chiado perturbador e constante pode ser escutado vindo de dentro. Funciona com pilhas que duram doze horas antes de se tornarem lodo preto. Enquanto estiver ligado, emite chiados estáticos se houver qualquer criatura Paranormal em alcance extremo. O chiado se torna mais alto conforme a proximidade de um destes elementos, o que permite estimar sua direção e categoria de alcance aproximadas. Criaturas Paranoiais tendem a se sentir atraídas pelo chiado uma vez que possam ouvi-lo. As funções normais do rádio gravador não funcionam, mas ele pode ficar desligado para não emitir barulho.

## CONHECIMENTO

**CÂMERA OBSCURA.** Uma das versões mais antigas e usadas de todas as câmeras de aura paranormal. Reza a lenda de que essa Polaroid Model 95 capturou tantas auras que se tornou incrivelmente poderosa contra criaturas fantasmagóricas. Esta versão de câmera de aura paranormal possui a modificação lente de revelação paranormal, mas a DT para resistir a seu efeito aumenta em +10. Além disso, se falhar, a criatura também sofre 6d6 pontos de dano de frio conforme partes de sua forma são inexistidas. Apenas criaturas com alguma habilidade de invisibilidade, incorporeidade ou camuflagem sofrem esse dano.

**ENXAME FANTASMAGÓRICO.** Um manto leve e quase invisível composto de traças e mariposas esbranquiçadas que foi tecido por algum bruxo de séculos passados. Enquanto estiver vestido, este manto amaldiçoado deixa seu usuário invisível (um ser invisível recebe camuflagem total, +10 em testes de Furtividade e +200 em ataques contra alvos que não possam vê-lo. Contudo, o usuário se torna o alimento das traças e mariposas que formam a veste; enquanto estiver vestindo o manto, você sofre 1 ponto de dano mental no início de cada um de seus turnos. Esse dano mental ignora todo tipo de resistência a dano.

**REPOSITÓRIO DO FRACASSO.** Esta pequena caixinha de madeira se assemelha a um antigo porta-joias. Seu exterior, entretanto, é decorado com figuras especiais que expressam um desespero profundo. Sempre que uma criatura Paranormal em alcance médio faz um teste, para cada resultado 1 nos d20 desse teste, o repositório do fracasso recebe uma carga, até um máximo de 6 cargas. Uma vez por rodada, você pode consumir uma dessas cargas para recuperar 1d4 PE. Sempre que faz isso, entretanto, você sofre uma penalidade cumulativa de -1 em Vontade até seu próximo interlúdio.

**TABLET DO SABER CUSTOSO.** Este pequeno tablet, marcado com sigilos de Conhecimento, fornece conhecimento do Outro Lado às custas da integridade da mente de seu usuário. Se estiver empunhando o Tablet do Saber Custoso, você pode usá-lo para receber os benefícios de ser treinado em uma perícia por um único teste. Se fizer isso, você perde uma quantidade de pontos de Sanidade igual ao seu valor no atributo-chave dessa perícia.

## ENERGIA

**ARREIO NEURAL.** Este conjunto de correias de couro e fivelas metálicas, pode ser fixado à cabeça de uma pessoa de forma semelhante à cabeçada de um cavalo, expondo sua arcada dentária e mantendo seus olhos forçadamente abertos. Um aparato amaldiçoado da era Vitoriana, este dispositivo converte certas correntes em estímulos cerebrais. Se estiver usando o *arreio neural* em sua cabeça, sempre que sofre 5 ou mais pontos de dano de eletricidade ou Energia, você recupera 1 PE.

**CENTRIFUGADOR EXISTENCIAL.** Este pequeno dispositivo formado por dois círculos de cobre concêntricos foi criado por um inventor desconhecido no início do século XVII. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para ativar o dispositivo, o que faz com que os dois círculos girem rapidamente em sentidos opostos. Quando isso acontece, você é dividido em duas possibilidades de futuro e recebe um turno adicional na última contagem de iniciativa desta rodada, estando brevemente em dois lugares ao mesmo tempo. Ambas as versões de você são consideradas sua “versão verdadeira”, mas você deve sortear qual das duas posições irá se dissipar ao final da rodada. Qualquer consequência que as duas versões sofrerem durante a rodada segue afetando o seu personagem, mesmo que uma delas seja dissipada. O seu “outro você” não é considerado outra pessoa adicional para qualquer efeito de jogo. Sempre que usa este item, você deve fazer um teste de Ocultismo (DT 10 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, você é separado em nível energético e perde metade de seus atributos (arredondado para baixo). Você recupera 1 ponto de cada atributo ao final de cada interlúdio.

**ESPELHO REFLETOR.** Esta pequena placa metálica foi adquirida de corpos de criaturas como o Ciborgue, e polida ritualisticamente até se tornar reflexiva. Um *espelho refletor* pode ser usado para refletir imagens em ângulos impossíveis; você pode gastar uma ação de movimento para observar um ponto ou ser fora de seu ângulo de visão em alcance médio; quando faz isso você recebe +20 em Percepção e tem uma chance de enxergar mesmo objetos e seres com cobertura total. Além disso, quando sofre dano de Energia, você pode sacrificar o *espelho* para evitar esse dano e refleti-lo de volta à sua origem.

**FUZIL ALHEIO.** Com o ir e vir do *Alheio* e seus Alheios, certas ferramentas alienígenas ficaram para trás. Entre elas, armas paranormais adquiridas por agentes de limpeza após a derrota de alguns desses monstros de “outro mundo”. Esta arma é um fuzil de precisão com mira telescópica e mira laser, que causa dano de Energia e não precisa de munição.

## MEDO

**A PRIMEIRA ADAGA.** Por milênios, as adagas se tornaram um símbolo ritualístico poderoso, sendo diretamente associadas à conjuração de rituais e instintivamente relacionadas pela criatividade humana como armas de ocultistas. Contudo, todo mito de nossa sociedade tem uma origem. Este item amaldiçoado é a primeira adaga que já foi usada em um ritual. Apesar de ser a origem de uma das idealizações mais profundas do ocultismo humano, esta adaga não impressiona à primeira vista. É uma lâmina de pedra polida e cabo de madeira tão primitiva quanto os primeiros sacrifícios humanos para entidades sobrenaturais. Entretanto, qualquer um treinado em Ocultismo sabe reconhecer o horror que ela representa. Se for empregada como um componente ritualístico, ela concede ao ritual os efeitos de *catalizador ampliador*, *perturbador*, *potencializador* e *prolongador* (p. XX). Além disso, o tempo de conjuração do ritual se torna 1 rodada (isso se aplica mesmo com as regras opcionais Conjuração Complexa e Combate Narrativo). Contudo, o poder fornecido pela adaga tem um preço; o conjurador perde uma quantidade de pontos de vida igual à metade de seus PV totais (o que provavelmente irá representar um dano massivo; veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 88). É possível usar uma vítima de sacrifício para pagar esse preço em vida, mas isso é um ato de extrema crueldade ou desespero.



Maria ines Moraes caamargo leojaninibibi@gmail.com

## CAPÍTULO 2

# O HORROR

O mundo de **ORDEM PARANORMAL** é regido pelo medo. Um universo repleto de mistérios e forças incomprendidas, que se manifestam sutilmente em nossa Realidade, muitas vezes através de nossos próprios sentimentos, erros e temores. Há muito para ser temido, e o medo é um sentimento natural — até mesmo esperado — entre aqueles que se deparam com as entidades do Outro Lado.

Este capítulo apresenta diversos conteúdos para ajudar o mestre a conduzir histórias focadas em medo e mistério. Inclui dicas sobre como criar e mestrar histórias de terror e horror, além de novas regras para missões mais voltadas para investigação e suspense.

## MESTRANDO TERROR

**ORDEM PARANORMAL** é, acima de tudo, um universo de terror. Em momentos de interpretação, pode haver drama ou romance. Na hora do combate, os personagens podem realizar façanhas dignas de filmes de ação. Na mesa de jogo, o grupo pode pender para a comédia. Mas tudo isso existe dentro de um contexto maior. Elementos, momentos e personagens podem pertencer a outros gêneros, mas a *história* sendo criada pelo mestre e pelos jogadores se passa em um mundo de terror.

Mesmo assim, nem sempre é fácil conduzir uma série de terror — principalmente para o mestre. Nesta seção vamos discutir dicas e técnicas para que o grupo fique imerso nesse clima de medo e tensão. Vamos também analisar como obras clássicas do cinema e da literatura criam esses sentimentos. Vamos falar um pouco sobre como mistério se encaixa nesse gênero, e, no fim, vamos juntar tudo isso em uma classificação dos tipos de medos e ameaças que podem aparecer nas suas missões.

## AMOR AO TERROR

Antes de aprender como mestrar um gênero, é importante entender por que ele funciona.

Contar qualquer tipo de história, especialmente em conjunto e de improviso como fazemos em RPG, é sobre criar conexões emocionais do público (jogadores) com a história em si (a série). Uma história pode ser totalmente lógica e bem amarrada, mas não vai dar certo se o público não criar laços emocionais com ela. O contrário, no entanto, não é verdadeiro: uma história que cative o público através de personagens e desenvolvimento emocional pode funcionar mesmo sem ter o roteiro mais genial do mundo.

Isso nos ajuda por uma razão bem simples: agora sabemos por que vamos usar terror em nossas histórias. Vamos usar terror para tornar tudo mais memorável, imersivo e envolvente. Não só como forma de ver o sangue dos personagens

esguichando, mas como uma maneira de aumentar a conexão emocional do grupo todo com a série. E, assim, para que ela “funcione” tão bem quanto possível.

O primeiro passo para fazer isso é entender por que gostamos de terror.

Fácil: o medo é uma das emoções mais primitivas e intensas que podemos sentir. Ao consumir obras de terror, podemos ter um gostinho do medo (e do alívio quando ele acaba) sem risco real. É o mesmo princípio que leva alguém a andar na montanha russa.

Ou seja, terror tem tudo a ver com a razão mais fundamental de criarmos histórias em primeiro lugar. Terror é sobre emoção.

Mais do que isso, terror é sobre emoção compartilhada. Enquanto, em uma história de ação é possível haver um “grande herói” que faz tudo sozinho e não depende de ninguém, em uma história de terror os protagonistas estão vulneráveis. O terror pode diminuir, ou mesmo eliminar, qualquer competição entre os jogadores, pois eles estão enfrentando algo muito mais poderoso e perigoso do que eles mesmos. Qualquer emoção compartilhada tende a ser bem mais forte do que algo puramente individual — é parte da razão pela qual pessoas vão a estádios, cinemas e shows. Assim, o terror cria uma emoção forte e ao mesmo tempo força o grupo a exacerbá-la.

Gostamos de terror, principalmente em RPG, porque o gênero nos dá uma experiência intensa, que dividimos com nossos amigos. Depois de uma sessão de terror, temos um vínculo emocional maior entre o grupo e com a história sendo criada.

## CONSTRUINDO O TERROR

Antes de discutir como criar terror em RPG, vamos analisar obras mais tradicionais: livros e filmes. Afinal, temos séculos de exemplos de terror nessas mídias! Já sabemos que terror é sobre emoção compartilhada, e que a emoção mais importante para o gênero é o medo. Livros e filmes criam medo de duas formas básicas: sustos e inquietação.

Sustos são simples: você surpreende o leitor ou o espectador com uma aparição inesperada, um balulho alto... Todo mundo que já se escondeu atrás de uma porta para berrar e apavorar alguém sabe como funciona.

Inquietação é mais complexa. Conseguimos isso matando protagonistas, criando situações com pouca ou nenhuma chance de fuga, apresentando elementos perturbadores... Fazendo o público perceber que algo ruim, perigoso ou desconhecido está se aproximando e não podemos nos defender contra o que quer que seja, ou mesmo prever quando o perigo vai chegar. Sustos são resolvidos em um instante intenso, quando algo é mostrado explicitamente. Já inquietação é criada ao longo do tempo, quando algo não é mostrado, deixando que a imaginação do público faça boa parte do trabalho. Você pode plantar uma pequena semente de inquietação, deixando claro que existe “algo se aproximando”, então permitir que a própria participação dos jogadores (através de suas especulações e hipóteses) contribuam para a sensação de medo crescente.



## TERROR E HORROR

Existe diferença entre terror e horror — você pode ler um pouco sobre isso no próprio livro de regras de **ORDEM PARANORMAL RPG**. Essa diferença é importante para determinar quais criaturas e situações vão fazer parte da série, e principalmente para decidir como vão ser narradas. O nível de detalhamento e a ênfase que você vai dar a cada elemento variam conforme o que você estiver tentando criar: terror (uma sensação de perigo quase atraente) ou horror (uma sensação de repulsa e choque).

Contudo, nesta seção não vamos diferenciar terror e horror. Isso porque todas as técnicas e dicas apresentadas aqui podem ser usadas para qualquer um dos dois gêneros. Você pode, por exemplo, apresentar um cultista do paranormal serial killer como um elemento de terror (fazendo com que as mortes sejam criativas e originais) ou de horror (focando no trauma das vítimas e nas consequências da perda de tantas vidas). Durante as próximas páginas pense em “terror” e “horror” como sinônimos.

O clássico filme *O Iluminado* lida muito bem com esse tipo de inquietação. O escritor Jack Torrance e sua família estão (quase) sozinhos no Hotel Overlook. Ao longo do filme, elementos ameaçadores ou estranhos se mostram, sem necessariamente *fazer* nada, apenas deixando claro que “algo está vindo”. Hóspedes que não deveriam estar lá são vistos ao abrir a porta de um quarto. Duas meninhas sinistras surgem no corredor. Um dos pontos altos do filme é quando a esposa de Jack finalmente lê o que ele estava escrevendo durante todo esse tempo: “All work and no play makes Jack a dull boy”, de novo e de novo, ao longo de incontáveis páginas. A frase em si não contém nada de assustador, masvê-la repetida milhares de vezes é a prova de que Jack está enlouquecendo/ sendo tomado pelo hotel. É um grande aumento na inquietação. Quando o clímax do filme acontece, é muito mais intenso porque nós mesmos já estávamos contribuindo com nosso próprio medo, ficando inquietos com os elementos que surgiram antes.

Outros exemplos são filmes como *A Bruxa de Blair* ou *Atividade Paranormal*. Neles, mesmo sem presença sobrenatural explícita, sofremos cada vez mais desconforto e medo. A cena mais clássica de *Atividade Paranormal* mostra uma mulher de pé, olhando seu marido dormir. Nada *explicitamente* ameaçador — mas quem não fica desconfortável com a ideia de estar sendo vigiado em um momento vulnerável?

Inquietação também é gerada quando tomamos algo familiar e confortável, e inserimos um elemento estranho ou ameaçador. Nem mesmo precisa ser algo realmente perigoso — basta que seja bizarro e deslocado.

Quer exemplos? Em quase todas as obras de Stephen King, uma família relativamente normal é confrontada com o sobrenatural. A implicação é óbvia: devemos nos identificar com a família (afinal, por definição a maioria de nós é “normal”) e sentir inquietação com o elemento estranho. Nos filmes “sanguinolentos” dos anos 80 (*Sexta-Feira 13*, *A Hora do Pesadelo*...), adolescentes eram exterminados por psicopatas aparentemente invencíveis. A maioria do público também era composta de adolescentes — você e seus amigos poderiam ser os infelizes sendo esquartejados a cada quinze minutos.

Para uso em RPG, a inquietação é praticamente nossa única opção. A menos que você queira pular e gritar para seus jogadores, o terror virá na forma de um ambiente ameaçador, não sustos.

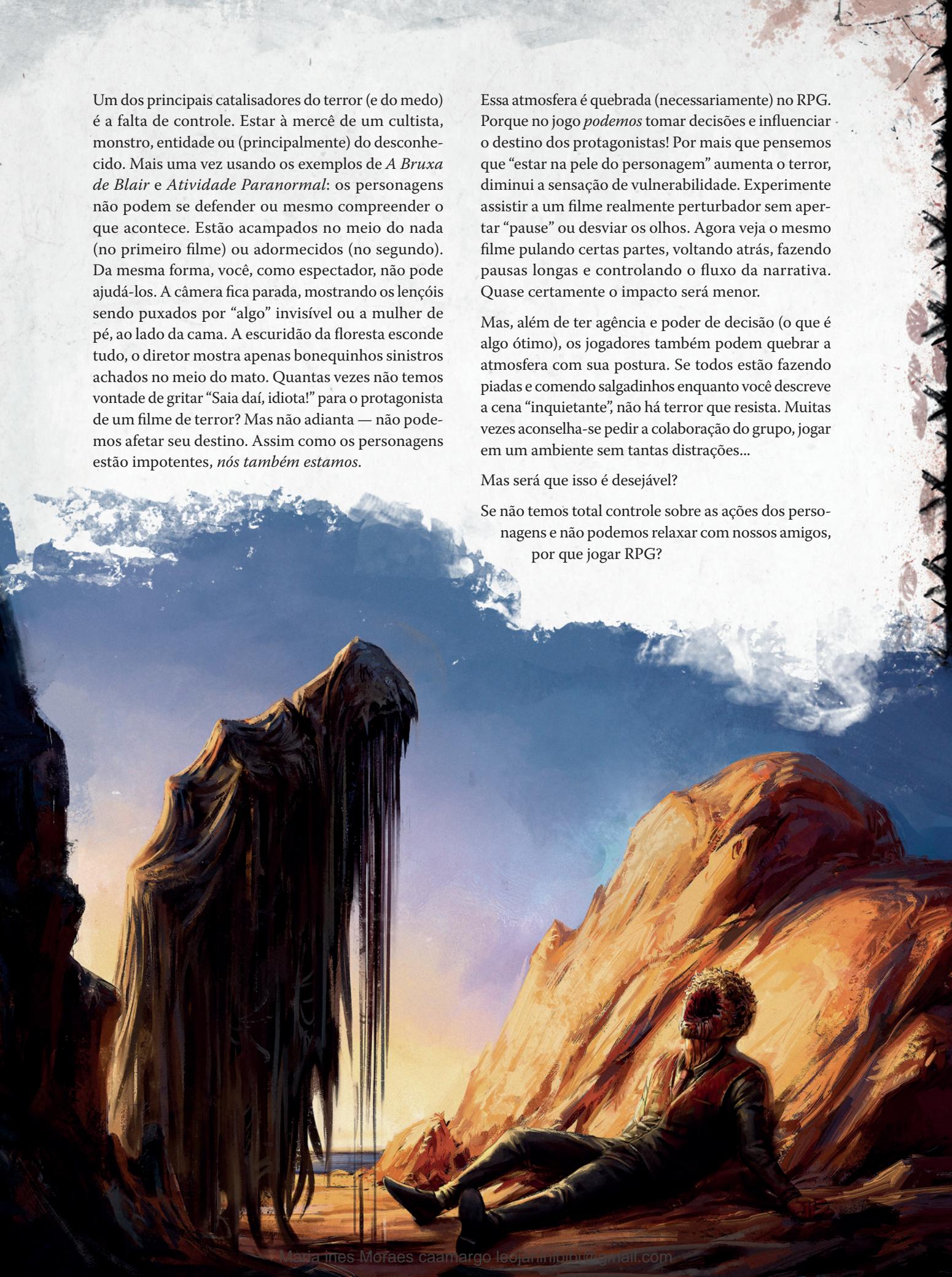
Muitos elementos atuais de terror já foram considerados seguros, bonitinhos ou inofensivos. Palhaços são um ótimo exemplo — hoje em dia, a maioria das pessoas associa palhaços mais a algo sinistro do que a alguém que traz alegria. Isso porque palhaços eram inofensivos e inocentes! Começaram a ser usados em terror justamente como subversão: a transformação de algo doce e alegre em uma ameaça é uma forma muito eficaz de criar a inquietação do terror. Tão eficaz que, em terror, palhaços viraram clichê!

Você pode gerar inquietação de uma forma parecida. Pegue algum elemento ou tipo de personagem confortável ou seguro. Por exemplo, uma escola, a casa de uma avó, um grupo de amigos... Então insira um viés sinistro. A nova direção da escola parece estar conspirando contra os alunos, e todos que são chamados à sala da diretoria voltam com uma marca estranha na nuca. Subitamente, sua avó diz que você não pode abrir o armário da cozinha, e esse mesmo armário começa a emanar um cheiro de carne podre. Seu grupo de amigos começa a falar sobre eventos de que você não lembra, mas eles garantem que você estava lá, e até têm fotos para provar. Deixe que os pequenos elementos de tensão se acumulem, sem que a fonte seja revelada, sem que nada “ataque” os jogadores... E veja-os criar inquietação por si mesmos.

## CRIANDO CLIMA

Para usar terror em sua série, você vai precisar de um certo “clima”. Não adianta inserir elementos de inquietação se o grupo estiver ativamente destruindo qualquer inquietação. Isso não significa que você deva “mandar” todos ficarem quietos, muito menos ditar como seus amigos devem se divertir ou lutar sozinho contra a “quebra do clima”. Pelo contrário: a diversão é para o grupo todo. Então o grupo todo, se quiser, deve estar investido e colaborar para a sensação mais emocionante na história que todos estão contando juntos.

Filmes e livros de terror conseguem criar a atmosfera necessária porque têm controle sobre a forma como são consumidos. Certo, você pode ler *Livros de Sangue* na praia, ou assistir a *O Iluminado* enquanto come pipoca e faz piadas com seus amigos, mas o ritmo e as ações dos protagonistas são ditados pelo escritor ou diretor. E isso faz toda a diferença.



Um dos principais catalisadores do terror (e do medo) é a falta de controle. Estar à mercê de um cultista, monstro, entidade ou (principalmente) do desconhecido. Mais uma vez usando os exemplos de *A Bruxa de Blair* e *Atividade Paranormal*: os personagens não podem se defender ou mesmo compreender o que acontece. Estão acampados no meio do nada (no primeiro filme) ou adormecidos (no segundo). Da mesma forma, você, como espectador, não pode ajudá-los. A câmera fica parada, mostrando os lençóis sendo puxados por “algo” invisível ou a mulher de pé, ao lado da cama. A escuridão da floresta esconde tudo, o diretor mostra apenas bonequinhos sinistros achados no meio do mato. Quantas vezes não temos vontade de gritar “Saia daí, idiota!” para o protagonista de um filme de terror? Mas não adianta — não podemos afetar seu destino. Assim como os personagens estão impotentes, *nós também estamos*.

Essa atmosfera é quebrada (necessariamente) no RPG. Porque no jogo *podemos* tomar decisões e influenciar o destino dos protagonistas! Por mais que pensemos que “estar na pele do personagem” aumenta o terror, diminui a sensação de vulnerabilidade. Experimente assistir a um filme realmente perturbador sem apertar “pause” ou desviar os olhos. Agora veja o mesmo filme pulando certas partes, voltando atrás, fazendo pausas longas e controlando o fluxo da narrativa. Quase certamente o impacto será menor.

Mas, além de ter agência e poder de decisão (o que é algo ótimo), os jogadores também podem quebrar a atmosfera com sua postura. Se todos estão fazendo piadas e comendo salgadinhos enquanto você descreve a cena “inquietante”, não há terror que resista. Muitas vezes aconselha-se pedir a colaboração do grupo, jogar em um ambiente sem tantas distrações...

Mas será que isso é desejável?

Se não temos total controle sobre as ações dos personagens e não podemos relaxar com nossos amigos, por que jogar RPG?

# RESOLVENDO O PROBLEMA

Se você achou que agora discutiríamos técnicas avançadas para resolver tudo isso, está enganado. Ressaltamos esses problemas justamente para provar que não são *problemas reais*.

Pense bem: em uma missão de qualquer outro gênero (fantasia, ficção científica, super-heróis...), os jogadores não estão realmente sentindo a *mesma* emoção dos personagens, certo? Quando os personagens estão explorando uma masmorra, os jogadores não estão perdidos e no escuro na vida real. Quando os personagens estão lutando, os jogadores não estão olhando para os lados, tentando evitar golpes ou ofegando com todo o esforço. Quando os personagens estão operando uma nave espacial, os jogadores não estão preocupados, fazendo cálculos e concentrados em movimentos de precisão. Eles estão se divertindo e simulando tudo isso com rolagens de dados, uso de habilidades e interpretação.

Por que isso deveria ser diferente no gênero terror?

Embora alguns mestres sejam hábeis nisso e alguns grupos gostem da experiência, em geral realmente colocar medo nos *jogadores* é um trabalho árduo, que exige muito do mestre. Por que gastar dias arquitetando a sessão perfeita se tudo pode ser arruinado quando um celular toca, alguém se levanta para ir ao banheiro, o mestre fala alguma coisa involuntariamente engraçada ou mesmo quando um jogador espirra?

Para uma boa missão de terror, não precisamos botar medo nos jogadores. Precisamos botar medo nos *personagens*.

## MESTRANDO "BEM"

Nesta seção, usamos termos como "aprender a mestrar", "boas histórias", "série que funcione bem" e outros. Contudo, é importante lembrar que o mestre não tem obrigação de ser um escritor, ator ou diretor de cinema profissional. Estas técnicas e discussões têm a função de ajudar o grupo como um todo a se divertir mais. E o mestre também participa dessa diversão!

Se você é um mestre de **ORDEM PARANORMAL RPG** e não deseja estudar, aprofundar-se, treinar ou discutir o gênero terror, sem problemas. Sua única obrigação é ser um bom colega de jogo e contribuir com a diversão do grupo - a mesma obrigação de todos os outros jogadores. Mas se você acha divertido preparar sessões e séries, entender por que obras de terror são como são e criar aquele clima de medo na mesa de jogo, estamos aqui para ajudá-lo a fazer exatamente isso.

**ORDEM PARANORMAL** oferece várias opções e mecânicas para garantir que os personagens tenham recursos limitados, não conheçam seus adversários, experimentem inquietação crescente e até tenham medo. O segredo para que tudo isso funcione é aplicar todas essas ferramentas da maneira mais neutra possível. Quando os personagens estiverem em momentos de descontração, interpretação profunda, compra de equipamentos, viagens e outros, não há problema em ignorar algum detalhe mecânico, simplificar alguma regra ou mesmo deixar que as coisas se resolvam de acordo com o bom senso e a imaginação do grupo, sem depender de regulamentos. Contudo, nos momentos de terror, você pode se valer de todas as regras que existem para criar medo nos personagens. Ignorá-las não é crime, mas provavelmente vai tornar seu papel de mestre mais difícil.

Em **ORDEM PARANORMAL**, o medo dos personagens é representado mecanicamente pela deterioração de sua Sanidade (ou de seus pontos de determinação, se estiver usando essa regra). Isso implica que o mestre pode conduzir a campanha de forma tradicional, sem a necessidade de se concentrar especificamente no “clima”, confiando que a progressão natural do jogo conduzirá os personagens às mesmas tensões emocionais enfrentadas pelos protagonistas em histórias de terror. À medida que a série avança, as ameaças ficam piores, os danos causados à Sanidade ficam maiores e um fim trágico fica cada vez mais próximo. O jogo não tenta iludir os jogadores ou obrigarlos a experimentar as mesmas sensações dos personagens. Desde o início de uma série de missões, sabemos que nossos personagens não estão destinados a durar para sempre. Isso nos liberta da pressão de tentar vivenciar o mesmo que eles e reforça o horror que eles enfrentam. Assim como você não sente dor real ao sofrer um golpe de espada em *Tormenta 20*, não é necessário sentir medo real ao confrontar uma aracnasita em **ORDEM PARANORMAL**. O sistema cuida disso através de pontos de vida e sanidade, respectivamente.

Assim, para criar uma atmosfera de terror em RPG, comece seguindo as regras e estrutura de **ORDEM PARANORMAL**. Suas missões envolvem elementos de investigação, enigmas, viagens e combates — todos presentes no RPG tradicional. Porém, o medo causado pelo Outro Lado permanece constante, não sendo dissipado por uma piada ou pela presença de uma sala bem iluminada. Enquanto você pode estar rindo, seu personagem está ficando cada vez mais assustado.

Claro, mestrar **ORDEM PARANORMAL** traz seus desafios. Um deles é o fato de sua mitologia, baseada nas obras de Cellbit, ser amplamente conhecida por conta das transmissões. A maioria dos jogadores já está familiarizada com criaturas como o carente ou o vírus de infecticídio — até mesmo o Deus da Morte se tornou um meme na internet! Consequentemente, parte da vulnerabilidade e impotência dos personagens, que advém da falta de conhecimento sobre as ameaças, é perdida. Embora os jogadores possam optar por não utilizar seu conhecimento prévio (o que bons jogadores normalmente fazem), isso ainda é apenas uma simulação. Se você está conduzindo uma narrativa de terror, pode ser uma boa ideia criar seus próprios mistérios e criaturas, garantindo assim um elemento genuíno de desconhecimento e incomprensão. No entanto, é importante reconhecer que essa ilusão

pode ser temporária. Como mestre, você está mais acessível do que um escritor ou diretor de cinema. Os jogadores podem constantemente questionar e exigir explicações sobre as criaturas e eventos da última sessão — e talvez você acabe cedendo. Isso não é necessariamente um problema. Ao manter o sistema trabalhando a seu favor, mesmo esse conhecimento prévio dos jogadores não irá arruinar a experiência do jogo.

A “seriedade”, concentração ou preparação necessárias para uma missão de terror não são diferentes de qualquer outro gênero. O que difere é a estrutura narrativa. Enquanto, em uma aventura de fantasia os personagens recebem uma missão, investigam, cumprem tarefas e então têm um grande combate com a expectativa de vitória, em uma missão de terror o clímax é um momento aterrorizante, não triunfante. Em geral, os personagens terão uma vitória parcial, conseguirão apenas fugir ou mesmo serão derrotados e mortos.

