

por @progfernando



NEX 20%

Missão SPIN-OFF

Ozymandias

A fé é poderosa e move montanhas. Até mesmo no abismo da insanidade, ela pode ser a tênue luz de esperança para os desesperados. Mas, que acontece quando essa fé é depositada em algo impossível, um fenômeno que apenas uma alma solitária insiste ter testemunhado? A fé realmente pode ser cega?

RESUMO DA MISSÃO

Esta é uma missão spin-off da campanha **Ordem Paranormal Desespero**. Dentro da linha cronológica da campanha, esta missão se passa em 2021, entretanto ela pode ser usada como uma Missão Avulsa, sendo devidamente adaptada, levando em conta questões como multiverso e efeito borboleta.

Esta é uma missão que usa de elementos da campanha **Ordem Paranormal Desconjuração** e de toda a antologia criada por **Cellbit**. Para que essa missão tenha um bom aproveitamento é necessário do Mestre ter conhecimento prévio da história canônica de Ordem Paranormal RPG.

Por padrão, os personagens são agentes da Ordem Paranormal.

ADAPTANDO

Essa missão é preparada para que a batalha final seja contra o antagonista Gal (**VD 100**), porém, é possível adaptar e utilizar como batalha final a ameaça conhecida como Verme (**VD 340**), portanto, o NEX máximo para se jogar essa missão é **NEX 85%** para quatro jogadores ou **NEX 60%** para cinco jogadores. Nesse caso, use Gal mais como um guia, do que um desafio de fato e traga o Verme para o campo de batalha final (na estátua de Kian).

PRÓLOGO

A missão começa com os agentes numa conversa com seu superior Veríssimo, este passa uma pasta com documentos de um caso. Avise os jogadores que o jogo vai começar e leia o seguinte texto:

Deus escreve certo por linhas tortas, mas e se as linhas estiverem sendo escritas por um certo outro alguém? Pós anos 90, os famosos Orfanatos foram substituídos por algo que podem ser chamados como Abrigos Instrucionais. Essas instituições, que outrora eram geridas por caridade e normalmente pela Igreja Católica, hoje se tornaram outra coisa, algo que o próprio Estado resolve.

Muitas histórias podem ser contadas e ouvidas dentro destes lugares, muitas foram vividas, mas só uma não foi, nunca foi. Essa em particular se revelou, como um milagre. Entretanto, outros diriam que foi mais como uma maldição. O paranormal não vem para nossa realidade de maneira fácil, mas aqui ele forçou a entrada, vindo direto de um outro lugar que ninguém poderia imaginar.

VERÍSSIMO JÚLIO

Júlio é um homem preto, alto e musculoso de 34 anos, carioca de nascença que vive em Santos. Agente da *Secretaria de Pesquisa e Defesa Paranormal* (Caso esta aventura esteja sendo utilizada de forma avulsa, fora da campanha Ordem Paranormal Desespero, considere que Júlio é membro da Ordo Realitas ou qualquer Ordem Paranormal em que se encaixe nessa posição). Júlio sempre se apresenta como servidor público de saúde ou assistência social, auxilia os agentes de campo em investigações de supostos incidentes envolvendo o paranormal. Sua personalidade é extrovertida, irreverente, sem papas na língua, corajoso, altruísta e muitas vezes desajeitado. Tem medo de aranhas. Nesta aventura Júlio estará responsável por passar o Briefing.

Briefing

Júlio é o encarregado pela Ordem para passar o briefing da missão. Em um momento durante o deslocamento do grupo para o local da missão, as dúvidas sobre o caso serão respondidas com as informações que a Ordem tem:

Bom dia Senhoras e Senhores Veríssimo, como estão? (...) Hoje temos um novo caso. Temos muitas religiões novas surgindo atualmente, muito em função do aprofundamento das atividades cultistas. Nossa inteligência anda rastreando algumas em potencial e encontramos uma que precisamos averiguar. Um grupo de devotos tem feito uma procissão durante esse ano inteiro para um prédio que inicialmente estava abandonado. Dizem eles que uma presença "Angelical" desceu dos céus e trás uma sensação indescritível por sua presença. Não entendemos bem do que se trata, mas essas pessoas vão até lá e ficam orando e fazendo preces para o prédio enquanto ele emite sons estranhos.

Uma única pessoa entrou e viu o ser sem enlouquecer, outros que tentaram acabaram perdendo completamente a noção de realidade. Já os que não viram diretamente a criatura apenas a seguem cegamente a pessoa que eles chamam de Profeta. Hoje acontecerá mais uma procissão para o prédio abandonado e é a chance de que a investigação avance.

Este é um bom momento para que os jogadores descrevam seus personagens.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE JÚLIO TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:

- O local era um orfanato nos anos 90 e era mantido pela Igreja Católica e por um falecido e famoso astro de filmes, Arnaldo Fritz. Após a morte de seu benfeitor e falta de doações vindas da igreja, o Orfanato foi assumido pelo governo se tornando um Abrigo Institucional para crianças, um bom tempo depois fechou por conta de falta de verba.
- O nome da pessoa que viu o ser é a chamada "Profeta" Thelma. Esta é uma freira que a anos atrás trabalhou nesse lugar quando ainda estava aberto. Aparentemente ela não fala coisa com coisa depois dessa experiência.
- O encarregado geral desse lugar se chamava Ronaldo, era um padre, morreu de alguma forma misteriosa anos atrás.

PROCISSÃO

A critério do Mestre, os agentes chegam ao prédio do antigo orfanato em momentos diferentes ou juntos, dependendo do contexto, se encontrando no meio da multidão que está em procissão. Introduza os membros do grupo nesse ambiente.

Independentemente do quanto decrepito está este velho edifício, muitas pessoas estão em frente a ele. Estes estão aguardando alguém, parecem orar e clamor por sua Profeta.

- *Venha nos abençoe Anjo!!* - Dizem vários deles, enquanto permanecem de joelhos aguardando.

• Ocultismo ou Percepção DT 20: Existe uma fina neblina em volta das pessoas, a fonte é o próprio orfanato.

• Ocultismo DT 25: Existe uma forte presença do elemento Conhecimento aqui.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- As pessoas que se encontram na procissão são pessoas aleatórias e sem importância, interprete elas como bem entender.
- Percepção DT 15: Existem pelo menos 200 pessoas aqui.
- Todas dizem que a Profeta opera milagres e que existe um Ser que apenas a Profeta tem acesso, que ele reside dentro do orfanato e mais ninguém consegue ver ele. Eles dizem que é um Anjo.

CENA 1

Santa Menefreda

Este é um prédio antigo, sua fachada está corroída pelo tempo, é possível ver escrito em uma velha placa "Abrigo Institucional Santa Menefreda", indica o antigo nome do local. Ao entrar pela porta principal do Orfanato, se vê um local completamente a meia luz, com móveis quebrados e abandonados, com três caminhos possíveis, um que leva a Área Externa a frente, outro a um corredor a esquerda e um corredor a direita que leva aos Dormitórios. Chegando no local, os agentes se deparam com a Profeta, ela observa os que entram e de forma terna e sorridente, os saúda.

- Olá, vocês vieram pedir uma bênção ao Anjo?

Esta é Irmã Thelma, ou, mais conhecida como, Profeta Thelma. Ela veste roupas típicas de freira da igreja católica, tem um crucifixo em seu pescoço e testa, um sorriso gentil, tanto quanto um olhar doce e terno.



INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE THELMA TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:

- Ela viu o Anjo pela primeira vez em novembro de 2020 e desde então vem sendo devota a ele e aos milagres que opera.
- Apenas ela consegue estar diante do Anjo, outros enlouqueceram com tanta magnitude. Não entende o porque disso, porém acredita fortemente que é uma Profeta de Deus e tem a missão de guiar os cristãos.
- A aparência do Anjo é indescritível e ela não consegue colocar em palavras.
- Ela indica que os agentes façam a peregrinação por dentro do Orfanato e com sorte o Anjo irá se revelar a eles.
- Ela diz que não consegue fazer muitos encontros com o Anjo, pois "sua presença é avassaladora, uma verdadeira presença divina".
- Thelma tem consigo um objeto paranormal, antes de os agentes entrem mais fundo no orfanato, ela oferece este objeto para o agente que tiver mais afinidade com o elemento Conhecimento ou Sangue, a critério do Mestre. Porém, os agentes decidem quem vai ficar com o item por definitivo. Thelma também diz que este pode ajudar eles no encontro com o Anjo:

Cilício SANGUE

Item Amaldiçoado - Categoria II

Corrente com pontas e farrapos que os penitentes usam sobre a pele como forma de mortificação. Gastando 2 PE e uma ação completa para colocá-lo no corpo, o usuário pode apertar o cilício em sua carne causando ferimentos, recuperando pontos de sanidade ao custo de pontos de vida, com o limite de deixar um ponto de vida restante. Em contra partida, é possível afrouxar o cilício, recuperando pontos de vida, ao custo de pontos de sanidade, com o limite de deixar um ponto de sanidade restante. A ação de apertar ou afrouxar o cilício é uma execução de uma ação padrão.



Anjo da noite

Os corredores desse lugar são macabros, eles são escuros, apenas frestas de luz entram por alguns cantos. No centro do Orfanato há uma área a céu aberto, onde se vê algumas árvores secas e brinquedos enferrujados, que a muito tempo não são usados.

Deixe os jogadores andarem pelo Orfanato assim como desejarem, após passarem por pelo menos três salas, o Anjo aparece. Este, que na verdade é a ameaça Silhueta (Página 249 do livro de regras). Descreva ele a seguir:

O Anjo se faz presente. Esta é uma visão que gela os ossos e turva a mente com um terror indescritível. Na escuridão sombria, seu contorno humanoide parece surgir do nada, uma manifestação perturbadora da ausência da consciência de si mesma. A criatura é uma figura vazia, uma casca de memórias ecoando através do véu da Realidade. Seus movimentos são lentos e sinistros, como se estivesse dançando entre os sigilos do Outro Lado que o envolvem, cada gesto reescreve a própria essência do ambiente ao seu redor. Uma aura de quietude e vazio a envolve, mas o som constante que emaná dela é como o lamento distorcido de uma vida a muito tempo inexistida, um eco sintético que se insinua na mente dos espectadores. Encarar esse vazio é encarar o abismo do desconhecido, uma experiência que pode deixar cicatrizes profundas na alma daqueles que se atrevem a testemunhar a presença deste, até então chamado de Anjo.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- Execute a **Presença Perturbadora** da criatura, caso todos os agentes enlouqueçam no processo a Silhueta os atacará como na informação a seguir.
- A Silhueta caminhara em direção a cada um dos jogadores os teletransportando eles para outro lugar, destruindo seus átomos um a um e reescrevendo em outro lugar da realidade. Descreva esse processo de forma macabra e assustadora.
- O jogador que tiver o item Cilício poderá usar o efeito deste item neste momento antes de enlouquecer, tendo chance de anular parte do efeito da Presença Perturbadora e salvar seus companheiros durante a Cena 2.

CENA 2

Duna

Num instante, vocês se encontram em meio a um cenário completamente novo. Dunas de areia se erguem sem fim por todos os lados como gigantes adormecidos sob o sol escaldante. O vento sussurra em seus ouvidos juntos da intensa insanidade que toma conta de suas mentes. Os raios do sol pintam a paisagem com tons dourados e queimam a pele. Este é um lugar onde a própria sobrevivência é uma batalha constante e onde os segredos do passado se misturam com a loucura do presente.

Neste momento, os agentes que não enlouqueceram tem a chance de recuperar os agentes em processo de enlouquecimento. Caso todos tenham enlouquecido, indique aos jogadores escolherem um deles para ser este que estará com um ponto de sanidade.

Deserto de Nefud

Este cenário é orientado a Eventos, estes não acontecem em ordem cronológica, podendo acontecer em qualquer momento, isto é, não-linear. Os agentes irão perambular pelo deserto até encontrarem alguma coisa. Uma vez por rodada os jogadores devem eleger um do grupo para rodar um teste dos seguintes para tentar se orientar pelo caminho do deserto. Os outros agentes podem fazer testes de apoio, usando a regra de adicionar mais 1 para cada 5.

- Sobrevida ou Percepção DT 10: Evento 2.
- Sobrevida ou Percepção DT 15: Evento 3.
- Ocultismo, Intuição ou Religião DT 15: Evento 4.
- Sobrevida ou Ocultismo DT 20: Evento 5.

Todo inicio de rodada inicia o Evento 1. Durante o dia, o dano é de fogo e durante a noite o dano é de frio. Após 6 rodadas

Evento 1: Clima intenso

No início de cada rodada todos devem fazer um teste de Fortitude DT 5 + 5 por teste anterior. Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de fogo durante o dia, ou dano de frio durante a noite, que só pode ser curado após sair do clima atual.

Evento 2: Flor no deserto

Este evento só pode acontecer uma vez.

Enquanto vagavam perdidos neste desolador deserto, cada passo pesado sugava a esperança. O sol escaldante castigava suas peles já ressecadas, e a areia movediça dos pensamentos confundia suas mentes cansadas. Mas então, em meio à aridez interminável, avistam uma pequena flor do deserto, suas pétalas delicadas tremulando ao vento como um sinal de vida em meio à morte. Ao contemplarem sua beleza frágil, uma chama interior se reacendeu, os enchendo de determinação.

Todos recuperam 1d8 de Sanidade.

Evento 3: Vultos

Este evento ele se repetirá por três vezes até que a ameaça seja percebida e derrotada, caso não aconteça, a caminhada no deserto continua com as consequências da habilidade PLANTAR PARANOIA do Vulto.

- Percepção DT 15: Alguém está observando vocês. Este teste pode ser repetido 3 vezes, caso for bem sucedido nas três, percebe-se a ameaça Vulto e a batalha começa.
- Percepção DT 20: Percebe a presença da ameaça Vulto e a batalha começa.

Evento 4: Verme de Areia

Ao longe se vê uma tempestade, nuvens de areia escura se acumulam, tingidas de raios roxos que cortam o ar. Este fenômeno impossível corta o silêncio, que outrora era absoluto. Sob a imensidão dourada das dunas, abajo da tempestade, algo colossal se movia lentamente. Uma sombra sinuosa serpenteava por entre as camadas de areia, deslocando-se violentamente. Uma criatura se aproxima, cujo corpo gigantesco se arrasta por baixo da superfície do deserto. A cada ondulação de sua forma imensa, a areia se agitava em ondas de areias, revelando a presença desta besta oculta. À medida que se aproxima, os ventos do deserto parecem sussurrar seu nome em temor ao som dos raios cortantes no meio da tempestade. Está longe, mas está vindo.

- Furtividade DT 15: Conseguem se afastar sem chamar atenção da criatura.

• Atletismo DT 15: Caso falhem na furtividade, a criatura começa a andar em direção aos agentes. Passando no teste de Atletismo conseguem se afastar e se salvar. Caso não consiga, o teste de Atletismo sobe + 5. Caso continue falhando até chegar a DT 35, é engolido pelo Verme.

Evento 5: Ozymandias

Duas imensas e destroncadas pernas de pedra erguem-se no deserto a frente de vocês. Perto delas, sobre a areia meio enterrado, jaz um rosto despedaçado, cuja carranca com lábio enrugado e sorriso de frio comando dizem que seu escultor soube ler bem suas paixões que ainda sobrevivem, estampadas nessas coisas inertes, a mão que os escarneceu e o coração que os alimentou e no pedestal aparecem algumas palavras de egípcio antigo.

- Atualidades DT 25: está escrito
**“Meu nome é
Ozymandias. rei dos reis:
Contemplai as minhas obras.
Ó poderosos e desesperai-vos”**

Nada mais resta: em redor a decadência daquele destroço colossal, sem limite e vazio as areias solitárias e planas se espalham para longe.

A cabeça da estátua está virada para um lado específico, olhando a distância se percebe algo longe, seria um oásis?

