

# Mar de Estranheza

por @progfernando



NEX 10%

## Missão 2

# Mar de EstraNheza

Num cortiço no centro da maior metrópole do Brasil, a cidade de São Paulo, um grupo de pessoas se vê presas nesse estranho lugar durante uma tempestade que causa uma grande enchente. Coisas bizarras acontecem envolvendo os moradores desse lugar macabro e uma luz de cores conflitantes que muda a percepção da realidade.

## RESUMO DA MISSÃO

Esta é uma missão introdutória da campanha **Ordem Paranormal Desespero**, demonstrando elementos a serem abordados no futuro. Dentro da linha cronológica da campanha, esta missão se passa em 2011, entretanto ela pode ser usada como uma Missão Avulsa em qualquer outra linha do tempo, sendo devidamente adaptada em questões de datas. Por padrão, os personagens são agentes da **Ordem Paranormal**.

### ADAPTANDO

Essa é uma missão orientada a Eventos, estes não acontecem em ordem cronológica, podendo acontecer em qualquer momento, isto é, não-linear. Existe apenas a exceção da cena final, esta depende de acontecimentos das anteriores. Quatro Eventos por vez podem acontecer ao mesmo tempo, a cada quatro eventos se forma uma Cena, dando um total de quatro Cenas. Siga as orientações para cada Evento e o que pode vir a seguir.

Esta missão é preparada para grupos de **NEX 10%**, porém pode ser adaptada para personagens mais poderosos, podendo no máximo chegar a **VD 60**.

**NEX 15%:**

## PRÓLOGO

A missão começa com os personagens chegando num cortiço no centro da maior metrópole da América Latina: São Paulo. Avise os jogadores que o jogo vai começar e leia o seguinte texto:

A vida toma rumos que não poderíamos imaginar, alguns relacionados a dinheiro, outros a fama, família, crime... Todos esses caminhos levam a um único fim, a morte. Todos nós sabemos como vai terminar, mas sabemos o que aconteceria daqui até lá? O paranormal não vem para nossa realidade de maneira fácil, isso é um fato, entretanto as coisas ficam estranhas quando envolvem desaparecimentos misteriosos em lugares antigos e marcados pela mais pura maldade humana.

São Paulo é conhecida por ter sido uma cidade cheia de casarões de donos de escravos e cafeicultores. Este lugar, que outrora abrigava a alta classe da cidade, como também uma população escravizada, agora é um velho cortiço, carregando lembranças desagradáveis o suficiente para agradar o Outro Lado.

## VERÍSSIMO JÚLIO

Júlio é um homem preto, alto e magro de 23 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 Ordem 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 da missão para passar o Briefing. Em um momento antes do deslocamento do grupo para o local da investigação, as dúvidas sobre o caso serão respondidas com as informações que a Ordem tem:

Salve pessoal, temos uma questão. Uma agente está precisando de nossa ajuda, nome dela é Silvana. Desde uns três meses para cá ela esteve investigando uma série de desaparecimentos na cidade envolvendo uma luz misteriosa. Infelizmente perdemos o contato com ela a uma semana, ela costumava dar reportes semanais, se não deu seu relatório dessa semana, então algo de errado está acontecendo. Precisamos que vocês vão até onde ela estava, sem levantar muitas suspeitas do que estão fazendo e investigar o que aconteceu com ela. Caso esteja realmente acontecendo algo vindo do Outro Lado, é importante que as pessoas que estiverem lá não saibam o que está acontecendo ou tentem manter elas calmas, sabemos que quanto mais medo é gerado em locais com a membrana fina, pior as coisas ficam, então sejam o máximo discretos possível. Se tiverem alguma dúvida, agora é a hora de perguntar.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE JÚLIO TEM:

- A investigação da Silvana estava em torno de casarões antigos numa parte mais pobre da cidade, onde se encontram vários cortiços.
- Dias chuvosos antecedem os desaparecimentos.
- Os desaparecimentos foram denunciados pela população à polícia. Nenhum rastro muito evidente do que aconteceu com as pessoas, mas sempre comentam que viram nos últimos lugares dos desaparecimentos uma luz em cores entre roxo, rosa, amarelo esverdeado e verde musgo.

## CONFUSÃO

A critério do Mestre, os personagens chegam ao cortiço em momentos diferentes ou juntos, dependendo do contexto, se encontrando no decorrer das interações. Introduza os membros do grupo nesse ambiente.

Ao chegar nesse lugar uma discussão está acontecendo, murmurinhos são ouvidos e uma comoção. Algumas pessoas estão presentes e olham aflitas um homem de terno sendo hostilizado por outro de dentro de um escritório.

- Você não tem nenhum direito aqui seu filho da puta! Esta é a minha propriedade, vai embora!
- Tecnicamente é propriedade dela. - Indica com o dedo para uma mulher loira mais atrás.
- Que se foda, vai embora!
- Amor, por favor, se acalma... - A mulher loira fala.

O homem esbravejando é Fábio, ele expulsará o Homem de Terno do cortiço enquanto todos em volta estarão cochichando e fofocando. O Homem de Terno é um corretor de imóveis, está aqui para cobrar uma dívida ou tentar negociar a venda do cortiço, Fábio não admite isso. Patrícia, a mulher loira, é esposa de Fábio e ela tentará o acalmar, porém ele será rude com ela e todos no local. Aqui também está Rafaela, uma mulher trans que pode comentar sobre a situação por cima. Para além, está Amélia e seu neto Miguel, o menino questionará sua avó sobre a situação. Todos estes são habitantes do cortiço. Sinta-se livre a interpretar essa discussão como achar melhor.

Após a discussão as pessoas irão se dissipar, Fábio ignorará qualquer um, saindo de cena e ficará apenas a dona do cortiço, Patrícia, para recepcionar os jogadores.

## CENA X

Agora que os ânimos se acalmaram, é possível prestar mais atenção nesse lugar. O cortiço aparenta ser um local muito de família, é arrumado e limpo, sua dona faz isso ser possível.

Use a descrição da Sala de Estar na sessão de Ambientes.

## Conversa com Patrícia

- Bem vindos, desculpem os transtornos, mas como posso ajudá-los?

Esta é Patrícia, por volta de 45 anos, loira de cabelos presos, olhos azuis, fisicamente frágil, tímida, retraída, esconde a maior parte do corpo com uma blusa de mangas cumpridas e saia, aparenta ser uma mulher religiosa, provavelmente evangélica. Parece um pouco nervosa, talvez com medo.

Interprete Patrícia como uma mulher reservada que tenta sair da zona de conforto e ser mais aberta, prestativa. Ela sempre parece nervosa e com medo de algo, sejam os problemas familiares com seu marido, seja a relação com sua filha, seja pelas dívidas e a possibilidade de perder sua casa.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE PATRÍCIA TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:

- Conhece Silvana e tem uma boa relação com ela, criando uma amizade muito rápida, esta que vive nesse cortiço a três meses, mas não viu a amiga desde uns dez dias atrás.
- Existe uma grande imobiliária que comprou as dívidas do cortiço e estão tentando desapropriá-los diplomaticamente, sem acionar a justiça.
- Sabe que a amiga trabalha pro governo, é assistente social.
- Lembra da Silvana perguntando sobre luzes estranhas no bosque ou nas ruas, Patrícia viu sim alguma luz verde na direção do bosque umas noites atrás através de seu quarto, numa noite que seu marido não tava dormindo com ela. Eles tinham brigado, fato que acontece com frequência nos últimos meses. Também comenta que Fábio pode acabar sabendo mais sobre o que acontece no bosque, porque ele vai lá no poço, na frente do bosque, de vez em quando a noite pra espalher.

## Conversa com Laura

**Percepção DT 10:** Percebe-se que uma criança está observando os jogadores.

Andando pelo cortiço pode-se encontrar uma pequena criança pelos cantos, se esgueirando, observando. Baixinha para sua idade, 11 anos, de cabelos loiro escuro, quase castanhos e olhos purpura. Veste uma blusa verde com o símbolo de um desenho infantil, mantém seus cabelos cobrindo parte dos olhos e não costuma olhar nos olhos de adultos.