Você não precisa controlar como os jogadores se sentem. A emoção compartilhada de que falamos antes vai acontecer se todos participarem dessa estrutura de história típica de terror.

## CONHECENDO O TERROR

Já que estamos falando da estrutura de história típica do gênero terror, podemos continuar a discussão para facilitar que você e seu grupo criem essa estrutura. Por sorte, ela é muito familiar a quase todos nós. Basta identificá-la.

Pensando em estrutura, terror é basicamente um conjunto de blocos pré-prontos para montar uma história. Todos esses blocos já vêm com uma carga de conhecimento e investimento emocional. Portanto, automaticamente emprestam peso a uma narrativa.

Em outras palavras, terror é familiar.

Isso pode parecer blasfêmia. O senso comum diz que, quanto mais conhecido é um elemento, menos medo ele causa. Há algumas páginas falamos sobre inquietação, sensação de desconforto e outros elementos. Então como tudo isso se encaixa?

Até agora misturamos “terror” e “medo”. Mas agora vamos separar esses elementos. Terror e medo são coisas diferentes.



Retomando as nossas definições gerais, obras de terror envolvem protagonistas jogados em situações fora de seu controle, incompreensíveis ou que representam risco de vida. Eles lidam com essas situações de forma passiva — fugindo, escondendo-se, sendo enganados, vivendo como se tudo estivesse normal... A situação vai se tornando intolerável, próxima (física ou mentalmente) e inegável, até que o protagonista deixa de ser passivo e age, usando as ferramentas que reuniu durante a narrativa, em geral dadas pela situação de terror. Sua vitória ou derrota depende de “tipos” gerais de histórias de terror, mas vamos falar disso mais adiante.

É claro, existem centenas de obras que não seguem essa fórmula. *O Exorcista*, talvez o melhor filme de terror de todos os tempos, apresenta um protagonista que desde o começo tem conhecimento e ferramentas para lidar com a situação. Mas, embora desafie nosso argumento, *O Exorcista* confirma nossa tese maior e mais polêmica: terror é sobre familiaridade.

Quase sempre, quando embarcamos em uma história de terror, sabemos que é de terror. Certo? Quem aí costuma escolher um filme sem ver seu título, pôster ou sinopse, sendo *totalmente* surpreendido pelo gênero? Mesmo que faça isso, quem aí não consegue diferenciar a iluminação e fotografia de um filme de comédia ou de terror nas primeiras cenas?

É quase impossível construir uma história de terror sem que o público saiba que é uma história de terror. Portanto, partimos de uma posição superior aos protagonistas. Se eles veem uma garota vomitando verde, vão pensar em alguma doença gastrointestinal... Mas nós sabemos que ela está possuída porque conhecemos o título do filme!

Numa história de comédia, os protagonistas conhecem o mundo: sabem que é um lugar onde pessoas conversam com tiradas espirituosas e situações estapafúrdias são solucionadas sem que ninguém morra

ou vá para a cadeia. Sabem que é um lugar onde podem passar horas num bar toda noite sem que isso afete seu emprego ou relações pessoais. Mesma coisa numa história de ação: os protagonistas sabem que estão em um mundo onde portas de carros comuns protegem contra rajadas de metralhadora, onde podem pular em segurança de uma explosão, onde capangas contratados morrem para defender seu chefe sem pensar duas vezes. Eles podem não conhecer a história ou o ambiente específico, mas conhecem as regras pelas quais o universo funciona.

Já os protagonistas de uma história de terror estão, bem, no escuro. Eles não sabem como o universo funciona, mas nós sabemos.

Ou seja, para nós ele é familiar.

Voltando ao RPG, aí está a separação entre jogador e personagem mais uma vez. O jogador sabe que está jogando **ORDEM PARANORMAL** e que haverá criaturas sobrenaturais. O jogador experimenta o gênero terror. O personagem, pelo menos no começo, não sabe que está num mundo onde o sobrenatural é tão real quanto **ORDEM PARANORMAL** propõe. Ele não conhece o gênero da história que vivencia. O personagem experimenta a emoção medo.

Ainda sobre a relação “personagem-medo”, o tipo de equipe do agente da Ordem está vinculado ao contato dele com o paranormal. É muito comum que agentes iniciantes, compondo equipes de varreduras, se enquadrem na situação de ignorância, uma vez que são enviados para investigar e entender o que está havendo. Existem também as equipes de pesquisa, isolados em seus computadores e laboratórios, tendo muito conhecimento teórico e pouca experiência prática. Por outro lado, equipes de extermínio costumam ser compostas por veteranos e são enviadas quando a ameaça paranormal está clara e precisa ser extinguida o quanto antes por todos os meios possíveis, ou seja, eles já conhecem o terror — ou acham que conhecem.



## TERROR FAMILIAR

Mais uma vez, o mestre de **ORDEM PARANORMAL** não tem nenhuma obrigação de colocar medo nos jogadores. Mas existem técnicas práticas e divertidas para cercar os jogadores de um subtexto que vai fazer com que eles achem que estão sentindo medo — quando na verdade sentem surpresa, entusiasmo ou pena.

Para explicar, usaremos as transmissões de **ORDEM PARANORMAL** como exemplo.

Em *O Segredo na Ilha*, somos colocados em um barco solitário, cercado por neblina, a caminho de uma ilha isolada. Por quê? “Barco nos arredores de uma ilha isolada cercada de névoa” é um elemento que já vem carregado de implicações e carga narrativa. Podemos citar *Silent Hill*, é claro, mas quase todo terror na atualidade inclui alguns desses elementos. A cena está basicamente dizendo ao público: “Vocês estão numa história de terror, na parte em que os protagonistas ainda habitam o mundo normal”. A cena poderia se passar em outros lugares. Se fosse em um ônibus na estrada cercada por névoa ou em um avião em um céu nublado, o efeito seria quase o mesmo (apenas deslocando o tipo de terror para versões menos tradicionais). Contudo, se fosse um

veículo “inovador” como um helicóptero tecnológico e barulhento, isso não aumentaria o clima de terror. Na melhor das hipóteses, seria uma quebra de ritmo e deixaria o público confuso. Na pior, se tornaria um elemento de comédia.

Em seguida, vamos para um dos ambientes de terror mais batidos: a ilha estranha. A narrativa é tão pouco sutil que uma das primeiras informações que os personagens recebem é a ausência de energia elétrica na região. Nós já vimos milhares de *feedbacks* de todos os tipos sobre as transmissões de **ORDEM PARANORMAL**. Ninguém jamais reclamou desse clichê gigantesco. Não lembramos se alguém sequer comentou sobre isso. A falta de energia, assim como a neblina, o farol macabro e outros ambientes, é um elemento tão familiar, como o ar que os personagens respiram, que simplesmente não são questionados. Os protagonistas a esta altura sabem que estão entrando num ambiente perigoso ou no mínimo estranho, mas não sabem que é sobrenatural. O público, no entanto, sabe. Até agora só tivemos elementos previsíveis na narrativa.

Em seguida, um elemento que não é exatamente imprevisível, mas é incomum: a informação de um desaparecimento inexplicável em uma ilha isolada sendo comentada como se fosse qualquer coisa. Porque histórias não precisam explicar elementos desnecessários, ok. Mas principalmente porque mistério e terror estão intimamente ligados, então o público aceita. Se a história fosse contada com temor, poderia continuar funcionando. Se houvesse toda uma série de hipóteses e explicações acompanhando a informação do desaparecimento, além de citações sobre a vinda da polícia e arquivamento do caso, seria mais realista e inesperado para esse gênero de narrativa, mas não aumentaria o terror. Pelo contrário, seria uma quebra que atrapalharia o clima.

Então, há a cena do farol. Olivier sofre a investida de um homem surtado com veias pretas “estouradas” em volta dos olhos que estão vibrando. Mesmo pessoas que sofrem de derrames oculares não possuem tamanha deformidade. Algum espectador teve alguma dúvida de que o homem estaria afetado pelo paranormal? Alguém achou que não era uma manifestação do Outro Lado?

Alguém se incomodou quando alguns personagens como Amelie anunciaram que coisas assustadoras como essas iriam acontecer ao sentirem o clima da ilha? Quando as tentativas ignorantes de explicações racionais (“esse homem é maluco...”) foram tratadas como um elemento humorístico por ser absurdo, devido ao estado físico do homem estar muito além de “loucura”?

Em outras palavras, *O Segredo na Ilha* é uma história que mexe com a familiaridade dos jogadores, usando elementos já apresentados no universo para conduzir a trama em direção a uma reviravolta.

## NOMEANDO O MEDO

Certo, já estabelecemos que os jogadores não precisam sentir medo, apenas os personagens. Mas então o que os jogadores vão sentir? Se lá no início falamos sobre conexão emocional compartilhada, sobre qual emoção será essa conexão?

Com o perdão do pedantismo, vamos usar uma palavra em inglês. Nessa língua temos o termo *thrill*, que pode receber várias traduções, nenhuma delas exata. *Thrill* tem a ver com medo, mas não é medo. É aquele frio na barriga, aquele “medo empolgante”. Mas não só isso: *thrill* é surpresa, entusiasmo, súbita alegria e no geral “emoções fortes”. Uma montanha-russa não é *scary* (amedrontadora), mas é *thrilling*. *Thrill* é a sensação de fazer algo fora de nossa zona de conforto, mas que em geral desejamos fazer.

O que isso tem a ver com o assunto?

Embora haja um gênero chamado *thriller*, não vamos discuti-lo porque não é nosso foco. Para nossos propósitos de RPG e diversão com os amigos, o terror não lida com medo, mas com *thrill*.

Medo (o que os personagens estão sentindo) em geral motiva alguém a se afastar do elemento amedrontador. Mas ninguém quer que um colega de jogo se afaste da série ou dos amigos! Assim, vamos nos focar em *thrill*, esse sentimento que se aproxima do medo, mas atrai em vez de repelir.

Continuando em *O Segredo na Ilha*, temos algumas cenas de terror: o quadro da Noiva Fantasma, as lágrimas de Amelie, a movimentação da figura. Muitas pessoas dizem ter sentido “medo” desse trecho, mas será que foi medo mesmo? O que o público sentiu foi a sensação ruim de achar que essas elementos eram uma ameaça e deveriam ser evitados? Ou foi um misto de surpresa, sensação de perigo e até curiosidade? Ninguém vai se incomodar com quem disser que não sentiu nada; isso é questão de gosto. Mas gerará estranheza se alguém realmente tiver sentido medo: se isso causou uma sensação de incômodo que motiva a fazer de tudo para evitar que ocorra de verdade.

A intenção da narrativa nunca foi causar medo, mas causar “medo” — o que estamos chamando de *thrill*.

Em filmes, essa mesma sensação é gerada quando o assassino implacável faz mais uma vítima. Não temos medo, mas ficamos imaginando qual dos protagonistas vai ser o próximo a morrer e como isso vai acontecer. Ou quando a menina possuída apresenta mais um sintoma paranormal. Ou quando o cientista adquire mais uma característica de mosca. Ou quando um fantasma surge atrás da atual habitante da antiga mansão.

Em geral esse será o objetivo do terror em séries de **ORDEM PARANORMAL**. Enquanto o medo lida com o desconhecido e obriga o autor a estar sempre à frente do público, o terror lida com o familiar e a expectativa/certeza do público de experimentar picos de emoção. Lembra quando falamos de inquietação e da participação do público (jogadores) nesse elemento? Estábamos preparando o terreno para tudo isto. Usando elementos familiares, mas inquietantes, o grupo constrói sua própria emoção, imaginando quanto tempo falta para um NPC ser assassinado ou para uma criatura se mostrar. Então, quando essa emoção estiver no ápice, ela é liberada.

Terror é construção e *confirmação* de expectativas.

# TIERROR PESADO

É claro, existem obras de terror/horror que lidam com medo genuíno, que chegam perto de provocar medo no público. Em especial, algumas das mais aclamadas da atualidade. Porque elas se afastam do terror e se aproximam do drama.

Em terror, o público e os personagens desejam coisas opostas. Além disso, numa história de terror os personagens não podem ter reações humanas normais — ou escorregariam para o drama.

É fácil comprovar a primeira frase: os protagonistas querem passar as férias sossegados na beira do lago, nós queremos que o zumbi com uma máscara de hóquei apareça. Mais do que isso, quando a situação de *thrill* acontece, é uma surpresa para os personagens, mas uma confirmação de expectativa para nós. Os personagens berram e querem que a situação acabe, enquanto que nós queremos que ela se concretize. Talvez parte do *thrill* seja torcer para que um determinado personagem não morra, mas a morte precisa ocorrer para gerar o efeito. Trazendo a discussão para o RPG, os agentes da Ordo Realitas prefeririam que seus confrontos com o paranormal fossem fáceis. Mas os jogadores ficariam decepcionados se não houvesse dificuldade!

Passando às reações: personagens de terror não têm traumas. Talvez eles digam que têm, como Jamie Lee Curtis em *Halloween* ou Neve Campbell em *Pânico*. Mas não é trauma verdadeiro. Em vez dos problemas psicológicos associados com trauma, personagens de histórias de terror são marcados como especiais pelos eventos. Eles se tornam mais capazes, sendo os únicos que conseguem lidar com a situação e vencer o antagonista. Durante a narrativa, eles reagem passivamente, como falamos anteriormente. Mas não são alterados de forma negativa. Eles ganham capacidades ou traços de personalidade. O Padre Damien de *O Exorcista* é um personagem que já passou por situações de terror e, assim, já está inserido no mundo fantástico, já tem capacidades extraordinárias (a capacidade de realizar o exorcismo). Em outras palavras, ele reage de forma a servir à trama, não realisticamente.

Agora vamos discutir algumas obras de terror dos últimos anos, então se quiser evitar *spoilers*, pule. Também recomendamos pular se você não quiser ler sobre situações pesadas que podem acontecer na vida real.

*Hereditário* é inegavelmente uma obra de terror: no final (*spoilers!*) descobrimos que tudo era obra de um culto satânico, uma premissa familiar e deliciosa. Contudo, na metade do filme temos fortíssimos elementos de drama. Uma menina morre e sua mãe tem uma reação totalmente humana. Em vez de investigar sobre a causa da morte, tentar “recomeçar a vida” ou outra reação de filmes de terror, ela sofre um trauma horrendo. Torna-se vulnerável ao culto (o que puxa nossa premissa familiar de terror e portanto é muito eficiente) e sua vida é quase totalmente destruída. Se você isolar o segundo ato do filme e mostrar para alguém que não conheça, é bem possível que o espectador ache que é um drama... Porque é. O segundo ato é um drama com elementos sobrenaturais, não terror.

Já *A Maldição da Residência Hill* apresenta personagens que no passado tiveram contato com o elemento extraordinário/sobrenatural. Em vez de se tornarem capazes de resistir ao mal, eles foram traumatizados. Suas vidas foram devastadas pelo que aconteceu. Novamente, esta parte da série é drama, não terror. Sentimos inquietação, pena ou, sim, até medo. Não medo dos fantasmas — isso é *thrill*. Sentimos, sim, medo de que algo terrível possa acontecer em nossa vida e nossa família acabe traumatizada.

Stephen King lida com isso de maneira magistral em *Cemitério Maldito*. O início do livro nos joga em duas situações de medo puro: a morte de um filho e de um animal de estimação. Mas isso é o primeiro ato. A partir do segundo ato, o protagonista, embora transformado, não está traumatizado. Ele ganha a capacidade de interagir com o elemento sobrenatural e o livro se torna terror. Terror com elementos bem pesados, sim, mas terror. Sentimos assombro e averno pelas ações do personagem, mas queremos que elas aconteçam. É como se estivéssemos tapando os olhos com a mão, mas deixando os dedos abertos para espiar. Medo nos afasta. *Thrill* nos convida — para algo desconfortável.

Se você realmente quer gerar *medo* nos jogadores, pode usar poucos elementos de “terror” ou sobrenaturais, mas mostrar suas consequências de forma implacável e totalmente realista. Ancore em um medo real — já reparou como todas essas obras lidam com a morte *dos outros*, não com o risco de morte dos protagonistas? Em geral temos mais medo de que algo ruim aconteça com quem amamos do que conosco.

Faça isso e o grupo realmente terá *medo*, ficará com a sensação de estar mais vulnerável e desejará evitar que isso aconteça na realidade. É um resultado totalmente válido e muito forte. Mas deve ser usado com cuidado e não será exatamente divertido.

## TIPOS DE TERROR

Até agora discutimos dicas gerais de como conduzir uma série de terror, mas ainda não falamos sobre muitos elementos concretos e práticos. Vamos então embarcar numa nova discussão. Vamos apresentar três arquétipos de obras de terror que você pode usar como base para suas missões — usando e adaptando os elementos familiares para criar a sensação de inquietação e o investimento emocional dos jogadores.

### O DEMÔNIO

*O Exorcista*, *A Profecia* e muitos outros são “terror religioso”. Neste subgênero, o mais importante é que todas as parábolas sobre o diabo, os perigos de cair em tentação, a chegada do Anticristo... Tudo é verdade. Curiosamente, a parte benevolente da religião cristã aparece pouco. Muitas vezes um dos protagonistas do terror religioso é um sacerdote ou pelo menos uma pessoa com muita fé. Esse personagem fala a verdade e chega rapidamente a conclusões corretas de que há o dedo do capeta na história, mas pouca gente acredita.

Agindo a despeito dos avisos do personagem religioso, os demais são manipulados pela força do mal. Talvez caiam em tentação, talvez sejam corrompidos, talvez apenas se deixem levar pelo medo ou morram. Enquanto isso está acontecendo, não enxergamos nenhum monstro ou espírito. O coisa-ruim se comunica através dos personagens humanos ou de sinais como cruzes invertidas, pássaros morrendo em pleno voo etc. É muito comum que esse tipo de história acabe com a vitória do demo: o protagonista morre ou precisa fugir, o Anticristo nasce etc. Não lidamos com o desconhecido (porque o público entra preparado para que haja um elemento diabólico) mas a ideia é mostrar que o diabo pode estar agindo no nosso mundo real, nos fazer enxergar com outros olhos elementos aos quais não damos muita importância, como ritos religiosos arcaicos. Muitas vezes há um elemento sexual no demônio e/ou personagens conservadores acabam salvando o dia

### O VAMPIRO

Um subgênero muito parecido é a história de vampiro clássica. Não precisa ser um vampiro: existe uma figura poderosa e notória que vive em um castelo ou mansão. Os personagens são atraídos para lá de alguma forma. Talvez sejam seduzidos, talvez estejam investigando, não importa. Ao contrário do terror religioso, aqui vemos o monstro o tempo todo. É importante que ele pareça interessante para o público — deve haver o pensamento de “eu preferia morar nessa mansão com o vampiro do que andar com o herói banana”. O vampiro vive para sempre, diverte-se muito, possui tudo que quer etc. Ele finge uma amizade com os heróis ou pelo menos é educado com eles. Lá pelo meio da história, vemos uma face repugnante do vilão: ele mata alguém querido ou comete outra atrocidade. Também conhecemos desvantagens de sua vida aparentemente glamorosa (beber sangue, não poder sair do castelo etc.). O objetivo é fazer o público mudar de ideia. Ao mesmo tempo, os heróis descobrem uma maneira de enfrentá-lo. Talvez ele não morra, mas os protagonistas costumam sair vivos e aprendem uma lição sobre não se deixar levar pelas aparências. Mais tarde vamos discutir o que está por trás deste arquétipo, mas por enquanto esses clichês vão nos ajudar a construir este tipo de história.

### O ASSASSINO

O *slasher* é um subgênero divertido. Anos atrás, numa data comemorativa ou específica (férias, Natal, dia dos namorados...) alguém sofreu um destino injusto. Corta para hoje em dia. Um grupo de pessoas (em geral adolescentes) está isolado no lugar onde a injustiça ocorreu, exatamente na data correspondente. O injustiçado volta, talvez como um morto-vivo, e se vinga dos personagens, mesmo que eles não tenham tido nada a ver com a história. Ele os mata um a um. Neste gênero, a criatividade quase humorística das mortes é importante. Se cada uma tiver algo a ver com a vítima, melhor: o esportista é enfiado numa cesta de basquete, o nerd é decapitado com uma régua... Nos anos 80, esses filmes eram bem moralistas: quem transava ou usava drogas acabava morto. Os personagens investigam as origens do assassino e, após descobri-las, podem derrotá-lo. Curiosamente, a origem não precisa ter a ver com a maneira de vencê-lo. Em geral só sobra uma protagonista feminina — a *final girl*.

Há milhares de outros subgêneros, e outras maneiras de interpretar esses três. Mas como aplicar isso?

O enredo pode ser bem próximo desse esqueleto. Para uma boa história de terror, você não precisa de inovação. Mas capricho nos personagens: o vilão deve ser charmoso ou repugnante, as vítimas e heróis devem ser carismáticos... Lembre-se de que nosso objetivo ao mestrar no gênero terror é lidar com emoção. Você também vai precisar de um local marcante. Em geral, histórias de terror colocam os personagens num ambiente limitado. Se eles conseguirem sair, em geral estão salvos. O ambiente clássico é escuro, mas *Midsommar* fez exatamente o oposto com um resultado excelente.

## VOLTANDO AO MEDO

Já falamos bastante sobre a parte “externa” de nossas missões de terror. Já discutimos propósito, estrutura, clima, regras, arquétipos... Agora vamos nos voltar para dentro da história. Vamos pensar no que os personagens estão sentindo, além dessa emoção genérica que estamos chamando de “medo”. Afinal, eles estão com medo de quê?

Mesmo sem colocar medo nos jogadores, vamos usar medos dos personagens que têm base em medos reais, de pessoas no mundo real. Quando estiver criando uma história de terror, você pode levar em conta alguns “medos fundamentais”.

## MEDO DO OUTRO

Talvez o mais clássico de todos. Qualquer pessoa, por mais cosmopolita que seja, cresce com uma comunidade a seu redor. Essa comunidade dita o que essa pessoa enxerga como “cotidiano” e o que é “estranho”.

Claro, hoje em dia esperamos que todos saibam que classificar qualquer grupo ou indivíduo como “estranho”, “exótico”, “esquisito” ou termos parecidos é algo preconceituoso. Mas, justamente porque existe um paradigma que cada pessoa reconhece como “típico” e outros como “atípico”, esse é um tema válido para histórias de terror. Só precisamos ter cuidado para não usar nossas histórias para reforçar esses medos/preconceitos, em vez de derrubá-los.

Vamos aos exemplos!

Os filmes de terror mais clássicos são títulos como *Drácula*, *Frankenstein*, *A Múmia*, *O Lobisomem* e outros. Alguns desses filmes já têm mais de um século de idade! Há muito tempo é difícil vê-los referenciados de qualquer modo que não seja uma subversão ou uma sátira (algum aí realmente fica com medo da figura clássica do Conde Drácula, com uma capa e cabelo lambido para trás?). Contudo, eles são excelentes exemplos de um medo muito real da época: o medo de tradições estrangeiras.

Todos esses filmes foram feitos nos Estados Unidos e quase todos datam do período logo depois da Primeira Guerra Mundial e antes da Segunda. Isso significa que, quando foram filmados, os Estados Unidos estavam começando a assumir um papel de grande potência na política e na economia internacionais. O país ainda era considerado “recém-chegado” e na verdade pouca gente pensava que poderia suplantar os grandes poderes da época — o que aconteceu definitivamente só depois da Segunda Guerra, quando a popularidade desse tipo de filmes caiu.

E os grandes poderes da época eram países europeus. Países europeus que possuíam o que os EUA não tinham: nobreza, tradições, história milenar, construções muito antigas...

Percebe onde estamos chegando?

O Conde Drácula, em sua versão clássica do cinema, é um aristocrata europeu que vive em um castelo, tem um título de nobreza, veste-se com formalidade extrema, fala com sotaque (o próprio ator, Bela Lugosi, tinha sotaque muito forte), pertence a uma linhagem com uma longa história e é capaz de dominar vítimas jovens/ingênuas com seu mero olhar e presença. Também há toda a questão de, bem, beber sangue e tudo que isso significa... Mas, assistindo ao filme clássico, podemos perceber que o sangue não é muito enfatizado. Drácula é mais perigoso porque hipnotiza e controla suas vítimas do que por enxugar suas veias.

(Em tempo: não vamos falar sobre o livro de Bram Stoker porque lida com temas diferentes e é bem mais complexo.)

O paralelo com a situação dos EUA na época é claro: as vítimas são jovens (como o país) e estão em um ambiente que não conhecem. Elas não são raptadas, não chegam horrorizadas: pelo contrário, vão ao castelo de vontade própria, fascinadas com o Conde. Da



mesma forma que os Estados Unidos tinham sido aliados de muitos países da Europa, mas não os conheciam. Mesmo esses países aliados possuíam alianças e históricos ancestrais com os atuais inimigos, desde relações diplomáticas intrincadas até laços familiares quase incompreensíveis. Ou seja “o europeu” (*Drácula*) é misterioso, impossível saber tudo que está por trás de seus atos mesmo quando ele é amigável. Uma vez dentro do castelo, as vítimas ficam sob controle do Conde, sem que ele precise fazer quase nada — assim como os EUA temiam ser sempre inferiores a potências mais antigas e tradicionais, ainda que nunca tivessem sofrido um ataque estrangeiro em seu solo. A mensagem é clara: “Este nobre não precisa agir para que você, americano ignorante, seja sua vítima. Ele é simplesmente mais poderoso que você, e sempre será”.

Embora *Drácula* possa parecer bobo e datado hoje em dia, vamos lembrar que boa parte das nossas referências (ou seja, das obras/opiniões que o consideram bobo e datado) vêm dos EUA — que superaram economicamente e militarmente as grandes potências europeias há várias décadas. Já no Brasil, esse pode ser um medo genuíno. Xenofobia e exotificação obviamente são coisas desprezíveis. Mas, reconhecendo o quanto podemos nos sentir vulneráveis frente a outras

nações, podemos criar histórias de terror eficientes... e até mesmo usar isso para superar qualquer desconfiança que possamos sentir na realidade.

Os demais filmes da época seguem tónicas parecidas. *Frankenstein* lida com uma ciência muito mais avançada e imprevisível do que aquela que os EUA conhecem, mesmo atrelada a um lugar antigo. *O Lobisomem* fala de tradições ancestrais, tabus e perigos que só podem ser conhecidos por quem é da região. A *Múmia* trata de um medo/preconceito mais familiar a nós: algo trazido de longe (Egito) representa um perigo para todos.

E isso é só o começo. Vamos continuar falando desse famigerado “medo do outro”, porque ele continua até hoje...

## MEDO DE CULTURAS E COSTUMES

Vamos entrar num assunto espinhoso, então de cara precisamos deixar algo muito claro: *nunca* é apropriado vilanizar outras culturas ou apresentá-las como violentas/primitivas/profanas. Qualquer uso do medo que vamos discutir a seguir deve ser como subversão. Felizmente, temos muitos exemplos de subversões bem-feitas e assustadoras.

Seguindo em frente, o “medo do outro” que acabamos de discutir passa pelo clichê presente nas obras de H.P. Lovecraft e em muitos filmes de zumbis: os protagonistas pertencem a uma comunidade familiar ao autor e ao público (em essência, uma área urbana e ocidental) e vão a um local estrangeiro, onde encontram um povo que possui práticas macabras. Talvez sejam híbridos profundos (como em *A Sombra sobre Innsmouth*, de Lovecraft), talvez estejam se transformando em zumbis (como em *Zombi* de Lucio Fulci e vários outros). O filme *A Noite dos Mortos-Vivos* subverte o preconceito já em 1968: com um protagonista preto, a praga de zumbis em uma comunidade rural dos EUA acaba sendo uma analogia ao racismo nesse tipo de região na época.

Enquanto o medo de aristocratas e tradições europeias tem a ver com a suposta inferioridade de algumas nações frente a outras, o medo de culturas e costumes é individual e tem a ver com isolamento. Qualquer pessoa que já esteve em um país estrangeiro e enfrentou qualquer problema com o idioma, ou mesmo que precisou caminhar por uma área desconhecida à noite, conhece a sensação de estar em um lugar onde as regras são diferentes. Enquanto em *A Múmia* o medo era de algo estrangeiro chegando a um lugar familiar, nessas obras o grande medo é que nós nãoせjamos bem-vindos em algum lugar.

Sem entender o que as pessoas ao nosso redor falam, sem compreender os costumes e hábitos de onde estamos, sem saber até mesmo o que estamos comendo, podemos nos sentir vulneráveis. Isso é natural. O truque para não cair na xenofobia é não pensar que o local onde estamos é “exótico”, ou que nós mesmosせjamos “normais” (ou que existe “normalidade”).

O excelente *Corra!* (*Get Out!*, de 2017) usa esse exato modelo de história, mas o subverte. O protagonista é preto e namora uma garota branca, então o casal vai visitar a família dela. A família, além de rica, é extremamente tradicional no modelo norte-americano: vestem-se de forma tradicional, falam de forma tradicional. Poderiam (sob um ponto de vista racista/classista) ser considerados uma “família perfeita”, nos moldes do que foi mostrado na TV durante décadas. Obviamente, seguindo o protagonista, começamos a sentir um clima de ameaça. Não só tudo é “certinho de-

mais”, mas a sensação de isolamento é cada vez maior. Estamos em um lugar cujas regras não conhecemos, interagindo com pessoas que falam de forma diferente e que parecem ter motivos escusos.