CENA 3

A Vila no oásis

No remoto oásis, uma vila desolada ergue-se em meio à vastidão do deserto, suas estruturas de barro e pedra ascendendo como testemunhas silenciosas da passagem. As ruas, onde provavelmente outrora pulsavam em vida, agora ressoam apenas com os sussurros do vento, evocando uma aura de cidade fantasma, como se o último suspiro da civilização ainda ecoasse por entre os becos desertos. Tudo parece recém abandonado.

Parte 1: Recepção familiar

- Percepção DT 15: Tem alguém observando vocês em uma janela de uma das casas.

Dentro de uma casa, a direita, é percebido uma mulher, velhinha. Esta usa um hijab verde, um véu típico dos povos muçulmanos e islâmicos. Ela sorri para vocês e acena. Saindo pela porta de sua casa, ela tenta sinalizar, fala algo, mas é uma língua incompreendida, seria Árabe? Ela gestiona como se quisesse contar seu nome "Layla, Layla", ela insiste, tentando falar de si. Está é uma mulher idosa, talvez a anciã dessa vila? Ela se veste completamente de verde e cobre a maior parte de seu corpo, como do costume dos povos muçulmanos do deserto.

Layla é uma velhinha simpática, interprete ela como sempre quisesse ajudar de alguma forma, mesmo que não consegue se comunicar, por conta da língua complementar diferente. Layla irá convidar os agentes a entrar em sua casa.

A casa da Senhora Layla é bem grande e sofisticada, porém simples, tem uma grande mesa, uma pequena cozinha, vários tapetes e plantas muito bem cuidadas. Sendo bem hospitalaria, a senhora oferece água e comida.

- Tecnologia DT 15: É possível usar algum tradutor online. Ao verificar o celular, os agentes percebem que não tem sinal, impossibilitando de usar internet.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

• No quarto de Layla está Kalil dormindo, se ele for acordado pelos agentes ou por qualquer motivo que venha acontecer, interprete Kalil como um homem desconfiado. Ele não fala a língua dos agentes, então a comunicação será difícil. Kalil tem um celular com sinal, mas não oferecerá para os agentes, pois ele não confia nestes.

• Percepção DT 15: Layla e Kalil tem algumas tatuagens de escritas em árabe por alguns lugares discretos no corpo.

• Atualidades ou Religião DT 20: Islâmicos não se tatuam, isso é proibido, uma heresia.

- Caso o quarto de Layla seja investigado fazer teste a seguir:
- Investigação DT 15: Apêndice B.1 (Ordem da Desconjurção)
- Investigação DT 20: Cimitarra Dourada

Cimitarra	CATEGORIA I
DANO 1d10	
CRÍTICO 19	
ALCANCE CORPO-A-CORPO	
TIPO C	
ESPAÇOS 2	



Parte 2: O Bandido e a Mulher dos Olhos dourados

Uma confusão acontece na rua e chama atenção de todos. Um homem de bigode, cabelos escuros, camisa verde, etnicamente muçulmano discute com uma mulher de pele escura, pintura dourada no rosto, e olhos dourados. Ela parece bem raivosa diante dele, com um tom acusativo. Kalil e Layla rapidamente se põem do lado da mulher e a ajudam a expulsar o estranho homem.

Esta mulher é Nour, uma jovem ocultista com rituais de Conhecimento, ela é esperta e corajosa, podendo ajudar no que for preciso para que os agentes consigam voltar para casa. O homem se chama Muhammed, é um bandido que estava assaltando as casas em busca de algo que não se é revelado, ele voltará.

Com tudo se acalmando, Kalil indica que o nome da mulher é Nour, como também ele indica pra ela algo sobre os agentes. Nour observa a todos e então segura seu colar e oferece sua mão para todos ali tocarem.

Nour usa um ritual de **Compreensão Paranormal**, fazendo com que todos presente se entendam plenamente e podendo conversar em uma língua comum.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- É perceptível que Muhammed tinha uma arma e poderia ter ameaçado aquelas pessoas, porém parece que não queria arrumar mais confusão.
- Nour tem um Mestre que a ensina sobre o Outro Lado, ele é muito poderoso e pode ajudar os agentes a voltarem para casa, entretanto só amanhã ela pode levar eles para encontrar o Mestre Sal, pois a tempestade de areia e Energia continua a acontecer em volto a Vila, é mais seguro esperar ela passar.

Parte 3: Interlúdio

Este é um momento de interlúdio, os agentes podem descansar e passar a noite na casa de Layla e Kalil ou a de Nour, os três oferecem estadia para os agentes.

Os agentes que ficarem na casa de Nour podem fazer o teste a seguir:

- Percepção DT 20 ou Investigação DT 15: Apêndice B.2 (Kian Sabe)

Durante o interlúdio, conversas com Nour, Kalil e Layla podem ser possíveis. Caso isso aconteça, considere as informações importantes a seguir.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- As tatuagens nos corpos dos três são histórias de terror e horror do deserto.
- A tempestade que circula o Oásis é fruto de uma monstruosidade chamada Verme, esta criatura foi gerada a centenas de gerações passadas, no tempo de Ozzymandias, um grande imperador, que usou do poder do Verme para destruir seus inimigos. O Verme permanece nessas areias e está aqui pelo seu criador.
- Mestre Sal é um homem jovem, entre 20 e 30 anos, porém muito sábio. Ele veio para cá para impedir a Calamidade, contou a história dos Marcados e a história verdadeira por trás de Ozzymandias, convencendo os habitantes do Oásis a juntar-se a ele e a missão sagrada de proteger o mundo da Calamidade.
- Layla é conhecida como grande líder cultista do Oásis, tendo o título de Tirigan.

- Kalil é um guerreiro valente que protege o Oásis com a sua vida e sempre é desconfiado com todos que chegam ali.
- Nour é uma ocultista talentosa que utiliza do Conhecimento para manter o equilíbrio da realidade.

Parte 3: Templo do Oásis

Um barulho é ouvido na rua. Todos dormem na vila, quem seria? Ao sair é notado um vulto indo em direção ao lado do Oásis, todos notam isso.

Chegando mais perto do lado é possível encontrar uma entrada para uma caverna. Enquanto adentram a caverna no deserto, todos são envolvidos por uma atmosfera sinistra, onde o ar espesso e úmido parece vibrar com uma energia desconhecida. À medida que entram na caverna rochosa se revela um salão macabro. O local está mergulhado em névoa muito comum em locais tomados pelo paranormal. Não é possível ver muito além de três metros a frente. Existe uma sensação latente: vocês não estão sozinhos. Ruídos estranhos e vozes que repetem uma palavra "Kian... Kian, Kian!", ecoam pelas paredes de pedra, enquanto sombras se movem furtivamente entre a névoa mais a frente, próximo a pilares antigos.

- Percepção DT 15: É possível ouvir uma voz para além das que repetem a palavra estranha
- Percepção DT 20: É a voz de Muhammed.
- Investigação DT 15: Existe uma pedra com escritas estranhas
- Atualidades ou Percepção DT 15: São escritas cuneiformes, está escrito o mesmo texto da foto do documento Apêndice B.1 (Ordem da Desconjurção).

• Ocultismo DT 15: Existe um símbolo de ritual no meio desse salão.

• Ocultismo DT 20: Este é o Ritual de Passagem de Conhecimento:

Um ritual ocultista envolvendo duas pessoas ou mais, cujos resultados podem ser variados. Um dos resultados é que um mesmo corpo pode ser ocupado paranormalmente por mais que uma mente em tempos alternados. Porém, em certas circunstâncias, esse ritual pode fazer com que duas pessoas troquem de corpo completamente. Por fim, há relatos de "Substituição", quando uma mente se sobrepõe em outra já existente.

Parte 1: Fuga pelos trilhos

Ao se aproximarem é possível notar que existem várias pessoas presentes nesse lugar, estas são pessoas decrepitas, magras, desnutridas, algumas é possível notar que estão flutuando alguns centímetros acima do chão e em seus corpos está escrito vários textos em árabe. Mais a frente nota-se dois homens, um é loiro, cheio de textos em diversas linguas diferentes, este repete a palavra que as criaturas repetem. Já o outro homem é aquele mesmo homem do deserto que no dia anterior brigou com Nour, este é Muhammed. Ele puxa o homem loiro, tentando levá-lo.

