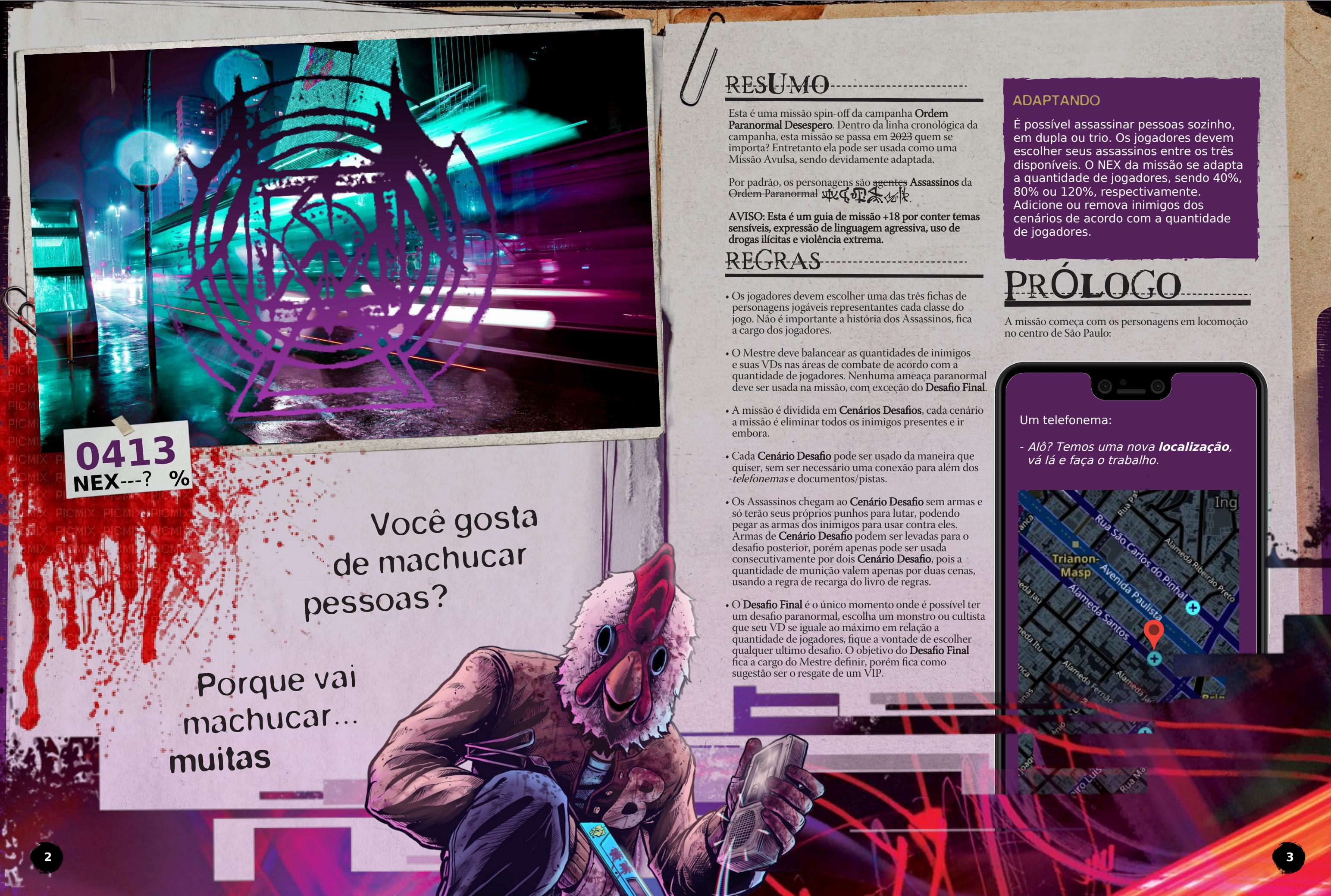


por @progfernando



RESUMO

Esta é uma missão spin-off da campanha **Ordem Paranormal Desespero**. Dentro da linha cronológica da campanha, esta missão se passa em 2023 quem se importa? Entretanto ela pode ser usada como uma Missão Avulsa, sendo devidamente adaptada.

Por padrão, os personagens são agentes **Assassinos** da **Ordem Paranormal**.

AVISO: Esta é um guia de missão +18 por conter temas sensíveis, expressão de linguagem agressiva, uso de drogas ilícitas e violência extrema.