Ou seja: a família “tradicional” é ameaçadora em sua aderência a uma padronização e uma noção do que seria “perfeito”. Naquela comunidade, não há espaço para ninguém que não seja uma pessoa branca, sorridente, vestindo cores claras e fazendo comentários inócuos. A virada do filme (que não vamos revelar aqui) inclusive deixa explícito todo o racismo e ignorância que estavam velados até então. Na verdade, é uma visão de mundo tão absurda e errônea que pode parecer cômica... Até nos lembrarmos que muita gente no mundo real pensa assim!

Para usar esse modelo de forma tão magistral quanto *A Noite dos Mortos-Vivos* ou *Corra!*, podemos abraçar nosso medo de estar sozinhos em um lugar ameaçador ou desconhecido, então tornar a fonte dessa ameaça e dessa estranheza o privilégio/poder de uma determinada comunidade. O “monstro” (os zumbis, os vilões de *Corra!*) devem ser identificados como pessoas em situação de privilégio no mundo real, não minorias. Aqui também entram os maridos de *Esposas em Conflito* (*The Stepford Wives*, de 1975). Aliás, vamos aproveitar o exemplo de *Stepford Wives* para explorar nosso próximo tópico, já que o filme utiliza dois medos em conjunto.



## MEDO DE NÃO TER LAR

Em *The Stepford Wives* (vamos usar o título em inglês porque é mais fiel ao filme), um casal nova-iorquino se muda para a pequena comunidade idílica de Stepford. A esposa logo nota algo estranho: todas as outras esposas da cidadezinha são sorridentes ao extremo, pacatas, submissas e aparentemente satisfeitas com uma vida de obediência total a seus maridos. Enquanto isso, seu marido é convidado para reuniões exclusivas de homens. Nossa protagonista nem mesmo tem opiniões radicais — apenas é uma pessoa comum, que tem ambições, gosta de rir etc. Quando sua única amiga local muda de personalidade repentinamente (tornando-se também submissa), ela começa a investigar a comunidade “idílica”. Isso irrita seu marido, que está se dando muito bem por lá (afinal, é um homem...). No final, descobrimos que as esposas de Stepford estão sendo substituídas por robôs, e que seus próprios maridos conspiram para assassiná-las e criar cópias. É uma premissa absurda, claro, mas também aterrorizante... Principalmente porque o marido da protagonista fica do lado dos vilões! Ele prefere matar a própria esposa, desde que possa viver com um robô obediente.

*The Stepford Wives* envolve a mudança do casal para a cidadezinha, então toca nosso tópico anterior — a heroína está em uma comunidade cujas regras não conhece, e as estruturas de poder a colocam em risco. Mas todo o filme é passado em Stepford. Por isso, lida também com a subversão do conceito de lar. Ou seja: o velho clichê de que na verdade não conhecemos nossa própria comunidade, nossos próprios vizinhos, nossa própria família.

Em *A Hora do Pesadelo*, adolescentes de um subúrbio próspero e pacato começam a ser assassinados em seus sonhos pelo misterioso Freddy Krueger. Ao longo do filme, descobrimos que Freddy era um assassino de crianças que agia no subúrbio. Os adultos se juntaram para matar Freddy queimado. Então nunca mais se falou sobre isso. Os adolescentes não sabem que estão vulneráveis onde deveriam se sentir mais seguros (dentro de suas casas, enquanto dormem!) porque seus pais esconderam deles a verdade sobre o que aconteceu anos atrás.

Um dos temas mais inquietantes do terror é a perda de qualquer noção de segurança. Enquanto Drácula é um estrangeiro e a família de *Corra!* é um grupo do

qual podemos nos afastar, se nossa própria casa for desconhecida e ameaçadora, para onde podemos fugir?

Para criar uma história de terror lidando com o medo da perda do lar, é fundamental que haja um segredo no ambiente mais familiar dos protagonistas — obviamente, seu lar. Por alguma razão, as pessoas mais próximas dos protagonistas mantêm esse segredo, escolhendo mentir para eles. Pode ser por egoísmo e maldade puros (como em *The Stepford Wives*), pode ser pela ilusão de que isso é melhor para eles (como em *A Hora do Pesadelo*). Então esse segredo ameaça os protagonistas, levando-os a uma situação em que nenhum lugar ou momento é seguro. Os adolescentes vitimados por Freddy Krueger não podiam dormir. Uma vez que dormissem, ninguém podia ajudá-los! A sensação de isolamento e vulnerabilidade é total. Em geral, o protagonista desse tipo de história está condenado: as condições são tão adversas que tudo que se pode fazer é adiar o inevitável. Se houver um grupo de protagonistas (como os adolescentes da Rua Elm), talvez um ou dois deles sobrevivam.

Também é indispensável que haja um sentimento de traição. Pode ser uma traição óbvia como em nossos dois exemplos, mas também pode ser algo mais sutil: embora não seja uma série de terror, *Wandavision* tem essencialmente uma estrutura de terror em seus dois primeiros episódios. Com um clima pacato e seguro de seriados dos anos 1950 e 1960, a sensação de uma ameaça chegando é uma traição com o próprio gênero. E, especificamente nesse contexto, dar ao público a sensação de ser traído é vantajoso! Note que, embora depois fique claro que as ameaças vêm da própria Wanda, os primeiros episódios escondem isso. Os poderes de Wanda são mostrados como algo cômico e divertido, enquanto que a inquietação vem do conflito entre a aparente paz e o que existe de forma subjacente.

Quando a ameaça e o segredo se revelam nesse tipo de história, deve restar uma impressão de cinismo e decepção. Não se pode confiar em ninguém, não existe refúgio. No caso de *A Hora do Pesadelo*, a mensagem é clara: apenas adolescentes que desafiam as ordens dos pais e rejeitam tudo que é considerado “bom” pela sociedade tradicional têm alguma chance de sobreviver. As figuras de autoridade não estão do nosso lado e não vão nos ajudar. Tudo que resta somos nós mesmos. O que nos leva ao próximo medo...

## MEDO DA PERDA DE SI MESMO

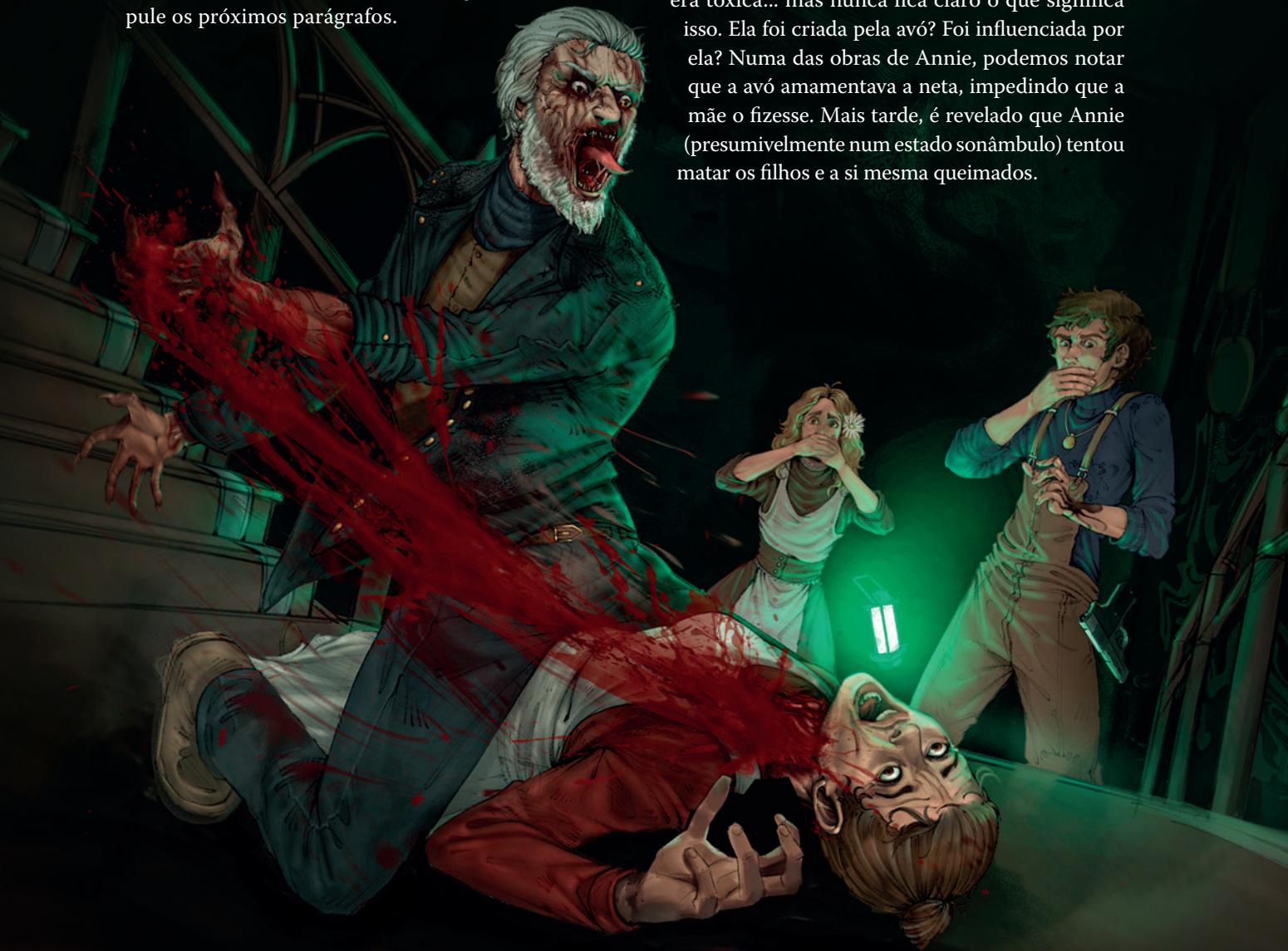
Começamos com um medo “coletivo” e focado num elemento externo, com uma possibilidade de segurança — bastava estar em território familiar para estar a salvo. Seguimos para uma comunidade onde estamos isolados, de onde talvez não pudéssemos fugir. Tornamos o terror ainda mais opressivo ao subverter nosso próprio lar. Mas ainda nos resta um último refúgio: nós mesmos. Não interessa o que façam conosco, ainda somos nós.

Mas e se perdermos até mesmo isso?

O filme *Hereditário* lida com isso de forma magistral e agonizante. Não poderemos discutir esse exemplo sem dar *spoilers*, então recomendo que quem não queira ter nenhuma surpresa estragada pule os próximos parágrafos.

Todo mundo aqui? Ok, vamos adiante. Em *Hereditário*, temos dois protagonistas: a artista plástica e mãe de família Annie e seu filho Peter. O marido de Annie e a filha mais nova do casal também são personagens importantes, além da mãe de Annie — a figura dominante que, embora já comece o filme morta, dita o rumo da trama.

Em resumo, *Hereditário* conta a história de Annie, que no início parece uma pessoa mediana, lidando com a perda da mãe. Logo em seguida descobrimos que a relação das duas era tumultuosa e Annie foi obrigada a cortar contato com sua mãe durante vários anos. Então é revelado que a mãe de Annie sofria de transtorno dissociativo de identidade (“múltiplas personalidades”) e que seu irmão cometeu suicídio. Mais além, descobrimos que Annie “entregou” sua filha mais nova para a mãe, embora soubesse que ela era tóxica... mas nunca fica claro o que significa isso. Ela foi criada pela avó? Foi influenciada por ela? Numa das obras de Annie, podemos notar que a avó amamentava a neta, impedindo que a mãe o fizesse. Mais tarde, é revelado que Annie (presumivelmente num estado sonâmbulo) tentou matar os filhos e a si mesma queimados.



Parece que estamos acompanhando a perda de identidade de nossa protagonista. Não apenas seu estado mental está decaindo, ela aos poucos admite para as pessoas a seu redor tudo que existe por trás da fachada de “normalidade”. Contudo, o terror de *Hereditário* é ainda mais profundo. Depois que sua filha mais nova morre em um acidente, Annie passa a se comportar de forma cada vez mais bizarra, tornando-se um risco para sua família. E, por fim, a verdade se revela: toda a história do filme foi um ritual profano orquestrado pela mãe de Annie. Havia um demônio habitando o corpo da menina mais nova, mas ele deveria ser transferido para o corpo de Peter (o irmão mais velho). No fim, Annie é possuída pela própria mãe e morre. Já Peter é possuído pelo demônio! Toda a comunidade ao redor dos dois (a avó e vários personagens incidentais que surgem ao longo do filme) estavam conspirando contra os dois. Ambos perdem quem são. E nós, como espectadores, ficamos quase o tempo todo sem um herói (ou mesmo uma vítima) a quem nos agarrar. O filme nos tira qualquer referência e simula a perda de si mesmo, um medo desesperador.

Obras como *Hereditário* devem remover qualquer noção de segurança do público. Nada é garantido. Todos podem ser culpados ou ter algum motivo escuso. Se há um protagonista que pareça inocente (como Peter no filme), ele deve cometer atos muito questionáveis e/ou ter sua própria essência anulada no fim.

A versão de *Suspiria* de 2018 também lida com isso — mais uma vez, precisaremos dar alguns *spoilers*, então leia os próximos parágrafos por sua conta e risco! A protagonista (a dançarina Susie) explora os mistérios e o histórico inquietante de uma academia de dança em Berlim. Logo fica claro para os espectadores (e aos poucos para Susie) que a academia é regida por uma cabala de bruxas, e que a diretora é a líder, chamada Madre Markos. Até aí, embora seja um filme excelente, temos uma história centrada num medo externo: se Susie abandonar a academia (o estrangeiro, as técnicas que só existem em um lugar estranho, a excelência a qualquer preço) teoricamente poderia estar em segurança.

Contudo, no fim descobrimos que Susie é a encarnação da Madre Suspiriorum, a verdadeira líder da cabala! O filme acaba com nossa protagonista abrindo seu papel de bruxa e tomando o controle da academia. Perdendo a si mesma

de propósito, num ritual mais sangrento e cruel do que qualquer coisa que as “vilãs” fizeram ao longo da história.

Histórias que lidam com possessão, loucura, perda de identidade ou descoberta de verdades transformadoras sobre os protagonistas precisam ir além da virada de trama para gerar terror. Precisam impor a sensação de que tudo que se faz para resistir ao “mal” é inútil. Não basta que o protagonista descubra que “estava morto desde o começo” ou que possui outra personalidade que é culpada pelas ameaças apresentadas ao longo da trama. Ele deve resistir a isso, sem saber que está inutilmente tentando resistir a si mesmo. Também é importante existir um momento final em que o protagonista perceba que vai perder seu último refúgio: sua identidade. Talvez ele se entregue com horror, talvez com êxtase. Mas deve haver a noção de que nada nunca mais será igual, e que é impossível saber o que vai acontecer. O que nos leva a nosso medo final.

## MEDO DO FUTURO

Provavelmente o mais amplo. E, quando bem utilizado, o mais inquietante. Lá no começo chegamos à conclusão de que inquietação é a melhor forma de introduzir o terror na missão, lembra? Este “tipo de medo” é a versão mais pura e destilada desse elemento.

Em todos os medos que exploramos até agora havia, em algum momento, a certeza do que podia acontecer com o protagonista — o “pior caso possível”, por assim dizer. As vítimas de Drácula podiam se tornar seus servos. Os zumbis podiam devorar o cérebro dos heróis. A recém-chegada em Stepford podia ser assassinada e substituída por um robô. Não vamos explicitar o que podia acontecer com os protagonistas de *Hereditário* e *Suspiria* para poupar novos *spoilers*, mas vocês sabem do que estamos falando!

Assim, mesmo quando podemos perder tudo, existe uma ínfima noção de estabilidade. Não segurança, mas ao menos consciência do que é nosso destino.

E se nem isso restar?

Imagine que você vira a cabeça agora mesmo. Agora mesmo, enquanto está lendo isto. Você vê que uma criança o estava observando. Você nunca viu essa criança antes. Não faz ideia de como ela chegou aí. Ela sorri e diz: “Eu sei”. Então vai embora, desaparecendo logo depois de virar num corredor ou sair por uma porta.

Teoricamente, nada de ameaçador aconteceu. Uma criança não é ameaçadora. Ela sorriu. Não falou nada sinistro ou macabro. Foi embora por vontade própria. Mas você ficaria tranquilo?

O que ela sabe? Quem é essa criança? O que ela quer? Por que justamente você a está vendo? Talvez você pense que ela é um fantasma, e isso dê alguma certeza sobre o que tudo isso significa. Mas fantasma de quem? O que ela quer? *O que está acontecendo?*

Algumas das situações de terror mais inquietantes não são sobre um “monstro” ou uma ameaça. Não têm algo definível a se temer. Elas simplesmente apresentam elementos bizarros, inexplicáveis ou fora de lugar e deixam que o público e o protagonista tentem fazer sentido do que significam. “Medo do futuro” é talvez o fator mais universal da humanidade. Todos podemos experimentar inquietação ou receio com coisas imprevisíveis. Mais ainda: os seres humanos são feitos para detectar padrões. Quando não conseguimos perceber um padrão, quando algo está totalmente fora de lugar e de contexto, nosso senso de terror pode ser maior do que em qualquer outro momento.

Imagine que seu pai/mãe/marido/esposa aparece agora e fala com você, mas ele/a tem uma aparência totalmente diferente do que você lembra. Ninguém mais parece notar isso. Ele/a mesmo/a não faz nada ameaçador. Mas será que você está com algum problema neurológico? Será que houve intersecção de dimensões? Será que há uma grande conspiração de todos à sua volta? Será que algo está mexendo com sua memória?

Você teria coragem de dormir na mesma casa desse desconhecido, mesmo sem nenhuma ameaça explícita?

Imagine que, de uma hora para a outra, todas as pessoas ao seu redor começassem a gargalhar. Todos: em sua casa, na faculdade, na rua, todos *estão gargalhando freneticamente, menos você*. Então param. Quando você pergunta, ninguém responde. Dizem que estão ocupados demais, ou não sabem do que você está falando, ou apenas balançam a cabeça e falam “Pois é!”. Você imaginou tudo isso? Existe algo no ar deixando todos insanos? Ou existe um motivo para o riso e só você não sabe?

Você se sentiria à vontade no meio de estranhos, ou mesmo de sua família, depois disso?

Não vamos citar nenhum filme ou obra específicos porque, invariavelmente, uma história precisa de

algum sentido. Mais cedo ou mais tarde, você precisa revelar o que está em jogo, qual é a ameaça, ou o público vai perder o interesse. Os exemplos acima são apenas vinhetas, situações pontuais pensadas para gerar desconforto.

Esse tipo de terror absurdo, que lida com a quebra total de expectativas e normalidade, funciona melhor como tempero para histórias maiores. Voltando a *O Iluminado* (que usamos antes justamente como exemplo de inquietação), ouvir duas garotinhas entoando “Venha brincar conosco” não é ameaçador. Nem ver uma pessoa vestida de ursinho engajada em atividades, digamos, íntimas com alguém de smoking. Nem ler “All work and no play makes jack a dull boy”. Mas todas essas situações são exemplos do bizarro tomado conta do hotel, até a apoteose em que a ameaça explícita se revela, na forma de Jack Torrance tentando matar sua família.

## TERROR DIVERTIDO

Não há uma única e grande conclusão para todas essas dicas, técnicas e discussões. Esperamos que você, mestre de **ORDEM PARANORMAL**, use o que quiser de tudo isso para aumentar sua própria diversão com o grupo. Mais uma vez, lembre-se: você não tem obrigação de ser uma biblioteca de obras de terror, muito menos de adicionar estresse em sua vida em nome de um jogo.

Mas, se você está interessado em mestrar terror, provavelmente vai gostar de conhecer as obras que citamos e pensar em como elas são construídas. Mesmo que você esteja no universo da Ordo Realitas, não precisa ficar restrito às referências oficiais. Ao mestrar terror, você está fazendo parte de uma tradição de histórias que talvez seja tão antiga quanto a própria humanidade. Poucos outros gêneros oferecem tamanha riqueza de exemplos, referências e arquétipos.

Ao beber de todas essas fontes, e entender como e por que elas funcionam, você estará ajudando a inserir todo o grupo nessa grande tradição. Então quando, juntos, vocês entrarem no terreno familiar do terror, construirão inquietação, usarem o sistema para simular o medo dos personagens, navegarão pelos arquétipos e se conectarão com os medos fundamentais que embasam a missão, todos terão uma conexão emocional muito maior.

E todos lembramos qual é a função de todas as histórias, certo?

# NOVAS REGRAS

Esta seção apresenta novas mecânicas para **ORDEM PARANORMAL RPG**. Elas se dividem em dois grupos: *regras avançadas* e *regras opcionais*.

O primeiro grupo, **REGRAS AVANÇADAS**, traz mecânicas novas que você pode adicionar em seu jogo para incrementar elementos típicos de histórias de terror, horror, investigação e suspense.

Já o segundo grupo, **REGRAS OPCIONAIS**, traz mecânicas que substituem ou transformam regras do livro básico. São como “mods” oficiais que existem para oferecer alternativas de jogo diferentes. Por exemplo, a regra opcional de Evolução por Patentes permite histórias mais “realistas”, nas quais os personagens não acumulam tanto poder. É importante deixar claro que apesar dos elementos narrativos serem considerados canônicos no universo, todas as regras opcionais são exatamente isso — opcionais! Use-as apenas se quiser.

O Livro de Regras de **ORDEM PARANORMAL RPG** continua sendo a versão padrão e oficial do jogo.

## REGRAS AVANÇADAS

A seguir, novas mecânicas para investigações, para novos tipos de cenas (perseguição e furtividade) e meios de dar ainda mais ênfase no medo como um elemento central do jogo, além de elementos para lidar com a vida dos personagens em momentos fora das missões.

**RODADAS E TURNOS.** Algumas regras nesta seção dividem as cenas em rodadas e turnos. Nestas cenas, a duração de uma rodada ou turno depende do mestre (uma rodada de uma investigação frenética pode representar 1 minuto, enquanto que em uma cena mais pausada, pode representar 1 hora). Quando todos os personagens e NPCs envolvidos tiverem tido seu turno, a rodada termina e outra começa, seguindo a mesma ordem de turnos.

## NOVAS AÇÕES DE INVESTIGAÇÃO

**ORDEM PARANORMAL RPG** apresenta regras para cenas de investigação, em que os personagens se alternam executando ações específicas para encontrar pistas. As ações descritas no Livro de Regras são *procurar pistas, facilitar investigação, usar habilidades e itens e ajudar*. Esta seção descreve três novas ações para cenas de investigação.

**BUSCA OBSTINADA.** O personagem analisa cada local, de cada ângulo possível, de forma extremamente concentrada... Ou obcecada. Esta ação funciona como *procurar pistas*, mas o personagem recebe +20 no teste. Porém, sempre que faz esta ação, sofre 1d4 pontos de dano mental agudos por vez que já o fez na mesma cena (ou seja, 1d4 pontos de dano na primeira vez, 2d4 na segunda vez e assim por diante).

**RECAPITULAR.** O personagem reflete sobre o que já sabe, em busca de uma ideia ou palpite. Para usar esta ação, o jogador deve recapitular, em voz alta e enquanto interpreta seu personagem, as informações que o grupo já possui, como o briefing original da missão, pistas já descobertas e quaisquer outras que julgar relevantes. Se o mestre julgar a recapitulação coerente, o personagem pode fazer um teste de Intelecto (DT 15). Se passar, descobre uma nova pista a critério do mestre. Uma vez que um personagem seja bem-sucedido nesta ação, nenhum outro poderá usá-la novamente na mesma cena.

**COMPARTILHAR.** O personagem compartilha o que já sabe com outro. Para usar esta ação, o jogador deve explicar uma pista que já descobriu para um outro a sua escolha, em voz alta e enquanto interpreta seu personagem. O interlocutor pode fazer um teste de Intelecto (DT 15) como uma ação livre. Se passar no teste, o mestre destaca para os jogadores envolvidos qual a informação, ou informações, mais relevantes daquela pista. Por exemplo, se o personagem passar no teste e estiver compartilhando informações sobre uma certidão de nascimento, o mestre pode dizer “Você sente que o que realmente importa nessa pista é o nome da criança, há algo estranho sobre ele”. Uma vez que um personagem seja bem-sucedido nesta ação, nenhum personagem poderá usá-la novamente na mesma cena.



**TABELA 2.1: AÇÕES DE INVESTIGAÇÃO**

AÇÃO	RESUMO
Procurar pistas	Procura pistas usando uma perícia apropriada.
Busca obstinada	Como procurar pistas, mas sofre dano mental em troca de receber +20 no teste.
Facilitar investigação	Usa uma perícia para fornecer +2 nos testes dos aliados.
Usar habilidades/itens	Usa um item ou habilidade aplicável.
Ajudar	Ajuda o teste de outro personagem.
Recapitular	Recapitula a investigação e faz um teste de INT (DT 15) para encontrar uma pista.
Compartilhar	Compartilha informações para que outro personagem faça um teste de INT (DT 15) para encontrar uma pista.

## EVENTOS DE INVESTIGAÇÃO

Nem todas as cenas de investigação são estáticas. Em alguns casos, coisas estão acontecendo enquanto os personagens vasculham o local em busca de pistas, ou incidentes podem atrapalhar (ou auxiliar) o trabalho de investigação. Para representar esses eventos, no início de cada rodada de investigação, o mestre pode incluir um dos eventos descritos a seguir.

O mestre pode escolher entre os eventos que mais se ajustam à cena em questão ou, se quiser adicionar uma certa dose de aleatoriedade, rolar 2d6 e usar o evento indicado pelo resultado. Cada evento só pode ocorrer uma vez por cena; se rolar aleatoriamente, trate quaisquer resultados repetidos como *sem evento*.

### LISTA DE EVENTOS DE INVESTIGAÇÃO

**2 INDÍCIO TRAUMÁTICO.** Os personagens se deparam com algo horripilante, que não fornece nenhuma pista mas que reforça os riscos desta missão. Isso pode ser uma parte do corpo de uma vítima que já foi identificada ou uma foto dos próprios personagens, mostrando que eles estão sendo observados. Cada personagem deve fazer um teste de Presença (DT 15). Se falhar, perde uma de suas ações no próximo interlúdio.

**3 MOMENTO DE TENSÃO.** Os personagens sofrem um susto pequeno e mundano, mas que é agravado pela tensão da investigação. Talvez uma panela tenha caído no chão em um momento de silêncio, uma luz tenha piscado quando alguém estava falando sobre um mistério ou um rato tenha pulado de trás de um armário. Cada personagem sofre 1d4 pontos de dano mental por medo (Vontade DT 15 evita; veja p. XX).

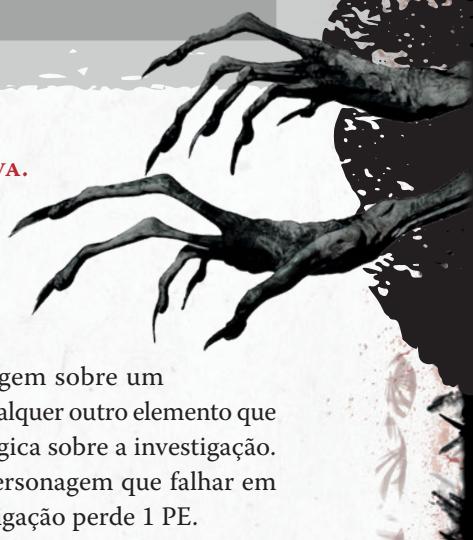
### 4 LEMBRANÇA OPRESSIVA.

Os personagens se deparam com uma lembrança de tudo que está em jogo nessa missão. Pode ser uma fotografia de uma das vítimas, uma reportagem sobre um incidente semelhante ou qualquer outro elemento que aumente a pressão psicológica sobre a investigação. Até o fim da cena, cada personagem que falhar em um teste de ação de investigação perde 1 PE.

**5 ATENÇÃO INESPERADA.** A investigação sofre uma interrupção momentânea, mas suficiente para reduzir o tempo disponível aos personagens. Exemplos incluem accidentalmente acionar um alarme, um vizinho bisbilhoteiro bater à porta do local da investigação ou um cão de guarda próximo começar a latir. Um personagem deve gastar sua ação nessa rodada para lidar com a interrupção, caso contrário o número de rodadas disponíveis na investigação diminui em 1.

**6 A 8 SEM EVENTO.** Nada acontece (além das ações dos personagens...).

**9 COMPLICAÇÃO.** Uma pequena complicação, como uma queda de luz devido a um curto circuito ou uma janela que se abre durante uma tempestade, atrapalha o andamento da investigação. Escolha uma perícia apropriada à natureza da complicação (como Atletismo para erguer uma prateleira ou Tecnologia para ligar as luzes após uma queda de energia). Todos os personagens sofrem -20 em seus testes até que um personagem gaste sua ação de investigação e faça um teste da perícia apropriada (DT 20) para solucionar a complicação.



**10 FERIMENTO INCONVENIENTE.** Um personagem (determinado aleatoriamente) se machuca enquanto procura pistas. Role 1d10 para determinar o atributo afetado pelo ferimento:

- 1 - 2 AGILIDADE**
- 3 - 4 FORÇA**
- 5 - 6 INTELECTO**
- 7 - 8 PRESENÇA**
- 9 - 10 VIGOR**

Enquanto estiver machucado, o personagem sofre -2 em testes baseados no atributo afetado. Curar o ferimento exige um teste de Medicina contra DT 20 (se feito durante a investigação, esse teste consome a ação do personagem ferido e de quem está prestando atendimento) ou uma ação de interlúdio de dormir.

**11 DISTRAÇÃO.** Um indício falso (ou simplesmente algo peculiar ou curiosidade) atrai a atenção de um dos agentes. Escolha um personagem aleatoriamente; ele sofre -20 em testes nesta rodada.