Quem viu o documento do Apêndice B.2 (Kian Sabe), reconhece o rosto do homem que está sendo Sequestrado. Os Existidos tentam impedir os agentes de chegarem até Muhammed e o Semblante Desgraçado, caso um existido seja atingido ou levar algum tipo de dano, uma batalha se inicia. Independente do que aconteça, Muhammed foge levando o Semblante Desgraçado embora.

CENA FINAL

Escriptas

Correndo para fora da caverna, seguindo por onde Muhammed fugiu, nada é possível ser encontrado, eles já não estão mais aqui, somem no deserto. Nour e Kalil aparecem, por conta do barulho. O amanhecer está próximo.

Ambos questionam o que está acontecendo ali. Para além disso, Nour explicará o que são as criaturas lá dentro da caverna e o que está acontecendo ali, de acordo com as informações disponíveis para esse momento.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- Caso os Existidos tenham sido mortos, Nour irá aceitar sem grandes problemas, porém Kalil ficará bravo indicando que conhecia cada um daqueles e tinha sentimentos por eles, estes eram os membros da vila.
- Os Existidos são pessoas que alcançaram 100% de exposição paranormal, e estes foram voluntários para que um poderoso ritual fosse feito pelo Mestre Sal. A mente original dos Existidos foi completamente perdida no processo, e isso quer dizer que os seres humanos originais ali não existem mais.
- O homem que foi levado por Muhammed é Altair, irmão mais velho de Nour. Ele não tem mente e é fruto do ritual do Mestre Sal. Quem tiver acesso a Altair tem acesso a um poder ilimitado pois é o Semblante Desgraçado, a própria aparência do imperador Ozymandias, o receptáculo de poder bruto do Outro Lado. Este é o motivo para Muhammed o sequestrar.

Com um objetivo claro em mente - impedir que Muhammed leve consigo a fonte de poder ilimitado do Outro Lado, o Semblante Desgraçado - os agentes e Nour avançam em direção aos trilhos do trem. Kalil fica para trás; sua missão é proteger o Oásis e sua avó, Layla. Enquanto correm pelas dunas em direção ao norte, o Sol já desponta no horizonte, iluminando tanto o trem que avança em seus trilhos rumo ao norte, quanto o rapinante e sua vítima, que caminham na direção do veículo. Muhammed percebe facilmente a presença dos perseguidores e grita algo incompreensível enquanto acelera o passo, arrastando consigo seu tesouro.

• **Atletismo DT 20:** Caso consiga ter sucesso nesse teste, uma pequena batalha contra Muhammed se inicia (Utilize a ficha no Apêndice A). Esta batalha terá apenas dois turnos, no segundo, a batalha contra o Verme se inicia.

O chão treme, algo está vindo! Uma grande explosão de areia e raios purpuras acontece na frente do trem o destruindo e matando qualquer pessoa que estivesse conduzindo aquela máquina. É o Verme, ele se mostra em todo seu esplendor, seu tamanho é colossal, muito maior que qualquer coisa que vocês viram em sua vida. Sua couraça abriga diversos rostos de suas vítimas em constante agonia, suas diversas fileiras de dentes demonstram a letalidade de sua enorme boca, enquanto raios de pura Energia circundam seu corpo destruindo tudo que entra em contato com elas, menos o próprio Verme.

A batalha contra o Verme se inicia aqui. A primeira ação da criatura é engolir tanto Muhammed quanto o Semblante Desgraçado. O foco da criatura é engolir a todos os presentes, seguindo para Nour e após para os agentes. Siga a batalha utilizando a ficha no Apêndice A. Independentemente de como se siga, os agentes precisarão entrar na criatura para resgatar tanto o Semblante Desgraçado quanto Nour ou então alguém acabará sendo engolido e este estará dentro da criatura, seguindo as problemáticas ácidas das habilidades dessa.

No fim do mapa (Apêndice C) do interior da criatura é encontrado Muhammed em um poço de ácido, morto. Nour é encontrada na metade da criatura e no final o Semblante Desgraçado. Quando for encontrado algo acontece.

Um estrondo é ouvido, a criatura ruge em dor, um rombo é feito no estomago do monstro, algo poderoso o atingiu. Um vulto é visto entrando através do estomago do monstro e sequestrando o Semblante Desgraçado.

- Mestre Sal! Ele nos salvou!

Grita Nour esperançosa.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- Um rombo é feito no estomago do monstro, dando uma escapatória para os agentes.
- Nour indica que o Semblante Desgraçado foi levado pelo Mestre Sal e ela sabe onde encontrar ele.

Parte 2: Desconjuração

O gigantesco Verme aparenta ter sido derrotado, ele não se move, os raios não são mais presentes e os agentes conseguem sair dali junto de Nour em direção onde ela indica estar seu Mestre. Chegando numa distância considerável, uma grande aura de puro elemento Morte é vista de longe, seguido de um grande rugido. O monstro voltou a vida?

Nour pode explicar o fenômeno:

- A criatura Verme tem o poder de se regenerar consumindo a energia potencial dos seus arredores. É possível que todos os desertos do mundo, um dia não foram como são, foram consumidos e destruídos por esse tipo de criatura.

Este momento de caminhada em direção ao Mestre Sal, é um bom momento para que os agentes conversem sobre tudo o que aconteceu e que Nour explique qualquer coisa que eles perguntarem, menos a sua relação com o Semblante Desgraçado e o que ela realmente é. Ela diz que o Mestre Sal poderá explicar melhor essas questões.

Chegando em seu destino, é evidente o que se encontra a sua frente: Quatro obeliscos a frente cercado por rochas, uma rocha maior onde se encontra no seu alto uma grande estátua, é ele, Ozymandias, ou seria Kian? Um ser misterioso se mostra ao lado da grande estátua e ao seu lado o Semblante Desgraçado. O homem olha para trás fixamente para os agentes e diz.

- Marcados, aqui? Vocês não se parecem com eles... Então isso também mudou... Interessante. Acho que eu devo testá-los aqui e agora, preparem-se. Nour, cuide de Altair.

Nour apenas obedece. Aqui se inicia a batalha contra Gal. Utilize a ficha no Apêndice A. Durante essa batalha, Gal irá provocar os agentes para que a luta aconteça pra valer. Caso os agentes sejam derrotados, o antagonista irá curar os mesmos e começar seu discurso, caso os agentes vençam, no ultimo golpe contra o antagonista ele se afasta e começa o discurso.

Caso os agentes sejam NEX elevado, como dito na sessão Adaptando, Gal irá atrair o Verme para a batalha. Vencendo a ameaça, o antagonista irá iniciar seu discurso.



Gal salta de volta para onde estava no início, agora com Nour e Kian ao lado da grande estátua. Colocando a mão na cabeça de Nour, esta brilha seus olhos. Gal executa um ritual, um ser do Outro Lado é invocado usando o ritual de **Invocar Criatura**. Um **Parasita de Culpa** aparece e Gal o segura. O Parasita tenta se livrar das garras de seu raptor, porém em vão. Então um novo ritual é invocado, **Sonho Acordado** fazendo todos entrarem em estado de sonambulismo, e então, é ativo o ritual de **Conhecimento Atemporal**. Um bolsão temporal envolve todos e constructos de puro conhecimento começam a se formar em volta de todos, enquanto Gal inicia seu discurso.

- Kushim nasceu aproximadamente 4000 anos atrás, perto de 1980 antes da Era Comum, morando com seus pais em um vilarejo pacato na antiga Suméria, bem próximo daqui. Lá, ele vivia uma vida feliz e normal para qualquer criança da época, até que, de repente, sua cidade foi atacada por um grupo de guerreiros sanguinários conhecidos como "Escriptas", temidos pelos seus atos de brutalidade e crueldade macabra com seus alvos. Notavelmente, escreviam todos os seus feitos terríveis em suas próprias peles, acreditando que, ao manter o medo das pessoas nos contos em seus corpos, isso os fizesse mais fortes, sem saberem que de fato estavam obtendo mais poder por estarem se conectando com o Paranormal de forma indireta. O líder do grupo, "Gal-Sal", encontrou a família de Kushim, raptou seus pais, os transformou em escravos e fez o garoto assisti-lo enquanto torturava-os lentamente, até chegar ao ponto de ficarem dilacerados e completamente irreconhecíveis. O medo extremo sentido por Kushim enfraqueceu a membrana, levando seus pais a se tornaram criaturas horrendas distorcidas pelo paranormal, que serviriam como bestas e auxiliariam os Escriptas em seus diversos massacres e assassinatos.