REGRAS

- Os jogadores devem escolher uma das três fichas de personagens jogáveis representantes cada classe do jogo. Não é importante a história dos Assassinos, fica a cargo dos jogadores.
- O Mestre deve balancear as quantidades de inimigos e suas VDs nas áreas de combate de acordo com a quantidade de jogadores. Nenhuma ameaça paranormal deve ser usada na missão, com exceção do **Desafio Final**.
- A missão é dividida em **Cenários Desafios**, cada cenário a missão é eliminar todos os inimigos presentes e ir embora.
- Cada **Cenário Desafio** pode ser usado da maneira que quiser, sem ser necessário uma conexão para além dos **telefonemas** e documentos/pistas.
- Os Assassinos chegam ao **Cenário Desafio** sem armas e só terão seus próprios punhos para lutar, podendo pegar as armas dos inimigos para usar contra eles. Armas de **Cenário Desafio** podem ser levadas para o desafio posterior, porém apenas pode ser usada consecutivamente por dois **Cenário Desafio**, pois a quantidade de munição valem apenas por duas cenas, usando a regra de recarga do livro de regras.
- O **Desafio Final** é o único momento onde é possível ter um desafio paranormal, escolha um monstro ou cultista que seu VD se iguale ao máximo em relação a quantidade de jogadores, fique a vontade de escolher qualquer ultimo desafio. O objetivo do **Desafio Final** fica a cargo do Mestre definir, porém fica como sugestão ser o resgate de um VIP.

ADAPTANDO

É possível assassinar pessoas sozinho, em dupla ou trio. Os jogadores devem escolher seus assassinos entre os três disponíveis. O NEX da missão se adapta a quantidade de jogadores, sendo 40%, 80% ou 120%, respectivamente. Adicione ou remova inimigos dos cenários de acordo com a quantidade de jogadores.

PRÓLOGO

A missão começa com os personagens em locomoção no centro de São Paulo:



Um telefonema:

- Alô? Temos uma nova **localização**, vá lá e faça o trabalho.

ESCOLHA SEU ASSASSINO

RIQUE

NEX 40%

Originalmente parte de uma unidade de forças de elite da Polícia Militar de São Paulo. Removido de seu cargo por ser violento demais. Se inscreveu em um movimento extremista conhecido como Batalhão 413.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS

Percepção 1d20
Iniciativa 3d20

DEFESA 18

Fortitude 3d20+5
Reflexos 3d20+10
Vontade 1d20

PERÍCIAS

Furtividade 3d20
Pontaria 3d20+10
Luta 3d20+10

PONTOS DE VIDA 60 | Machucado 30

PONTOS DE SANIDADE 30

AGI 3 **FOR** 3 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

DESLOCAMENTO 9m | 6□



DOUTOR

NEX 40%

Médico clandestino que trabalha para gangues diversas no submundo de São Paulo, especialista em lidar com overdoses. Se inscreveu no movimento extremista 413 para ganhar um dinheiro extra com viciados que o chamam de Doutor.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS

Percepção 2d20+10
Iniciativa 3d20

DEFESA 14

Fortitude 1d20+10
Reflexos 3d20+10
Vontade 2d20+5

PERÍCIAS

Crime 3d20+10
Diplomacia 2d20+10
Medicina 3d20+10
Investigação 3d20+10
Pontaria 3d20+5
Luta 1d20+5

PONTOS DE VIDA 40 | Machucado 20

PONTOS DE SANIDADE 40

AGI 3 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 2 **VIG** 1

DESLOCAMENTO 9m | 6□

MÉDICO DE CAMPO

Pode usar uma ação padrão e 2 PE para curar 3d10 pontos de vida de si mesmo ou de um aliado adjacente.



LICORNI

NEX 40%

Cultista de um grupo adoradores de uma entidade do Outro Lado. Deixou o grupo cultista para se juntar aos extremistas do 413 em suas carnificinas pela cidade em busca de conhecimento oculto.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS

Percepção 3d20+5
Iniciativa 2d20

DEFESA 12

Fortitude d20
Reflexos 2d20+10
Vontade 3d20+10

PERÍCIAS

Enganação 3d20+10
Ocultismo 3d20+10
Furtividade 2d20+10
Pontaria 2d20+10

PONTOS DE VIDA 30 | Machucado 15

PONTOS DE SANIDADE 50

AGI 2 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 1

DESLOCAMENTO 9m | 6□



CONJURADOR

Escolha dois rituais de 1º círculo e dois rituais de 2º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 5 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 17.