Laura é filha adotiva de Patrícia e Fábio, a interprete como uma garota tímida e insegura. Ela não olha de jeito nenhum no olho de adultos e parece evitar seu pai e confiar apenas em sua mãe. Ela não fala a não ser que coagida a falar por qualquer pessoa. Nunca teve uma ligação com seu pai, ele a trata muito mal e a agride, sua mãe tenta defender ela, mas na maior parte do tempo apenas aceita de cabeça abaixada o que Fábio diz.

**Diplomacia ou intimidação DT 15:** Ela vai interagir de forma tímida ou medrosa, dependendo da abordagem, não falando muito, mas responde o que for perguntada, majoritariamente com "Sim" ou "Não", variando dependendo da pergunta.

**Diplomacia DT 20:** Caso bata essa DT ela falará de forma mais a vontade.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE LAURA TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:

- Ela tem medo de seu pai, não irá responder nada referente a ele. A não ser que passe no teste de diplomacia.
- Ela ama sua mãe, responderá qualquer coisa referente a ela.
- Conhece a Silvana, mas não tem nada de relevante a falar sobre.
- Tem um amigo chamado Miguel.
- Foi adotada a 1 ano atrás.
- Tem um irmão gêmeo chamado Lucas que ficou no orfanato, fala com ele as vezes por celular.
- Participa de um grupo de investigadores chamado "Clube do Amigo", em que é formado por Miguel, ela, um menino misterioso chamado Lucca e pelo Amigo.

## Conversa com Miguel

**Percepção DT 10:** Percebe-se que Miguel está observando os jogadores.

Assim como Laura, Miguel também está andando pelo cortiço. Pode-se encontrar pelos cantos, se esgueirando e observando. Esse é o menino que estava com a senhora mais velha mais cedo, de roupas coloridas, cabelos e olhos castanhos, ele parece ser bem ativo, divertido, curioso e extrovertido, é notório o contraste com a outra criança.

Miguel é neto de Amélia, ele fica aqui com sua avó quando seus pais precisam sair para trabalhar. Ele é extrovertido e hiperativo, ficará insistentemente tentando ser amigo dos jogadores e chamando eles para brincar.

**Intimidação DT 10:** É possível fazer Miguel deixar de insistir em que os jogadores deem atenção para ele, o intimidando, porém isso causará que ele seja hostil aos jogadores e que sua avó não confie neles.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE MIGUEL TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:

- Conhece a Silvana, mas não tem nada de relevante a falar sobre.
- Tem uma amiga chamada Laura que as vezes pede pra ser chamada de Lucca, ele não questiona, apenas aceita.
- Participa de um grupo de investigadores chamado "Clube do Amigo", em que é formado por Laura, ele e pelo Amigo.

## Conversa com Rafaela

Próximo a porta de seu quarto está uma bela mulher de cabelos cumpridos encaracolados e castanho avermelhados observando essas novas pessoas. Rafaela esbanja cuidado em seus cabelos e parece sempre bem orgulhosa do tratamento que ela mesma faz. Muito bem vestida com bijuterias e roupas confortáveis. Apresenta algumas cicatrizes, porém não liga tanto para isso.

Rafaela é uma mulher trans, por volta de 23 anos, trabalha como cabeleireira e mora a alguns meses no cortiço. Interprete ela como uma pessoa bem comunicativa e fofoqueira, não tem medo de dizer o que pensa e por muitas vezes pode ser inconveniente.

Use a descrição do Corredor Interno na sessão de **Ambientes** para o lugar onde ela está.

### **INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE RAFAELA TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:**

- Tem um amigo de faculdade chamado Diogo, este não aparece na faculdade desde uma semana atrás, também não tem o visto pelo cortiço, coincidentemente desde o mesmo dia que a Silvana sumiu. Ele também mora aqui no cortiço e seu quarto está fechado, ninguém entrou ou saiu de lá desde o sumiço.
  - Não gosta do Fábio, vê ele distratando e sendo escroto com a esposa dele a todo momento. Odeia como ele trata a pequena Laura. Fábio acredita que uma boa educação é agredindo. Rafaela já apanhou muito do pai quando era criança e acredita que não é assim que se trata uma criança.
  - Conhece a Silvana, costumava fofocar muito com ela sobre todos do cortiço, principalmente sobre Diogo e Fábio.
- Diplomacia DT 15:** Aparentemente Diogo e Fábio tinham negócios ilícitos juntos envolvendo venda de droga. Fábio é usuário e Diogo é vendedor.

## Conversa com Amélia

Use a descrição da Cozinha na sessão de **Ambientes** para o encontro com esta.

Na cozinha pode-se encontrar uma senhora de idade simpática chamada Amélia, de cabelos grisalhos, olhos castanhos, óculos de grau, vestindo um vestido cinza, um avental bordado e um crucifixo evangélico. Ela se apresenta com bondade na fala como uma vovó falando com seus netos.

**Percepção DT 15:** *Tem aparência frágil e palidez, parece doente.* Caso perguntada sobre isso, ela comentará que se sente um pouco fraca ultimamente e culpabiliza o calor que sempre a deixa assim.

Amélia é uma senhora gentil, ela tratará muito bem todos e oferecerá um bolo para os jogadores. Ela está procurando seu neto, mas por algumas vezes pode estar cozinhando algum doce, como também cuidando das plantas do cortiço. Ela mora a anos aqui, viu esse lugar de diversas formas.

### **INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE AMÉLIA TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:**

- Amélia mora aqui desde os donos anteriores, pais da Patrícia, eles faleceram faz uns dois anos de causas naturais.
- Conhece todos daqui. É tratada como parte da família por Patrícia, que a viu crescer aqui. Tem uma boa relação com Fábio, diz sempre que é um homem temperamental, porém um bom homem, para se casar.
- Seu filho e nora deixam o neto com ela durante o dia para trabalharem, Miguel sempre está por aqui durante a semana.
- Não sabe nada de relevante sobre os desaparecimentos.
- Não gosta muito da Rafaela, chama ela de fofoqueira e não confia muito nela.
- Considera Diogo um anjo de menino, trabalhador e estudioso. Acredita que ele esteja se matando de trabalhar e estudar nesse momento, por isso seu sumiço.

## EVENTO 1 Transtorno Dissociativo de Identidade

### **PARTE 1**

A menina Laura esta as vezes brincando com Miguel, mas na maioria do tempo está sozinha. Se algum jogador andar próximo de alguma das escadas irá encontrar ela sentada conversando sozinha, narre o seguinte:

Sentada na escada do cortiço está Laura, ela parece estar conversando com alguém. Ao chegar mais próximo percebe-se que ela segura algo e fala com ele, como um celular.

- Você sabe que não posso contar dele... Eu sei, mas a mamãe falou que vai me proteger... Tem um pessoal novo por aqui... Miguel é chato, mas é legal...

**Percepção DT 10:** Esse não é um celular de verdade, é de brinquedo.

Se interrompida ela para de falar imediatamente e esconde o "celular". Considere as informações importantes da ultima interação com ela, onde agora ela pode expor alguma delas diante do mesmo teste de diplomacia, porém se na ultima tentativa de teste tenha sido usada intimidação para ela falar, agora ela não falará nada e apenas se afastará.

### **PARTE 2**

Em um outro momento pode-se encontrar Laura andando pela cozinha e depois pelo corredor interno que leva aos quartos de Amélia e Silvana. Pouco antes deste encontro, Fábio estará nas redondezas, ele ignorará qualquer interação e irá falar que ta ocupado, saindo de perto. Neste momento narre:

Andando pela cozinha vê-se Laurinha, ela parece um pouco estranha. Suas mangas da blusa estão retraidas e pode-se ver seus braços, nestes nota-se de forma fácil alguns hematomas, como se tivesse apanhado nele, também se vê um olhar diferente em seus olhos, ela parece raivosa, irritada, com uma postura não mais tímida, mas agora agressiva.

**Percepção DT 10:** Os olhos da Laura estão verdes.

Interprete Laura como se fosse outro personagem, essa é outra identidade, Lucca. Este é um menino raivoso, que irá enfrentar de frente e ser hostil a qualquer um que conversar com ele, menos sua mãe. Se segurado, agirá de forma violenta, se debaterá e fugirá. Ele falará palavrão e expressará seu ódio por Fábio. Seja livre para interpretar como quiser.