- Kushim então foi levado por Gal-Sal, servindo como fonte de medo para o grupo, convivendo todos os dias com as pessoas que ele mais temia e com os seus pais, que agora eram apenas monstros. Ele acabou criando um ódio profundo por todas aquelas pessoas que utilizavam do Paranormal para realizar atos horrentos, prometendo descobrir um modo de destruir o sobrenatural e todos aqueles que se beneficiassem dele. Após ser mantido por muito tempo sob o controle do grupo, presenciando inúmeros genocídios macabros e atos aterrorizantes.

- Kushim se tornou o primeiro humano a atingir 100% de Exposição Paranormal, nesse momento se comunicando diretamente com o Outro Lado ao criar sem querer o primeiro ritual ocultista, a **Transcendência**.

- Lhe foi ensinado tudo sobre o oculto: todos os elementos, poderes e principalmente, a verdade para poder desvincular o Outro Lado da realidade. Porém, junto de todo esse conhecimento, descobriria que os únicos capazes de utilizarem todo aquele poder seriam os **Marcados**, indivíduos misteriosos que poderiam se beneficiar de todo o aprendizado oculto, enquanto o próprio Kushim era apenas mais um Acorrentado, forçado a seguir as rédeas da realidade, incapaz de usar o que acabara de aprender.

- Kushim então entendeu que, para usar ativamente o poder total do Outro Lado, ele precisaria se tornar um Marcado, assim começou a desenvolver seu plano, orquestrando uma profecia, uma ordem de eventos chamada: "Ordem da Desconjuração", a maneira de finalmente obter sua Marca e com isso dar um fim ao Outro Lado. A fé local da época dizia que tudo teria sido criado quando os deuses An, divindade do céu, e Ki, divindade da terra, foram unidos e depois separados. A união desses deuses o levou a adotar um novo nome, Kian, **O Realizador da Calamidade**, aquele que juntaria o Outro Lado com a realidade, para então separá-lo e destruí-lo por completo. Seu primeiro ato foi utilizar seu conhecimento Paranormal para enlouquecer Gal-Sal, usurpando sua posição de líder dos Escriptas, passando a cometer os mesmos massacres na tentativa de enfraquecer a membrana e gerar medo. Durante o passar dos anos, esse grupo continuaria a cometer os mesmos atos durante toda a história, na tentativa de gerar o medo do retorno de Kian com sua sabedoria completa.

Para existir por tanto tempo, o Kian, precisava de constantemente novos receptáculos. Só que o conhecimento do Kian era poderoso demais para ser simplesmente transmitido de um corpo para o outro, o Kian precisa ser desconjурado, para separar o conhecimento da mente. O conhecimento do Outro Lado, ou seja os poderes do Kian, são armazenados num involucro inconsciente que assume o Semblante Desgraçado, mas a mente de Kian, é armazenado em outro receptáculo, um humano com consciência. Por ter sido desconjurado em dois, o receptáculo do Kian precisa atingir metade da exposição paranormal e passar pelo ritual de **Transcender** para acessar as memórias verdadeiras e adquirir os poderes de volta. Esse é o processo conhecido como passagem, e o Kian fez isso, de novo e de novo.

- Ozzymandias o grande imperador, Veritus e sua Ordo Calamitas, Mandráque e sua mansão endiabrada, Virgílio o cultista maldito e então, Leonardo Gomes, meu amigo. As coisas não saíram como o esperado, e o **Conhecimento Atemporal** me atingiu, não entendo exatamente como isso aconteceu, mas aconteceu. Eu, a pessoa que se tornou Gal-Sal na mesma época. Ele não esperava que o seu maior campeão, já soubesse que iria ser traído.

- Hoje, Ki... - Ele aponta para o Semblante Desgraçado - Foi armazenado em Altair e An - Ele aponta para Nour. - Foi armazenada em alguém que nunca irá transcender. Impedindo que a Ordem da Desconjuração aconteça para sempre. Mas ai vocês me perguntam, porque eu fiz isso? Por mais incrível que possa ter sido toda a trajetória de Kian entre os milênios, por mais que a Ordo Calamitas tenha feitos grandiosos no passado e tudo o que pode-se entender que teve a mão de Kian, o efeito borboleta da morte de Veríssimo, Arnaldo e Chizue, mudou tudo, e eu entendi o que Kian realmente queria fazer. Agora, eu e os Escriptas, permaneceremos aqui, vigilantes, não deixando que o mal maior venha do Outro Lado através de Kian, está é a Ordem Escripta e nossa sagrada missão. Já vocês, podem voltar e continuar sua caminhada, uma nova caminhada, que nem eu consigo prever, pois vocês são os novos marcados dessa era.

- Devo advertir vocês, aquela criatura que ficou para trás, vocês não são pare-o. Por algum motivo ele trouxe vocês até Kian, porém isso aconteceu provavelmente porque vocês são Marcados. Impeçam que qualquer pessoa volta lá até o momento que vocês forem fortes o suficiente para derrotá-lo. Vocês precisam ser muito mais fortes para ter alguma chance contra aquilo e contra tudo o que tiver para acontecer de aqui em diante...

- Eu não posso interferir no caminho de vocês, eu não sou um Marcado. Mas posso ajudar nesse caminho, se um dia precisarem, estaremos aqui. Boa sorte.

Gal entrega uma de suas armas (**Ereshkigal**) para os jogadores, podendo levar como prêmio por chegarem até aqui. Com isso todos os rituais são desativados, o **Parasita de Culpa** é dilacerado por Gal, que ativa um último ritual, o Ritual de **Teletransporte** abrindo uma fenda no espaço de pura Energia em que Gal e seus Escriptas somem, como se nunca estivessem ali. Um outro portal aparece na frente dos agentes.

ERESHKIGAL CONHECIMENTO

Um par de lâminas duplas com escritas sumérias em ambas as lâminas. E correntes que conseguem se prender aos braços do portador, permitindo arremessos e puxões, seus cortes causam sangramento e possui propriedades curativas, podendo serem usadas como um mecanismo de tortura.

LÂMINAS

CATEGORIA III

DANO 1d12 de corte
2d4 de Conhecimento

CRÍTICO 19/x3

ALCANCE CORPO-A-CORPO

TIPO C

ESPAÇOS 1 por lâmina

LÂMINAS DO TORTURADOR

Quando acertar um ataque com uma das Ereshkigal, usuário pode gastar 2 PE para escolher um dos efeitos abaixo (O custo aumenta em +3 PE por Habilidade Adicional):

• **Puxar:** Quando acertar um ataque a distância em um ser médio, pode puxar o alvo a até 1.5 metros. Após feito isso, o alvo fica vulnerável por uma rodada.

• **Arremessar:** Quando acertar um ataque em um ser médio, pode arremessar o alvo em alcance curto. O Alvo fica caído.

• **Sadismo:** Quando acertar um ataque, o alvo recupera 2d6 PV e fica Esmorecido (A escolha do usuário), as lâminas aumentam seu multiplicador de crítico em +1 e em suas próximas 2 rolagens de dano até o final do turno do usuário.

• **Angustiar:** O portador pode desferir mais um ataque em seu turno quando escolhe essa habilidade. Quando usa o par, o custo de PE é reduzido em -1, como poder de Classe "Combater com Duas Armas".

• **Aniquilar:** O portador é possibilitado de usar a habilidade "Ataque Furtivo" da Trilha de Especialista Infiltrador.

EPÍLOGO

Ao entrarem no portal os agentes se veem novamente na entrada do Santa Menefreda, agora com apenas duas coisas em mente, que eles devem ficar mais fortes para poderem enfrentar tudo o que o futuro os aguarda e uma frase que ecoa em suas mentes vindas direto da criatura dentro do Orfanato, a ultima frase daquele que se manteve através do tempo, do espaço e das múltiplas versões da realidade.