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

PUNHOS DE VELUDO *Corpo-a-corpo*
Teste 1d20 | Dano 1d3 impacto

PADRÃO - ATAQUE EM MOVIMENTO

O Rique pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento.

COMPLETA - ROUBA E ATIRA

O Rique pode fazer um teste de **Luta** contra qualquer inimigo adjacente e roubar sua arma, podendo em seguida fazer um ataque contra ele.

RITUAIS SUGERIDOS

- | | |
|---|--|
| 1º círculo
- Amaldiçoar Arma de Energia
- Polarização Caótica | 2º círculo
- Tela de Ruído
- Descarnar |
|---|--|



ANTAGONISTAS

Está é uma missão em que os antagonistas são uma parte muito importante. O mestre deve espalhar estes de forma coherem com o Cenário Desafio, para que os Assassinos possam entrar e matar todos. Existem quatro fichas básicas para os antagonistas genéricos nas quais o Mestre pode modificar ou adicionar novas conforme sua necessidade:

BANDIDO

VD 10

Um criminoso típico, como um ladrão ou assaltante.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20 | Iniciativa 2d20+5

DEFESA 14

Fortitude d20
Reflexos 2d20+5
Vontade d20

PONTOS DE VIDA 8 | Machucado 4

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 1

PERÍCIAS Crime 2d20+5, Furtividade 2d20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

PUNHOS *Corpo-a-corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d3+2 impacto

CAPANGA

VD 20

Pessoas embrutecidas, que vivem pela violência.

PESSOA □ MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5

DEFESA 13

Fortitude 2d20+5
Reflexos d20+5
Vontade d20

PONTOS DE VIDA 17 | Machucado 8

AGI 1 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Intimidação d20+5, Luta 2d20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

PADRÃO - AGREDIR

PUNHOS À distância - CURTO
Teste 2d20+5 | Dano 1d3+5 impacto

AÇÕES PARA AMBOS BANDIDO E CAPANGA

LIVRE - ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o capanga causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

PADRÃO - ARMAS DE FOGO

Teste AGI+5 | Dano normal da arma +5

PADRÃO - ARMAS CORPO-A-CORPO

Teste FOR+5 |
Dano normal da arma +2 para Bandido e +7 para Capanga

CÃO DE GUARDA

VD 10

Cães treinados para guarda podem causar problemas.

ANIMAL - MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+10 | Iniciativa 2d20+5

Faro, visão na penumbra

DEFESA 14

Fortitude 2d20+5
Reflexos 2d20+5
Vontade d20

PONTOS DE VIDA 12 | Machucado 6

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Sobrevida d20+10

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d6+2 corte

LIVRE - DERRUBAR

Se o cão de guarda acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus d20d20+5).

POLICIAL

VD 20

O policial padrão, encontrado patrulhando as ruas e praças da maioria das cidades. Provavelmente nunca teve um encontro com o paranormal, e vai considerar qualquer menção a monstros e magias uma brincadeira de mau gosto ou mesmo uma desculpa para esconder algum crime.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa 2d20+5

DEFESA 19

Fortitude 2d20+5
Reflexos 2d20+5
Vontade d20

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

CASSETETE *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d8+7 impacto

PADRÃO - AGREDIR

PISTOLA À distância - CURTO
Teste 2d20+5, crítico 18
Dano 1d12+5 balístico

ARMAS

Os Assassinos não chegam no local de sua chacina com armas, porém, pessoas nesses lugares podem ter essas armas, cabe aos jogadores roubarem e usarem as armas a seu favor. Cada Cenário Desafio vale como uma Cena de uma missão padrão de Ordem Paranormal RPG, isso quer dizer que a munição da arma adquirida vale por dois Cenários Desafios seguindo a regra de munição oficial do livro de regras. Isto é, uma arma pode ser levada para o cenário seguinte, porém ela só pode ser usada por dois cenários, e então fica sem munição e deve ser trocada nesse cenário atual por outra arma. Já no caso das armas brancas em que não é necessário o uso de munição, podem ser levadas por quantos cenários quiserem. Os Antagonistas (e por consequência os Assassinos) tem acesso as seguintes armas:

Arma	Dano	Crítico	Alcance	Tipo
<i>Armas Simples</i>				
<i>Corpo a Corpo - Leves</i>				
Coronhada	1d4/1d6	x2	—	I
Faca	1d4	19	Curto	C
Martelo	1d6	x2	—	I
<i>Corpo a Corpo - Uma Mão</i>				
Bastão	1d6/1d8	x2	—	I
Machete	1d6	19	—	C
<i>Armas de Fogo - Leves</i>				
Pistola	1d12	18	Curto	B
Balas curtas		—	—	—
Revólver	2d6	19/x3	Curto	B
Balas curtas		—	—	—
<i>Armas Táticas</i>				
<i>Armas de Fogo - Uma Mão</i>				
Submetralhadora	2d6	19/x3	Curto	B
Balas curtas		—	—	—
<i>Armas de Fogo - Duas Mãos</i>				
Espingarda	4d6	x3	Curto	B
Cartuchos		—	—	—
Fuzil de assalto	2d10	19/x3	Médio	B
Balas longas		—	—	—

DROGAS

Matar pessoas a esmo muitas vezes é algo difícil, alguns entram em depressão, alguns só são simplesmente psicopatas, outros usam de artifícios para lidar com isso, a Polícia bem sabe como funciona. Drogas sempre foram úteis para resolver a culpa ou qualquer resquício de humanidade que um assassino precisa lidar. Aqui estão algumas que podem ser encontradas nos Cenários Desafios:

Droga	Efeito
Cristal Purpura	+1d6 dano de Energia. Causa alucinação (pg 89 OPRPG:SH).
Diamba	+1d8 de SAN e +1d3 de PV. Causa -d20 em testes de AGI e INT.
Coca	+d20 em testes de AGI e FOR. Causa surto de adrenalina (pg 88 OPRPG:SH).
Êxtase	+5 testes de PRE. Causa -3 no uso de PE por rodada e -d20 em testes de FOR.

Regras adicionais:

- Todas as drogas tem duração de 1d10 rodadas.
- Todas as drogas (com exceção da Diamba) causam -1d6 de SAN.
- Todas as drogas (com exceção da Diamba) tem um nível de dependência, sempre que usar, deve jogar 1d6 para saber se viciou, se o resultado for 1 esta viciado e deve usar pelo menos uma vez por Cenário Desafio. Caso não use, no Cenário de Desafio seguinte tem -d20 em testes de todos os atributos.

PILULAS & IDEIAS

Para facilitar os Mestres, trago aqui algumas pilulas de ideias referentes ao universo e quais contextos colocar os **Assassinos**. Criando assim desafios dignos de sua sede por sangue.

Batalhão 413

É um grupo terrorista que promove ideais eugenistas e ultranacionalistas, anti coletivismo, pró indivíduo. Através de mensagens dúbias, seus membros, muitos com experiência militar ou policial, recebem ordens para realizar assassinatos de indivíduos ou grupos considerados "imorais" ou "disruptivos", incluindo políticos e figuras públicas contrárias aos ideais do grupo. É possível afirmar que os voluntários nem sempre estão nessa pelos objetivos da organização, muitos deles simplesmente são psicopatas ou mercenários. Aqueles que se recusam ou abandonam a organização enfrentam ameaças e possíveis consequências fatais.

As ligacões

A 413 entra em contato com seus membros por telefone ou mensagem. Use esses pequenos roteiros em forma de ligações para serem os pretextos para os **Cenários Desafio**, em formato de prólogo para cada missão:

1 – Uma série de apartamentos no centro expandido da cidade tomados por um grupo anarquista:

"Olá, é 'Linda'... Preciso de uma babá imediatamente. Tenho algumas crianças que precisam ser disciplinadas aqui. Estou na Rua 7 Leste. Certifique-se de ter uma longa conversa com eles, eu realmente preciso de alguém para falar com esses patifes. E como da última vez... por favor, seja discreto!"

• Objetivo é eliminar os "esquerdistas" que tomaram conta de um prédio e estão a ponto de criar uma "ocupação".

2 – Uma clinica clandestina que faz "procedimentos não convencionais" em quem mais precisa:

"Aqui é 'Thomas' da clínica de metadona. Marcamos uma breve reunião para você esta noite. Estamos na rua NW 184th, APT 105. E não se preocupe... Sabemos que a discrição é importante para nossos clientes."

• Objetivo é acabar com este lugar que faz todo tipo procedimentos médicos em pessoas pobres, porém é administrado pelo mesmo grupo "esquerdista" da missão anterior.