**12 AUXÍLIO INESPERADO.** De alguma forma (acionando um cofre oculto, abrindo um diário na página correta etc.) os agentes encontram uma informação útil. Todos os personagens recebem +2 em testes de investigação nessa rodada.

## INVESTIGAÇÕES E URGÊNCIA

Toda investigação tem um valor de *urgência*, uma quantidade de rodadas que indica quanto tempo a cena vai durar. Como regra padrão, quando esse tempo termina, a investigação se encerra, com consequências negativas caso os personagens não tenham conseguido obter as pistas disponíveis.

O primeiro passo para usar urgência é estabelecer, antecipadamente, qual evento irá encerrar a investigação. Isso pode ser a chegada de alguém (como a polícia ou os proprietários do local), o início de um evento que irá tornar o local inacessível (como investigar um navio prestes a zarpar), o surgimento de algum perigo (como o início de um

## CENAS E A SESSÃO DE JOGO

O Livro de Regras explica que todas as missões de **ORDEM PARANORMAL** são subdivididas em cenas e traz regras específicas para três tipos de cenas: de combate, de investigação e de interlúdio. Já *Sobrevivendo ao Horror* traz dois novos tipos de cena: furtividade e perseguição.

Juntos, esses cinco tipos de cenas - combate, investigação, furtividade, perseguição e interlúdio - representam os acontecimentos mais comuns em uma história de terror. Embora esses sejam os únicos tipos de cenas com regras específicas (pelo menos até o momento), isso não significa que todas as cenas de sua missão precisam se encaixar em um desses cinco tipos!

Muitos momentos da história não serão de combate, investigação, furtividade, perseguição ou interlúdio. Se os personagens estiverem apenas conversando (seja entre si ou com NPCs), viajando de um lugar para outro ou fazendo qualquer outra atividade cotidiana, isso será uma "cena comum", baseada apenas na descrição do mestre e na interpretação dos jogadores, sem necessidade de um conjunto específico de mecânicas.

Em outras palavras, o jogo não precisa estar sempre dentro da "caixinha" de um dos tipos principais de cena. Sua missão não precisa "pular" de cena de investigação para cena de combate, então para interlúdio, então para outra investigação ou combate e assim por diante. Muitas vezes a história não estará em um desses grupos. Por exemplo, o primeiro encontro de agentes em uma cafeteria descobrindo que serão uma equipe a partir de agora, tendo que se apresentar uns para os outros. Essa não é exatamente uma cena de investigação e definitivamente não é um combate! Até poderia ser considerado um interlúdio, mas na verdade é o início da história (e os personagens não estão exatamente descansando), então isso também não se encaixa. No fundo, é apenas uma cena da história que não precisa de regras específicas - ela se resolve puramente pela interpretação dos jogadores.

Cenas assim podem parecer menos importantes, afinal, não envolvem um conjunto especial de mecânicas. Porém, na verdade talvez sejam as mais importantes de todas! Pois são nesses momentos que os agentes irão conversar, se conhecer melhor, criar laços... Enfim, se desenvolver como personagens. E, no fundo, todas as histórias são sobre os personagens - quanto mais detalhados eles e as relações do grupo forem, melhor será a história!

## DEIXANDO QUE OS JOGADORES INVESTIGUEM

Investigar é o centro de toda missão em **ORDEM PARANORMAL**. Entretanto, uma cena de investigação é mais do que uma sequência de testes para encontrar pistas. Ainda que estas cenas tenham regras que estabeleçam como resolver as ações dos personagens, estas regras não devem ser o único elemento que determina o resultado de uma investigação. As ideias dos jogadores também podem contribuir para o sucesso dos personagens, e devem ser incentivadas e valorizadas pelo mestre.

Pense nas regras de investigação como uma estrutura básica, um guia para organizar a cena e conduzir o andamento das ações dos personagens. A partir dessa estrutura, os personagens podem construir a investigação combinando seus testes com ideias e o uso inteligente de pistas e informações que já tiverem reunido. O mestre, por outro lado, deve julgar o impacto dessas ideias e o peso dessas informações, ajustando os resultados das ações dos personagens de acordo. Assim, se um jogador tiver uma boa ideia relacionada à investigação, ou souber conectar uma pista anterior à cena atual, o mestre pode conceder um bônus em sua ação de investigação ou, dependendo das circunstâncias, até mesmo considerar que a ação foi um sucesso automático.

Para auxiliar seus jogadores nesse processo, pense nos pontos a seguir ao preparar uma cena de investigação.

**\*Conekte suas pistas ao cenário.** Ao criar a ficha de investigação de uma missão, pense nas formas como cada pista se relaciona aos locais por onde os personagens podem passar. A partir disso, pense em pequenos indícios que você pode "espalhar" pelas cenas. Esses indícios são informações que, isoladas, podem não ter muito sentido, mas que reunidas podem direcionar os personagens para uma das pistas que você preparou.

Digamos que você planejou uma missão envolvendo um bicho-papão, uma criatura que espreita telhados de casas com crianças pequenas. Um bom indício seria "espalhar" referências a lojas e entregas de materiais de construção na área onde se passa a missão. Isso pode ser um caminhão de entrega na frente de uma das casas investigadas ou um panfleto de uma

loja de materiais de construção encontrado em um dos lugares que os agentes visitaram. Esses indícios poderiam chamar a atenção dos personagens para o fato de que algumas pessoas estão fazendo reparos em suas residências e, a partir disso, os personagens poderiam perceber que todos fizeram consertos em seus telhados, o que poderia deixá-los mais próximos da verdade.

**\*Forneça detalhes.** Ao narrar uma cena de investigação, inclua detalhes específicos. Você não precisa descrever tudo minimamente, nem dar informações que os personagens só poderiam obter investigando o local com atenção. Mas descrever os elementos mais perceptíveis, como a mobília, as cores e os objetos mais evidentes, deixa a cena de investigação menos abstrata e oferece elementos concretos a partir dos quais os jogadores podem conduzir a investigação.

*Os agentes estão investigando uma farmácia fechada. Ao descrever o local, em vez de apenas descrever "prateleiras cheias de remédios", você detalha quantas prateleiras são e que tipo de produtos cada uma possui. Essa descrição pode ajudar os jogadores a perceberem que alguns remédios desapareceram, e que há um padrão específico nos remédios desaparecidos.*

**\*Valorize ideias tanto quanto testes.** Considere fornecer um bônus ou até mesmo um sucesso automático em ações de investigação para boas ideias ou descrições. Se um jogador apresenta uma descrição específica e/ou detalhada da forma como seu personagem irá executar uma ação de investigação, considere fornecer um bônus de +2 ou +5. Da mesma forma, se a descrição for específica o suficiente e resultar em uma ação que levaria a revelar uma pista, considere fornecer um sucesso automático na ação correspondente.

*Digamos, por exemplo, que os personagens estão vasculhando um casebre nos ermos. O mestre sabe que aqui há uma pista a ser encontrada, e que ela está enterrada sob a cama. Um dos jogadores declara que vai procurar marcas de escavação especificamente no chão; essa é uma descrição bastante detalhada que pode fornecer +2 ou +5 no teste. Outro personagem, entretanto, decide escavar o solo debaixo da cama. Essa ação pode receber +5 no teste ou até mesmo resultar em um sucesso automático em procurar pista.*

incêndio ou o surgimento de uma criatura) ou qualquer outra coisa similar. O evento sequer precisa ser *alguma coisa* — por exemplo, você pode determinar que ao fim do tempo disponível os personagens simplesmente se cansam de investigar ou mesmo chegam à conclusão de que não há mais nada a ser encontrado. Afinal, ao contrário dos jogadores, os personagens não sabem se passaram ou falharam nos testes de investigação — para eles, o fato de não terem encontrado pistas talvez indique que não há nada para ser encontrado naquele lugar!

Uma vez que você estabeleça a natureza da urgência, é hora de decidir se os personagens *sabem* do que está por acontecer. De forma geral, os eventos da história indicarão se os personagens têm essa informação ou não. Caso contrário, é perfeitamente válido deixá-los no escuro. Se o evento que irá encerrar a investigação puder ser antecipado (por exemplo, os personagens podem ouvir o motor do navio sendo ligado), você pode permitir que eles façam testes de Percepção (ou outra perícia apropriada) para notar que seu tempo está acabando. Não há jeito certo aqui: alguns jogadores ficam mais tensos se não souberem quanto tempo têm. Já outros acham pior saber quanto tempo têm e ver esse tempo se esgotando! Sugerimos que experimente ambos os jeitos (dizendo e não dizendo a urgência) e veja o que funciona melhor para você e seu grupo.

Mas o que acontece quando o tempo acaba? Como regra geral, a investigação simplesmente se encerra. Os personagens precisam abandonar o local porque a polícia está chegando, porque o navio vai partir (e eles não pretendem ser levados juntos) ou porque um monstro acabou de chegar e é hora de fugir. Em suma, o fim do tempo significa o encerramento da cena de investigação e, em alguns casos, o início de outra cena específica (como um combate).

Entretanto, é possível que os personagens queiram continuar investigando, a despeito da chegada da urgência. Dependendo do evento, pode ser possível lidar com ele e continuar investigando. Um exemplo é a chegada de um NPC. Se as características do local permitirem, os personagens podem usar as regras de furtividade para continuar investigando enquanto se esgueiram dos NPCs. No exemplo do barco, os personagens podem aceitar nadar de volta à terra firme (o que daria início a uma cena de ação) em troca de mais algumas rodadas investigando o barco. Outra opção é um dos personagens ficar “enrolando” o NPC enquanto o resto do grupo continua investigando.

A chave para permitir que os jogadores continuem investigando mesmo após a urgência é *aumentar o risco* em continuar a investigação. No exemplo da chegada no NPC, você pode aumentar automaticamente a visibilidade dos personagens a cada rodada de investigação durante a urgência. Na situação do barco, o mar pode estar revolto e/ou gelado, representando um risco mesmo para nadadores experientes. O que importa é que os jogadores saibam que, quanto mais tempo continuarem investigando após a urgência, maiores os riscos envolvidos.

## SUCESSO A QUALQUER CUSTO

Cedo ou tarde, o grupo irá falhar em encontrar uma determinada pista em uma cena. Isso pode ser resultado de azar nos dados ou os personagens não reuniram informações suficientes para que os jogadores possam ter uma ideia salvadora. Assim, o mestre pode se deparar com uma situação em que uma pista crucial não foi encontrada, e o grupo não consegue avançar.

Em situações assim, o mestre pode simplesmente avançar a missão. Qualquer que seja o mal que esteja ocorrendo provavelmente continuará ocorrendo, e suas ações darão aos personagens novas oportunidades de investigar. Se, por exemplo, os personagens estão investigando uma série de assassinatos que podem ter origem paranormal, falhar em encontrar uma pista poderá dar mais tempo ao assassino para... fazer outra vítima. Em termos de jogo, isso dará aos personagens mais uma cena de crime (efetivamente permitindo que façam uma nova investigação). Em termos narrativos, entretanto, outro inocente terá morrido. Para evitar isso, o mestre pode permitir que os personagens obtenham *sucesso a qualquer custo*.

Para obter sucesso a qualquer custo, o grupo deve ter chegado ao fim de uma cena de investigação sem ter conseguido encontrar uma pista. Se isso ocorrer, os jogadores podem declarar ao mestre que pretendem obter a pista a qualquer custo. Um dos personagens encontra a pista antes da urgência da investigação ser desencadeada, mas paga um preço por seu achado. O total de PE desse personagem é reduzido em uma quantidade igual ao seu limite de PE até o fim da missão (assim, um personagem de NEX 30%, com limite de PE 6, tem seu total de PE reduzido em 6 até o fim da missão). Por padrão, os jogadores só podem usar esta opção uma vez por missão. Entretanto, a critério do mestre, em missões particularmente longas ou complexas, ele pode permitir que essa ação seja executada mais vezes, por personagens diferentes.

## INVESTIGAÇÕES LIVRES

Em jogos de RPG, as regras existem para dar uma estrutura para o mestre. Essencialmente, são um roteiro, uma linha guia para arbitrar os resultados das ações dos personagens dentro do jogo. Ou seja, uma ferramenta, uma ajuda, e não o ponto principal da narrativa. E, como todas as ferramentas, há momentos em que não são necessárias. Ou seja, em que as regras não precisam ser usadas. Um destes momentos são as cenas de investigação.

Em jogos voltados para terror e suspense, pode ser melhor narrar cenas de investigação de forma fluída, sem uma estrutura mecânica de rodadas e turnos. Em vez disso, o mestre simplesmente descreve o cenário e o contexto e deixa os jogadores livres para interpretar os personagens e descreverem suas ações. Como na base do jogo, o mestre então analisa cada ação e, conforme o caso e se achar necessário, pede um teste de uma perícia relevante, ou até mesmo usa uma das ações descritas nas mecânicas de investigação para resolver a ideia do jogador. Esse raciocínio se aplica também às habilidades dos personagens; o mestre pode permitir usos criativos de habilidades aplicáveis às circunstâncias, usando a regras de investigação como base, quando necessário, para resolver seus efeitos.

A ideia aqui é permitir que a base do processo de investigação seja conduzida de forma mais orgânica, permitindo que os jogadores coloquem ideias e planos em prática e os personagens interajam de forma mais natural e menos metódica com o cenário. Deixe para fazer cenas de investigação com as regras completas (rodadas, turnos e urgência) em momentos específicos nos quais, pela história, realmente, haja uma urgência concreta.

Digamos que os personagens chegaram há pouco em uma cidadezinha e estão conhecendo o lugar e seus habitantes. Esse momento já pode ser considerado uma investigação, mas não há necessidade de usar a estrutura mecânica de uma cena desse tipo. Em vez disso, o mestre pode deixar os personagens explorarem a cidade, observando pontos de interesse e conversando com a população local. Eventualmente, se alguma ação dos personagens tiver um resultado incerto, o mestre pode pedir testes apropriados (como um teste de Diplomacia para conquistar a simpatia de um comerciante local, ou Intuição para perceber a senhorinha que parece estar escondendo alguma coisa). E mesmo estes podem ser dispensados caso os jogadores tenham ideias criativas ou consigam, por meio da interpretação, justificar um sucesso automático para seus personagens.

Por outro lado, pode chegar um momento em que os personagens decidem investigar em detalhes um local específico que, por algum motivo, representa algum risco ou impõe uma limitação de tempo. Se eles se infiltrarem na prefeitura desta mesma cidadezinha, dispararem um alarme e tiverem pouco tempo para coletar evidências no gabinete do prefeito, pode ser uma boa ideia usar as mecânicas completas de investigação.

Ao conduzir investigações livres, tome cuidado para que cada jogador tenha uma oportunidade de agir. Mesmo que não esteja usando rodadas e turnos exatos, uma boa ideia para organizar o tempo de cada jogador é seguir uma ordem pré-estabelecida (como sentido horário ao redor da mesa), permitindo que cada um possa descrever as ações de seu personagem. Determine quanto tempo cada personagem irá gastar nestas ações. Conforme elas são resolvidas, permita que o jogador declare o que o personagem fará em seguida.



## SENTINDO MEDO

O medo é uma das sensações mais poderosas que um ser humano pode experimentar. É o que sentimos frente ao perigo, ao desconhecido... ou ao Outro Lado. O medo pode fazer uma pessoa tremer, ficar paralisada, sair correndo ou, em alguns casos, deixá-la mais forte. O Medo também é mais do que isso — é uma entidade do Outro Lado, a mais misteriosa de todas, através do qual os demais elementos invadem a Realidade. Seja a sensação, seja o elemento, o medo define a vida dos agentes da Ordo Realitas, e a luta contra ele é a mais importante de toda a humanidade.

Em termos de jogo, o medo ocorre sempre que os agentes encontram uma situação assustadora ou uma manifestação paranormal. Quando isso acontece, o personagem sofre dano mental, aos poucos perdendo sua capacidade de realizar ações especiais e se aproximando do pânico e da loucura. Esse dano faz com o que o jogador tenha um incentivo para fugir ou se esconder quando confrontado com uma fonte de medo, se comportando de forma coerente com uma pessoa frente a algo assustador! O dano é definido pelo mestre, de acordo com a fonte do medo, e pode ser evitado ou reduzido à metade com um teste de Vontade bem-sucedido (a DT do teste de Vontade também é definida pelo mestre de acordo com a fonte do medo).

A seguir estão exemplos de situações que podem causar medo, junto de seus respectivos danos mentais. Dano mental resultante de situações de medo sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que o personagem possua resistência a dano mental.

### Visão inquietante

O personagem encontra algo atemorizante, como um cadáver dentro de um quarto ou um símbolo sagrado de ponta cabeça.

**1d4 mental ♦ Vontade DT 15 anula**

### Visão perturbadora

O personagem encontra algo enervante, mas ainda dentro dos limites da realidade, como um cadáver preparado para o que parece ser um ritual ou fotos de um crime particularmente violento.

**1d6 mental ♦ Vontade DT 20 reduz à metade**

### Visão assustadora

O personagem encontra algo assustador e misterioso, que oscila entre o real e o paranormal. Exemplos incluem indícios que apontam para a existência de uma criatura do Outro Lado (como uma garra animal sobrenaturalmente grande) ou um boneco com uma faca que surge escada abaixo (ele caiu ou realmente *veio correndo*?).

**2d6 mental ♦ Vontade DT 25 reduz à metade**

### Visão sinistra

O personagem vislumbra o paranormal, em uma visão que dificilmente pode ser considerada mundana, como sangue brotando de uma parede maciça ou um cadáver que se move.

**4d6 mental ♦ Vontade DT 30 reduz à metade**

### Visão macabra

O personagem encontra algo indiscutivelmente paranormal, capaz de enervar mesmo um agente veterano, como uma casa cujas paredes interiores são feitas de carne pulsante.

**6d6 mental ♦ Vontade DT 35 reduz à metade**

### Visão aterrorizante

O personagem encontra algo capaz de despertar seus temores mais profundos, como criaturas impossíveis torturando uma cidade inteira.

**4d12 mental ♦ Vontade DT 40 reduz à metade**

### Ambiente horripilante

Estar em um lugar amedrontador, como uma mansão escura e repleta de barulhos inexplicáveis, pode aos poucos corroer a coragem de qualquer um. De acordo com o mestre, estar em um ambiente assim causa 1 ponto de dano mental por rodada, sem direito a teste de resistência. O mestre pode aumentar esse dano para 2 ou mesmo 5 pontos por rodada para lugares especialmente pavorosos, como um laboratório repleto de experimentos com corpos humanos ou outros ambientes de pesadelo.

### Dano de criaturas

Para efeitos destas regras, todo dano mental causado pela Presença Perturbadora de criaturas, bem como todo dano mental causado por criaturas de Medo, é considerado dano de medo.

## EFEITOS DO MEDO

Sempre que a Sanidade de um personagem é reduzida a 0 por dano mental, e sempre que o personagem sofre dano mental enquanto está com Sanidade 0, ele sofre um efeito de medo. Para definir o efeito, o jogador rola 2d10 na tabela abaixo. Os efeitos duram até o personagem recuperar pelo menos 1 ponto de Sanidade, a menos que descrito o contrário.

Se o personagem sofrer mais de um efeito de medo na mesma cena, deve somar +1 na rolagem para definir o efeito por cada vez adicional, aumentando a chance de sofrer efeitos mais severos. Assim, na segunda vez que sofrer um efeito de medo, rola 2d10+1, na terceira vez, rola 2d10+2 e assim por diante.

Além disso, caso role um efeito que já possui, em vez disso recebe o próximo efeito na tabela. Por exemplo, um personagem que já está sob efeito de um abalo role um resultado “11”, em vez disso sofre alucinações.

**MEDO VS. INSANIDADE.** As regras de medo descritas aqui mudam o foco de **ORDEM PARANORMAL**, destacando o horror como a principal ameaça à mente dos personagens. Assim, para campanhas com um tema de sobrevivência e horror, estas regras substituem as regras de Insanidade & Loucura (p. 88) e Sanidade (p. 111 a 113) de **ORDEM PARANORMAL RPG**. Para mais informações sobre o medo substituindo

a insanidade, veja a regra alternativa *Jogando sem Sanidade*, na p. XX.

## AÇÕES CONTRA O MEDO

**ACALMAR.** Se você for treinado em Diplomacia, Medicina ou Religião, pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de uma dessas perícias para acalmar um personagem adjacente que esteja com Sanidade 0. Esse personagem recupera 1 ponto de Sanidade. A DT deste teste aumenta em +5 para cada vez que o personagem tiver sido acalmado na mesma cena.

**SE ENTREGAR PARA O MEDO.** Um personagem reduzido a Sanidade 0 por dano mental pode escolher “se entregar para o medo” — em vez de lutar contra, ele abre sua mente e corpo a essa sensação. Se fizer isso, o personagem rola um *segundo* efeito de medo, somando +5 nesta segunda rolagem (ou seja, rola 2d10+5, ou 2d10+6 se é a segunda vez que é reduzido a Sanidade 0 e assim por diante). O jogador deve interpretar os efeitos rolados (tanto o original quanto o segundo) de forma exagerada — um personagem que se entregue ao medo e fique em pânico, não vai apenas sair correndo, mas sim sair correndo enquanto chora e berra que todos vão morrer! Porém, na rodada seguinte, o personagem recupera 1d4 pontos de Sanidade por nível e, caso esteja paralisado ou inconsciente, se livra dessas condições. É possível se entregar para o medo apenas uma vez por sessão de jogo.

**TABELA 2.2: EFEITOS DE MEDO**

2d10	EFEITO	Descrição
2	Encorajamento	Às vezes, o medo traz o melhor de nós. Você recupera 1 ponto de SAN para cada 5% de NEX e recebe +20 em um teste qualquer à sua escolha até o fim da cena.
3	Surto de adrenalina	Você recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena. Porém, se quiser fazer qualquer ação que não seja agredir, precisa fazer um teste de Vontade (DT 20). Se falhar, não consegue e perde sua ação.
4	Hesitação	Você balbucia ou gagueja alguma coisa e vacila. Você perde seu próximo turno.
5	Enjoo	Você começa a passar mal e a suar, talvez até vomitando. Você sofre -20 em todos os testes de Agilidade e Força (e de perícias baseadas nesses atributos).
6	Lapso	Sua memória começa a falhar, e eventos ocorridos há mais de uma hora começam a ficar nebulosos. Você sofre -20 em todos os testes de Intelecto e Presença (e de perícias baseadas nesses atributos).
7	Ansiedade	Você fica muito nervoso e tenso. Você automaticamente falha no próximo teste que fizer (você pode gastar uma ação padrão em seu próximo turno fazendo algo “inútil”, para a qual a falha não será importante, para se livrar dessa penalidade — mas terá perdido uma ação, na prática).

**TABELA 2.2: EFEITOS DE MEDO** (continuação)

2D10	EFEITO	DESCRIÇÃO
8	Desorientação	Você tem dificuldade para entender exatamente onde está e o que está acontecendo. Você fica desprevenido.
9	Desespero	Você é atacado por tristeza avassaladora, talvez com sentimentos de culpa ou inutilidade. Você falha automaticamente em qualquer teste de Vontade.
10	Histeria	Você ri ou chora descontroladamente por 1d4 rodadas. Durante este período, sofre -20 em todos os testes.
11	Abalo	Você fica tremendo e ofegante, com dificuldade de fazer qualquer coisa. Você sofre -20 em todos os testes.
12	Alucinação	Você começa a ver e ouvir coisas que não existem ou de forma distorcida. Por exemplo, pode ver sombras se movendo sozinhas; ver pedaços de criaturas mesclados aos rostos de pessoas comuns; escutar vozes em sua cabeça; escutar as vozes de outras pessoas de forma deturpada, como se fossem faladas por monstros. Sempre que faz um teste, se o valor rolado no maior 20 for ímpar, o teste é automaticamente uma falha. Você pode ignorar as alucinações, mas talvez aquele vulto se aproxime por trás seja realmente um monstro...
13	Susto	Você fica tremendo e arfando de forma incontrolável. Você sofre -20 em todos os testes e não pode se aproximar voluntariamente da fonte do medo.
14	Confusão	Você perde o controle de suas ações. No início de cada um de seus turnos, role 1d6: <b>1</b> <b>2</b> Se encolhe em um canto e não faz nada, apenas fica chorando e/ou balbuciando incoerentemente; <b>3</b> <b>4</b> Sai correndo, gritando, em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8 (sendo <b>1</b> diretamente para frente, <b>2</b> para a frente e para a direita e assim por diante, em sentido horário); <b>5</b> Num surto de fúria, grita e 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); <b>6</b> A condição termina e pode agir normalmente.
15	Paralisia	Você “congela”, ficando paralisado por 1d4 rodadas e então abalado.
16	Pavor	Você entra em pânico. Você precisa gastar todas as suas ações para fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Entretanto, ações que exijam concentração (como conjurar um ritual) possuem 50% de chance de falha (role qualquer dado; em um resultado ímpar, você não consegue fazer o que queria e perde seu turno). Se não conseguir fugir, fica encolhido, chorando, sem realizar nenhuma ação. Se conseguir fugir, pode voltar a agir, mas fica assustado.
17	Desmaio	O medo gera um choque na sua mente, que se “desliga” para se proteger. Você cai inconsciente.
18	Trauma	Você fica paralisado (como o resultado 15) e deve rolar 1d6. Em um resultado de <b>1</b> a <b>5</b> , perde 1 ponto permanente em um atributo (Agilidade, Força e assim por diante). Em um resultado <b>6</b> , não perde nenhum ponto de atributo (mas ainda fica paralisado).
19	Loucura	O medo é demais para sua mente, que começa a sucumbir. Você recebe a condição enlouquecendo. Se iniciar três turnos enlouquecendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), sua mente enfim cede à loucura e você fica insano — em termos de jogo, seu personagem se torna um NPC sob controle do mestre.
20+	Choque sistêmico	O medo é demais para seu corpo, que entra em choque. Isso pode ser uma parada cardiorrespiratória ou outra condição física. Seja como for, você fica morrendo. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você morre.

# PERSEGUÍÇÃO

Perseguições são elementos típicos de histórias de terror e ação, e uma ótima maneira de gerar tensão durante o jogo.

Uma perseguição envolve **CAÇADORES** (quem está perseguindo) e **PRESAS** (quem está sendo perseguido). Os personagens podem ser caçadores ou presas, de acordo com a cena. Por exemplo, se estão correndo atrás de cultistas para prendê-los, serão caçadores. Mas, se estiverem fugindo de uma criatura poderosa, serão presas.

## RESOLVENDO CENAS DE PERSEGUÍÇÃO

Perseguições são resolvidas com testes estendidos de Atletismo. Assim, **UM PERSONAGEM PRECISA ACUMULAR 3 SUCESSOS ANTES DE 3 FALHAS PARA VENCER A PERSEGUÍÇÃO.**

### 3 SUCESSOS ANTES DE 3 FALHAS...

<b>Caçador</b>	Alcança a presa
<b>Presa</b>	Escapa do caçador

Se era um caçador, alcança sua presa, e pode atacá-la ou fazer qualquer outra coisa que queira (outros personagens chegam uma rodada depois por sucesso que faltava a eles). Se era uma presa, escapa do caçador — se seus amigos forem pegos, fica a critério dele voltar para ajudá-los ou não...

A DT do teste de Atletismo é definida pelo mestre, de acordo com a velocidade dos adversários:

Pessoas comuns	15
Pessoas velozes / animais / criaturas comuns	20
Animais ou criaturas velozes	25

**OUTRAS PERÍCIAS.** O mestre pode permitir que os jogadores usem outras perícias no lugar de Atletismo, desde que consigam justificá-las. Por exemplo, o jogador pode usar Acrobacia (“vou correr pelas paredes”), Enganação (“dou a entender que vou por um caminho, mas no último momento mudo de direção”) ou mesmo Tática (“vou analisar o terreno em busca da melhor rota”). Porém, com exceção de Atletismo, cada perícia diferente só pode ser usada uma vez por perseguição.

**PERSEGUÍÇÕES MOTORIZADAS.** As regras padrão de perseguição presumem que os personagens estão à pé. Se estiverem em um veículo, substitua os testes de Atletismo por testes de Pilotagem (ou de Adestramento, se o “veículo” for uma montaria).

## AÇÕES EM PERSEGUÍÇÕES

A seguir estão ações especiais que os personagens podem fazer durante uma perseguição.

**CORTAR CAMINHO.** O personagem escolhe um caminho mais curto, mas mais difícil (por exemplo, em vez de dar a volta por uma pilha de caixotes, salta por cima deles). O personagem sofre -20 em seu teste de Atletismo, mas, se passar, acumula 2 sucessos na perseguição. O mestre pode determinar que não há uma opção de cortar caminho; neste caso, esta ação não pode ser usada.

**ESFORÇO EXTRA.** O personagem se esforça ao máximo, exaurindo seu fôlego. Ele recebe +20 em seu teste de Atletismo, mas perde 1d4 pontos de vida por vez que já usou esta ação na cena (perde 1d4 PV na primeira vez, 2d4 PV na segunda vez e assim por diante).

**criar obstáculo.** Se o personagem for uma presa, pode criar um obstáculo para os caçadores (por exemplo, trancar uma porta ou derrubar uma estante). O personagem sofre -20 em seu teste de Atletismo e faz um teste de Força contra DT 15 (ou outro atributo coerente com seu plano). Se passar, cria o obstáculo, diminuindo a DT do teste de Atletismo nesta rodada em -5 para todos os personagens, incluindo ele mesmo. Apenas um personagem pode fazer esta ação por rodada. Assim como em cortar caminho, o mestre pode julgar que não há como criar um obstáculo e vetar esta ação.