## EVENTO 2 Carga e descarga

Fábio é visto indo para o lado de fora do cortiço, seja por algum jogador, seja por algum NPC comentando, fica a critério do mestre. Do lado de fora, onde o caminhão dele está estacionado, se vê ele descarregando algumas caixas e mexendo nele. Esse é o momento em que Fábio fica disponível para conversa. Quando os jogadores chegarem no local, narre a seguir:

Ao se aproximar do caminhão pode-se notar de fato como é Fábio. Este é um homem não tão alto, na média, tem braços fortes, típico de alguém que trabalha com carga e descarga de caminhões, barba por fazer e roupas um pouco sujas, por conta do trabalho. Seu caminhão é preto, velho e sujo do lado de fora, demonstrando que a muito tempo está rodando nas estradas do Brasil. O semblante de Fábio continua carrancudo e irritadiço.

**Intuição DT 10:** *Tem algo estranho com a forma de agir de Fábio, parece agitado e "animado" demais.*

**Intuição DT 15:** *Ele está com sintomas de que usou alguma droga.*

**Medicina ou Crime DT 15:** *Agitação, ansiedade, olhos estralando... Ele cheirou pó.*

### **INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE FÁBIO TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:**

- Diz não fazer ideia onde Diogo esteja.
- **Diplomacia ou intimidação DT 20:** Viu ele pela ultima vez em seu quarto, depois disso saiu e não voltou.
- Silvana esteve conversando com ele dois dias antes do sumiço. Ele sempre achou ela muito intrometida, perguntando coisas demais. Viu ela no dia do desaparecimento a noite andando pelos corredores, usando um óculos estranho no rosto, no dia seguinte viu aquele óculos no chão caído.
- **Diplomacia ou intimidação DT 15:** Se for pedido que ele mostre ou entregue o óculos, ele entregará diante do sucesso deste teste. Conduzirá os jogadores até seu escritório e tirará de dentro da gaveta trancada de sua mesa os itens.

## EVENTO 3

### Sono eterno

Conforme forem andando pelo cortiço, encontraram o garoto Miguel, um pouco frustrado, ele resmunga algo sobre sua avó.

Miguel está chateado e irá dizer que é porque sua avó não quer brincar com ele. Ela está já a um bom tempo no quarto e não o dá atenção.

Talvez, por curiosidade, este é um momento que os jogadores poderão ir até o quarto de Amélia. Ao bater em sua porta ninguém responderá. Deste ponto em diante Amélia não será mais vista no cortiço, sua porta não se abre e a janela, pelo lado de fora, está fechada. É possível ver, pelo lado de fora através da janela, ela deitada de olhos fechados.

**Crime DT 20:** Arrombar a porta sem fazer barulho.  
**Crime DT 15:** Arrombar a janela sem fazer barulho.

#### INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESTE MOMENTO:

- Amélia está a beira da morte, se sente fraca e não consegue se levantar da cama, neste ponto, mal consegue falar.  
**Medicina DT 15:** Seu pulso está fraco e pálida.
- Caso os jogadores cheguem nesse aqui antes do evento X.10 (*O homem de terno e maleta*) será possível entrar no quarto através de uma sequência de testes ou arrombando a força a porta ou a janelas, ambas farão barulho. Existe a possibilidade de pegar a chave da porta no escritório de Fábio.
- Caso os jogadores cheguem nesse aqui após o evento X.10 (*O homem de terno e maleta*), Amélia será abduzida e em seu lugar terá um novo *Doppelganger*, a original morre de "causas naturais" na "Nave Mãe".
- Independente em que momento os jogadores cheguem aqui, ela falecerá após o evento X.10 (*O homem de terno e maleta*).

## EVENTO 4

### Clube do Amigo

**Percepção DT 15:** Tem alguém observando vocês. Na distância, a espreita, nos cantos. Ao observar em volta nota-se alguém, duas cabeças verdes, algo olhando vocês. Ao serem notadas, essas criaturas fogem pelos corredores do cortiço em direção aos fundos. É possível perseguir estes seres:

**Atletismo DT 15 (x3):** É necessário ter sucesso três vezes nesse teste durante a perseguição, para alcançar eles. O destino final deles é o poço nos fundos do cortiço. Estes são Miguel e Laura usando um boné estranho em formato de alienígena, bem parecido com o típico de cinema.

(Caso esse evento não se complete, pode ser repetido em outros momentos)

#### INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE MIGUEL E LAURA TEM PARA DAR NESSE MOMENTO:

- O Clube do Amigo é um clube de investigação com o objetivo de encontrar mais amigos para o clube.
- Quem fez os bonés em forma de alienígena foi a avó do Miguel.
- O local de encontro do Clube do Amigo é no poço ou no quarto velho.
- Miguel tem uma coleção "gigantesca" de filmes de terror de Ets em DVD e assistiu todos com a Laura que morreu de medo de alguns, porém gostou muito do "ET O Extraterrestre".
- Se perguntado sobre o Amigo, eles irão tentar ser evasivos, porém um teste de diplomacia ou enganação pode ajudar.

**Diplomacia ou Enganação DT 15:** O Amigo aparece só para Laura, mas Miguel já viu ele nos sonhos, ele é um homem alto com dedos longos e olhos grandes.

**Diplomacia ou Enganação DT 20:** Laura conheceu o Amigo através de uma luz verde que entrou no quarto dela. O Amigo deu um presente para ela. Se perguntada sobre o presente, ela aponta para seu coração.

## EVENTO 5

### OVNI

Em algum momento os jogadores podem querer entrar no bosque atrás do casarão. Use a descrição do Bosque na sessão de **Ambientes**. Caso isso aconteça, narre a seguir:

À medida que se adentravam na vegetação densa, árvores altas e sombras traçoeiras se fechavam ao redor. Conforme forem entrando no bosque perdem de vista o casarão. O chão é coberto de folhas mortas e o murmúrio sutil de um vento intensificador da chuva impregnada de uma sensação de inquietação, como se o próprio bosque repelisse seus visitantes.

**Intuição DT 15:** *Este não é um lugar bom para andar na escuridão, uma sensação de estranheza toma conta, como uma intuição vinda do profundo da sua mente. Tem alguém te observando. Quanto mais dentro do bosque, mais forte a sensação de que tem alguém te observando.*

**Ocultismo DT 15:** Existe uma névoa fina pelo chão do bosque.

**Vontade DT 10 (para cada teste novo adicione 5 na DT):** Caso não passe neste teste, o jogador anda e da de cara com o poço novamente. Caso passe nesse teste três vezes o jogador a cada novo teste vai vendo sinais de um OVNI no céu, interprete como achar melhor tentando manter descrição e mistério na aparência do OVNI. Ao andar novamente pelo bosque dá de cara com o poço, estavam andando em círculos.

## EVENTO 6

### Obsessão pela luz

A critério do Mestre, Fábio estará olhando algum ser orgânico emitindo uma luz estranha. Poderá chamar a atenção de algum jogador, narre a seguir:

Sabe quando você se perde olhando uma coisa e esquece tudo em volta? Está acontecendo com Fábio, nota-se que ele não pisca em nenhum momento. Uma luz é notada sendo emitida pelo **[o que ele estiver olhando]**, a descrição bate: roxa, vezes rosa, vezes amarela esverdeada, outra verde musgo. Esta é a luz.

Todos jogadores que olharem para a luz emitida são afetadas pela habilidade *Causar Estranheza* (ver ficha do Varn). Fábio não entende o que acontece, parece confuso e desnorteado. **Este evento deve ser repetido 3 vezes durante as Cenas.**

(Este evento ativa o evento Final.4)

## EVENTO 7

### O caso Diogo

O quarto de Diogo está fechado, mas alguns testes podem resolver a questão. No momento que alguém passar pela frente da porta dele, faça os testes a seguir:

**Percepção DT 15:** Existem rastros de sangue saindo da porta.

**Ocultismos DT 15:** Um calafrio é sentido na espinha. Existe uma cena macabra atrás dessa porta, é sentido resquícios do Outro Lado dentro do quarto de Diogo.