- Hoje eu não sou Cesar, eu não sou Kaiser,
eu sou Angel of the night

E, no final das contas, aquele Anjo cultuado por Thelma e seus discípulos, realmente era um anjo.

Perguntas a serem respondidas

- O que estava acontecendo no Santa Menefreda?
 - Quais informações foram obtidas através do Mestre Sal?
- Pistas:
- Desvendaram o Enigma de Medo do Verme
 - Encontraram as pistas sobre a Ordem da Desconjurão
 - Entenderam quem são os Existidos

Daqui pra frente, você e os jogadores estão prontos para enfrentar mais desafios e continuar a campanha de **Ordem Paranormal Desespero!**

Silhueta

APÊNDICE A: NPCS & CRIATURAS

SILHUETA CONHECIMENTO

CRIATURA - MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 - 8d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d20+25 Percepção
INICIATIVA 4d20+20 às cegas

DEFESA 55 **FORTITUD** 4d20+20
REFLEXOS 4d20+20
VONTADE 5d20+25

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, efeitos e dano de Conhecimento, manobras de combate

RESISTÊNCIAS Dano 30

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 4 INT 5 PRE 5 VIG 4

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AURA TANGÍVEL

Qualquer ser ou item que tocar na silhueta sofre 20d12 pontos de dano de Conhecimento (Fortitude DT 42 reduz à metade) e, se reduzido a 0 PV, é instantaneamente desintegrado. Um ser ou item só sofre esse dano uma vez por turno.

VD 360

CONHECIMENTO VERDADEIRO

A silhueta alcançou o Outro Lado através do Conhecimento e, por isso, sabe tudo. Ela faz testes baseados em Intelecto e Presença com +25 e testes baseados em Agilidade, Força e Vigor com +20.

AÇÕES

LIVRE - REESCREVER A REALIDADE

Enquanto estiver se deslocando, a silhueta pode reescrever e mudar a Realidade com seus sigilos de Conhecimento. Todos os objetos em alcance curto podem ser transformados em outros, desde que conservem o mesmo tamanho. Seres vivos e o equipamento que estiverem vestindo ou portando não são afetados por essa habilidade.

PADRÃO - TOQUE DEVASTADOR

A silhueta raramente age de maneira agressiva, mas quando precisa remover algo de seu caminho ela simplesmente o toca, causando o dano de sua aura tangível. A silhueta pode tocar até dois seres e/ou objetos com esta ação.

A ausência consciente de si mesma. Uma silhueta é um acontecimento terrível e extremamente raro, uma manifestação desesperadora de alguém que foi inexistido pelo Conhecimento, mas que perdura dentro da Realidade através do eco de suas memórias. Como um desconforto visual para quem a observa, uma silhueta é uma forma humanoide vazia, cercada por sigilos do Outro Lado que flutuam como se reescressem a Realidade a cada instante, reprogramando os seus arredores a cada movimento dessa criatura. Ela é lenta, calma e vazia, mas emite um som constante que lembra o badalar de sinos distantes distorcidos por um eco sintético. Seu comportamento aparenta ser passivo, porém tudo que toca a silhueta sofre um efeito devastador, inexistindo a matéria como consequência da exposição ao Conhecimento vazando de sua forma. A percepção do vazio ao se deparar com uma silhueta muitas vezes pode causar traumas psicológicos e existenciais — quando você olha para o abismo do Conhecimento por tempo demais, o Outro Lado também o observa de volta.

VULTO CONHECIMENTO

VD 40

criatura - médio

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 - 3d6 mental - NEX 30%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d20+5 Percepção
INICIATIVA 4d20+5 às cegas

DEFESA 19 FORTITUDE 1d20
REFLEXOS 4d20+5
VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA 60 30 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5, Conhecimento 10

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS FURTIVIDADE 4d20+10

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AURA TANGÍVEL

O vulto procura pessoas assustadas para que possa se alimentar dos sentimentos disparados pelos sustos. Seus ataques contra criaturas sob efeito de qualquer condição de medo causam +2d6 pontos de dano de Conhecimento.

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

TOQUE MACABRO *Corpo a corpo x2*

TESTE 4d20+10 | **DANO** 2d6 Conhecimento

COMPLETA - PLANTAR PARANOA

O vulto procura implantar medo e paranoia na mente de suas vítimas ao chacoalhar a Membrana e fazer aparecer coisas que não estão lá de verdade. Cada personagem em alcance médio fica abalado (Vontade DT 15 evita). Se o personagem já estiver abalado, ficará apavorado. Se o vulto estiver escondido ao usar essa habilidade, cada personagem sofre -d20 no teste de Vontade.



Existido

EXISTIDO CONHECIMENTO

VD 20

criatura - médio

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 - 1d6 mental - NEX 25%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d20+5 Percepção
INICIATIVA 1d20+5 às cegas

DEFESA 13 FORTITUDE 2d20
REFLEXOS 1d20
VONTADE 2d20+10

PONTOS DE VIDA 36 18 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5, Conhecimento 10

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 1 INT 4 PRE 2 VIG 2

PERÍCIAS CIÊNCIAS 4d20+10
OCULTISMO 4d20+10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo*

TESTE 1d20+5 | **DANO** 1d4+1 impacto

LIVRE - BRILHO ENLOUQUECEDOR

Uma vez por rodada, o existido faz suas marcas douradas brilharem. Todos os seres em alcance médio capazes de vê-lo sofrem 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 14 reduz à metade).

MOVIMENTO -

FORTELCIMENTO PARANORMAL

Até o fim da cena, o existido recebe +d20 em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2d4 pontos de dano de Conhecimento. O existido só pode usar esta habilidade se tiver causado dano mental a algum personagem com seu Brilho Enlouquecedor nesta cena.

KALIL E MUHAMMED

VD 20

Homens duros do deserto que tem muito a que falar e fazer. Um defensor de sua Vila e um Assaltante ambos com seus objetivos.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5

DEFESA 13

Fortitude 2d20+5 |
Reflexos 1d20+5 | **Vontade** 1d20

PONTOS DE VIDA 17 | Machucado 8

AGI 1 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Intimidação 1d20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

CIMITARRA *Corpo a corpo*

Teste 2d20+5 | Dano 1d10+5 corte

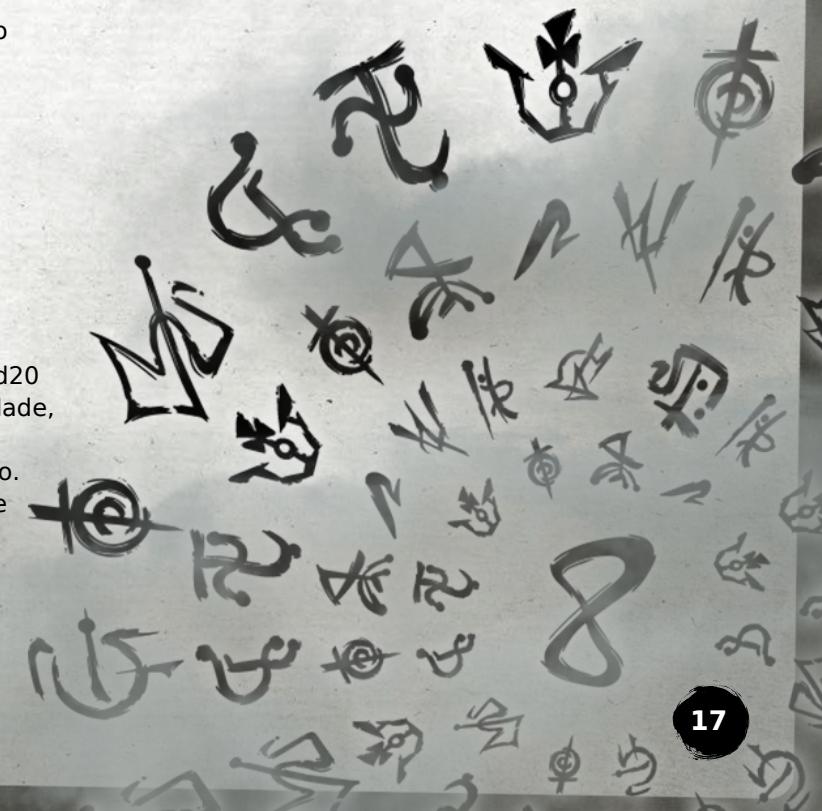
PADRÃO - AGREDIR

REVÓLVER *À distância - CURTO*

Teste 1d20+5, crítico 19/x3 |
Dano 2d6+5 balístico

LIVRE - ATAQUE FURTIVO

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



Compreensão Paranormal

CONHECIMENTO

Execução: padrão

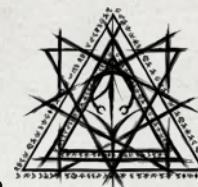
Alcance: curto

Alvo: alvos escolhidos

Duração: cena

Resistência: Vontade anula

Custo: 3 PE



Aprendiz do Mestre Sal. Se ofereceu para passar pela Ordem da Desconjuração para manter a mente de Kian dentro de si, também é a guardiã do receptáculo do Semblante Desgraçado. Embora tenha uma exposição paranormal muito grande, nunca transcendeu, dessa forma prendendo a mente de Kian.