**DESPISTAR.** Se o personagem for uma presa, pode se esconder dos caçadores. Ele só pode fazer esta ação se já tiver pelo menos 1 sucesso na perseguição. Ele substitui seu teste de Atletismo por um teste de Furtividade. Se passar, ganha 2 sucessos (possivelmente escapando). Porém, se falhar, recebe 2 falhas!



**SACRIFÍCIO.** O personagem deixa de correr para atrapalhar os adversários (por exemplo, um caçador pode atirar algo nas presas para atrapalhá-las; uma presa pode se colocar no caminho dos caçadores). Ele falha automaticamente em seu teste de Atletismo da rodada, mas fornece +20 no teste dos outros personagens.

**ATRAPALHAR.** Se for uma presa, o personagem pode atrapalhar outra presa com o mesmo número de sucessos dele para aumentar sua própria chance de fuga! O personagem sofre -20 em seu teste de Atletismo e faz um teste de Luta oposto a um teste de Luta ou Reflexos da vítima. Se vencer, impõe -2020 no teste de Atletismo dela, aumentando a chance de que ela seja alcançada! Isso só funciona se os perseguidores se contentarem com apenas uma vítima — e é uma ação nem um pouco heroica!

## OPÇÕES PARA PERSEGUÍÇÕES

A seguir, regras opcionais para tornar as cenas de perseguição mais interessantes.

### Testes opostos

Em vez dos personagens fazerem testes contra uma DT fixa, fazem testes opostos aos NPCs. Isso adiciona mais rolagens à cena, mas também a deixa mais imprevisível, o que pode aumentar a tensão.

**TABELA 2.3: EVENTOS DE PERSEGUÍÇÃO**

D20	EXEMPLO DE EVENTO	TESTE
1-8	—	—
9-10	Entulhos bloqueiam o caminho.	Força DT 15
11-12	Piso escorregadio.	Acrobacia DT 20
13-14	Um entulho rola pelo caminho!	Reflexos DT 20
15	Multidão impedindo a passagem.	Intimidação DT 20
16-17	Um caminho mais curto, mas bloqueado por algo pesado.	Força DT 15
18	Vias labirínticas, nas quais se pode cortar caminho ou se perder.	Percepção DT 20
19	Uma porta leva a um atalho... Mas está trancada!	Crime DT 25
20	Um caminho oculto por vegetação.	Sobrevivência DT 20

### Perseguições Menores e Maiores

Para perseguições mais curtas, o mestre pode exigir que os personagens acumulem apenas 2 sucessos antes de 2 falhas. Já para perseguições mais longas — por exemplo, uma caçada de vários dias através de uma floresta — o mestre pode exigir que os personagens acumulem 5 ou mesmo 7 sucessos antes de 3 falhas.

### Eventos

Perseguições são caóticas e imprevisíveis. Para charmejar as coisas e aumentar a emoção, o mestre pode (é altamente recomendável!) adicionar eventos, divididos em **OBSTÁCULOS** e **ATALHOS**.

**OBSTÁCULO.** Quando um obstáculo surge, todos os personagens devem fazer um teste de perícia no início da rodada. Um personagem que falhe sofre -2020 em seu teste de Atletismo daquela rodada.

**ATALHO.** Já quando um atalho surge, os personagens podem fazer um teste de perícia no início da rodada. Um personagem que passe no teste recebe +2020 em seu teste de Atletismo daquela rodada; porém, se fizer e falhar no teste do atalho, sofre -2020 no teste de Atletismo.

A perícia e a DT dos testes variam conforme o obstáculo ou atalho em questão. O mestre pode decidir a cada rodada se haverá algum evento ou rolar na tabela ao lado. O mestre pode criar suas próprias tabelas de acordo com as situações que surgirem no jogo e o ambiente específico da perseguição.



## FURTIVIDADE

Às vezes, os personagens precisam ser discretos, seja para escapar de uma criatura perigosa, seja para se infiltrar em um covil cultista. Cenas de furtividade pouco importantes podem ser resolvidas de forma simples e rápida com um teste oposto — por exemplo, se um agente está seguindo um criminoso para descobrir seu esconderijo, um teste de Furtividade do agente oposto pelo teste de Percepção do criminoso é suficiente para resolver a cena. Porém, para cenas de furtividade importantes, complexas ou perigosas, o mestre pode usar a regra de *visibilidade*.

## VISIBILIDADE

A visibilidade é um número que determina o quanto escondido um personagem está. Todos os personagens começam com **VISIBILIDADE 0** (completamente escondido). Ao longo da cena, podem ganhar ou perder visibilidade. Se ao final de uma rodada a visibilidade de um personagem estiver em 3 ou mais (completamente exposto), ele será visto pelo “algoz” (um termo genérico para definir o ser ou os seres dos quais os personagens estão se escondendo) e precisará lidar com as consequências disso.

**VISIBILIDADE DO GRUPO.** Se o mestre quiser deixar a cena mais complexa — e incentivar o trabalho em equipe —, pode controlar a *visibilidade do grupo*. Esse número é medido somando-se às visibilidades de todos os personagens. Por exemplo, num grupo com quatro agentes, se dois estiverem com visibilidade 2 e outros dois estiverem com visibilidade 0, a visibilidade do grupo será 4. Se ao final de uma rodada a visibilidade do grupo estiver em 5 ou mais, *todos* os personagens com visibilidade 1 ou maior serão vistos — como um todo, o grupo chamou muita atenção!

**MARCANDO A VISIBILIDADE.** Para cenas de furtividade mais emocionantes, a visibilidade pode ser marcada com um objeto físico. Assim, quando a visibilidade de um jogador aumenta, o mestre entrega a esse jogador um marcador. A visão da pilha de marcadores aumentando conforme o personagem fica cada vez mais perto de ser encontrado pode ser angustiante! Nessa opção, caso o jogador perca visibilidade, devolve o marcador para o mestre.

### Ganhando e Perdendo Visibilidade

O mestre deve prestar atenção às ações dos personagens e à forma como os jogadores as descrevem. De acordo com isso e as instruções abaixo, pode modificar a visibilidade dos personagens.



**AÇÃO COMUM.** O personagem faz uma ação típica, como conversar em tom de voz normal, caminhar, investigar uma sala em busca de pistas etc. A ação usa regras normais, se necessário. Por exemplo, se está conversando, não precisa fazer nenhum teste. Se está caminhando, se move seu deslocamento normal. Se está investigando, faz um teste sem modificador.

Visibilidade +1

**AÇÃO DISCRETA.** O personagem faz uma ação comum, como acima, mas tomando cuidado para não ser visto e/ou não fazer barulho — caminha lentamente, fala sussurrando, investiga com cuidado... Se está caminhando, se move metade do seu deslocamento. Se fizer qualquer teste, sofre -20.

Visibilidade +0

**AÇÃO CHAMATIVA.** O personagem faz algo espalhafatoso — corre, grita, faz um ataque, conjura um ritual... Ele usa as regras normais para sua ação, caso necessário.

Visibilidade +2

## AÇÕES ESPECÍFICAS

A seguir estão algumas ações específicas que os personagens podem fazer em uma cena de furtividade. O mestre pode usar as mecânicas abaixo para resolver ideias similares, mesmo que os jogadores não declarem explicitamente as ações. O mestre pode aumentar a DT das ações esconder-se e distrair caso o algoz seja mais perceptivo ou astuto.

**ESCONDER-SE.** O personagem se concentra apenas em se esconder. O jogador descreve a ação e faz um teste de Furtividade (DT 15; uma ideia particularmente boa pode render +20 no teste). Se passar no teste, o personagem diminui sua visibilidade em -1 (se falhar, sua visibilidade não muda).

**DISTRAIR.** O personagem distrai seus algozes — por exemplo, atira uma pedra longe para fazer criaturas próximas irem até onde ela caiu. O personagem faz um teste de Enganação (DT 15). Se passar no teste, diminui sua visibilidade ou a de um aliado próximo em -1. Porém, se falhar, aumenta sua visibilidade em +1. Apenas um personagem pode fazer esta ação em cada rodada e, a cada uso na mesma cena aumenta a dificuldade da ação em +5 (DT 20 na segunda vez, 25 na terceira e assim por diante).

**CHAMAR ATENÇÃO.** O personagem chama atenção para si de propósito, para evitar que um aliado seja encontrado. Sua visibilidade aumenta em +2, mas a de um aliado próximo diminui em -1.

## EVENTOS DE FURTIVIDADE

No início de cada rodada, um jogador rola 1d20. O mestre então consulta a tabela abaixo para saber o que vai acontecer naquela rodada. Como alternativa, o mestre pode simplesmente escolher um dos eventos da tabela. Toda vez que um evento afeta um personagem, o mestre deve sortear aleatoriamente o alvo.

TABELA 2.4: EVENTOS DE FURTIVIDADE

### D20 EVENTO

1-2	O algoz chega muito perto de um personagem. A única maneira de não ser descoberto é ficar completamente imóvel e em silêncio. Porém, se fizer isso, o personagem sofre 1d6 pontos de dano mental (ou metade do dano da Presença Aterradora da criatura, o que for maior), pelo desgaste emocional de ficar tão perto do perigo.
3-5	O algoz procura os personagens de forma implacável! A visibilidade de todos os personagens aumenta em +2.
6-8	O algoz salta na direção de um personagem. Talvez o tenha visto, ouvido ou sentido seu cheiro. Talvez seja apenas azar! A visibilidade desse personagem aumenta em +2.
9-15	O algoz procura os personagens. A visibilidade de todos os personagens aumenta em +1.
16-17	O algoz avança na direção de um personagem. A visibilidade desse personagem aumenta em +1.
18-19	O algoz para por um momento, talvez para recuperar o fôlego, ou outro motivo qualquer. Nenhum efeito.
20	O algoz se distrai com alguma coisa e, por um instante, se volta para outra direção. A visibilidade de um personagem diminui em -1.

## FABRICAÇÃO EM CAMPO

Os agentes da Ordo Realitas geralmente partem para suas missões munidos do equipamento essencial para executar suas atividades. Entretanto, a realidade do campo de batalha muitas vezes pode fazer com que os personagens precisem de itens e recursos que não estão à sua disposição. Nessas situações, um agente pode se ver forçado a fabricar por conta própria os itens de que necessita.

Um personagem treinado em uma Profissão específica pode usar suas ações de interlúdio para fabricar itens. Isso exige uma ação de manutenção para munições, explosivos e demais consumíveis, como cicatrizante e spray de pimenta, ou duas ações de manutenção (que não precisam ser consecutivas) para armas, proteções e demais equipamentos gerais (itens modificados ou paranormais não podem ser fabricados em campo). A Profissão utilizada depende do item em questão: Armeiro para armas, munições e proteções, Químico para explosivos, munições e consumíveis e Engenheiro para os demais equipamentos gerais.

A DT do teste de Profissão depende da categoria do item fabricado, conforme a tabela ao lado. Para fabricar, você precisa ter um kit de perícia para a Profissão em questão (sem ele, você sofre -5 no teste para fabricar).

**ITENS IMPROVISADOS.** Quando fabrica um item não consumível, o personagem pode escolher fabricar uma versão *improvizada* do item. Um item improvisado é mais frágil, mas mais simples de produzir. A DT para fabricá-lo é reduzida em -5, mas o item pode ser usado apenas por uma cena (após isso ele quebra, para de funcionar ou sofre qualquer outro problema irreparável a critério do mestre).

**TABELA 2.5:**  
**DT DE FABRICAÇÃO**

CATEGORIA	DT PARA FABRICAR
0	15
I	20
II	25
III	30
IV	35

As regras de fabricação em campo assumem que o personagem tem acesso às matérias-primas necessárias, seja por meio da própria Ordem ou através de contatos locais ou simplesmente adquirindo o necessário no comércio local. A critério do mestre, personagens que não tenham acesso ao seu equipamento ou a uma fonte de matérias-primas não podem fabricar itens durante seus interlúdios.

## VIDA ALÉM DA ORDEM

Como agentes da Ordo Realitas, os personagens se envolvem em investigações e confrontos com os quais a maioria das pessoas sequer sonha. Mas isso não é a única coisa que eles fazem. Além das missões, cada personagem possui sua própria vida, que muitas vezes serve como seu refúgio pessoal para os horrores enfrentados em suas missões.

### FOLGAS DA ORDEM

Agentes de campo não passam todo seu tempo a serviço da Ordem. Por padrão, eles são convocados apenas quando há uma ameaça a ser investigada, e entre cada uma destas convocações, ficam livres para cuidar de suas próprias vidas. Para esses agentes, o tempo de vida normal é chamado de **FOLGA DA ORDEM**.

Uma folga da Ordem funciona de forma semelhante a um interlúdio; é um período de tempo sem duração fixa que representa o cotidiano dos personagens entre suas missões para a Ordem. É nele que os personagens perseguem seus objetivos pessoais — além de descansar a mente e o corpo e refletir sobre acontecimentos da missão anterior. Em termos de regras, quando uma missão termina, e antes que a próxima comece, o mestre pode estabelecer que os personagens têm uma folga. Se isso acontecer, cada personagem pode se dedicar a um de seus interesses *pessoais* (veja abaixo). A cada folga, cada agente pode se dedicar apenas a um interesse. Se possuir mais do que um, terá que escolher entre eles!

**E OS ANOS SE PASSAM...** Como regra padrão, entre cada missão os personagens desfrutam de apenas *uma* folga. Entretanto, se o período transcorrido entre uma missão e outra for muito longo (muitos meses ou mesmo alguns anos), o mestre pode determinar que os personagens recebem mais folgas (se você realmente quiser estabelecer um período de tempo, considere que a cada seis meses entre aventuras se passa uma folga).

## INTERESSES PESSOAIS

Interesses pessoais são objetivos que o personagem persegue, como manter uma carreira profissional fora da Ordem, se envolver em um relacionamento ou mesmo se dedicar a um hobby. Existem três tipos de interesse: relacionamento, trabalho e lazer. Na criação de seu personagem, o jogador pode escolher um interesse para ele. Ao definir esse interesse, o jogador pode propor seus detalhes para o mestre (como onde o personagem trabalha quando não está a serviço da Ordem ou a identidade de um conhecido importante).

É possível ter mais de um interesse, mas interesses subsequentes devem ser conquistados ao longo da história. Por exemplo, se o grupo encontrar um gatinho durante uma missão, um dos personagens pode decidir adotá-lo. Conquistar um interesse ao longo da história não é algo automático, porém! O personagem pode se apaixonar por um NPC, mas ainda precisará conquistar o amor dessa pessoa.

Manter um interesse pessoal pode trazer recompensas, desde os ganhos financeiros de uma carreira profissional bem-sucedida até a satisfação emocional de viver uma história de amor. Por outro lado, quando você se envolve profundamente com algo, pode se decepcionar se as coisas não derem certo. Mais do que isso, seus interesses são uma responsabilidade, e podem se tornar uma fraqueza se descobertas por inimigos.

**LIMITE DE INTERESSES.** Não há limite de quantos interesses pessoais um personagem pode manter (embora alguns possam ser mais complicados de combinar, como manter vários empregos fora da Ordem...). Como você só pode se dedicar a um interesse a cada folga, ter vários interesses não é necessariamente mais poderoso — além de deixar seu personagem mais suscetível a problemas relacionados aos interesses.

## CUIDANDO DE SEUS INTERESSES

A cada folga da Ordem, o personagem pode se dedicar a um de seus interesses. Para isso, o jogador descreve como pretende fazer isso; essa descrição pode ser resumida (“Vou levar minha irmã menor para passear”) ou detalhada (“Vou levar minha irmã menor para acampar no Vale da Névoa. Comprei um calçado de trilha para ela; como presente de aniversário atrasado, e também estou levando os chocolates preferidos dela. No caminho para o Vale, vamos passar em nossa cidadezinha natal e visitar alguns parentes...”). Detalhes adicionam cor à história e, a critério do mestre, podem fornecer bônus ou sucessos automáticos nos testes para cuidar desse interesse e/ou modificar seus benefícios.

Após descrever como irá lidar com o interesse, o personagem faz três testes de perícia. As perícias testadas são determinadas pelo interesse em questão (veja a seguir). A quantidade de sucessos nos testes determina o resultado dessa interação e potenciais benefícios ou complicações.

**AGENTE ATENCIOSO.** Pessoas realmente dedicadas sempre encontram algum tempo para seus interesses — mesmo quando estão em campo! Durante uma missão, um personagem pode gastar qualquer quantidade de ações de interlúdio para cuidar de seus interesses. Isso pode ser uma chamada para conversar com um ente querido, uma visita ao comércio local para comprar um presente para alguém amado ou um tempo escrevendo um capítulo do seu próximo romance. Gastar uma ação dessa forma fornece um bônus de +2 (cumulativo por ação gasta) em testes relacionados ao interesse em questão em sua próxima folga. A critério do mestre, esses gestos também podem ter outros impactos narrativos positivos.

### Relacionamento

“*Nenhuma pessoa é uma ilha*” Ainda que seu trabalho seja perigoso e muitas vezes seja difícil, ou impossível, falar sobre ele com alguém de fora da Ordem, é natural que os personagens queiram se aproximar de outras pessoas. Um **RELACIONAMENTO** é qualquer forma de proximidade afetiva significativa: uma forte amizade, um familiar querido, um amor ou um pet.

Cuidar de um relacionamento significa dedicar algum tempo para conviver com essa pessoa ou animal. Isso pode ser passar um tempo com seus pais, tirar alguns dias para viajar com seu namorado ou namorada, ou levar seu cão de estimação para seguir uma trilha no interior. Para isso, o jogador escolhe duas perícias diferentes, representando a forma como ele pretende passar esse tempo com seu relacionamento. Por exemplo, pode ser Atualidades e Diplomacia para uma ida ao cinema e então uma conversa para colocar os assuntos em dia, ou Pilotagem e Sobrevivência para um passeio de carro pelo interior e então alguns dias acampando.

Uma vez escolhidas as perícias, o personagem faz dois testes, um de cada perícia, ambos contra DT 20. Se tiver dois sucessos, o personagem recebe 1d6, que pode ser usado como um bônus em um teste de perícia na próxima missão. Se rolar pelo menos um 20 natural, recebe 3d6 (que devem ser usados separadamente). Entretanto, se não tiver nenhum sucesso (ou seja, se falhar nos dois testes), o personagem teve algum desentendimento ou problema nesse relacionamento; até gastar uma ação de interlúdio durante uma próxima missão para resolver esse problema, o personagem não poderá fazer ações de relaxar.

## Trabalho

Para muitos, ser um agente da Ordem não é uma ocupação de tempo integral. Fora das missões, muitos mantêm uma rotina profissional normal, dedicando-se às suas carreiras tanto por questões financeiras como para manter um certo grau de normalidade (e sanidade) em suas vidas. Como podem ser convocados a qualquer momento e sem aviso prévio, agentes tendem a escolher trabalhos que oferecem certa flexibilidade de horários.

Para se dedicar ao seu trabalho, o jogador faz dois testes de Profissão (ou de outra perícia apropriada, como Medicina para um médico, Artes para um ator ou Tecnologia para um programador) contra DT 20. Se tiver dois sucessos, em sua próxima missão ele recebe um item adicional de categoria I. Se rolar pelo menos um 20 natural, recebe em vez disso um item adicional de categoria II. Entretanto, se não tiver nenhum sucesso, o personagem esbarra em um problema complexo que não pode ser resolvido neste momento. No início de cada interlúdio na próxima missão, ele deve rolar 1d4. Na primeira vez que obter um resultado 1, ele precisa gastar uma das ações

daquele interlúdio resolvendo esse problema. Se não puder gastar essa ação, o personagem perde esse interesse (ele é demitido, seu negócio vai à falência etc.).

## Lazer

Frequentemente confrontados com os horrores do Outro Lado, muitos agentes não têm a disposição ou energia para manter um hobby. Outros, entretanto, percebem que *precisam* de alguma atividade recreativa que afaste suas mentes daquilo que testemunharam em suas missões. Esportes, jogos, leitura, meditação, culinária... A sociedade moderna oferece uma infinidade de passatempos divertidos e relaxantes.

Para desfrutar de um tempo de lazer o jogador faz dois testes de uma perícia relacionada ao hobby (como Atletismo para treinar musculação ou Tecnologia para disputar um e-sport) contra DT 20. Se tiver dois sucessos, seus PE máximos aumentam em +2 pela próxima missão. Se rolar pelo menos um 20 natural, seus PE máximos aumentam em +5 pela próxima missão. Entretanto, se não tiver nenhum sucesso, o personagem ficará desanimado; durante a próxima sessão, seus PE máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao seu limite de PE.

## USANDO INTERESSES EM JOGO

A função dos interesses pessoais é dar destaque às características e elementos da vida dos personagens fora de seu papel como agentes da Ordem. As ações de tempo entre missões descritas aqui são uma forma simplificada de incluir estes elementos em jogo, mas está longe de ser sua única representação.

Você não precisa, nem deve, limitar a participação dos interesses de um personagem ao tempo entre as missões. Se um personagem trabalha em um escritório de advocacia, por exemplo, ele pode ter contatos úteis para uma investigação envolvendo assuntos jurídicos. Se um agente é casado, talvez telefonar para casa em algum momento durante a missão possa servir para afastar os temores causados pela investigação em curso.

Por outro lado, a mesma lógica vale para complicações. Um personagem com filhos jovens pode ficar especialmente abalado em uma cena de crime onde as vítimas são crianças, enquanto um personagem que possui um negócio próprio pode receber uma ligação no meio da noite para resolver um problema urgente. Agentes que tenham feito inimigos ao longo de suas carreiras podem descobrir que estes inimigos estão tentando atingir seus familiares, suas carreiras ou mesmo sabotar alguns de seus objetivos pessoais. Isso é particularmente verdadeiro em jogos mais voltados para horror, onde o medo de algo aconteça com pessoas queridas é, muitas vezes, uma das forças motoras dos personagens.

Interesses pessoais podem, muitas vezes, surgir durante a história (como um personagem que se interessa romanticamente por um NPC que conheceu em uma missão). Como mestre, você deve encorajar estes desdobramentos e incentivar os jogadores a buscarem elementos dentro da história com os quais seus personagens possam se conectar. Estas ligações são excelentes materiais para interpretação, e podem adicionar mais camadas à história.

Não existem regras rígidas para como o mestre pode usar os interesses dos personagens dentro da história. A chave é fazer com que cada interesse seja algo benéfico para o personagem, mas que seu benefício seja acompanhado de um custo, ou seja, a possibilidade que este interesse se torne, em algum momento, uma complicaçāo.

## Busca pessoal

Uma busca pessoal é um objetivo particular do personagem que não se encaixa em nenhum dos interesses descritos anteriormente. Geralmente é algo complexo, que vai exigir diversas folgas para ser resolvido, como investigar o desaparecimento de um ente querido, desvendar um mistério no passado de sua família, pesquisar a origem de uma maldição que se manifesta em sua cidade natal a cada 50 anos ou inocentar um amigo acusado injustamente de um crime. Buscas deste tipo frequentemente são uma força que impulsiona o personagem, e podem ser a razão pela qual ele se envolveu com o Paranormal.

Para definir uma busca pessoal para seu personagem, converse com o mestre antecipadamente. A busca será praticamente um objetivo paralelo do personagem, e eventualmente pode até se misturar às missões que ele executa para a Ordem. Assim, é importante que o mestre tenha tempo para planejar os detalhes da busca e incluí-los na história que ele preparou.

Por sua importância e complexidade, uma busca pessoal não é inteiramente resolvida no tempo livre do personagem. Em vez disso, cada folga dedicada a essa busca serve para descobrir mais informações e pistas que deixarão o personagem mais próximo de seu objetivo. A conclusão da busca, entretanto, deverá acontecer em jogo, seja como uma missão pessoal (para a qual, provavelmente, o personagem irá convidar os demais membros do grupo), ou como uma atividade relacionada a uma missão da Ordem.

Para avançar uma busca durante uma folga, o jogador descreve ao mestre o que pretende fazer e escolhe uma perícia relacionada a essa ação (*"Vou passar uma semana na cidadezinha onde minha irmã foi vista pela última vez e vou fazer um teste de Investigação para localizar alguns amigos dela"*). Depois disso, o mestre escolhe uma segunda perícia, que representa um desafio, complicação ou algo que o personagem deve fazer para alcançar o objetivo proposto. Por fim, o personagem faz um teste de cada perícia definida (DT 25). Se tiver dois sucessos, o personagem obtém uma pista importante sobre sua busca (veja Lidando com Buscas Pessoais). Se rolar pelo menos um 20 natural, além da informação, o personagem recebe +20 em Vontade em sua próxima missão. Entretanto, se não conseguir nenhum sucesso, o personagem fica frustrado. Remover essa condição requer que o personagem gaste duas ações de interlúdio (não precisam ser consecutivas).

## LIDANDO COM BUSCAS PESSOAIS

De todos os interesses pessoais, buscas são os mais complexos. De certa forma, uma busca é como um mistério paralelo, que poderá acompanhar o personagem ao longo de toda uma série. Assim, é importante que o mestre defina com antecedência os detalhes dessa busca (pense nela como uma missão, com um mistério, um motivo e pistas). Em especial, o mestre deve definir quantas pistas o personagem precisará encontrar para alcançar o fim da busca (sugerimos 3 ou 4).

Assim como em outros interesses pessoais, valorize a interpretação e as boas ideias dos jogadores. Se um jogador apresentar uma forma criativa ou coerente para conduzir sua busca pessoal, considere fornecer um bônus nos testes de perícia relacionados, ou mesmo um sucesso automático em um deles.

Uma vez que o personagem reúna todas as pistas de sua busca, é hora de confrontar o problema (no exemplo do personagem que está investigando o desaparecimento de sua irmã, ele pode ter descoberto seu paradeiro e agora é a hora de resgatá-la). A forma mais apropriada para conduzir isso é uma missão (dependendo da natureza da busca, a própria Ordem pode apoiar os personagens). Alternativamente, esse pode ser um objetivo paralelo dos personagens em uma missão regular (o personagem descobre que sua irmã foi levada para a mesma cidade onde eventos misteriosos estão ocorrendo).

Os resultados de concluir uma busca pessoal dependem de sua natureza, e ficam a critério do mestre. Este será provavelmente algo importante para o personagem, com um impacto positivo em sua vida. A irmã que foi salva pode se tornar um aliado do personagem, enquanto o personagem que desvendou a maldição de sua cidade natal pode aprender novas formas de se proteger de uma energia específica. De forma geral, considere que a recompensa por concluir uma busca pessoal deve ser equivalente a um poder de classe.

# REGRAS OPCIONAIS

Enquanto a seção anterior traz regras feitas para serem usadas em adição aos conteúdos do Livro de Regras, esta traz mecânicas para serem usadas *no lugar* deles. Essas regras opcionais servem para oferecer experiências de jogo novas para **ORDEM PARANORMAL RPG**; em especial, focam mais nos gêneros de horror e sobrevivência.

## NÍVEL DE EXPERIÊNCIA E NÍVEL DE EXPOSIÇÃO

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, o NEX de um personagem representa ao mesmo tempo sua experiência prática e seu grau de conhecimento e envolvimento com o paranormal. Nesta regra alternativa, o NEX continua representando a exposição ao Outro Lado, mas a experiência prática e a competência geral do personagem passam a ser representados por uma nova característica: **NÍVEL DE EXPERIÊNCIA**.

O nível de experiência de um personagem representa seu conhecimento a respeito de coisas da Realidade, como técnicas de combate, saber acadêmico e outros estudos mundanos. Ele substitui o NEX em Benefícios por NEX (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 23), como pré-requisitos de habilidades de classe (exceto poderes paranormais; veja a seguir) e em efeitos de origens e habilidades baseados em NEX (como Dedição, da origem Universitário). Para estas regras, considere que 1 nível equivale a 5% de NEX.

**EXEMPLOS.** A habilidade de classe de combatente Proteção Pesada tem como pré-requisito NEX 30%. Nestas regras, esse requisito se torna nível 6. A habilidade Calejado fornece +1 PV para cada 5% de NEX. Nestas regras, isso se torna +1 PV por nível.

Todo personagem começa em nível 1 (equivalente a NEX 5% na regra padrão) e avança de nível conforme conclui missões para a Ordem. Assim, a cada vez que o personagem aumentaria seu NEX em 5%, em vez disso aumenta seu nível em 1.

**EXEMPLO.** Bruna é uma especialista de nível 1. Ao concluir uma missão, sobe para nível 2. Ela agora tem os PV, os PE e Sanidade de uma especialista de nível 2 (equivalente a NEX 10% na regra padrão).

## ATENÇÃO!

Todas as regras desta seção são *opcionais*. Nenhuma delas é obrigatória, e as mecânicas do Livro de Regras continuam sendo as oficiais. Use este conteúdo apenas se quiser!

Já o nível de exposição paranormal, ou NEX, passa a representar unicamente o quanto o personagem já foi exposto ao Outro Lado. Em termos de regras, ele continua sendo usado para afinidade elemental, efeitos de poderes paranormais e na imunidade do personagem à Presença Perturbadora de criaturas.

**TRANSCENDER.** Para realizar o ritual de conexão com o Outro Lado, é necessário um mínimo de contato com o paranormal. Assim, o poder Transcender recebe o seguinte pré-requisito: *NEX 25%, mais 20% para cada vez além da primeira que este poder for escolhido*.

Cada personagem começa com NEX 0% e, em vez de ganhar NEX automaticamente por concluir missões, seu nível de exposição paranormal aumenta conforme os eventos descritos a seguir.

❖ **EXPOSIÇÃO BRANDA.** Contato leve com o paranormal, como ler um livro sobre o Outro Lado.