3 – Um prédio tomado por uma gangue traficantes de diversas drogas:

"Olá, sou 'Carlos' do serviço de encontros Linha Direta Sampa. Marcamos um encontro para você esta noite. Ela estará esperando por você no 53º lugar da Southwest. Como sempre, certifique-se de usar algo sofisticado."

• Objetivo é resgatar a filha de um empresário, que se viu em Cristal Purpura. Ela se envolveu com traficantes e não quer ir embora de onde ela está. Ela deve ser tirada de lá e todas as outras pessoas serem eliminadas.

4 – Uma série de escritórios dentro de uma comunidade carente utilizados por um grupo miliciano local: "Boa noite! Aqui é 'Luis' falando. Temos um trabalho para você. Houve uma queda de energia... Na 24th NE St. Queremos cuidar disso. Já enviamos alguém há algum tempo... Mas parece que ele não fez um bom trabalho. Vá até lá imediatamente! Eles estão esperando por você. Mantenha-o rápido e limpo!"

• Objetivo é invadir, roubar documentos importantes sobre o funcionamento do lugar e eliminar todos os presentes. Existirão inocentes no lugar.

5 – Um cortiço no centro expandido da cidade em que viciados em drogas tomaram conta: "É 'Davi' do Controle de Pragas de São Paulo. Nós precisamos de você. Um cliente na SW 104th Street está tendo problemas com vermes. Tente lidar com isso o mais rápido e rápido possível. Alguém irá limpá-lo para você depois que você sair. Certifique-se de não incomodar nenhum dos vizinhos."

• Aqui existe um local cheio de pessoas em situação de vulnerabilidade, viciados e traficantes. Todos devem ser eliminados.

6 – Um hotel no centro em que está acontecendo um sequestro de políticos importantes e contrários aos ideais da 413, sequestradores e VIPs devem ser eliminados: "Olá, é 'Daniel' do Hotel Blue, precisamos de você esta noite! Nossa recepcionista foi para casa devido a problemas de estômago... E temos alguns VIPs que ficarão conosco hoje! Certifique-se de proporcionar a eles uma ótima estadia... Essa será sua principal prioridade esta noite!"

• Um grupo de políticos esquerdistas foram sequestrados por um grupo miliciano em um hotel no centro da cidade, muita mídia no local, a polícia não faz nada. A missão é invadir sem ser notado e eliminar todos presentes.

7 – Uma série de apartamentos de baixa renda no centro velho: "É 'Harry' da administração. Temos um problema! Há uma grande bagunça perto dos condomínios na 122nd SE St! Um dos canos de água dos moradores estourou, todo molhado! Todo o prédio vai ser inundado em breve... esperança você pode pegar essa merda o mais rápido possível... Não pegue leve com o esfregão!"

• Existe um pacote pra ser pego em um apartamento velho no centro. O pacote deve ser pego e o agente eliminado, não podem haver testemunhas.

8 – Uma boate controlada por traficantes de drogas e armas: "Olá, é 'Patricia' do clube. Queremos que você seja DJ esta noite. Você está livre para tocar qualquer tipo de música que quiser. A cerveja é por conta da casa! Estamos na 212 NE 24th street. Vista-se para matar! Até mais..."

• Objetivo é eliminar todos presentes no clube para acabar com os negócios dos traficantes e abrir espaço para um empreendimento mais "moralizante".

9 – Um apartamento triplex milionário do centro, em que um político está indo lá avaliar e comprar: "Olá, aqui é 'Henrique', do escritório imobiliário. Há uma exibição de um apartamento no centro da cidade hoje. É na rua SW 121st, Apt 35. Casa aberta. Basta passar por aqui quando tiver tempo."

• Objetivo é invadir o local antes da chegada do político, armar uma emboscada. Aguardar furtivamente e eliminar todos que chegarem.

10 – Um "putero" clandestino controlado por um empresário suspeito e seus milicianos na rua Augusta: "Olá, aqui é 'Thomas' do 'Casarão'. Precisamos que você preencha a recepção hoje à noite. Um de nossos funcionários disse que está doente. Use algo adequado e discreto."

• Objetivo é neutralizar o dono do Casarão e eliminar qualquer pessoa que estiver no caminho.