Existe a possibilidade de quebrar a porta, mas vai ser muito barulhento. Também existe a possibilidade de pegar a chave que está no escritório de Fábio. Para além disso, tem a janela nos fundos do cortiço que dá para o quarto, esta está apenas encostada, porém não dá para ver dentro, a não ser que entre.

**Crime DT 20:** Arrombar a porta sem fazer barulho.

Use a descrição do quarto na sessão de **Ambientes**. O corpo de Diogo está no chão a frente, mas, a princípio, não é possível identificar se é ele mesmo. Após a descrição do ambiente, narre a seguir:

Existe um amontoado de carne ao lado da cama, é amorfo e estranho, parece se mover e borbulhar, reagindo aos movimentos do ambiente.

Este é um bom momento para investigação, siga as orientações de loot da sessão de **Ambientes**, porém existe um **Grau de Urgência Muito Alto** (2 rodadas) antes que algo aconteça. Como consequência da urgência, a massa amorfa de carne no meio da sala se revela um **Zumbi de Sangue** (página 202 do livro). Narre a apresentação da criatura como desejar.

Após a batalha, os jogadores estão livres novamente para investigar o local. Como essa possivelmente é uma batalha barulhenta, vai chamar atenção de todos no cortiço, interprete cada habitante conforme suas personalidades e condições de resposta a essa situação:

- Rafaela reconhece vestígios das roupas de Diogo em meio a criatura, ela acusará Fábio de ter feito isso.
- Fábio ficará estranhamente nervoso com a situação, mais do que o "normal" e agressivo, depois de ser acusado por Rafaela, ele apenas sairá de cena dizendo que isso é um absurdo, está nervoso e aterrorizado, tentará se desviar ao máximo do assunto, fugindo para a parte de trás do cortiço, onde está o poço.
- Amélia vai chorar muito e corre para seu quarto.
- Patrícia não tem muitas reações.
- Nenhuma das crianças estarão presentes.

(Fábio matou Diogo após uma discussão por conta do fornecimento de drogas)

**Medicina DT 15:** O pescoço da criatura parece anormalmente deslocado, como se tivesse sido estrangulado ou esmagado.

## EVENTO 8

### Tempestade

(Após primeira Cena completa este evento se inicia)

À medida que o sol mergulhava no horizonte, lançando sombras sobre o cortiço já envolto em escuridão, uma chuva fina começou a cair já a algum tempo, sem nem mesmo seus habitantes notarem. Gotas gotejaram das calhas, o vento sussurra entre as árvores e pelas estreitas passagens do cortiço. Ondas de trovões rasgam o céu, iluminando brevemente os rostos dos moradores. O rugido distante dos relâmpagos se transformam em um coro, e a tempestade desencadeia sua fúria.

(Este evento ativa o evento X.9)

## EVENTO 9

### Enchente

Ao passar pela Cozinha ou pela Sala de Estar narre a seguir:

Enquanto a chuva torrencial caía sem trégua, as águas escuras avançavam com rapidez, como um abismo insaciável que se desdobrava diante do cortiço. Os relâmpagos, agora mais raros, lançavam breves clarões sinistros, revelando a desoladora paisagem aquática que cercava o local. Não há nada a se fazer agora, a não ser esperar a chuva passar...

(Este evento ativa o evento X.10)

Zumbi de Sangue



## EVENTO 10

### O Homem de Terno

#### e Maleta

No auge da tempestade, com o vento uivando e a chuva furiosa desenhando cortinas de água pelo céu, batidas são ouvidas na porta da frente do cortiço. Como de costume, prontamente Patrícia vai atender. Lá se vê um homem alto vestido com um terno preto impecável e segurando uma maleta de couro envelhecida, completamente encharcado. Seus olhos sombrios, escondidos sob a aba do chapéu, não podem ser vistos. Com uma voz errática e rosto pálido responde sua anfitriã.

- Boa noite senhora Patrícia, sou representante da Imobiliária Antibes. Um de nossos representantes veio mais cedo Lembra? Solicito um lugar para ficar, a tempestade me pegou desprevenido. Para além disso, precisamos conversar sobre negócios... Mas não agora.

Patrícia a princípio achará estranho, principalmente por ele conseguir chegar aqui pelo meio da enchente. Porém ela é uma boa pessoa e o acolherá.

A cada encontro com esta criatura, os jogadores podem fazer os seguintes testes:

**Ocultismo DT 20 ou Intuição DT 25:** Identifica que este ser é uma criatura paranormal.

**Atualidades DT 20, Ciências ou Tecnologia DT 15:** O conhecimento de estudos do professor de linguística e criptozoologia **Calisto Besatt** da Universidade de São Paulo, descreve este ser como uma entidade do Outro Lado, do tipo Alheio, chamado de **Doppelganger**. É uma criatura que se disfarça de outra pessoa, normalmente alguém já morto, agindo de forma que imita sua contrapartida humana, porém com falas e ações "robóticas". Poucos casos do tipo foram visto no mundo e nunca realmente se pôde provar a existência de tal criatura.

**Atualidades DT 15:** Celebrites e pessoas famosas são acusadas de serem **Doppelgangers**, mas nunca se foi comprovado. Muitas vezes estes são descritos como "reptilianos", seres de uma raça superior entre nós.

**Ciências ou Tecnologia DT 15:** As criaturas do tipo Alheios possuem uma linguagem e alfabeto próprios (Apresentar imagem do Alfabeto Alheio e das Expressões Alheios), eles apresentam algo chamado de Consciência Caótica, em que são interligados como se fossem um ser só, porém com suas individualidades particulares.

#### PARTE 1

O Homem de Terno irá ficar no Quarto Vago durante um outro Evento, olhando para sua maleta no meio do escuro. Após este evento ele irá até o quarto de Amélia. Poderá ser visto indo para lá e depois lá dentro examinando ela, como um médico, verificando seus batimentos cardíacos. Após isso, colocará uma luz na boca dela, onde se notará entrando em seu corpo e sumindo. Caso seja interrompido, ele fugirá e sumirá sem vestígios. Se acordada, Amélia não se lembrará de nada do que aconteceu.

#### PARTE 2

Novamente após mais um Evento, ele aparecerá no quarto de Rafaela, lá ele usará uma espécie de caneta que solta uma luz nos olhos da garota. Rafaela ficará catatônica e então o Homem de Terno irá colocar uma luz na boca dela, caso interrompido, fugirá e sumirá sem vestígios.

#### PARTE 3

Finalmente, após mais um Evento, ele aparecerá na área comum do cortiço, próximo a mesa amarela. Será notado por todos os lados um flash e algumas luzes conflitantes vindo dessa área, o que chama atenção dos jogadores. O Doppelganger estará colocando algo na boca de Patrícia, uma luz, é possível ver essa luz entrando no corpo dela e desaparecendo. Fábio verá isso acontecer, sem pensar duas vezes, dá um soco na boca do Homem de Terno e empurra sua esposa que cai no chão machucando a cabeça. O Homem de Terno bate a cabeça na mesa e morre instantaneamente. Fábio estará muito irritado e manda Patrícia ficar no quarto, que não entende nada do que ta acontecendo e apenas obedecerá.

**Investigação DT 10:** Dentro das "roupas" do Homem de Terno existe o aparelho emissor de luz que ele usou na Rafaela.

## Gerador de Estranheza

### ENERGIA

#### Item Amaldiçoado - Categoria II

Uma espécie de caneta que tem três lentes que emitem flashes. Quem olhar para o flash emitido por esse aparelho sofre **3d8+1** dano de Sanidade (**Vontade DT 20** reduz metade). Caso o personagem fique insano por conta deste aparelho, a memória recente de uma até seis horas atrás é apagada (jogue **1d6** para definir) recuperando **1d8** de Sanidade, ficando pasmo por uma hora. Caso não fique insano, o personagem fica apenas pasmo.



## INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESSE MOMENTO:

- As vítimas do Doppelganger não se lembram da interação com ele (efeito do Gerador de Estranheza).
- No quarto do Doppelganger se vê apenas sua mala em cima da cama com um grande botão vermelho dentro dela, um botão muito atrativo, que da muita vontade de apertar.  
**Vontade DT 20:** Resiste a vontade irresistível de apertar o botão.
- Também existem quatro frascos com luzes dentro da maleta, após cada ataque, menos um frasco existirá lá.