*Sem efeito no NEX*

❖ **EXPOSIÇÃO MODERADA.** Um contato mais pesado com o Outro Lado, mas não direto, como manusear uma origem do paranormal ou visitar um local onde a Membrana está danificada.

*Aumenta o NEX do personagem em 2%*

❖ **EXPOSIÇÃO PROFUNDA.** Este grau de exposição é raro, e poucos são aqueles que se mantêm inalterados após esse tipo de experiência. O principal exemplo são contatos diretos com criaturas de até VD 300 ou com manifestações equivalentes do Outro Lado.

*Aumenta o NEX do personagem em 5%*

❖ **EXPOSIÇÃO TOTAL.** O maior grau de exposição a que uma criatura pode ser submetida. Exemplos incluem presenciar uma Membrana arruinada ou contato direto com criaturas acima de VD 300.

*Aumenta o NEX do personagem em 10%*

**APRENDER UM RITUAL.** Sempre que o personagem aprende um ritual, seu NEX aumenta em um valor igual ao círculo do ritual (isso inclui os rituais iniciais de um personagem).

## SEPARANDO NÍVEL E NEX

Em *ORDEM PARANORMAL RPG*, o NEX representa tanto a experiência prática quanto o contato com o paranormal de um agente. O objetivo é simplificar o jogo; presume-se que os agentes terão contato constante com o paranormal, logo sua experiência e sua exposição caminharão lado a lado.

Entretanto, em jogos mais focados em horror, nem sempre o poder de um personagem e seu conhecimento sobre os mistérios do Outro Lado são equivalentes. Mais do que isso, o mundo estará repleto de pessoas habilidosas em suas áreas, mas que não possuem nenhum conhecimento paranormal (um soldado das forças especiais, por exemplo, teria um nível elevado como combatente, mas pouco ou nenhum NEX) e daquelas que foram marcadas profundamente pelas Entidades, mas têm pouca ou nenhuma experiência em ação (como uma vítima sequestrada por um culto, com NEX elevado, mas de baixo nível de experiência).

Exposições repetidas ao mesmo evento ou circunstância podem, a critério do mestre, fornecer NEX reduzido ou mesmo nenhum NEX. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre o grau de exposição de outras formas de contato com o paranormal.

**LIMITE DE NEX.** Existe um limite de quanto o Outro Lado consegue ocupar de uma mente apenas por meio de sua exposição. Assim, nenhum personagem pode acumular mais de 99% de NEX apenas por se expôr ao paranormal. Para ultrapassar esse limite, o personagem precisa se submeter a uma *desconjuração*.

## PROGRESSÃO DE NEX

Conforme seu corpo e mente são tomados pelo Outro Lado, um personagem desenvolve certas capacidades e poderes. Entretanto, isso vem com um preço, pois a exposição ao paranormal pode alterar o âmago da pessoa, muitas vezes de formas debilitantes ou que afastam a vítima cada vez mais da própria humanidade.

À medida em que o NEX do personagem aumenta, ele sofre as alterações a seguir. Exceto quando indicado o contrário, todos esses efeitos são cumulativos. Rituais recebidos por uma alteração por NEX não exigem um teste de Ocultismo para evitar o Custo do Paranormal (veja *ORDEM PARANORMAL RPG*, p. 121).

## ALTERAÇÕES GERAIS

♦ **NEX 25%.** Arrepios na espinha que precedem momentos importantes, déjà vus cada vez mais frequentes, pesadelos cada vez mais vívidos.

Você pode fazer testes de Ocultismo mesmo sem ser treinado nesta perícia. Se for treinado, recebe +2 em Ocultismo. Entretanto, você sofre -5 em uma perícia baseada em Presença a sua escolha. Essa penalidade representa alguma pequena alteração física ou mental que o personagem desenvolve como reflexo de sua exposição.

## MODIFICANDO ALTERAÇÕES

As alterações descritas aqui são apenas algumas entre as infinitas formas através das quais o Outro Lado pode modificar aqueles que tiveram suas mentes expostas ao Paranormal. Mas não necessariamente todas essas alterações vão acontecer, as entidades têm uma relação única com cada pessoa da Realidade. O mestre e o próprio jogador podem usar essas alterações como exemplos para criar outras, que representem elementos da história ou características do personagem. Por exemplo, caso o jogador não queira que seu personagem se torne careca pela distorção de Sangue, seus cabelos podem desenvolver mechas vermelhas e mudarem para um estilo mais curto e agressivo. É importante, porém, que personagens muito expostos ao Outro Lado sejam de fato alterados fisicamente de acordo com a descrição de cada Entidade (*ORDEM PARANORMAL RPG*, p. 98). Para séries mais pesadas, considere também fazer as desvantagens que normalmente ficam à critério do jogador (como a penalidade de -5 em uma perícia de Presença) serem decididas de forma aleatória.

Ao criar estes efeitos, evite alterações que possam deixar os jogadores desconfortáveis ou que tenham um efeito cômico. Os efeitos do Paranormal devem ser assustadores e desconfortáveis, mas apenas para os personagens.

♦ **NEX 35%.** Eventos terríveis e Paranormais parecem acontecer especialmente com você, como se tivesse sido escolhido pelo Outro Lado por algum motivo misterioso. Coincidências inexplicáveis e reviravoltas arrepiantes não parecem mais apenas elementos de ficção e sim acontecimentos constantes em sua vida.

Escolha um de seus atributos (exceto Presença). Você soma o atributo escolhido em seu total de PE. Entretanto, seu corpo começa a apresentar um tipo de resistência aos comandos do seu próprio cérebro, por vezes aparentemente movendo-se sozinho ou tremendo, e em outras, até recusando-se a se mexer; escolha entre sofrer -5 em Atletismo, sofrer -2 em Reflexos e na Defesa ou em reduzir seu total de PV em 5.

♦ **NEX 50%.** Existe mais do Outro Lado do que a Realidade dentro de você, agora.

Você se conecta com um elemento a sua escolha entre Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. Entre outras coisas, essa conexão irá determinar os efeitos de seu NEX a partir daqui com as alterações a seguir. Como consequência dessa conexão, você sofre sutis modificações visuais. Elas podem ser um reflexo da conexão com a entidade, como os olhos roxos do Kaiser ao se conectar com Energia ou os caninos protuberantes de Arthur Cervero ao se conectar com o Sangue. Porém, essas marcas também podem alterar fisicamente um personagem através do Medo como um reflexo de seu desenvolvimento, como as mechas brancas de Arthur refletindo seu pai Brúlio e o Sr. Veríssimo. Além disso, a partir deste ponto, na próxima vez que transcender, você desenvolve afinidade com esse elemento (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 114).

## ALTERAÇÕES DE SANGUE

♦ **NEX 60%.** A Realidade se torna cada vez mais intensa e emocionante. Eventos que antes não lhe causariam uma reação agora fazem você sentir impulsos que são difíceis de controlar. Viver é sentir e todo sentimento é **POR**. Seus dentes caninos se tornam pontiagudos, suas unhas lembram pequenas garras e seus pelos demoram mais para crescer. Suas **VEIAS** ficam mais protuberantes e exercícios físicos nunca pareceram tão fáceis, todos os seus músculos se adaptam e se fortalecem e aumentam. Seu tempo de reação melhora. A sua **FOME** aumenta. Sua raiva aumenta. Seu amor aumenta. Sua dor aumenta. Tudo é mais, e você é melhor.

Você recebe +20 em Sobrevivência e se torna imune a calor e frio extremos. Entretanto, não pode mais escolher 10 em testes (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 76).

♦ **NEX 75%.** **FOME**. Sua mandíbula e seus dentes aumentam. Bom pra mastigar, bom pra devorar. **MAIS FORTE, MAIS POR**. Pelos corporais caíram. Olhos vermelhos ou devorar os olhos. Roupas grandes incomodam, corpo coça. Pele endureceu, seus músculos rígidos. Veias maiores e pulsantes. **MAIS FOME**, melhor. Corpo curvado, corpo maior, corpo **MEL HOR**. Menos pensamentos, mais **FOME**. Consumir carne e sangue. Mais sentimento. Sentir é dor. Caçar. **FOME** é **POR**. Amor é **POR**. Mais rápido, mais forte, melhor. **DEVORAR**.

Você pode conjurar o ritual *Aprimorar Físico*, mas apenas em si mesmo (se já conhece esse ritual, o custo para conjurá-lo tendo você como alvo é reduzido em -1 PE). Entretanto, sofre -20 em Ciências, Medicina e Tecnologia.

[Ilustração de alteração de Sangue, a ser revelada]

♦ **NEX 90%.** DEVORAR. OLHOS INVÉIS. ENXERGAR PELA DOR. RAIWA. BOCA MAIOR. DENTE MEL HOR. MASTIGAR. CORPO CURVADO. CORPO RÁPIDO. CORPO MEL HOR. TOCAR É DOR. PELE MAIS VERMELHA. AMAR. GARRAS MEL HORES. ARRANCAR. CORTAR. BRIGAR. DOR É AMOR. LÍNGUA MAIOR. SALIVANDO. CARNE. CORAÇÃO RÁPIDO. SENTIR. INCONTROLÁVEL. SOFRER É AMOR. SANGUE.

Você pode conjurar o ritual *Forma Monstruosa* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE). Quando conjura esse ritual, você pode gastar +2 PE para eliminar, pela duração do efeito, as condições e penalidades causadas por suas alterações de Sangue. Entretanto, a penalidade em perícias por NEX 75% aumenta para -20.

## ALTERAÇÕES DE MORTE

♦ **NEX 60%.** A sua percepção do tempo na Realidade começa a se distorcer, cada segundo parece durar um pouco mais do que antes. Padrões e repetições começam a se tornar cada vez mais perceptíveis. A sua pele toma um tom mais acinzentado, seus olhos se tornam completamente negros e suas orelhas parecem estar um pouco mais pontiagudas. Noites sem sono já não são incomuns, mas elas não parecem te afetar tanto. Na verdade, poucas coisas conseguem te afetar, pelo menos não o suficiente para você perder o seu tempo.

Você recebe +20 em Iniciativa e Reflexos, mas sofre -20 em Diplomacia e Intuição.

♦ **NEX 75%.** Tudo se repete e tudo termina. Seu corpo está esmagrecido e completamente sem cor, seus ossos retorcidos, suas orelhas longas e seu rosto contém faixas pretas, mas nada disso te importuna. Poucas coisas fazem você sentir. Seus cabelos

se tornaram pretos ou brancos e estão mais longos. Seus fluídos corporais se tornaram completamente pretos. Você já não sente a passagem do tempo como sentia antes. Poucas coisas fazem você sentir. Se comunicar exige mais de você, então o melhor a se fazer é pensar nas poucas palavras certas e necessárias. Você tem tempo pra isso. Dormir já não é mais necessário, e você não consegue lembrar da última vez que sentiu fome ou sede. Na verdade, poucas coisas fazem você sentir.

Você pode conjurar o ritual *Velocidade Mortal* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE). Entretanto, a penalidade em perícias por NEX 60% aumenta para -20 e se aplica a Diplomacia, Enganação, Intimidação e Intuição.

♦ **NEX 90%.** Todas as histórias precisam de um fim, e o tempo leva todas as coisas. Cada momento agora é apenas uma lágrima derrubada em um oceano negro, e cada segundo dura o que você teria nomeado uma vez como eternidade. Gradativamente mais próximo da solitária imortalidade, aprisionado dentro de si, o tempo se distorce exponencialmente enquanto a sua percepção espiraliza cada vez mais distante do que uma vez foi. Sua aparência quase esquelética, seus olhos pretos e profundos e seus cabelos longos agora parecem estar como sempre estiveram. Talvez as coisas já tenham sentido diferentes alguma vez? É impossível dizer, nada faz você sentir.

Você não pode mais ser surpreendido. Além disso, em qualquer cena dividida em rodadas, você pode esperar que todos os seres com Iniciativa menor que a sua declarem suas ações e façam quaisquer testes relacionados antes de declarar e resolver suas próprias ações (essencialmente, você sabe o que os demais vão fazer antes de agir). Entretanto, na primeira vez em que interage socialmente com qualquer pessoa em uma cena, você perde 3 PE.

[Ilustração de alteração de Morte, a ser revelada]

## ALTERAÇÕES DE CONHECIMENTO

♦ **NEX 60%.** A sua visão da Realidade é alterada. Nos detalhes, você enxerga os sigilos, os padrões e os códigos que formam as leis naturais de tudo. Como resultado, as distorções da Realidade causadas pelas entidades do Outro Lado ficam ainda mais claras. As pupilas dos seus olhos se tornam mais esbranquiçadas como consequência de enxergar cada vez mais através do Conhecimento, e não por seus próprios olhos.

Você passa a enxergar auras paranormais, como se estivesse permanentemente sob o efeito básico do ritual *Terceiro Olho* (se já conhece esse ritual, além desse efeito seu custo é reduzido em -1 PE). Entretanto, enxergar através do Conhecimento distorce sua percepção do que forma a Realidade; você se torna permanentemente ofuscado.

♦ **NEX 75%.** Seus olhos refletem a luz como detalhes gravados em ouro. Você enxerga as regras. As Correntes da Realidade. Tudo está pré-determinado e nunca esteve tão óbvio. Na verdade, é patético não conseguir enxergar isso, o quanto inferior e humilhante deve ser viver como um inseto acorrentado sem entender o que te espera adiante? Espera, esses pensamentos sequer são seus?

Manifestações paranormais ficam cada vez mais claras, às custas de sua visão. Você passa a perceber perigos como se estivesse permanentemente sob o efeito básico do ritual *Detecção de Ameaças* (se já conhece esse ritual, além desse efeito seu custo é reduzido em -1 PE). Entretanto, tentar enxergar a Realidade em sua forma básica parece cada vez mais cansativo, suas penalidades pela condição ofuscado aumentam para -20<sup>20</sup>.

♦ **NEX 90%.** Seus olhos resplandecem em dourado. Observar a Realidade já não lhe é mais significativo, ela não passa de uma memória. É ignominioso saber que você sequer considerava isso algo importante. A vida degradante dos vassalos das Correntes, sendo arrastados pelo Medo, não é algo que devia lhe interessar mais. Você não é como eles. Eles não sabem. Você se tornou cego por poder enxergar.

A luz da Realidade passa a agredir seus olhos. Quanto não está em escuridão, em vez de ofuscado você se torna cego. Entretanto, sua percepção do Outro Lado se fortalece; você pode conjurar o ritual *Vidência* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE). Você não precisa de uma superfície reflexiva para conjurar o ritual; as informações do alvo se formam em sua cabeça.

## ALTERAÇÕES DE ENERGIA

♦ **NEX 60%.** A Realidade começa a parecer um pouco... entediante. **CHATA.** Uma angústia surge dentro de você: seria interessante se mais alguma coisa estivesse acontecendo agora. Mais de uma coisa, talvez? Um **RUÍDO** constante em seus ouvidos. Muitas coisas poderiam estar sendo feitas agora. Seus dedos começam a tremer inconscientemente e tem pequenos espasmos. A cor de seus olhos muda em momentos aleatórios e eles piscam fora de sincronia. Mais coisas poderiam estar acontecendo agora. Talvez planejar menos e deixar a **SORTE** decidir o seu destino seja uma maneira de deixar a Realidade um pouco mais interessante.

Você pode conjurar o ritual *Coincidência Forçada* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE). No entanto, é inevitável que as coisas se tornem caóticas. No início de cada cena, role 1d6 e receba o efeito indicado até o fim da cena:

[Ilustrações de alteração de Conhecimento e alteração de Energia, a serem reveladas]

**1** O ruído nos seus ouvidos fica cada vez mais alto, como uma estática constante. Você sofre -20 em todos os testes de Presença e de perícias baseadas neste atributo (exceto Vontade). Essa penalidade aumenta para -2020 em NEX 75% e -202020 em NEX 90%.

**2** Uma vez por cena, quando você faz uma ação, o mestre pode disputar um par ou ímpar com você. Se ele vencer, pode trocar o alvo dessa ação para outro à escolha dele. A partir de NEX 75% o mestre pode usar esse efeito duas vezes na mesma cena (mas não na mesma ação) e, em NEX 90%, pode usá-lo três vezes.

**3** O mestre decide um “tique” que você (e seu personagem) consiga fazer, como estalar os dedos ou falar uma palavra específica. Você precisa executar esse “tique” sempre que for descrever uma ação de seu personagem. Se esquecer de fazê-lo, sente uma descarga de Energia no seu cérebro e perde 1 ponto de Sanidade. Em NEX 75% a perda aumenta para 2 pontos e, em NEX 90%, para 3 pontos.

**4** Surtos de Energia percorrem seu corpo de forma errática, tornando suas ações caóticas e incontroláveis. Você fica confuso por 1 rodada (2 rodadas em NEX 75% e 3 rodadas em NEX 90%) ou até a condição se encerrar sozinha. Esta confusão não é um efeito mental, mas resultado das convulsões sofridas por seu corpo.

**5** No início da cena, o mestre rola 20 e anota o valor rolado. Até o fim da cena, sempre que qualquer 20 em um de seus testes rolar o valor anotado, você e todas as criaturas em alcance curto sofrem 1d6 pontos de Energia. Em NEX 75% o mestre rola 2020 e anota ambos os resultados e, em NEX 90%, rola 202020 e anota os três resultados.

**6** Você deu sorte, é claro! Nenhum efeito colateral... por enquanto.

**♦ NEX 75%.** Você precisa de mais estímulos. **MAIS COISAS.** Suas veias estão coloridas com o **PLASMA** que corre **NELAS**. Seus olhos já **NÃO TEM MAIS SÓ UMA COR**, por que teriam? Eles agora são um espectro de **CORES BRILHANTES** e eles se movem **INDEPENDENTES UM DO OUTRO!** Melhor assim. Seu corpo **TREME** constantemente, seus pelos sempre estão **ARREPIADOS**. É difícil se concentrar por causa do **MALDITO RUÍDO**, se **PELO MENOS TIVESSE ALGÔ PRA TE DISTRAIR DISSO**. **MAIS COISAS?** Tecnologia. Objetos tecnológicos são interessantes. Celulares, computadores. É importante **LEVAR ELES COM VOCÊ**, amarrar nas suas roupas pode ser uma boa ideia? **COISAS NOVAS**. O timbre da sua voz **MUDA**, como se estivesse **VIBRANDO**. O **RUÍDO** não **PARA NUNCA**. Melhor assim.

O comportamento CAÓTICO da Energia se amplifica; entretanto, sua forma física se torna cada vez mais metamórfica; você pode conjurar o ritual *Tela de Ruído* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE).

**♦ NEX 90%.** **MAIS COISAS. SEUS OLHOS BRILHAM, TREMEM E NÃO PODEM SER FECHADOS.** Mais Coisas. O RUÍDO é Ensurdecedor. **MAIS COISAS. ESTÍMULOS. SUAS VEIAS BRILHAM E SE MOVEM.** SUA PELE SE TORNA TRANSLÚCIDA. SEUS CABELOS FLUTUAM LEVEMENTE E TEM VÁRIAS CORES. **MAIS COISAS?** COISAS NOVAS. ALGO DIFERENTE. TÁ TUDO TREMENDO OU É VOCÊ? HAHAHAHA **MAIS COISAS POR FAVOR. CONECTAR OS CABOS DOS SEUS OBJETOS TECNOLÓGICOS NA SUA PELE PRA MANTER ELES SEMPRE LIGADOS.** TUDO SEMPRE LIGADO. **MAIS COISAS.** SUA VOZ MUDA COMPLETAMENTE PARA ALGO QUE SOA SINTÉTICO. NÃO QUE VOCÊ PUDESSE ESCUAR A SUA PRÓPRIA VOZ POR CAUSA DESSE MALDITO RUÍDO ENSURDECEDOR. **VOCÊ PRECISA SE DISTRAIR DEIE. COM MAIS COISAS.**

A energia se torna ainda mais caótica, mas você pode conjurar o ritual *Salto Fantasma* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE). Além disso, você não precisa mais falar para conjurar rituais e, se puder digitar o ritual em um dispositivo eletrônico enquanto o conjura, a DT para resistir a ele aumenta em +5.

## JOGANDO SEM SANIDADE

Em *Sobrevivendo ao Horror*, um dos principais desafios dos agentes está em resistir ao medo inerente do contato com o Outro Lado. Esse medo pode se manifestar de diversas formas, mas todas têm em comum a capacidade de enfraquecer a mente e o corpo de suas vítimas. Para representar isso e aumentar o perigo causado pelo medo, você pode usar esta regra alternativa, que reúne as estatísticas Sanidade e Pontos de Esforço em uma única e nova estatística chamada **PONTOS DE DETERMINAÇÃO (PD)**. Para usar esta regra, faça os seguintes ajustes.

- ◊ Todos os personagens possuem pontos de determinação em valor igual aos seus pontos de esforço, +1 PD a cada 5% de NEX (ou a cada nível, se a regra opcional de nível de experiência estiver sendo usada). Por exemplo, um combatente de NEX 5% (ou 1º nível) possui 3 PE + sua Presença e Sanidade 12. Nesta regra, em vez disso, ele possui apenas 4 PD + sua Presença.
- ◊ Efeitos que gastam pontos de esforço em vez disso gastam PD.
- ◊ De forma similar, efeitos que causam dano mental ou perda de Sanidade são aplicados aos pontos de determinação do personagem (e não à Sanidade).
- ◊ Mude o efeito da habilidade Cicatrizes Psicológicas (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 21) para: Você recebe +1D em testes de Vontade contra efeitos de medo (incluindo Presença Perturbadora e dano mental de criaturas de Medo; veja p. XX).
- ◊ A ação de interlúdio dormir passa a recuperar apenas PV, enquanto a ação relaxar recupera PD em vez de Sanidade. Por fim, consumir um prato favorito fornece 2 pontos de determinação temporários (para mais informações sobre interlúdios, veja **ORDEM PARANORMAL**, p. 93).
- ◊ Todos os demais efeitos e mecânicas relacionados a pontos de esforço se aplicam diretamente a pontos de determinação.
- ◊ Ajuste todo dano mental causado por criaturas da seguinte forma: reduza cada dado individual em um passo (de d8 para d6, e de d6 para d4, por exemplo) e divida o total de dados pela metade (arredondado para cima). Exemplo. O dano mental da Presença Perturbadora de uma Aniquilação é 9d8. Nesta regra, ele se torna 5d6. Da mesma forma, o dano de sua habilidade Bater as Asas passa de 8d6 para 4d4.
- ◊ Se estiver usando a regra de Insanidade & Loucura (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 88), considere que o personagem fica perturbado quando, após sofrer dano mental, seus PD resultantes são menores que a metade de seu valor total, e fica enlouquecendo quando sofre dano mental maior que seus PD atuais. Essa condição pode ser removida se o personagem recuperar pelo menos 1 PD. Observe que gastar PD para pagar custos não causa nenhuma destas condições.

- ∅ Se estiver usando as regras de Medo (p. X), substitua todas as referência a Sanidade por PD e reduza cada dado de dano mental das visões de medo em um passo (de d6 para d4, por exemplo).
- ∅ Para “O Custo do Paranormal”, se o personagem falhar no teste de Ocultismo, toda a perda de Sanidade, incluindo a permanente, é convertida em perda de PD (isso significa que, em caso de falha, o personagem gastará o dobro de PD, uma vez pelo custo do ritual e outra por falhar no teste).
- ∅ Ignore as demais referências a Sanidade não mencionadas por estas modificações.

## FERIMENTOS DEBILITANTES

Em histórias de horror e sobrevivência, muitas vezes o risco de sofrer um ferimento debilitante pode fazer com que os personagens pensem duas vezes antes de correr riscos desnecessários. Em missões da Ordem,

em que uma lesão grave pode ser a diferença entre a vida e a morte, isso é ainda mais verdadeiro.

Esta regra serve para representar estes machucados graves, que podem dificultar as capacidades de um agente. Sempre que um personagem falha em um teste de Fortitude ao sofrer dano massivo (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 88), em vez de ser reduzido a 0 PV, ele sofre um ferimento debilitante. Neste caso, role 1d6 para determinar o atributo afetado pelo ferimento:

- 1 AGILIDADE
  - 2 FORÇA
  - 3 INTELECTO
  - 4 PRESENÇA
  - 5 VIGOR
  - 6 FERIMENTO SUPERFICIAL
- (NENHUM ATRIBUTO AFETADO)

Um ferimento debilitante impõe –20 em testes baseados no atributo afetado e, se o atributo afetado for Vigor, reduz os PV máximos do personagem em –1 para cada 5% de seu NEX (ou para cada 1 nível de experiência; se estiver usando essa regra opcional).

Múltiplos ferimentos debilitantes são cumulativos. Curar um ferimento debilitante exige cuidados médicos e repouso. Para isso, alguém treinado em Medicina deve gastar uma ação de interlúdio e fazer um teste desta perícia (DT 20). Se passar, o personagem irá se recuperar de um de seus ferimentos debilitantes na próxima ação dormir que fizer neste interlúdio. Ferimentos debilitantes, em sua grande maioria, deixam cicatrizes permanentes naqueles afetados.



## JOGANDO SEM MAPA

As regras de combate de **ORDEM PARANORMAL** assumem que os jogadores terão à disposição um mapa ou alguma representação visual do cenário onde se desenrola a cena. Isso facilita a organização do jogo e permite que todos os jogadores tenham a mesma visão do que está acontecendo. O uso de tabuleiros e miniaturas, entretanto, não é *obrigatório*. De fato, em situações em que o mestre deseja manter um certo grau de mistério ou se concentrar mais nos personagens e suas ações e reações, *pode até ser melhor* não existir uma representação visual, com a cena acontecendo no chamado “Teatro da Mente”.

O conceito de teatro da mente é bastante simples: os jogadores fazem da imaginação o “palco” da cena, sem a necessidade de qualquer apoio visual. Tudo que acontece no jogo recebe descrições mais detalhadas do mestre e dos jogadores, com a finalidade de que todos tenham uma ideia mais parecida possível de como são os elementos principais da cena.

A intenção aqui é que o jogo se manifeste como um filme na mente dos jogadores. Para tanto, o mestre deve se esforçar um pouco mais para passar os detalhes sensoriais da cena — detalhes visutais, sons, temperatura, odores do ambiente, entre outros. Pode parecer complicado, mas na verdade fazemos isso com frequência em nosso dia a dia, quando contamos histórias e casos para pessoas que não estavam lá!

## USE ELEMENTOS DE TODOS OS SENTIDOS

É muito comum que a narração do teatro da mente foque bastante em descrições visuais, mas nosso cérebro consegue compor cenas e sensações bem mais complexas quando exploramos os outros sentidos, como audição, olfato e tato.

Se os jogadores estiverem vasculhando os esgotos de uma grande cidade, por exemplo, descrever o fedor nauseante, a umidade pegajosa do ar e o barulho dos passos na água espessa e nojenta vai ajudar na hora da interpretação e entendimento da cena.

Sentimentos também são uma arma poderosa: dizer que o local é festivo e acolhedor pode ser mais prático do que descrever as cores e formas dos prédios. A não ser que exista algum detalhe importante para a cena, como um quadro em particular ou uma fotografia de alguém relevante, deixe que os jogadores construam o ambiente a partir dessas sensações da forma que quiserem — ficar tentando corrigir ou

controlar os detalhes pode sair pela culatra, tornando a descrição cansativa.

## ABUSE DE REFERÊNCIAS

Às vezes é difícil colocar em palavras exatamente o que você está imaginando para seu personagem ou cena. Você pode então apelar para referências de filmes, séries, animes ou até lugares e pessoas reais!

Não é vergonha nenhuma usar uma referência que seja conhecida pelos jogadores, como um cenário de uma série favorita do grupo ou uma cena de um game que todos possam reconhecer. Esse tipo de referência fará com que seja mais fácil imaginar o que você está narrando do que se você descrevesse cada detalhe da cena.

O mesmo vale para personagens, principalmente NPCs. Um bom truque é imaginar um “elenco” para sua mesa, e pensar em atores (ou outras pessoas que todos possam reconhecer) que você “escalaria” para aquele papel. Você pode dizer, por exemplo, que um determinado NPC é alto e musculoso como o ator fulano, ou possui um rosto arredondado e um olhar melancólico como a cantora beltrana.

## DESCREVA AÇÕES DE FORMA COMPLEXA

É comum que tanto mestres quanto jogadores acostumados a usar miniaturas ou mapas digitais, narrem suas ações de forma simplista, como “eu me movo até aqui e ataco esse alvo”, mas sem o apoio visual esse tipo de descrição perde o brilho. Uma parte importante do “teatro da mente” é a vontade de descrever as ações de seu personagem com emoção e detalhe, seja em primeira ou terceira pessoa.

Ao invés de dizer “*O cultista atira com um revólver em você, rolagem 18*”, você pode descrever a cena e seus movimentos: “*O cultista saca um pequeno revólver preto, aponta a arma em sua direção e murmura algo ininteligível antes de apertar o gatilho e disparar!*”.

Uma boa dica para ajudar os mestres nessa hora de resolução de rolagens é ter os valores de Defesa e as DTs de testes sempre à mão. Digamos que o cultista rolou 18 e você sabe que a Defesa do personagem alvo é 14, ocasionando um acerto. Em seguida, pode dizer “*Você ouve o disparo da arma antes de ter tempo de reagir! Em um piscar de olhos, você sente uma dor aguda no braço esquerdo, onde o projétil rasgou a carne, causando 7 pontos de dano. Quando olha para o atirador, você percebe que ele está sorrindo, satisfeito em ver seu sangue escorrer!*”.