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS Percepção 3d20+5 | Iniciativa 2d20+5

DEFESA 17

Fortitude 2d20 | **Reflexos** 1d20+10 | **Vontade** 3d20+10

PONTOS DE VIDA 43 | Machucado 21

DESLOCAMENTO 9m | 6d

AGI 1 FOR 1 INT 3 PRE 3 VIG 2

PERÍCIAS Enganação 3d20, Ocultismo 3d20+10

CONJURADOR Três rituais de 1º círculo e dois rituais de 1º círculo. Nour é uma conjuradora Habilidosa podendo conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 9 PE Por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 22.

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

PUNHAL (SENCIENTE) a distância - CURTO
Teste 3d20, crítico x3 | Dano 1d4+3 corte

RITUAIS

Amaldiçoar Arma

CONHECIMENTO

Mesma descrição que a do Mestre Sal.

Rejeitar Névoa

MEDO

Execução: padrão

Alcance: curto

Área: nuvem de 6m de raio

Duração: cena

Custo: 6 PE

Manifesta um leve redemoinho de névoa que se movimenta suavemente dentro da área. Rituais conjurados dentro da área têm seu custo aumentado em +2 PE por círculo, sua execução aumentada em um passo, a resistência contra rituais em -5 e o dano dos rituais é sempre o mínimo. *Rejeitar a Névoa* anula os efeitos de *Cinerária*, vice-versa.



Invasão Mental

CONHECIMENTO

Execução: padrão

Alcance: médio ou toque

Alvo: 1 ser ou 2 pessoas voluntárias

Duração: instantânea ou 1 dia

Resistência: Vontade parcial ou nenhuma

Quando conjura este ritual, gera um dos efeitos a seguir, a escolha:

Rajada Mental: Infecta a mente do alvo com o Conhecimento proibido do Outro Lado. Causa 10d6 6d6 de dano de Conhecimento

Ligaçāo Telepática: Cria um elo mental entre duas Pessoas, que podem se comunicar independente da distância



Mestre Sal

PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3d20+12

INICIATIVA 2d20+7

DEFESA 21

FORTITUDE 4d20+15
REFLEXOS 2d20+15
VONTADE 3d20+5

PONTOS DE VIDA 91 | 45 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 4 INT 1 PRE 3 VIG 1

DESLOCAMENTO 9m | 6d

ATAQUE ESPECIAL

Quando faz um ataque, pode receber de +5 à +15 no teste de ataque ou na rolagem de dano, ao custo de 2 PE e para cada +5, gastar +1 PE por rodada.

VISÃO DO OCULTO

Não enxerga mais pelos olhos, mas sim pela percepção do Conhecimento em na mente. Recebe +5 em testes de Percepção e enxerga no escuro.

PRECOGNIÇÃO

Possui um “sexto sentido” que o avisa do perigo antes que ele aconteça. Imune à condição desprevenido

TÉCNICA SECRETA E SUBLIME

Quando ataca com a Ereshkigal, pode gastar 2 PE para executar um dos efeitos abaixo como parte do ataque. Pode adicionar mais efeitos gastando +2 PE por efeito adicional:

- Amplio:** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (use o mesmo teste de ataque para ambos). Destruidor. Aumenta o multiplicador de crítico da arma em +1.
- Destruidor:** Aumenta o multiplicador de crítico da arma em +1.
- Letal:** Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.
- Perfurante:** Ignora até 5 pontos de resistência a dano de qualquer tipo do alvo.

CONJURADOR TRANSCENDENTE

Mesmo sendo um habilidoso combatente, Mestre Sal tem acesso a alguns rituais em que obteve ao Transcender. Tem 2 rituais podendo gastar até 15 PE por rodada.

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

ERRESHKIGAL Corpo a corpo x2
TESTE 4d20+15, crítico 17x3 |
DANO 1d12 corte
2d4 conhecimento

COMPLETA - GUARDIÃO DE KIAN

Para além de seus rituais próprios, Mestre Sal tem acesso a todos os rituais existentes no mundo enquanto estiver sobre controle do corpo físico do Semblante Desgraçado e de Nour, a receptáculo da mente de Kian

RITUAIS

Velocidade Mortal



MORTE 2

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 ser

Duração: sustentada

Custo: 4 PE

Distorce a passagem do tempo ao redor do alvo, tornando-o extremamente veloz. O alvo pode realizar uma ação padrão adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para conjurar rituais.

Amaldiçoar Arma

CONHECIMENTO

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 arma corpo a corpo ou pacote de munição

Duração: cena



Quando aprender este ritual, escolha um elemento entre Conhecimento. Imbuí a arma com o elemento, fazendo com que causem +1d6 de dano do tipo do elemento.

 VERME
MORTE

VD 340

ENERGIA - SANGUE - MEDO - CRIATURA - COLOSSAL

PRESença PERTURBADORA

DT 35 - 10d6 mental - NEX 99% é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4d20+20 Percepção
INICIATIVA 3d20+15 às cegas

DEFESA 46 **FORTITUDe** 5d20+25
REFLEXOS 3d20+20
VONTADE 4d20+15

PONTOS DE VIDA 1200 | 600 machucado

RESISTÊNCIAS Morte 20

IMUNIDADES Dano

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 0 PRE 4 VIG 5

DESLOCAMENTO 18m | 12□

AÇÕES

PADRÃO - AGREDIR

PANCADA CORPÓREA *Corpo a corpo, acerta todos os seres ou objetos adjacentes*
TESTE 5d20+40
DANO 4d12 de impacto + 2d12 de Morte

COMPLETA - ENGOLIR

Por conta de seu tamanho colossal, o Verme pode engolir qualquer coisa que aparecer na sua frente. A vítima tem o direito a um teste de Atletismo (DT 15 + 5 por rodada de fuga até chegar a DT 35, ou de acordo com a distância da vítima ao Verme, a critério do Mestre) para fugir dessa Habilidade. Quem for engolido ainda sobrevive dentro do monstro, porém enquanto estiver lá sofre 1d6 de dano químico por exposição a ácido mais 1d8 de morte, caso caia em algum tanque de ácido o dano muda para 10d6 químico mais 1d8 de morte. Fortitude (DT 40) reduz Metade. Apenas resolvendo o Enigma de Medo do Verme é possível escapar do estômago da criatura.

COMPLETA - CONSUMIR ENERGIA POTENCIAL

O Verme pode consumir a entropia ao seu redor e recuperar sua crosta impenetrável. Esse processo causa a desertificação dos arredores do monstro e a morte de tudo que é vivo. Por esse motivo é mais provável de encontrar esse tipo de criatura em desertos, supondo que antes eram florestas cheias de vida e foram transformados por conta dessa habilidade. Qualquer ser que estiver em alcance Longo (36m ou 24 quadrados) recebe 10d8 dano de morte. Caso não ajam criaturas em seu alcance que morram por conta dessa habilidade, a crosta não será recuperada.