## EVENTO 11 A última página

**Percepção DT 15:** Em mais um outro momento os jogadores percebem Lucca, entrando no Quarto Velho, narre a seguir:

Vocês percebem que Laura está caminhando novamente se esgueirando pelo cortiço, porém, seu objetivo agora é claro, ela entra no Quarto Velho. A seguido ela é encontrada no sofá, ela esconde algo atrás do mesmo e olha para trás, seus olhos raivosos e verdes revelam sua verdadeira natureza, Lucca. O menino não fala nada, ignora os jogadores e corre.

**Luta ou Reflexos (Agarrar) DT 15:** Segura Lucca, ele tentará se debater e morder quem o agarrar até ser solto.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESTE MOMENTO:

- Lucca não falará nada, mesmo que coagido a falar.
- Folha de caderno atrás do sofá (B.7 Folha arrancada do diário de Laura).
- Caso não encontrado em outro momento o B.4 Diário de Lucas, agora é o momento.

## EVENTO 12 Interlúdio

Os jogadores podem tirar um evento para descansar, se alimentar e fazer atividades descritas no Capítulo de Interlúdio na página 92 do livro de regras. Caso todos os eventos acabem e apenas este sobre, ele será ativo antes de iniciar a Cena Final.

### CENA FINAL

Eventualmente vocês dormem, seja por cansaço ou simplesmente pela calmaria que a madrugada se tornou. Todos acordam. O tempo passou, dia, noite, chuva e mais chuva. Está tão nublado e chovendo que a sensação de dia e noite não fazem mais sentido. Faz sentido?



Se em algum momento os jogadores passarem próximo a janela ou a porta do quarto da Laura, devem fazer o teste a seguir.

**Percepção, Investigação, Intuição ou Ocultismos DT 20:** Tem algo dentro do quarto da Laura.

Se os jogadores forem no quarto de Laura encontraram um vislumbre vindo de trás da cortina, escondido no canto do quarto.

O Amigo, narre a seguir:

Vocês começam a sentir um calafrio na espinha, o pior pressentimento que já sentiram, uma sensação indescritível de desconforto. Quase como se o cérebro de vocês estivessem implorando, "não olhe, não olhe, não olhe". Ele está aqui, o Amigo está aqui.

**Vontade DT 25:** Falhar no teste sofre **5d8 de Dano Mental**, passar no teste sofre metade. Se enlouquecer vítima deste efeito, a memória da vítima é apagada e recebe **1d4** de sanidade, fazendo-a duvidar da existência do Amigo e de seu encontro com esta criatura.

Um raio corta o céu e, como num piscar de olhos, ele não está mais lá.

12

## EVENTO 1 Mãe

Na área comum se vê Patrícia e sua filha, elas estão sentadas nas cadeiras de bar (*ao lado do corpo do Doppelganger se ele ainda estiver aqui*), ambas parecem estranhas. Na mão de Patrícia tem uma adaga. Ela está descascando umas laranjas e dando para Laura, que pega e come de cabeça baixa de forma que não se pode ver seus olhos, as luzes conflitantes iluminam seus rostos.

Patrícia não fala coisa com coisa, fala sobre cuidar de seus filhos, que precisa fazer uma escolha difícil num futuro próximo, mas que fará tudo para salvar seus filhos, fala que está contaminada com o demônio, mas não tanto quanto seu marido.

Ela não sairá desse lugar em nenhum momento até o evento Final.5, não importa o que aconteça, vai ser como se ela tivesse ignorando o mundo a volta dela, apenas responderá inconclusivamente sobre qualquer coisa que perguntarem para ela.

**Percepção DT 20 (Lucca):** Os olhos de Laura estão verdes, este é Lucca.

**Percepção ou Ocultismos (Patrícia) DT 20:** Existe uma luz roxa se manifestando de dentro do corpo de Patrícia, é algo inexplicável, como se aquela luz que o Homem de Terno colocou nela, tivesse se manifestando.

**Ocultismo DT 15:** A adaga na mão de Patrícia é paranormal.

**Ocultismo DT 20:** Esta é uma adaga ritualística.

**Ocultismo DT 25:** Está com um ritual do elemento Sangue dentro dela.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESTE MOMENTO:

- Patrícia não falará absolutamente nada, apenas comerá as laranjas e permanecerá.
- Se forçada a saírem dali ou se tentarem pegar a adaga de Patrícia, esta ficará agressiva e atacará quem tentar algo contra ela ou Lucca.
- Patrícia está com força paranormalmente elevada, testes contrários a ela enfrentam um **2d20+5**.

(Este evento ativa o evento Final.5)

## EVENTO 2 Histeria coletiva

Rafaela e Fábio estarão desnorteados, meio catatônicos, agindo de forma automática, como se tivessem hipnotizados, Miguel não será afetado por isso e achará tudo muito estranho. Os NPCs que forem infectados, durante o evento X.10, são abduzidos e substituídos por Doppelgangers, com exceção de Patrícia. Estes tentarão apertar o botão vermelho no quarto do Homem de Terno, caso ele não tenha sido apertado antes, ativando o evento Final.3. Os jogadores estão livres para investigar novamente por todos os lugares.

(Este evento ativa o evento Final.3)

## EVENTO 3 Sinais do Outro Lado

**Percepção DT 15:** Tem alguém observando vocês. Na distância, a espreita, nos cantos. Ao observar em volta nota-se alguém, uma cabeça verde, algo olhando vocês. Uma situação muito familiar, não é mesmo? Crianças? Miguel e Laura? Vocês podem se perguntar. Ao se aproximarem não é isso que percebem, não são crianças.

Narre a aparência da criatura Bilu da forma mais bizarra possível, fique livre para descrever essa situação como desejar. Bilu não será agressivo, ele irá se mostrar curioso e fará sinais com as mãos para os jogadores e para o céu. Conforme os sinais com as mãos são feitos, luzes no céu, entre as nuvens, são vistas. São OVNI's como no Evento X.5.

Caso cinco sinais forem completos, narre a seguir:

Após cinco sinais para o céu, um vulto se posiciona em cima do cortiço, tão grande que parece preencher todo o céu em volta do casarão. Um estrondo sonoro é ouvido por todos os lados, vidros se estilhaçam. Correndo de dentro dos corredores, com muito medo, é visto o pequeno Miguel, chorando, apavorado. Antes mesmo que ele chegue em vocês, uma luz o envolve, vindo através do teto do casarão. Essa luz parece sólida e destrói o teto, revelando uma forma oval e negra bizarra. Esta forma acima é a fonte da luz.

Miguel será abduzido pelo OVNI. Os jogadores têm uma chance de segurar o menino com o teste a seguir.

**Atletismo DT 20:** Segura Miguel e não deixa ele ser abduzido.

### **INFORMAÇÕES IMPORTANTES NESTE MOMENTO:**

- Caso o Bilu seja agredido ou interrompido de alguma forma de completar seus sinais, a batalha se inicia. Quando estiver prestes a morrer, Bilu tentará usar sua ultima rodada para fazer mais um sinal.
- Conforme seu Enigma do Medo, ele não morrerá em definitivo até que a fonte de sua presença seja desativada, neste caso é o botão vermelho da maleta do Homem de Terno. Caso o botão seja apertado antes dos cinco sinais serem completados, a abdução não acontecerá e Miguel estará a salvo.
- Caso seja salvo no teste de Atletismo, Miguel não sairá de perto de quem o salvar e o obedecerá em tudo.

(Este evento ativa o evento Final.5)

### **EVENTO 4** A luz que caiu do espaço

A mesma luz que Fábio observava está novamente andando pelo cortiço. Siga os efeitos e mecânicas do Varn. A luz levará os jogadores para fora, para o poço e lá estará Fábio. Narre a seguir:

Sob uma chuva intensa se é percebido algo sinistro, uma infecção caótica toma conta de partes do bosque, do mesmo tipo dos lugares em que a luz "tocou". Plantas retorcidas brotam, emitindo murmurios perturbadores, mais a frente se vê alguém, a frente do poço. Fábio, hipnotizado, observa aquele poço da mesma forma que Patrícia descreverá sobre outras noites. De dentro uma luz indescritível emerge, serpenteando e subindo. Gotas de chuva se misturam naquela luz viscosa, penetrando a boca daquele homem. Fábio treme, sua carne e ossos se distorcem em agonia, seu corpo brilha de dentro para fora transformando-o em uma criatura abominável, parte do próprio caos do universo, um reflexo distorcido dos horrores cósmicos. Por um momento a criatura estava distraída, mas não tarda, ele os percebe, o caos os percebe.