Perceba que essa descrição é muito mais interessante do que “O cultista atira em você. Ele acerta, e você sofre 7 de dano”. Ela também serve para provocar uma reação emocional no personagem — e no jogador! — que certamente vai servir para melhorar a imersão e pode ser usada como “gancho” para a interpretação do personagem ferido. Ele certamente vai ficar com raiva desse cultista!

## INTERPRETAR OU NARRAR?

Geralmente, existem dois tipos de jogadores: o que gosta de incorporar seu personagem — fazendo ou não uma voz diferente — e aquele que prefere encarar a cena como um espectador, descrevendo o que seu personagem faz em terceira pessoa. As duas formas são funcionais, podendo até se alternar, e existem algumas dicas para deixar sua interpretação mais divertida.

Usando o mesmo exemplo acima, vamos dizer que é a vez do personagem ferido. Ele decide que vai se mover até o cultista e atacá-lo com sua katana.

Um personagem interpretado poderia dizer o seguinte: *“Eu aperto meu braço no ponto onde a bala passou de raspão e solto um grito! Aponto minha katana e avanço pelo banco, para golpear o cultista por cima do caixa!”*

Já um jogador mais narrativo teria uma abordagem parecida com uma frase de livro ou roteiro: *“Paulo solta um grunhido de dor enquanto aperta o ferimento no braço. Ele olha o atirador com raiva e aponta sua katana, em seguida, sai correndo em sua direção com a lâmina ao lado do corpo, pronto para desferir um golpe circular por cima do balcão do banco”*.

## LIDANDO COM DISTÂNCIAS

Uma das grandes dificuldades desse modo de jogo é representar com exatidão elementos como movimentação e distância. Sem um mapa tático, é difícil saber se o alvo está dentro do alcance de seu fuzil, quantos alvos sua *Deflagração de Energia* vai atingir ou mesmo se o seu valor de deslocamento é suficiente para chegar até a porta. Assim, o mais prático é simplificar as regras que usam medidas de distância (como alcance e áreas), convertendo seus valores numéricos em um sistema de categorias.

### Categorias de distância

As distâncias em **ORDEM PARANORMAL** são divididas em quatro incrementos: adjacente, curto, médio e longo. Numericamente, eles simbolizam intervalos em metros ou quadrados, que vão desde o alcance corpo a corpo da criatura (determinada pelo tamanho dela) até 90m. Em termos de jogo, qualquer número dentro dos limites do intervalo é válido dentro do alcance.

No entanto, esses intervalos são bem extensos (9, 30 e 90 metros), enquanto incrementos de distância são múltiplos bem menores (de 1,5m) o que pode confundir jogadores se não houver nenhuma representação visual. Além disso, a maioria dos deslocamentos fica entre 9m e 30m, ficando na prática dentro da mesma categoria de alcance. Por isso, ao narrar sem um tabuleiro, divida as distâncias da seguinte forma:

**TOQUE.** Qualquer coisa que você seja capaz de tocar sem se deslocar está ao alcance de toque. Essa também é a distância considerada “adjacente” ou “corpo a corpo”.

**PRÓXIMA.** Um objeto ou criatura próximo é aquele que você pode sempre alcançar com apenas uma ação de movimento. Substitua todas as distâncias de 6m ou menos para “próxima”, como o raio de rituais.

**CURTA.** Um objeto que requer certo esforço para alcançar, com uma ação de movimento normal. Substitua distâncias de 6m a 9m para Curto.

**MÉDIA.** Objetos distantes mas ainda alcançáveis com uma ação completa (na prática, duas ações de movimento). Substitua distâncias entre 10m e 18m por Média.

**CONSIDERÁVEL.** Distâncias muito grandes, impossíveis de alcançar com um movimento completo comum. Substitua distâncias entre 19m e 30m por Considerável.

**LONGA.** Alvos muito longe, capazes de serem atingidos apenas por alguns rituais e certas armas. Distâncias entre 30m e 60m.

**LONGÍNUO.** Alvos extremamente afastados, capazes de serem atingidos apenas com armas de longo alcance. Distâncias entre 60m e 90m.

Sempre que uma regra ou efeito mencionar uma distância, substitua esse valor pela categoria apropriada. Por exemplo, um personagem usando proteção pesada tem seu deslocamento reduzido de Curto para Próximo.

Quando usa uma ação de movimento, o personagem avança “uma zona”. Assim, para chegar em um alvo que esteja em alcance médio, é preciso usar uma ação que percorre a distância média, ou “duas” distâncias curtas. Um personagem que gaste uma ação completa para se deslocar correndo (ou conduzindo uma montaria ou veículo) e passe em um teste da perícia correspondente contra DT 25 avança três distâncias.

## Evolução por Patentes

A progressão de poder em **ORDEM PARANORMAL RPG**, representada pelos 20 intervalos de NEX, permite que os personagens se tornem agentes bastante poderosos, capazes de encarar algumas das mais perigosas criaturas do Outro Lado. Entretanto, é possível que o mestre queira narrar uma série menos heroica, em que mesmo agentes veteranos possuem capacidades mais realistas.

Neste caso, você pode usar a regra de evolução por patentes. Esta regra é uma variante da opção “Nível de Experiência e Nível de Exposição” em que, no lugar de níveis de experiência, cada personagem possui uma **PATENTE**, que representa ao mesmo tempo sua posição dentro da Ordem da Realidade quanto sua experiência prática. A evolução por patentes também considera que você está usando a regra de “Jogando Sem Sanidade”.

### **PATENTES**

Sua patente determina sua experiência e capacidade geral. Existem cinco patentes.

- ❖ **RECRUTA.** Agente novato, ainda sem experiência em missões. Será enviado para casos simples e pouco perigosos, como investigar aspirantes a cultistas e pequenos fenômenos paranormais.
- ❖ **OPERADOR.** Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem, enviados para as missões comuns, como investigar possíveis aparições de criaturas do Outro Lado ou artefatos paranormais.
- ❖ **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.

## **CUIDADO COM A EVOLUÇÃO POR PATENTES**

A regra opcional de evolução por patentes é uma das mais drásticas de toda esta seção (junto com a regra de combate simplificado, a seguir). Ela muda radicalmente a experiência do jogo de duas formas: primeiro, deixa tudo um pouco mais simples, com personagens com fichas mais “leves”, com menos elementos mecânicos. Basta ver que, por ela, um agente de elite tem um total de 7 poderes (4 de classe mais 3 de trilha), enquanto que um personagem de NEX 99% pelas regras padrão tem 11 poderes (6 de classe, mais 4 de trilha, mais versatilidade).

A segunda forma é que ela deixa os personagens mais fracos no final. Por exemplo, um combatente de elite com Vigor 3, por esta regra, tem 75 PV. Já pela regra padrão, um combatente de NEX 99% com o mesmo Vigor 3, tem 156 PV - mais do que o dobro!

Com esta regra opcional, mesmo agentes de elite dificilmente conseguirão enfrentar as criaturas mais poderosas do jogo. Assim, esta variante só deve ser usada por grupos dispostos a um jogo que envolva mais investigar as ameaças do Outro Lado (e sobreviver à elas!) do que necessariamente enfrentá-las de frente.

Acima de tudo, esta regra opcional não é indicada para grupos muito apegados aos seus personagens, pois ela tende a aumentar muito a taxa de mortalidade dos agentes...

**TABELA 2.6: BENEFÍCIOS POR PATENTE**

PATENTE	PONTOS DE PRESTÍGIO	LIMITE DE PE	RECUPERAÇÃO
Recruta	0	1	1
Operador	20	3	2
Agente especial	50	6	3
Oficial de operações	100	10	4
Agente de elite	200	15	5

- ❖ **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. Agentes de elite são capazes de façanhas quase inacreditáveis — assim como grandes gênios ou atletas olímpicos —, mas ainda são vulneráveis à perigos extremos.

## EVOUINDO DE PATENTE

Um personagem recém-criado começa o jogo como recruta. Conforme acumula pontos de prestígio, é promovido para a patente seguinte (veja a Tabela 2.6). Quando isso acontece, ele recebe certos benefícios, de acordo com sua classe. Para mais informações sobre pontos de prestígio, veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 53.

- ❖ **PONTOS DE VIDA E PONTOS DE ESFORÇO.** Seus PV e PE máximos aumentam de acordo com sua classe (e, respectivamente, seu Vigor e Presença).
- ❖ **HABILIDADES DE CLASSE.** Você recebe todas as habilidades de classe da patente alcançada.
- ❖ **LIMITE DE PE.** O máximo de PE que você pode gastar por turno (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 23).
- ❖ **LIMITE DE CRÉDITO E EQUIPAMENTO.** Sua patente determina seu limite de crédito e seus itens iniciais a cada missão como normal (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 52).
- ❖ • **RECUPERAÇÃO.** Personagens recuperam PV e PE com base em suas patentes, e não em seu limite de PE. Ao usar uma ação para dormir ou relaxar, o personagem recupera 1 PV e 1 PE por patente atingida. Assim, um agente especial recupera 3 PV ao dormir e 3 PE ao relaxar.
- ❖ • **EFEITOS E PRÉ-REQUISITOS DE HABILIDADES.** A regra de evolução por patentes é uma variante da regra de Nível de Experiência e Nível de Exposição (veja p. X). Para efeito dos pré-requisitos e efeitos de habilidades de origem e classe, considere que o nível de experiência do personagem é igual ao seu

## PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

Personagens recebem, ou perdem, pontos de prestígio ao final de cada missão, conforme seu desempenho. Se um personagem perder pontos de prestígio suficientes para ficar abaixo do mínimo necessário para sua patente, ele não é rebaixado (mas seus pontos de prestígio continuarão abaixado do mínimo para sua patente até que ele receba mais pontos).

**Solução do caso.** Se conseguirem concluir efetivamente a missão, os personagens recebem esta recompensa. Só pode ser obtida uma vez por missão.

**Pista adicional encontrada.** Esta recompensa é obtida apenas para pistas realmente relevantes para a Ordem, que tragam informações úteis no combate ao Outro Lado. Via de regra, essa recompensa pode ser obtida no máximo três vezes (para um bônus total de +6) por missão.

**Morte de inocente.** Apenas para mortes relacionadas ao caso e/ou às ações dos personagens. Estes pontos são perdidos a cada inocente morto mas, a critério do mestre, múltiplas mortes em um mesmo evento podem ser agrupadas para efeitos desta perda. Por exemplo, se o grupo tem como objetivo salvar um ônibus com 20 passageiros e falha, talvez o mestre aplique uma penalidade de -5 pontos de prestígio pelo veículo inteiro, em vez de -40 (que seria contando todas as pessoas)!

**Morte de membro do grupo.** Perda aplicada para cada personagem morto na missão.

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

limite de PE. Assim, um agente de operações (limite de PE 6) recebe +6 PV pelo poder de origem Calejado e é considerado um personagem de 6º nível para efeito de pré-requisito de poderes de classe.

# COMBATENTE

<b>PONTOS DE VIDA</b>	Iniciais	<b>20</b> +VIG
A cada novo nível		10 +VIG
<b>PONTOS DE ESFORÇO</b>		<b>8</b> +PRE
A cada novo nível		4 +PRE
<b>PERÍCIAS TREINADAS</b>		
Escolha uma [Luta ou Pontaria]		
Escolha uma [Fortitude ou Reflexos]		
Escolha mais [1 + Intelecto]		
<b>PROFI CIÊNCIAS</b>		
Armas simples e táticas		
Proteções leves		

**TABELA 2.7: COMBATENTE**

Patente	Habilidades
Recruta	Ataque Especial (1 PE, +5)
Operador	Aumento de atributo, poder de combatente
Agente especial	Ataque Especial (2 PE, +10), grau de treinamento, poder de combatente, trilha (1ª habilidade)
Oficial de operações	Ataque Especial (3 PE, +15), aumento de atributo, poder de combatente, trilha (2ª habilidade)
Agente de elite	Ataque Especial (4 PE, +20), grau de treinamento, poder de combatente, trilha (3ª ou 4ª habilidade)

**ATAQUE ESPECIAL.** Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme sobe de patente, você pode gastar +1 PE para receber mais bônus de +5 (veja a **TABELA 2.7**). Você pode aplicar cada bônus de +5 em ataque ou dano.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** Ao se tornar operador, e novamente ao se tornar oficial de operações, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 4 desta forma.

**PODER DE COMBATENTE.** Ao se tornar operador, e a cada nova patente a seguir, você recebe um poder de combatente à sua escolha. Veja a lista de poderes de combatente em **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 25.

**GRAU DE TREINAMENTO.** Ao se tornar agente especial, e novamente ao se tornar agente de elite, escolha um número de perícias treinadas igual a  $2 + \text{Int}$ . Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**TRILHA.** Ao se tornar agente especial, escolha uma trilha de combatente. Você recebe a primeira habilidade da trilha escolhida. Ao se tornar oficial de operações você recebe a segunda habilidade dessa trilha. Por fim, ao se tornar agente de elite, você recebe mais uma habilidade, à sua escolha entre a terceira ou a quarta habilidade da trilha.



# ESPECIALISTA

PONTOS DE VIDA	Iniciais	<b>16</b>	+VIG
	A cada novo nível	<b>8</b>	+VIG
PONTOS DE ESFORÇO		<b>12</b>	+PRE
A cada novo nível		<b>6</b>	+PRE
PERÍCIAS TREINADAS	Escolha [7 + Intelecto]		
PROFIÇIÊNCIAS	Armas simples Proteções leves		

TABELA 2.8: ESPECIALISTA

Patente	Habilidades
Recruta	Eclético, perito (1 PE, +1d6)
Operador	Aumento de atributo, poder de especialista
Agente especial	Perito (2 PE, +1d8), grau de treinamento, poder de especialista, trilha (1ª habilidade)
Oficial de operações	Perito (3 PE, +1d10), aumento de atributo, poder de especialista, trilha (2ª habilidade)
Agente de elite	Perito (4 PE, +1d12), grau de treinamento, poder de especialista, trilha (3ª ou 4ª habilidade)

## HABILIDADES DE CLASSE

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

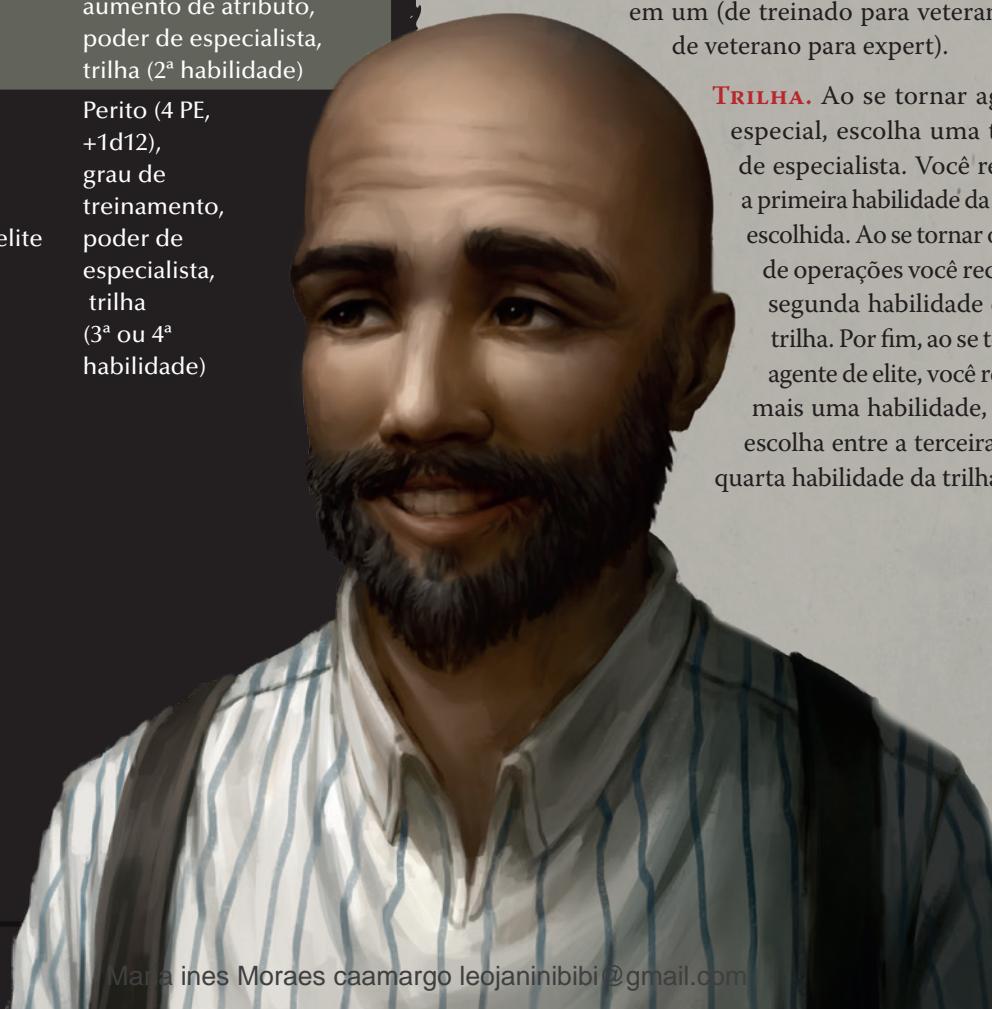
**PERITO.** Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PE para somar +1d6 no resultado do teste. Conforme avança de patente, você pode gastar +1 PE para aumentar o dado de bônus (veja a TABELA 2.8: ESPECIALISTA). Por exemplo, se for um oficial de operações, pode gastar 3 PE para receber +1d10 no teste.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** Ao se tornar operador, e novamente ao se tornar oficial de operações, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 4 desta forma.

**PODER DE ESPECIALISTA.** Ao se tornar operador, e a cada nova patente a seguir, você recebe um poder de especialista à sua escolha. Veja a lista de poderes de combatente em ORDEM PARANORMAL RPG, p. 29.

**GRAU DE TREINAMENTO.** Ao se tornar agente especial, e novamente ao se tornar agente de elite, 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).

**TRILHA.** Ao se tornar agente especial, escolha uma trilha de especialista. Você recebe a primeira habilidade da trilha escolhida. Ao se tornar oficial de operações você recebe a segunda habilidade dessa trilha. Por fim, ao se tornar agente de elite, você recebe mais uma habilidade, à sua escolha entre a terceira ou a quarta habilidade da trilha.



# OCULTISTA

<b>PONTOS DE VIDA</b>	Iniciais	<b>12 +VIG</b>
A cada novo nível		<b>6 +VIG</b>
<b>PONTOS DE ESFORÇO</b>		<b>16 +PRE</b>
A cada novo nível		<b>8 +PRE</b>
<b>PERÍCIAS TREINADAS</b>		
Escolha uma [Ocultismo ou Vontade]		
Escolha mais [3 + Intelecto]		
<b>PROFI CIÊNCIAS</b>		
Armas simples		

TABELA 2.9: OCULTISTA

Patente	Habilidades
Recruta	Escolhido pelo Outro Lado (1º círculo)
Operador	Aumento de atributo, poder de ocultista
Agente especial	Escolhido pelo Outro Lado (2º círculo), grau de treinamento, poder de ocultista, trilha (1ª habilidade)
Oficial de operações	Escolhido pelo Outro Lado (3º círculo), aumento de atributo, poder de ocultista, trilha (2ª habilidade)
Agente de elite	Escolhido pelo Outro Lado (4º círculo), grau de treinamento, poder de ocultista, trilha (3ª ou 4ª habilidade)

## HABILIDADES DE CLASSE

**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 sobe de patente, pode lançar rituais de círculos maiores (2º círculo como agente especial, 3º círculo como oficial de operações e 4º círculo como agente de elite). Você começa com três rituais de 1º círculo. Sempre avança de patente, aprende dois rituais de qualquer círculo que possa lançar. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** Ao se tornar operador, e novamente ao se tornar oficial de operações, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 4 desta forma.

**PODER DE OCULTISTA.** Ao se tornar operador, e a cada nova patente a seguir, você recebe um poder de ocultista à sua escolha. Veja a lista de poderes de combatente em **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 33.

**GRAU DE TREINAMENTO.** Ao se tornar agente especial, e novamente ao se tornar agente de elite, escolha um número de perícias treinadas igual a  $2 + \text{Int}$ . Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**TRILHA.** Ao se tornar agente especial, escolha uma trilha de ocultista. Você recebe a primeira habilidade da trilha escolhida. Ao se tornar oficial de operações você recebe a segunda habilidade dessa trilha. Por fim, ao se tornar agente de elite, você recebe mais uma habilidade, à sua escolha entre a terceira ou a quarta habilidade da trilha.



# OS LIMITES DA COMPREENSÃO HUMANA

A participação de ocultistas nas divisões da Ordem da Realidade é algo relativamente recente na história da organização. Tidos como “parte do problema” até pouco tempo, tanto ocultistas quanto suas principais ferramentas, os rituais, eram vistos com desconfiança e cautela. Afinal, são manifestações do Outro Lado assim como criaturas, porém mais efêmeras. Como padrão, rituais encontrados em campo ou eram destruídos ou arquivados em segredo, onde suas promessas de poder não pudessem seduzir mentes menos treinadas.

Devido à forma como a Ordem lidava com rituais até recentemente, é natural que hoje a organização não possua uma grande variedade de cópias do conhecimento oculto à sua disposição. Além disso, mesmo o simples processo de produzir cópias dos rituais mantidos nos arquivos da Ordem implica algum risco; qualquer tentativa de lidar com estes textos significa se expor ao Outro Lado. Por isso, rituais são relativamente raros, e as oportunidades de estudá-los e, sobretudo, aprendê-los, são escassas.

## ESTUDANDO RITUAIS

Para aprender um ritual, um ocultista deve primeiro encontrar uma composição descrevendo seu processo completo e seu símbolo, ou um objeto amaldiçoado pela essência desse ritual. Isso pode ser um livro, um pergaminho antigo, um arquivo digital ou uma pintura em uma parede de uma casa abandonada. Porém, todo registro do Outro Lado dentro da Realidade é descrito através de sigilos de Conhecimento, que são indecifráveis e intraduzíveis.

Para adquirir a compreensão, o personagem deve se posicionar em um símbolo de Transcender e se forçar a um estado de transe específico, como uma hipnose, concentrando-se intensamente no conteúdo até que nada além dele exista em sua mente, absorvendo o conhecimento do Outro Lado obtido na fonte que carrega. Assim que termina o estudo, o personagem racionalmente esquece todo o conteúdo que acabou de ler, porém, o Conhecimento do Outro Lado permanece escondido na sua mente, como uma cicatriz em sua alma, um instinto natural que sempre esteve lá. Por esse motivo, todo ocultista consegue desenhar perfeitamente o símbolo de um ritual que conhece, como se estivesse escrevendo o próprio nome.

Para representar a dificuldade e a baixa disponibilidade de rituais aos agentes da Ordem, *Sobrevivendo ao Horror* apresenta **DUAS** regras opcionais para limites de rituais.

### A. LIMITE POR APRENDIZADO LENTO

Nesta regra, ocultistas ainda aprendem rituais “automaticamente” por sua habilidade Escolhido pelo Outro Lado, mas em uma progressão menor. Vale notar que esse aprendizado, narrativamente, não é espontâneo. A compreensão “automática” do ritual representa um estudo ou exposição anterior que não havia sido completamente compreendido ainda, mas que eventualmente se tornou claro, como uma epifania paranormal. Um ocultista começa com três rituais de 1º círculo, mas aprende um novo ritual sempre que atinge um NEX ímpar (NEX 15%, 25%, 35% etc.), e não a cada novo NEX. Se estiver usando a regra opcional de Nível de Experiência, o ocultista aprende um novo ritual a cada nível ímpar.

### B. LIMITE POR APRENDIZADO EM CAMPO

Nesta regra, ocultistas começam com os três rituais de 1º círculo concedidos por sua habilidade Escolhido pelo Outro Lado, mas não aprendem novos rituais conforme avançam de NEX (ou nível de experiência). Em vez disso, novos rituais devem ser encontrados (geralmente durante missões) e aprendidos por meio de estudo ou maldição.

Esse processo exige que o personagem gaste uma ação de interlúdio estudando o ritual e fazer um teste de Ocultismo (DT 20 para rituais de 1º círculo, 25 para rituais de 2º círculo e 30 para rituais de 3º e 4º círculos). Se passar, aprende o ritual e passa a poder conjurá-lo. Se falhar, pode tentar novamente gastando outra ação de interlúdio e repetindo o teste. Um ocultista pode aprender qualquer quantidade de rituais dessa forma, mas só pode aprender rituais de círculos aos quais tenha acesso.

Embora não possua um vasto acervo de rituais, a Ordem pode conceder alguns destes textos aos seus agentes mais experientes. Assim, qualquer agente de patente operador ou superior pode, na fase de preparação de missão, solicitar um único ritual para estudar em campo. O texto de um ritual é um item que ocupa 0,5 espaço e tem categoria igual a 1 + o círculo do ritual (um ritual de 3º círculo é um item de categoria IV, por exemplo).

## PLANEJANDO RITUAIS

A regra de Aprendizado em Campo coloca nas mãos do mestre a maior parte do controle sobre quais rituais estarão à disposição dos personagens. Esta é uma ferramenta com um grande potencial narrativo, mas que deve ser usada com sabedoria. Se o mestre permitir que os personagens encontrem e aprendam muitos rituais, o nível de poder dos ocultistas poderá desbalancear o jogo. Se, por outro lado, o mestre oferecer poucas oportunidades para que os personagens aprendam novos rituais, sua evolução poderá se tornar chata e desinteressante. O sucesso, como em muitas outras situações, está no equilíbrio e planejamento.

Ao preparar cada missão, pense em quantos e quais rituais você irá querer disponibilizar aos personagens. Como métrica, pense que na regra padrão, um ocultista aprende um ritual a cada novo NEX, então um novo ritual a cada missão em que o personagem avançaria de NEX, ou equivalente, pode ser um bom ponto de partida. Você pode ajustar essa quantidade para refletir a raridade que pretende dar aos rituais em sua história.

Após isso, vem a questão verdadeiramente interessante: quais rituais irão aparecer. Aqui, considere o papel narrativo do ritual. Se a missão envolve uma criatura que força pessoas a obedecerem a sua vontade, talvez um ritual como Enfeitiçar ou Perturbação seja adequado, podendo até servir como uma das pistas da investigação. Ao escolher os rituais que poderão ser encontrados, leve em conta também os objetivos dos jogadores com seus personagens. Uma boa ideia é conversar com cada jogador e descobrir se existem rituais específicos que eles gostariam de ter a oportunidade de aprender.

## CONJURAÇÃO COMPLEXA

Conjurando um ritual é um ato complexo em que o conjurador executa uma série de etapas específicas em uma tentativa de manifestar uma ou mais entidades do Outro Lado. Utilizando formatos geométricos conhecidos como “sigilos de eloquência” para compor um símbolo de ritual, você pode usá-lo como uma oração e um canal de comunicação, projetando uma forma para a manifestação paranormal através da Membrana.

Nas regras básicas, esse processo é representado por uma mecânica propositalmente simples, em que conjurar um ritual geralmente é uma ação padrão que pode ser descrita pelo próprio jogador. Isso permite cenas de ação dinâmicas em que rituais podem ser empregados em combate sem tomar muito tempo de jogo.

Entretanto, em histórias de horror e sobrevivência, o domínio sobre o paranormal executado por meio de um ritual é mais complexo, difícil e, sobretudo, incerto. Para representar estas características, você pode usar a regra de conjuração complexa. Nesta regra, executar um ritual é um processo demorado, formado por uma sequência específica de passos, durante os quais o conjurador deve fazer certas escolhas sobre o ritual. Para usar esta regra, aplique as seguintes mudanças.

### TEMPO DE CONJURAÇÃO

Cada ritual exige 3 rodadas consecutivas para ser conjurado. Ações adicionais que o conjurador possa executar durante estas três rodadas (como a ação concedida por *Velocidade Mortal*) não aceleram o ritual, mas permitem que ele seja executado com mais cuidado: o conjurador recebe um bônus no teste de Ocultismo para conjurar o ritual igual ao número de ações padrão adicionais que recebeu nessas três rodadas: +1 para uma ação adicional, +2 para duas ações e +5 para três (o bônus máximo por ações adicionais).

Enquanto conjura o ritual, o personagem fica desprevenido. Além disso, ele precisa manter a concentração durante todo o tempo em que conjura o ritual (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 119). O conjurador deve fazer um teste de Vontade para manter a concentração sempre que sofrer dano e ao final de cada rodada em que estiver sob uma condição ruim ou terrível. Se o personagem ficar impossibilitado de executar ações durante alguma das três rodadas, o ritual é interrompido e deve ser recomeçado do zero.

### ETAPAS DE CONJURAÇÃO

Conjurando um ritual exige executar três etapas específicas, em ordem. Cada etapa ocupa uma das rodadas de conjuração.

## NARRANDO CONJURAÇÕES COMPLEXAS

Além de representar a complexidade do ato de conjurar um ritual, as regras de conjuração complexa têm como objetivo reforçar o caráter dramático e narrativo deste processo. Assim, é interessante que, ao empregar essas regras, os mestres incentivem os jogadores a descrever as ações de seus personagens durante o processo de conjuração; uma descrição inspirada e detalhada contribui para o clima da narrativa e reforça o caráter especial deste momento dentro da narrativa. Exemplos de descrições incluem narrar onde e como o personagem prepara o símbolo (em uma parede, no chão, com tinta, com uma caneta marca-texto, com o próprio sangue etc.), quais componentes ou catalisadores ele usa e como eles são consumidos e, por fim, quais palavras ou frases são entoadas para finalizar o ritual. Descrever o que está passando pela mente do personagem, seus sentimentos e medos em relação ao que está acontecendo, e o que está o motivando a fazer isso também pode ajudar a deixar o momento mais marcante e profundo. Lembre-se, que por mais básico que seja seu efeito, conjurar um ritual em *Ordem Paranormal* é um evento especial, e descrevê-lo em detalhes é uma forma de dar destaque a este momento importante da história.