Plots & plot twist

Este guia de missão é feito para ser majoritariamente sobre combate, a história não importa muito. Porém é possível colocar pequenos pontos que liguem a história e torne essa carnificina em algo maior. Então tome aqui algumas informações interessantes e importantes sobre o universo:

1 – **Industrias Antibes** é um conglomerado de empresas (holding) que se iniciou como uma imobiliária na Baixada Santista. Se tornou enorme no Brasil, tendo seus negócios diversificados em todos os ramos, desde farmácia até redes televisivas. É uma empresa a nível bilionária e não para de crescer. Está financiando o Batalhão 413 com o objetivo de atingir políticos, pessoas ou grupos em que ameaçam os negócios da empresa em São Paulo, não importando o que ideologicamente esse grupo prega. Utilizando de alguns laranjas e agentes secretos, utilizam de todos os meios possíveis para alcançar seus objetivos.

2 – O contato dos Assassinos nunca é com a mesma pessoa, então muitos tipos de vozes são ouvidas nos telefonemas, raramente se repetem.

3 – A polícia é conivente com as ações do 413, seja por suborno ou por identificação ideológica. Entretanto, nem sempre eles vão aturar as carnificinas, principalmente se não houver o convencimento devido. Pode-se usar testes de **diplomacia, intimidação, enganação** ou **crime** para se resolver isso. Caso não se resolva na palavra, a bala vai comer.

4 – É evidente que os jogadores estão jogando com vilões, que tudo o que eles estão fazendo é horrível e deve sempre ser ressalto sobre isso de forma direta ou indireta.

5 – Este guia de missões é altamente inspirado no jogo Hotline Miami, entender sobre a história desse jogo, suas inspirações primárias e seus plots, podem enriquecer a experiência das missões e dar boas ideias.

666 – O Desafio Final deve ser paranormal.



DESAFIO FINAL

Este é o clímax da missão, tente unir elementos de todos os Cenários Desafios anteriores. Aqui um grande Líder de Culto, um Líder Mercenário, ou uma Ameaça Paranormal, ou um Político Corrupto ou um Alto Executivo de uma grande Empresa, todos envolvidos de alguma forma com o Paranormal, podem ser o grande Antagonista. Lembrando sempre de respeitar os valores de VD para que a ameaça seja balanceada contra os jogadores, podendo ser mais de uma, por exemplo: um jogador (NEX 40) pode enfrentar dois Zumbis de Sangue (VD $20 \times 2 = 40$). Use a imaginação.

Ideias de antagonistas

Existem muitas ameaças no livro de regras que podem ser usadas sem mudar grande coisas, vamos ver alguns exemplos:

NEX 40:

- Aberração de Carne (VD 40 – pg.182)
- Dama de Sangue (VD 60 – pg.190)
- Zumbi de Sangue (VD $20 \times 2 = 40$ – pg.202)
- Esqueleto de Lodo (VD $20 \times 2 = 40$ – pg.217)
- SUCC (VD 40 – pg.227)
- Existido (VD $20 \times 2 = 40$ – pg.242)
- Parasita de Culpa (VD 60 – pg.246)
- Vulto (VD 40 – pg.251)
- Anárquico (VD $20 \times 2 = 40$ – pg.257)
- Perturbado de Energia (VD 40 – pg.268)

NEX 80:

- Zumbi de Sangue Bestial (VD 100 – pg.203)
- Aracnasita (VD 80 – pg.209)
- Lembrado (VD 100 – pg.243)
- Ciborgue (VD 80 – pg.265)

NEX 120:

- Mulher Afogada (VD 140 – pg.199)
- Enraizado (VD 120 – pg.214)
- Anárquico descontrolado (VD 120 – pg.259)

Se você notar, vai ver que alguns VDs não batem com o número correto. Uma forma de corrigir isso é removendo resistências do monstro, para ser mais fácil de ser derrotado, ou, no caso de VDs muito pequenos, adicionar mais de um inimigo, somando o valor completo.

Ameaças da Realidade são muito bem vindas aqui, entretanto, algum elemento paranormal deve ser usado. Portanto é bom se adicionar uma arma paranormal, ou que o antagonista seja um ocultista para que o requisito seja resolvido.

Epílogo?

Matou o suficiente? Não? Então volte a página 1 e comece de novo!

Essa missão não tem continuidade, quer pensar em alguma forma de continuidade? Vai lá, fica a vontade.



Sindico Sidney

ORDEM PARANORMAL DESSESPERADA

CRÉDITOS

Criação, Texto,
Diagramação,
Mecânicas, Edição,
Revisão:

@progfernando

ORDEM PARANORMAL

é uma criação de Rafael Lange.
Todos os direitos reservados.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, rs
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