(Esta é a batalha contra o Anárquico, página 257 do livro)  
(Este evento ativa o evento Final.5)

### **EVENTO 5** Sacrifício e libertação

(Este evento apenas se inicia quando todos os outros foram completos, sendo o Final.3 opcional)

Quando os jogadores passarem pela área comum este evento se inicia. A baixo do buraco no teto (se assim este buraco tiver sido feito, se não, este evento o cria) estarão Patrícia e Laura. Narre a seguir:

A chuva parou. Olhando para o céu vê-se muitas nuvens negras, não é possível distinguir se é noite ou dia. Os raios cortam o céu de um lado para o outro. A luz de todo o cortiço acaba, as únicas iluminações são as vindas das plantas bizarras que foram manifestadas pela luz e os próprios raios. Uma voz é ouvida da área comum, Patrícia está a frente de sua filha, olhando em seus olhos, ela fala sem parar.

- Eu vou salvar vocês meus filhos, eu vou salvar vocês meus filhos. - Repetindo inúmeras vezes.

A lâmina da adaga é rápida e desliza com força, possuída por seja lá o que for, enfia com violência na barriga da pequena Laura. A dor toma conta da menina, chorando em agonia enquanto a mãe repetia, uma facada atrás da outra. Então, vindo novamente do meio das nuvens o grandioso vulto pousa em cima do cortiço, e uma luminosidade inumana irrompe a cena, projetando acima de mãe e filha. Enquanto ambas eram envoltas pela luz alheia, uma força indescritível as abduze para além das fronteiras do conhecido. No entanto, no ápice da transição, algo sinistro emerge da carne da menina. Um espectro etéreo, um enxame de luzes dissonantes e conflitantes dança no ar antes de juntar em uma abominação aracnóidea. A criatura, plasmática e alheia, assume a forma de um pesadelo cósmico, uma entidade além da compreensão humana.

Assim como chegou o OVNI desaparece, deixando para trás os horrores cósmicos e caóticos.

(Esta é a batalha contra o Varn em sua forma final, consultar a ficha do monstro)

**Percepção DT 10:** De Laura cai uma folha de caderno dobrada em uma espécie de cartinha, ao ser aberto se vê o desenho B.9 Clube do Amigo, uma figura sinistra alta segurando a mão das crianças. Também se encontra a adaga ritualística usada por Patrícia no chão.

**Ocultismo DT 20:** O ritual que estava aqui era o Transfusão Vital (página 142 do livro).

### **EPÍLOGO**

Se os jogadores vencerem os desafios da Cena Final missão é finalizada. Leia o trecho a seguir:

A noite mais bizarra e estranha da vida de vocês se passa, a chuva já não se é mais presente e com o tempo as nuvens dão espaço para o Sol, é dia. A enchente gradativamente se esfazia. Naquele ponto, tudo o que vocês gostariam é de um pouco de normalidade, porém, ao ir embora, com todas as cicatrizes psicológicas e físicas dessa noite, vocês percebem que algo ficou para trás, é uma sensação, uma intuição. Quando olham uma ultima vez para aquele cortiço, lá está ela, a pequena Laura sorrindo feliz, segurando a mão de sua mãe. Num piscar de olhos as duas somem, sem deixar vestígios.

#### **Perguntas a serem respondidas**

- O que aconteceu com as pessoas desaparecidas?
  - Decifraram os sinais significavam?
- Pistas:
- Encontrou os itens e anotações de Silvana
  - Descobriram o que aconteceu com Diogo
  - Descobriram as três personalidades de Laura
  - Viram o OVNI no bosque
  - O que Patrícia estava tentando fazer no ato final

### E SE... TODO MUNDO MORRER?

O combate plasmático é bizarro, é possível que todos os personagens morram no combate. Se isso acontecer, você pode ler o seguinte trecho:

Os horrores cósmico foram além da capacidade de todos. Agora apenas ficam para trás novos Doppelgangers para trazer novos membros para seja lá o que for o que eles estejam fazendo.

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

# APÊNDICE A: NPCS & CRIATURAS

## FÁBIO

VD 10

Administrador do cortiço e caminhoneiro.

PESSOA - MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção 1d20 | Iniciativa 2d20+5

**DEFESA 14**

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

**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**

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

**LIVRE - ATAQUE FURTIVO**

Uma vez por rodada, o bandido causa +1d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

**PADRÃO - AGREDIR**

**REVÓLVER** À distância - CURTO  
Teste 1d20+5, crítico 19/x3 |  
Dano 2d6+5 balístico |



## ± ZUMBI DE SANGUE

VD 20

CRIATURA - MÉDIO

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 - 2d6 mental - **NEX** 25%+ é imune

**SENTIDOS** **PERCEPÇÃO** 1d20+10 Percepção às cegas  
**INICIATIVA** 2d20+5

**DEFESA 17** **FORTITUDE** 2d20+5  
**REFLEXOS** 2d20+5  
**VONTADE** 1d20+5

**PONTOS DE VIDA 45** | 22 machucado

**RESISTÊNCIAS** Balístico, impacto e perfuração 5,  
Sangue 10

**VULNERABILIDADES** Morte

### ATRIBUTOS

**AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2**

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

### AÇÕES

**PADRÃO - AGREDIR**

**GARRAS** *Corpo a corpo* x2  
**TESTE** 2d20+5 | **DANO** 1d6+5 corte

## X ANÁRQUICO

VD 20

CRIATURA - MÉDIO

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 - 2d6 mental - **NEX** 25%+ é imune

**SENTIDOS** **PERCEPÇÃO** -2d20 Visão no escuro  
**INICIATIVA** 3d20+5

**DEFESA 21** **FORTITUDE** 1d20  
**REFLEXOS** 3d20+10  
**VONTADE** -2d20



**PONTOS DE VIDA** 30 | 15 machucado

**RESISTÊNCIAS** Energia 5

**VULNERABILIDADES** Conhecimento

### ATRIBUTOS

**AGI 3 FOR 2 INT 0 PRE 0 VIG 1**

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

### COMPORTAMENTO ERRÁTICO

No começo do seu turno, o anárquico é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e age de modo aleatório. Role **1d6** para determinar o que ele faz. Se não puder realizar a ação, fica parado se contorcendo, mas recebe resistência a dano 5 até o início do seu próximo turno.

**1 2** O anárquico pula sobre o personagem mais próximo, fazendo a ação investida (ou a ação agredir, se estiver muito próximo do personagem). Se não conseguir atacar alguém, corre na direção do personagem mais próximo.

**3 4** O anárquico projeta uma luz prismática de dentro de si na direção de um ser em alcance médio. O alvo sofre **2d8** pontos de dano de Energia e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 14 reduz o dano à metade e evita a condição).

**5** Uma explosão de Energia emana do anárquico. Cada ser em alcance curto sofre **2d6** pontos de dano de Energia (Reflexos DT 14 reduz à metade). Seres adjacentes ao anárquico sofrem +1d6 pontos de dano.

**6** Uma risada descontrolada toma o anárquico enquanto ele faz a ação agredir contra o personagem mais próximo. Até o final de seu próximo turno, o anárquico fica desprevenido, mas seus ataques ficam completamente imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.