### 1º etapa: O Símbolo

Todo ritual precisa de um símbolo. O símbolo é abertura da “comunicação” com o Outro Lado, como escrever uma frase ou um pedido. É impossível ter certeza da interpretação das Entidades em relação a cada ritual, e se elas sequer enxergam o ritual como uma comunicação de sua perspectiva, mas a base do ocultismo é o estudo da clara correlação entre as manifestações originadas dos rituais a cada diferente sigilo de eloquência usado nos rituais.

Ocultistas mais experientes acreditam que os sigilos de eloquência dos rituais estejam mais conectados às regras da Realidade que contém as manifestações em seus limites dentro da Realidade, fazendo com que tomem uma forma limitada e não se expandam infinitamente, do que uma implicação de que as entidades seguiriam uma lógica linguística como comunicação.

Assim como é possível expressar uma mesma mensagem com diversas frases, um mesmo ritual pode ser conjurado com vários símbolos de aparência diferentes; o contrário também é verdade: um mesmo símbolo pode causar diversos efeitos diferentes, dependendo da intenção e personalidade do conjurador. Na verdade, nenhum símbolo de ritual é verdadeiramente igual. Assim como uma assinatura, todo ocultista tem sua forma única de ilustrar seus símbolos.

Como primeira etapa, o conjurador precisa então desenhar o símbolo do ritual no chão ou em alguma superfície igualmente adequada, como uma parede, o tronco de uma árvore ou mesmo a lataria de um veículo. Não é incomum ocultistas tatuarem os símbolos em seu corpo para não precisarem realizar essa etapa, porém, se escolher desenhar o símbolo do zero, o conjurador pode optar fortalecer o ritual de acordo com a Entidade principal que está sendo invocada.

Fazer isso impõe uma penalidade de -20 no teste de Ocultismo para conjurar o ritual, mas fornece um bônus conforme o elemento empregado.

- ◊ **SANGUE** *Se desenhar o ritual com sangue* e passar no teste de Ocultismo para conjurar o ritual, o conjurador recupera 2 PV.
- ◊ **MORTE** *Se desenhar o símbolo utilizando cinzas ou um objeto completamente carbonizado como carvão*, A DT para resistir ao ritual aumenta em +1.
- ◊ **CONHECIMENTO** *Se desenhar o símbolo de ritual com uma tinta de cor dourada*, o limite de PE que você pode gastar no ritual aumenta em +1 (isso não afeta a DT do ritual).
- ◊ **ENERGIA** *Se desenhar o símbolo de ritual de uma maneira que emita luz*, como um tablet com o brilho de tela forte, ou desenhar com um material inflamável e incendiá-lo, o ritual causa +2 pontos de dano em cada um de seus alvos (apenas para rituais que causem dano).

### 2ª etapa: Componentes Ritualísticos

Após estabelecer o principal canal de comunicação, o conjurador precisa invocar a Entidade de maneira material dentro da Realidade. Os componentes são como efígies, uma casca física a ser consumida ou alterada para a manifestação de uma entidade. Alguns ocultistas consideram os componentes um sacrifício, uma oferenda para que uma entidade superior se manifeste e altere em uma dimensão insignificante diante de seu poder. Já outros, enxergam os componentes como uma isca, uma maneira de atrair as Entidades criando uma situação forçada e manipulada, como uma “cena de teatro” para que a entidade atenda ao símbolo do ritual através dos componentes e realize o efeito desejado distorcendo a Realidade como consequência da sua manifestação.

O uso dos componentes ritualísticos, assim como o desenhar dos símbolos, é único para cada ocultista e seus procedimentos podem ser bastante originais. É comum, porém, que um ocultista repita o mesmo método para conjurar um mesmo ritual desejado, visto que arriscar variações do processo dos componentes pode ter resultados trágicos (ver Falha na Conjuração).

Assim como quase todos os estudos sobre o Outro Lado, todas as informações são presunções teóricas das intenções das Entidades. É impossível para um ser humano ter a noção completa das intenções ou objetivos do Outro Lado, já que até mesmo as criaturas paranormais manifestadas são alteradas e limitadas pelas correntes da Realidade. Porém, acredita-se que o motivo de um conjurador com afinidade a um Elemento não precisar mais de componentes ritualísticos é que a sua própria existência já cumpre o papel de um componente, ou seja, servir como um envoltório físico para a passagem da Entidade através da Membrana.

Ao preparar os componentes de um ritual, o conjurador pode posicioná-los no símbolo de maneira que a entidade consuma esses componentes por completo, os perdendo no processo; se fizer isso, recebe +20 no teste de Ocultismo para conjurar o ritual. Alternativamente, o conjurador pode usar um catalisador ritualístico (veja p. XX) no lugar do componente; neste caso, o catalisador é consumido em troca de seu benefício. Se estiver conjurando um ritual de Medo ou de um elemento com o qual tenha afinidade, o conjurador não precisa ter os componentes ou catalisadores ritualísticos, mas ainda deve passar por esta etapa (mas o conjurador sempre pode escolher consumir um componente ou catalisador para fortalecer um ritual que não seja de Medo).

### 3º etapa: Invocando a Entidade

O ato final de todo ritual: a manifestação. O personagem deve se concentrar completamente no símbolo e se tornar um com ele, isso é na maioria das vezes executado com a visão, mas pode ser feito usando qualquer um dos sentidos se significar conseguir visualizá-lo em sua mente como resultado. Por exemplo, um símbolo marcado com um pequeno relevo pode ser tateado por um ocultista que o conhece, fazendo-o contemplar o símbolo em sua mente e se concentrar em sua forma. Ou até mesmo uma pessoa com sinestesia, uma condição neurológica que cruza sentidos no cérebro, pode escutar uma música que a faz enxergar um símbolo específico.

A etapa final de uma invocação varia para cada conjurador, mas é comum que uma reação chamativa e quase impulsiva aconteça, como um resultado catártico do clímax da concentração e o início da manifestação paranormal. Alguns ocultistas dão nomes específicos a seus rituais e os gritam como uma forma de conclusão da conjuração, como uma maneira de se forçar a "voltar para a Realidade", outros falam em línguas incompreensíveis durante todo o processo como um cântico religioso profano, alguns até mesmo têm reações físicas como bater no símbolo com força ou berrar para qualquer um ouvir. Cada ritual é único para cada conjurador.

Mas um fundamento é compartilhado por todos: conjurar um ritual é um ato chamativo e perceptível por todos ao redor. Ao invocar a entidade, o conjurador faz um teste de Ocultismo contra DT 20 + o custo em PE do ritual. Se passar, o ritual é conjurado normalmente. Se falhar no teste, entretanto, o ritual não funciona, mas todos os seus custos são pagos mesmo assim. Além disso, se o ritual for de qualquer elemento exceto Medo, o resultado desse teste de Ocultismo é usado para determinar a perda de Sanidade pelo Custo do Paranormal (veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 121).

### CONJURAÇÃO ACELERADA

Eventualmente, um agente pode se encontrar em uma situação onde não há tempo suficiente para conjurar um ritual da forma adequada (e segura). Nesses casos, um personagem pode tomar um caminho mais arriscado e executar uma conjuração acelerada.

Conjurar um ritual de forma acelerada faz com que a conjuração ocupe duas rodadas, em vez de três. Cada etapa ainda é resolvida individualmente (considere que as etapas 2 e 3 são resolvidas na segunda rodada). Conjurar dessa forma é bastante arriscado; você sofre -20 em seu teste de Ocultismo para executar o ritual.

### CONJURANDO RITUAIS DESCONHECIDOS

A comunicação com o Outro Lado, ou seja, a conjuração de rituais, é um estudo milenar que já concebeu incontáveis métodos, escolas e estilos de execução na história humana. Porém, em todas as suas variações, uma constante sempre permanece: nada é mais perigoso do que tentar conjurar um ritual pela primeira vez. É impossível calcular quantos terríveis acidentes de primeira conjuração preencheram diferentes cemitérios ao redor de todo o mundo, mas é de conhecimento comum que a maioria dos ocultistas só tentam conjurar rituais uma única vez. Mesmo assim, seja por inexperiência, ignorância ou excesso de

confiança, ainda há aqueles tolos (ou desesperados) o suficiente para arriscarem conjurar um ritual que nem mesmo estudaram por completo. Nessas situações, tudo que se pode fazer é implorar para que o Outro Lado tenha piedade de suas almas... Mas ele não terá.

Embora seja algo de extremo risco, qualquer personagem, mesmo alguém que não seja um ocultista, pode tentar conjurar um ritual que não conheça. Isso exige que o personagem seja treinado em Ocultismo e que possua alguma informação básica sobre o ritual, como ter visto alguém lançar o ritual com sucesso, ou ter informações registradas (como um texto ou uma gravação) explicando como executar o ritual. Se, a critério do mestre, as informações à disposição forem suficientes, o personagem pode então seguir os passos descritos em Conjuração Complexa. Conjurar um ritual dessa forma é mais difícil (a DT do teste de Ocultismo aumenta em +5) e mais arriscada; se falhar, além dos efeitos descritos no 3º passo, o personagem sofre um **DESASTRE PARANORMAL**. Para determinar os efeitos desse desastre, role 1d8:

**1 CONSUMIDO PELO OUTRO LADO.** O personagem se torna uma criatura do mesmo elemento do ritual que tentou conjurar. O mestre escolhe uma criatura com VD equivalente a quatro vezes o NEX do personagem (por exemplo, uma criatura de VD 80 para um personagem de NEX 20%) ou do valor mais próximo acima. O personagem é consumido pela Entidade, morrendo instantaneamente, e é transformado na criatura controlada pelo mestre, que age a partir da próxima rodada.

**2 SURTO ELEMENTAL.** Uma manifestação do Elemento em forma bruta vaza para a Realidade sem assumir uma forma específica, causando um efeito similar a uma explosão paranormal avassaladora. O conjurador e todos os seres em um raio de 9m ao seu redor sofrem 5d10 pontos de dano por círculo do ritual, do mesmo tipo de seu Elemento. Seres que não sejam o conjurador têm direito a um teste de Reflexos (DT igual à do ritual +5); se passarem, reduzem o dano à metade.

**3 ASSALTO PSÍQUICO.** Assolado por visões e sentimentos que a mente humana não está preparada para conceber, o personagem sofre 2d10 pontos de dano mental por círculo do ritual.

**4 DECREPITUDE MOTORA.** O conjurador é momentaneamente fragmentado e remontado, em um processo que resulta em um organismo danificado, seus nervos severamente machucados e sua mente limitada em sua capacidade de controlar o próprio corpo. O personagem perde 1 ponto de Agilidade per-

manentemente e fica desprevenido até o fim da cena, conforme se ajusta à súbita falta de controle motor.

**5 DEFINHAMENTO MUSCULAR.** O desastre causa uma conexão física do personagem com o Outro Lado, fazendo que seus próprios músculos sejam parcialmente consumidos na manifestação. Esse contato inesperado debilita profundamente sua musculatura e fisicalidade. O personagem perde 1 ponto de Força permanentemente e fica debilitado até o fim da cena, seus movimentos limitados pela súbita perda de massa muscular.

**6 OBLÍVIO MENTAL.** Inundado pela gnose aterradora do Outro Lado, uma parte da mente do personagem é devastada e destruída, como se nunca houvesse existido. O personagem perde 1 ponto de Intelecto permanentemente e fica esmorecido até o fim da cena, conforme sua mente se adapta à perda de informações.

**7 EU PERDIDO.** Ao vislumbrar o terror causado pelo Outro Lado que se manifesta dentro de sua mente, uma parte da graça e personalidade do personagem é manchada e sufocada, traumatizado pela presença das Entidades. O personagem perde 1 ponto de Presença permanentemente e fica alquebrado até o fim da cena, conforme partes de seu eu lentamente deixam de existir.

**8 DOR PROFUNDA.** Conforme se expõe ao Outro Lado, a manifestação se prolifera pelos órgãos internos do corpo do personagem, que passa por pequenas transformações extremamente dolorosas e debilitantes. O personagem perde 1 ponto de Vigor permanentemente e fica enjoado até o fim da cena, enquanto se contorce em dor aguda.

## DESCREVENDO DESASTRES PARANORMAIS

Os efeitos narrativos e visuais de cada desastre paranormal são profundamente ligados ao elemento do ritual que o personagem tentou conjurar. Assim, um Surto Elemental de Energia irá envolver descargas energéticas e manifestações de caos, enquanto uma Dor Profunda por falhar em um ritual de Sangue irá se manifestar na forma de hemorragias incontroláveis e uma dor visceral. Tenha em mente que um desastre paranormal é um evento único, em que um ser falha terrivelmente em se comunicar com as entidades do Outro Lado, criando uma forma abstrata de Medo para que se manifestem.

Qualquer que seja a Entidade envolvida, irá aproveitar essa oportunidade da maneira mais cruel possível.

# COMBATE NARRATIVO

**ORDEM PARANORMAL RPG** possui um sistema de combate tático, no qual cada escolha dos jogadores tem peso em jogo. Ele é ótimo quando o grupo quer enfatizar as cenas de ação, pois permite que elas sejam resolvidas com bastante detalhamento. Porém, em histórias nas quais outros aspectos sejam mais importantes — como a investigação e o terror — é possível usar um sistema de combate alternativo, no qual a descrição das ações seja mais levada em conta do que o uso de ações e habilidades específicas. Em outras palavras, um sistema de combate *narrativo*.

Esta regra opcional tem como objetivo oferecer uma experiência de batalha mais simples, rápida e cinematográfica. Ela é indicada para grupos que preferem cenas de ação mais “soltas”, ou simplesmente querem gastar menos tempo nelas. Ela não é indicada para jogadores que gostam do aspecto mais matemático do jogo, incluindo decisões táticas e combinações de habilidades. Mesmo esses jogadores, porém, podem experimentar realizar alguns combates com essas regras. Um mestre ousado pode inclusive usar ambas as regras na mesma campanha, decidindo qual sistema usar conforme a história. Por exemplo, para um tiroteio contra bandidos no meio da rua, regras táticas; para uma luta contra uma criatura assustadora dentro de uma mansão assombrada, regras narrativas.

A filosofia por trás do combate narrativo é valorizar a descrição da luta, especialmente por parte dos jogadores, e diminuir a quantidade de decisões e rolagens, para que cada turno passe mais rapidamente e a batalha como um todo fique com um ritmo mais ágil e empolgante.

Para isso, as seguintes mudanças em relação ao combate tático são realizadas.

## SEM MAPA DE BATALHA

Não use mapas e miniaturas para combates narrativos. Você pode usar a regra opcional Jogando sem Mapa (p. XX) ou uma versão ainda mais simples dela: em vez de usar sete categorias de distância (toque, próxima, curta, média, considerável, longa e longínqua), use apenas quatro: toque, curta, média e longa. Gastar seu turno permite você “mudar” de categoria em relação a outro ser qualquer. Se ele quiser fugir de você e gastar o turno dele para isso, um teste oposto de uma perícia como Atletismo ou Acrobacia resolve a disputa — se você vencer, consegue se aproximar; caso contrário, ele mantém à distância.

## SEM TESTES DE INICIATIVA

No início de um combate, não faça testes de Iniciativa. Em vez disso, calcule previamente o **VALOR DE INICIATIVA** de cada personagem e de cada inimigo e ordene os turnos em ordem decrescente. Isso economiza o tempo das rolagens e o tempo de ordenar os turnos conforme os resultados dos testes. Para melhorar ainda mais, faça os jogadores decorarem a ordem entre si, assim, você também economiza o tempo gasto entre cada turno, pois os jogadores não ficarão mais se perguntando de quem é a vez de agir!

**VALOR DE INICIATIVA.** Igual ao bônus na perícia, +2 para cada d20 que seria rolado. Assim, um personagem com Iniciativa 20 terá valor de Iniciativa +2, enquanto uma criatura com Iniciativa 20+10 terá valor de Iniciativa +16. Em caso de empate entre personagens, eles devem fazer uma rolagem oposta de 20. Aquele que vencer agirá primeiro em todas as cenas. Em caso de empate entre uma criatura e um personagem, o personagem age antes — em histórias de terror, a criatura sempre fica parada um pouquinho para dar tempo dos protagonistas fugirem...

## SEM ROLAGENS DE DANO

De forma similar, quando um ataque acertar (ou quando qualquer efeito que cause dano for usado), não faça rolagens de dano. Em vez disso, calcule previamente o dano médio do ataque e considere que cada acerto causa esse dano.

**DANO MÉDIO.** Para calcular o dano médio de um ataque ou efeito, considere a média baixa de cada dado, ou seja, 2 para 1d4, 3 para 1d6, 4 para 1d8 e assim por diante. Assim, o dano médio de um ataque que cause 1d6+1 pontos de dano será 4, enquanto que o dano médio de um ataque que cause 2d10+25 pontos de dano será 35.

Anote também os valores de um acerto crítico. Para esse cálculo, considere o valor máximo de cada dado que normalmente seria multiplicado, em vez da média baixa (para críticos x2), ou 1,5 vezes o valor máximo do dado (para críticos x3). Assim, o dano médio crítico de um ataque que cause 1d6+1 pontos de dano com crítico x2 será 7, enquanto o dano médio crítico de um ataque de 2d10+25 pontos de dano com crítico x3 será 55.

Por fim, você também pode anotar o dobro e o triplo desses valores, deixando-os separados por uma barra. Por exemplo, para um dano de 1d8+2 (média 6), anote os valores 6/12/18. Isso será útil caso coreografias de luta sejam usadas (veja a seguir).



## ACÕES NARRATIVAS

Esta é a maior mudança do combate narrativo em relação ao combate tático. Em vez de duas ações (uma padrão e uma de movimento), um personagem pode fazer qualquer coisa que quiser — e que descrever — em seu turno. Porém, se a ação for muito complexa, isso poderá acarretar penalidades (veja a seguir).

A chave aqui é mudar o foco de uma quantidade de ações específica e determinada pela regra, que muitas vezes faz os jogadores gastarem bastante tempo pensando no curso de ação mais “otimizado”, para algo mais livre, de acordo com os desejos e as ideias do jogador para a cena.

Em termos de regras, o jogador deve descrever o que quer fazer e o mestre deve julgar, a partir da descrição do jogador, se essa ação é simples, complexa ou extrema. A seguir estão as explicações de cada uma.

### ACÕES SIMPLES

Qualquer coisa que uma pessoa consiga fazer em alguns segundos, como correr alguns metros ou disparar uma pistola (veja mais exemplos a seguir). Se o jogador fizer algo assim, o mestre simplesmente descreve o resultado da ação dele, pedindo testes apenas se forem realmente necessários, para manter o jogo o mais fluido possível (veja o quadro “Diminuindo a Quantidade de Testes”). Isso é o padrão para a maior parte das ações.

### RESUMO DE MODIFICADORES

TIPO DE AÇÃO	TESTE
Simples	Não necessário / Sem mod.
Complexa	Necessário / -20
Extrema	Necessário / -20

### Exemplos de ações simples

- ∅ Correr alguns metros
- ∅ Sacar uma arma
- ∅ Subir um muro
- ∅ Se esconder atrás de uma árvore
- ∅ Abrir um livro e ler um trecho curto
- ∅ Disparar uma pistola
- ∅ Ligar a luz e dar uma boa olhada em um cômodo
- ∅ Empurrar alguém
- ∅ Dar alguns cliques em um computador
- ∅ Abrir uma porta e passar por ela
- ∅ Pegar e ligar uma lanterna

### ACÕES COMPLEXAS

Uma ação difícil de fazer em poucos segundos ou uma combinação de duas ações simples. Por exemplo, se o jogador diz “eu saco uma faca”, isto é uma ação simples. Já se ele diz “eu saco minha faca e, no mesmo movimento, golpeio a criatura à minha frente!”, isto é uma ação complexa.

Neste caso, o jogador deverá fazer um teste e sofrerá uma penalidade de -20 nele. O teste será aquele mais relevante para a ação em questão. No exemplo, poderia ser um teste para sacar a faca ou para golpear; como o golpe é mais relevante em termos de história, faz sentido pedir um teste de ataque (que terá penalidade de -20 por ser uma ação complexa). A critério do mestre, falhas em ações complexas podem acarretar consequências negativas adicionais. Por exemplo, se o personagem errar a facada, talvez derrube a faca no chão — afinal, neste caso, apenas errar o ataque não é uma penalidade, visto que se ele apenas sacasse a arma não poderia atacar de qualquer forma.

## Exemplos de ações complexas

- ❖ Sacar uma arma e atacar
- ❖ Sacar um medicamento e aplicá-lo
- ❖ Percorrer alguns metros e manipular um objeto
- ❖ Entrar em um carro e ligá-lo
- ❖ Vasculhar um móvel com vários compartimentos, como uma escrivaninha com gavetas
- ❖ Analisar e ligar os disjuntores de uma casa

## AÇÕES EXTREMAS

Uma ação quase impossível de fazer em poucos segundos ou uma combinação de três ações simples. Por exemplo, “eu subo no muro” seria uma ação simples. Já “eu subo no muro, caminho até a beira e salto em direção à janela da casa” seria uma ação complexa, que exigiria um teste com penalidade de -20. E “eu subo no muro, caminho até a beira, salto em direção à janela da casa e caio dentro dela, já disparando minha pistola contra o cultista que está lá dentro” seria uma ação extrema. Neste caso, o jogador deverá fazer um teste e sofrerá uma penalidade de -2020 nele.

## Exemplos de ações extremas

- ❖ Correr alguns metros, subir em um muro e disparar em alguém do outro lado
- ❖ Erguer uma pessoa caída, colocá-la sobre os ombros e carregá-la correndo por alguns metros
- ❖ Abrir a porta de um carro, entrar nele e ligá-lo
- ❖ Vasculhar um pequeno cômodo, como um banheiro ou um closet

## RITUAIS E AÇÕES

O tipo de ação necessária para conjurar um ritual depende de seu tempo de execução original. Conjurar um ritual com tempo de execução de uma ação padrão ou menor é uma ação simples. Para um ritual com tempo de execução de ação completa, é necessário uma ação complexa ou duas ações simples em sequência. Por fim, conjurar um ritual com tempo de conjuração maior que ação completa é uma ação extrema ou três ações simples em sequência.

## COREOGRAFIA DE LUTA

Ações narrativas podem ser usadas para tornar as lutas mais dinâmicas e mais próximas das cenas de ação de um filme, anime ou game. Sempre que um jogador descrever um ataque contra um inimigo, o mestre pode narrar uma “resposta” do adversário — uma esquiva, bloqueio, contragolpe, etc. Por exemplo, se o jogador diz “Eu golpeio com minha katana de cima para baixo, mirando a cabeça do líder cultista”, o

## MENOS ROLAGENS

Para manter as cenas de ação mais rápidas, peça testes apenas quando seu resultado for ter um grande peso para a história ou quando a chance de falha for muito alta. Por exemplo, se ao abrir um arquivo num computador o personagem irá encontrar uma pequena pista, não peça um teste de Tecnologia - se ele for treinado na perícia e não houver um bom motivo para ele não conseguir, simplesmente descreva que ele consegue. Contudo, se ao fazer isso o personagem for descobrir o maior segredo do grande vilão da série, aí sim um teste pode ser exigido.

Um bom jeito de evitar rolagens desnecessárias é usar uma versão levemente modificada da regra de “Escolher 10” (**ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 76). Na regra padrão, em vez de rolar os dados, o personagem considera que rolou um 10 e soma isso ao seu bônus de perícia. Esta opção funciona de forma similar, mas o personagem recebe +3 em seu teste para cada dado que fosse rolar além do primeiro. Por exemplo, um personagem com Agilidade 3 e treinado em Furtividade faz testes desta perícia com 2020+5. Na regra padrão, seu Escolher 10 gera um resultado 15 (10 da rolagem padrão +5 do treino). Já nesta opção, gera um resultado 21 (10 da rolagem padrão +5 do treino +6 por dois dados adicionais). Esses resultados levemente mais altos fazem com que personagens passem automaticamente em mais testes, permitindo que rolem menos dados. Como os personagens provavelmente passariam nesses testes, essa opção afeta pouco o equilíbrio do jogo - mas ajuda bastante a torná-lo mais rápido!

mestre pode responder com “Ele gira o corpo, ficando de lado, para que o golpe erre”.

Se o mestre responder, o jogador pode *continuar* a descrição, com um novo golpe ou movimento de luta. Por exemplo, “Como ele ficou com o corpo de lado, eu me abaixo, giro e dou uma rasteira nas duas pernas dele”. O mestre pode responder novamente, com “Ele salta para evitar a rasteira”. Por fim, o jogador pode fazer uma terceira (e última) descrição. Nesse caso, poderia ser “Quando o líder cultista salta, eu me ergo golpeando com minha katana de cima para baixo, para cortá-lo em pleno ar”. Após a terceira descrição do jogador, a sequência termina (não há uma terceira resposta por parte do mestre).

Para resolver essa “troca”, use as regras de ações complexas e heroicas, acima. No caso, se o jogador descrever dois golpes ou movimentos, isso conta como uma ação complexa: o personagem fará seu teste de ataque com uma penalidade de -20. Se descrever três golpes ou movimentos (o máximo), isso conta como uma ação extrema: o personagem fará seu teste de ataque com uma penalidade de -2020. Porém, se o personagem acertar, causará dano dobrado ou triplicado, respectivamente! O mestre pode permitir que o personagem troque cada dano adicional por uma manobra de combate (agarrar, derrubar, empurrar, desarmar ou quebrar; veja **ORDEM PARANORMAL RPG**, p. 85), movimento ou outra ação equivalente.

A opção de coreografia de luta pode ser usada quando o personagem ataca e também quando ele é atacado. Nesse caso, é uma escolha do jogador descrever ou não seu personagem tentando evitar o primeiro ataque, sabendo que isso pode desencadear a sequência. A vantagem para o jogador, nesse caso, é diminuir a chance de ser atingido — ao risco de sofrer mais dano caso o inimigo acerte. Porém, para manter o foco da ação nos personagens, o mestre pode determinar que coreografias de luta podem ser usadas apenas nos turnos dos jogadores (ou seja, quando eles atacam, mas não quando são atacados).

Por fim, se o mestre quiser deixar o combate ainda mais solto, pode determinar que as coreografias *não* dependem de uma resposta. Nesse caso, o jogador pode sempre descrever um ou dois golpes ou movimentos adicionais, independente do mes-

tre responder ou não. As mecânicas continuam as mesmas: penalidade de -20 ou -2020, em troca de dano duplicado ou triplicado (ou ação equivalente no lugar dos danos adicionais).

## USANDO HABILIDADES

A maior parte das habilidades podem ser usadas normalmente na opção de combates narrativos. Por exemplo, Ataque Especial, do combatente, funciona da mesma forma — simplesmente gaste 2 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Bônus de dano não são multiplicados em coreografias de luta (em outras palavras, são aplicados apenas uma vez).

Habilidades (e outros efeitos) que forneçam ataques ou ações extras também podem ser usadas normalmente, mas ataques ou ações extras não acumulam com ações complexas ou coreografias de luta. Por exemplo, um personagem com Combater com Duas Armas pode fazer dois ataques com penalidade de -20 em ambos. Se ele quiser fazer uma coreografia complexa, fará um total de dois ataques, todos com -2020 (-2020 da coreografia complexa, -20 do Combater com Duas Armas). O primeiro ataque, se acertar, causará o efeito adicional da coreografia. Já o segundo será apenas um acerto normal.

**CONJURANDO RITUAIS.** Por definição, conjurar um ritual é uma ação difícil por si só. Assim, mesmo com as regras de ações complexas e extremas, um personagem nunca pode conjurar mais de um ritual no mesmo turno.

## NARRATIVISMO E A AUTORIDADE DO MESTRE

No combate tático, a quantidade e o tipo de ações que um personagem pode fazer são estritamente delimitadas pelas regras. Já no combate narrativo, é tudo um pouco mais “solto”, o que pode gerar dúvidas, discussões e desequilíbrios. O primeiro passo para evitar isso é olhar a lista de exemplos de ações, para entender o que é uma ação simples, o que é uma ação complexa e o que é uma ação extrema.

Contudo, mais importante do que realmente “categorizar” cada tipo de ação, é entender que o combate narrativo é por definição mais livre e mais dependente do julgamento do mestre. Nesta opção, o jogador deve se preocupar menos com a regra e em “otimizar” sua ação, e mais com o que ele quer fazer para atingir seus objetivos dentro da história. O mestre então julgará se essa ação é simples ou não de acordo com os exemplos e, principalmente, seu bom senso. Uma vez que o mestre defina, sua decisão é final e não pode ser contestada pelos jogadores.

Por seu lado, o mestre deve evitar penalizar desnecessariamente os jogadores. Aplique as penalidades de ações complexas e extremas apenas quando o jogador realmente estiver tentando algo grandioso, que trará um grande benefício em caso de sucesso (ou simplesmente quando ele estiver exagerando muito na descrição...). Evite usar as penalidades se o jogador estiver apenas descrevendo uma ação “legal”, mas que não vá trazer grandes benefícios. As penalidades não estão ali para coibir criatividade e narrações empolgantes, mas sim para gerar uma mecânica divertida de “aposta”, que permite que o jogador aumente o risco de sua ação (aceitando penalidades no teste que tornam o sucesso mais difícil) em troca de uma recompensa maior em caso de sucesso.