ENIGMA DE MEDO

A criatura Verme é imune a dano, sua crosta exterior é extremamente dura e não pode ser ultrapassada por qualquer dano comum, de conhecimento, morte ou sangue. Entretanto essa crosta pode ser atravessada e destruída pelo elemento opressor do elemento base da criatura, isto é, Energia. Ao receber esse tipo de dano, o Verme cospe tudo que tem dentro dele e perde sua imunidade a dano. Curiosamente essa criatura cria nuvens de areia por onde passa, estas por sua vez, por causa de estática, causam uma intensa chuva de raios. Entretanto estes raios não encostam na criatura, criando uma espécie de paradoxo entre fraqueza e potência.

APÊNDICE B: DOCUMENTOS

B.1: ORDEM DA DESCONJURACÃO

A ORDEM DA DESCONJURAÇÃO

Tudo começa pelo Sangue. O Sangue é o fluxo que banha a eternidade do Outro Lado.

Tudo tem um começo e um fim, e o Tempo leva todas as coisas.

Saber tudo é perder tudo.

O Caos é inevitável.

O Medo é infinito.

Kian desconjura a Realidade do Outro Lado.

Tirigan desconjura Kian.

O Caos corrompe o virtuoso.

Os Marcados da Ordem nascem do Sangue.

Os Cinco Guardiões definharam.

Gal-Sal converte-se Marcado.

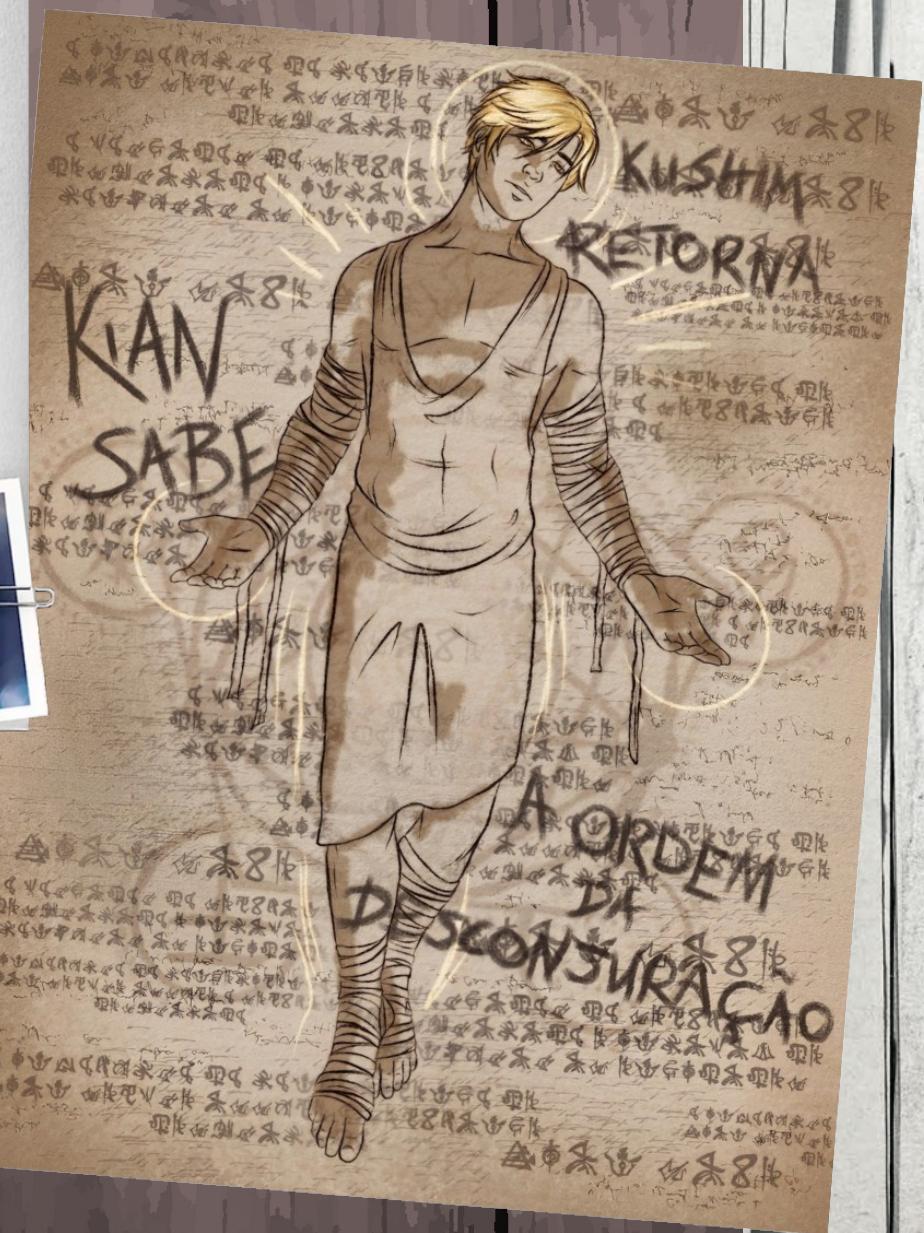
A Barreira é alcançada.

Kian converte-se Marcado.

A Desconjuração é completa.

Kian será o realizador da Calamidade.

B.2: KIAN SABE



APÊNDICE C: AMBIENTES

C.1: SANTA MENEFREDA

Este é um prédio antigo, sua fachada está corroída pelo tempo, é possível ver escrito em uma velha placa "Abrigo Institucional Santa Menefreda", indica o antigo nome do local. Ao entrar pela porta principal do Orfanato, nota-se que o local é completamente a meia luz, com móveis quebrados e abandonados, com três caminhos possíveis, um que leva a Área Externa a frente, outro a um corredor a esquerda e um corredor a direita que leva aos Dormitórios.



C.2: DESERTO DE NEFUD

O Deserto de Nefud, vasto e imponente, estende-se pela Arábia Saudita, com suas dunas ondulantes, extensões áridas e uma imensidão de areia dourada que se estende até onde os olhos podem ver, desafiando viajantes com sua beleza austera e suas condições climáticas extremas, onde o calor abrasador do dia contrasta com o frio cortante da noite, um deserto impiedoso que guarda segredos antigos e uma história marcada por lendas e mitos, desafiando a resistência daqueles que ousam atravessá-lo. É famoso por suas raras flores e ventos que deixam paranoicos todos que ouvem seus uivos.



C.3: VILA DO OÁSIS

No coração do implacável Deserto de Nefud, encontra-se uma pequena cidade aparentemente abandonada, outrora um oásis de vida e esperança, suas ruas estreitas e empoeiradas agora ecoam apenas os sussurros do vento e os ecos do passado, suas casas de barro desgastadas pelo tempo e pela natureza, onde os riachos secaram e as palmeiras outrora exuberantes murcharam sob o calor escaldante do sol, deixando para trás uma paisagem desolada de ruínas. Seus cantos agora habitados apenas por sombras, ou existiriam algo mais aqui?



C.4: TREM DE CARGA

Cada manhã, um trem de carga atravessa o árido norte do Deserto de Nefud, seu rugido metálico cortando o silêncio do amanhecer enquanto avança implacavelmente sobre os trilhos, carregando consigo cargas diversas, desde alimento, água, até cargas preciosas. Suas locomotivas poderosas rompendo a paisagem desolada, deixando para trás uma trilha de poeira. Para alguns, o trem representa uma conexão com o mundo exterior, uma promessa de comércio e comunicação; para outros, é um símbolo de perseverança e força diante da adversidade do deserto, uma presença constante que pontua os dias com sua presença imponente e inescapável.

C.5: ESTÁTUA DE OZYMANDIAS

Quatro obeliscos a frente cercado por rochas, uma rocha maior onde se encontra no seu alto uma grande estátua, é ele, Ozymandias, ou seria Kian? Areia e rochas são predominantes, algo diferente do deserto sem fim que foi deixado para trás. Uma civilização antiga deixou estes rastros aqui.

CRÉDITOS

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

@progfernando

Tokens:

@progfernando

Assets dos mapas:

@ArsenalPrnml

@2minutetabletop

@AoA

@Tyger_purr

@gnomefactory

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

[f](#) [@](#) [t](#) [y](#) [p](#) @jamboeditora