### AÇÕES

**PADRÃO - AGREDIR**

**PANCADA ERRÁTICA** *Corpo a corpo*  
**TESTE** 2d20+5 | **DANO** 2d12 impacto

## DOPPELGANGER CONHECIMENTO

**ENERGIA** - CRIATURA - MÉDIO

### PRESença PERTURBADORA

DT 15 - 2d6 mental - NEX 25% + é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 2d20+10  
**INICIATIVA** 3d20+5

**DEFESA** 15 | **FORTITUDe** 1d20+5  
**REFLEXOS** 3d20+5  
**VONTADE** 2d20+5

**PONTOS DE VIDA** 40 | 20 machucado

**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto e  
Perfuração 5

**VULNERABILIDADES** Sangue

### ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 3 INT 3 PRE 2 VIG 1

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

### DISFARCE

O Doppelganger se disfarça de outra pessoa já morta ou "abduzida", assumindo sua aparência, porém com alguns Aspectos bizarros, agindo de forma que imita sua contra parte humana com falas e ações "robóticas". Pessoas não Treinadas em oculismo ou com menos de 5% de exposição Paranormal não conseguem diferenciar um Doppelganger de uma pessoa normal. Uma pessoa que seja treinada em oculismo ou com 5% ou mais de exposição paranormal pode fazer um teste de Oculismo (DT 20) ou um teste de Intuição (DT 25) para identificar um.

### SÍNCRONIA

Se houver mais de um Doppelganger em uma cena de ação, role apenas um teste de iniciativa e todos irão compartilhar a mesma.

### SÍNCRONIA

Se houver mais de um Doppelganger em uma cena de ação, role apenas um teste de iniciativa e todos irão compartilhar a mesma.

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**ARMA DE PLASMA** Distância - Curto  
**TESTE** 3d20+8 | **DANO** 2d6+3 Energia

#### PADRÃO - AGREDIR

**PANCADA** Corpo a corpo x2  
**TESTE** 3d20+8 | **DANO** 2d8+1 Impacto



VD 20



## BILU (ENFRAQUECIDO) ENERGIA

**CONHECIMENTO** MEDO - CRIATURA - MÉDIO

### PRESença PERTURBADORA

DT 20 - 3d6 mental - NEX 30% + é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 2d20+10 Visão  
**INICIATIVA** 2d20+10 no escuro

**DEFESA** 19 | **FORTITUDe** 1d20  
**REFLEXOS** 2d20+5  
**VONTADE** 2d20+5

**PONTOS DE VIDA** 20 | 10 machucado

**RESISTÊNCIAS** Energia 5

**VULNERABILIDADES** Conhecimento

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

### ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 1

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**DEDOS LONGOS** Corpo a corpo x2

**TESTE** 3d20+5 | **DANO** 2d4+6 Energia

#### LIVRE - AGARRAR E DRENAR

O Bilu troca um de seus ataques para tentar agarrar um ser (3d20+5) de tamanho médio ou menor. Caso ele consiga agarrar, o Bilu drena 1d4 PE atual do alvo, caso o alvo não tenha PE restante, ele fica exausto (Fortitude DT 15 reduz perda de PE pela metade e evita condição).

#### PADRÃO - OLHAR REVELADOR

Bilu faz contato visual com um ser em alcance curto, o alvo recebe uma "mensagem" reveladora, sabendo mais do Outro Lado, porém sofre 1d6 de dano mental (Vontade DT 15 reduz metade).

## ENIGMA DE MEDO

Este ser pertence ao grupo denominado Alheios. Ele normalmente se mantém escondido espreitando seus alvos em lugares fechados ou em florestas. O Bilu é um alheio com um comportamento peculiar, pois persegue suas vítimas onde habita; ele é forte, mas não muito resistente, essa fraqueza é contornada pela sua habilidade de ressuscitar logo após a sua morte.

É necessário encontrar o objeto relacionado ao Bilu e interagir com ele para desativar sua ressurreição.

# VARN ENERGIA

MEDO - CRIATURA - GRANDE

## PRESença PERTURBADORA

DT 25 - 2d6 mental - NEX 35%+ é imune

## SENTIDOS ESPECIAL

Visão no escuro

## DEFESA 17 | FORTITUDe 4d20+5

REFLEXOS 4d20+5

VONTADE 4d20+5

## PONTOS DE VIDA 100 | 50 machucado

**IMUNIDADES** Condições de medo, mentais e de paralisia, dano

## VULNERABILIDADES

Conhecimento

## ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 0 INT 4 PRE 4 VIG 0

## DESLOCAMENTO

12m | 8□

## AÇÕES

### LIVRE - ABRIR E FECHAR

No final do turno do Varn se manifestará em um outro lugar utilizando a habilidade **CAUSAR ESTRANHEZA**. Se alguém destruir o ser coberto de luz onde o Varn estiver, ele automaticamente usa a habilidade **ABRIR E FECHAR** para aparecer em outro lugar.

### COMPLETA - CAUSAR ESTRANHEZA

No início do turno do Varn, quem estiver olhando direta ou indiretamente para ele se torna alvo de suas ondas cerebrais. A vítima sofre **2d6** pontos de dano mental (**Vontade DT 20** reduz à metade) e, se enlouquecer devido a este dano, é possuída por ele, se transformando aleatoriamente em um monstro.

Caso a vítima seja um jogador, este deve resistir a três turnos com testes de sanidade para não enlouquecer.

O mestre deve escolher ou criar criaturas de acordo com o contexto da investigação, da personagem ou do NEX da mesma. O VD do monstro deve ser igual ou menor que o NEX do alvo vezes 4. Se o NEX do alvo é menos de 5% este é abduzido e substituído por um Doppelganger.

VD 60

Exemplo: Se a pessoa possuída pelo Varn é um ocultista de NEX 25% com afinidade a morte, o mestre deve escolher uma criatura VD igual ou menor a 100 do elemento Morte.

Independente da criatura utilizada, o PV do possuído permanece as originais do Varn. Enquanto possuir um ser, o Varn não pode mais usar a habilidade **ABRIR E FECHAR**. Quando perder um terço da sua PV ele sairá do monstro e procurará um novo hospedeiro. O monstro possuído continua a agir permanecendo com os PVs restantes.

### PADRÃO - CONSUMIR CORPOS

O Varn consegue consumir corpos mortos ou Monstros, recuperando **4d8** pontos de vida.

### PADRÃO - AGREDIR

**TOQUE DESINTEGRADOR** *Corpo a corpo x8*  
**TESTE** 4d20+5 | **DANO** 1d4 Energia

### LIVRE - AGARRAR E ESTRANGULAR

Se o Varn acertar um ataque de **TOQUE DESINTEGRADOR** em um personagem Médio ou menor, ele pode tentar agarrar o alvo (teste 2d20). Enquanto estiver agarrado desta forma, o personagem também fica asfixiado. O Varn pode manter até duas criaturas agarradas por vez. Utilizável após transformação.



### COMPLETA - TRANSFORMAÇÃO

Após consumir três seres vivos, Varn se torna uma criatura caótica em formato aracnídeo de energia plasmática, ganhando as ações **TOQUE DESINTEGRADOR**, **AGARRAR E ESTRANGULAR** e **CONSUMIR CORPOS**, perdendo as habilidades **CAUSAR ESTRANHEZA** e **ABRIR E FECHAR**.

## ENIGMA DE MEDO

O Varn se manifesta através de seres orgânicos não humanos através de focos de luz roxa, a cada rodada ele vai aparecer em um local específico que possa emitir luz, aleatoriamente. Ele se manifesta através de uma luz as vezes sutil, as vezes forte em tons de roxo, rosa, amarelo esverdeado e verde musgo. Seres vivos não-humanos em volta dele tendem a alterar suas realidades se transformando de forma grotesca e alheia. Os lugares onde Varn se manifesta tendem a com o tempo mudarem suas cores originais para a paleta de cores do Varn.

A única forma de derrotar o Varn é fazer com que ele possua três seres vivos transformando em monstros tangíveis, matando três possuídos forçará a criatura a mostrar sua verdadeira forma, desta forma podendo ser atacada diretamente. Seres não humanos se transformam em criaturas inofensíveis chamadas de Energizados (seres catatônicos que não reagem ao mundo a sua volta, perdidos em caos interno), humanos com menos de 5% de NEX são abduzidos e substituídos por Doppelgangers. Seres com mais de 5% de NEX transformam em criaturas ofensivas. Se todas as três criaturas forem inofensivas, ele tentará uma ultima vez, se nessa ultima estiver mais uma vez em uma criatura inofensiva o Varn morre sem ter necessidade de ter um combate.

# APÊNDICE B: DOCUMENTOS

## B.1: DIÁRIO DE SILVANA

2/Abril

Nos últimos meses, tenho investigado uma série de sequestros que ocorreram na região próximo aos casarões no centro, chamando a atenção por sua natureza irregulares. Vamos a algumas informações que reuni:

Esses incidentes envolvem vítimas de perfis variados sem conexão aparente. Estes desapareceram em momentos diferentes e em locais diversos. No entanto, um padrão notável: a presença de uma chuva fina e constante, que antecede todos esses desaparecimentos. Além disso, testemunhas dos arredores descreveram uma luz estranha, cujas cores são descritas como conflitantes, alternando entre roxo, rosa, verde musgo e amarelo esverdeado, que aparece nos momentos imediatamente anteriores aos eventos.

Esse fenômeno climático e luminoso tem sido uma constante em todas as cenas dos desaparecimentos.

Acredita-se que essa luz e suas tonalidades dissonantes possam estar relacionadas ao elemento de Energia. Ainda não consegui determinar a origem e a natureza dessa luz.

20/Abril

Estive analisando minuciosamente os locais dos sequestros, buscando pistas adicionais que possam nos levar à identidade da criatura ou potencial conjurador, entretanto não existem rastros.



16/Maio

Observando as pessoas da região usando os óculos e o medidor, achei alguns potenciais alvos:

Amélia: O que um ocultista de Energia poderia querer com uma velhinha como ela? Seu contador está muito baixo, preciso ficar de olho nela.

Miguel: Esse garoto aparece aqui de vez em quando. Seu contador está para poucos minutos antes de Laura, se eu conseguir saber o que vai acontecer com uma, resolvo a outra! Queria que ele nunca viesse aqui, mas não posso fazer muita coisa a não ser observar e não deixar que nada aconteça com eles.

Laura: A menina age estranhamente desde sempre, será que é por conta do merda do pai dela? Não suporto esse cara.

Estive sondando ela, um dia consegui que ela me fala-se sobre uma luz vindo da parte de trás do cortiço, será que vem da floresta? Não entendo, já olhei inúmeras vezes aquele lugar e não encontro nada. O contador dela ta baixo, nenhuma criança dessas merece isso, preciso fazer algo a respeito.

Patrícia: Minha amiga está com o contador baixo também, para antes de Laura, bem antes.

Fábio: Por mais que esse maluco seja um escroto do caralho, preciso fazer algo a respeito, além de baixo, seu contador parece meio irregular, avança e retrocede constantemente de maneira caótica, nunca vi nada parecido. Preciso ficar de olho nele. Seria ele responsável por isso?

Caio: É um corretor de imóveis que vem andando por todos os casarões, inclusive o cortiço da senhora Patrícia, seu contador é o menor de todos eles, porém é

Importante: Uma família inteira condenada pelo Outro Lado... Não sei se a Ordem vai mandar alguém para ajudar, mas preciso me virar enquanto não me mandam.

Usando o Medidor detectei presença paranormal nos arredores do poço ou seria dos quartos de família? Faz sentido ser lá, afinal, eles três estão com contador baixo, preciso entrar lá de alguma forma.

19/Maio

Consegui medir os quartos tanto de Laura quanto de seus pais, mas tive que correr. Não consegui ficar muito tempo lá, quase fui pega pelo Fábio, porém, definitivamente, tem algo no quarto da menina!!

20/Maio?

Estou escrevendo aqui, mas não entendo, não me lembro dessas coisas que estão escritas, o que houve? Eu escrevi isso? Definitivamente é minha letra, o que houve?

Está noite, escuro e chovendo. Ouvi algo lá fora no corredor, não sei o que é

## B.2: ANOTAÇÕES PATRÍCIA

Silvana comentou que seria bom eu anotar meus pensamentos para me organizar melhor, ela é assistente social, sabe o que diz, espero que consiga me expressar melhor.

Laurinha ta bem triste ultimamente, costumo brincar com ela, tentar fazer se sentir em casa. No começo era tão feliz eu lembro, era tão sorridente, não sei o que fazer, só quero o bem dela, eu a amo.

Fábio acha que preciso ser mais dura com nossa filha, não acho que seja o correto. Deus é bom e fará eu escolher o melhor caminho.

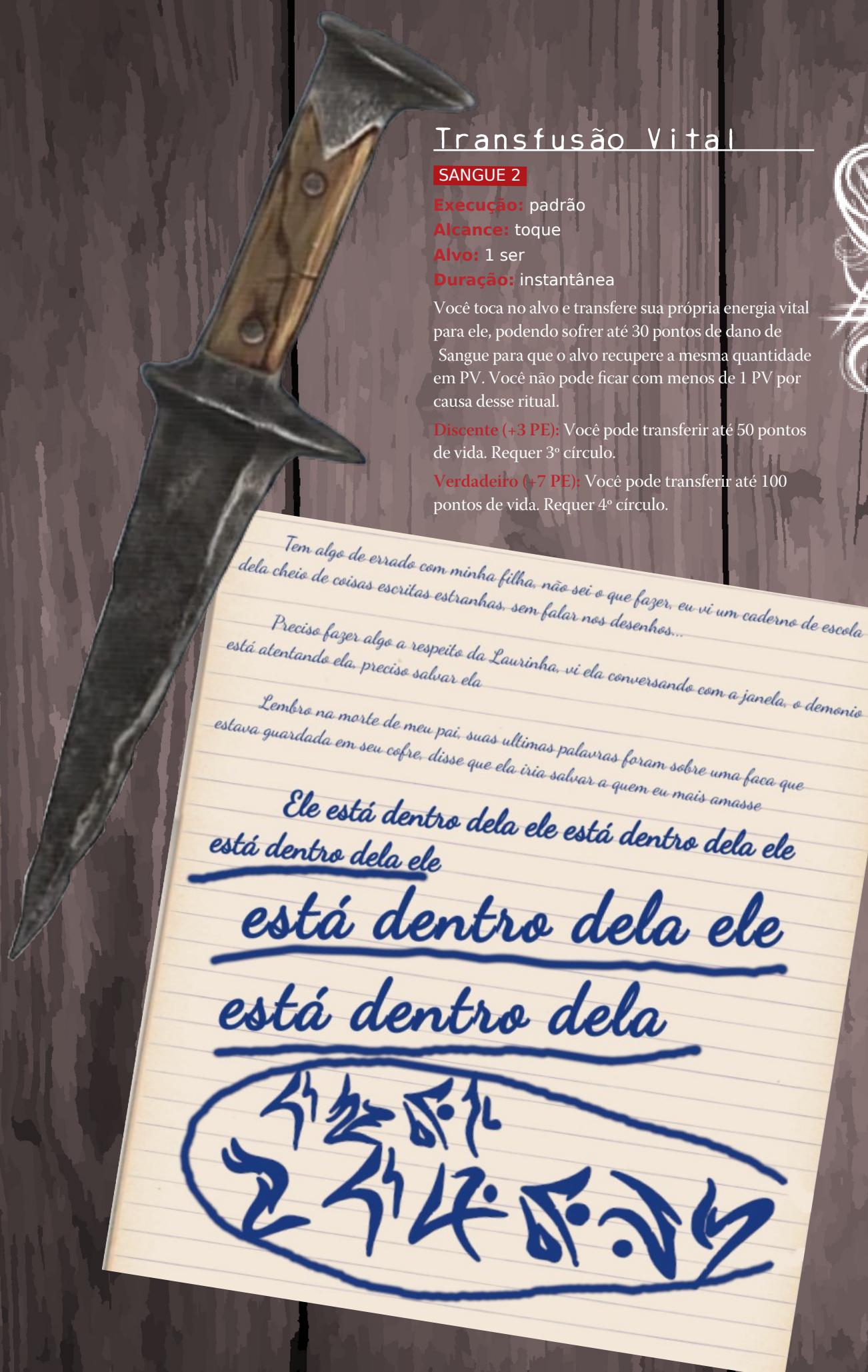
Rezo muito a Deus que Fábio fique mais em casa, mal vejo ele, estou cuidando do cortiço sozinha praticamente. Sinto saudades.

Deus ouviu minhas preces, meu marido estará o último mês todo aqui.

Tive algumas brigas com Fábio, é o estresse, sei que ficar na estrada por tanto tempo deixa qualquer um assim.

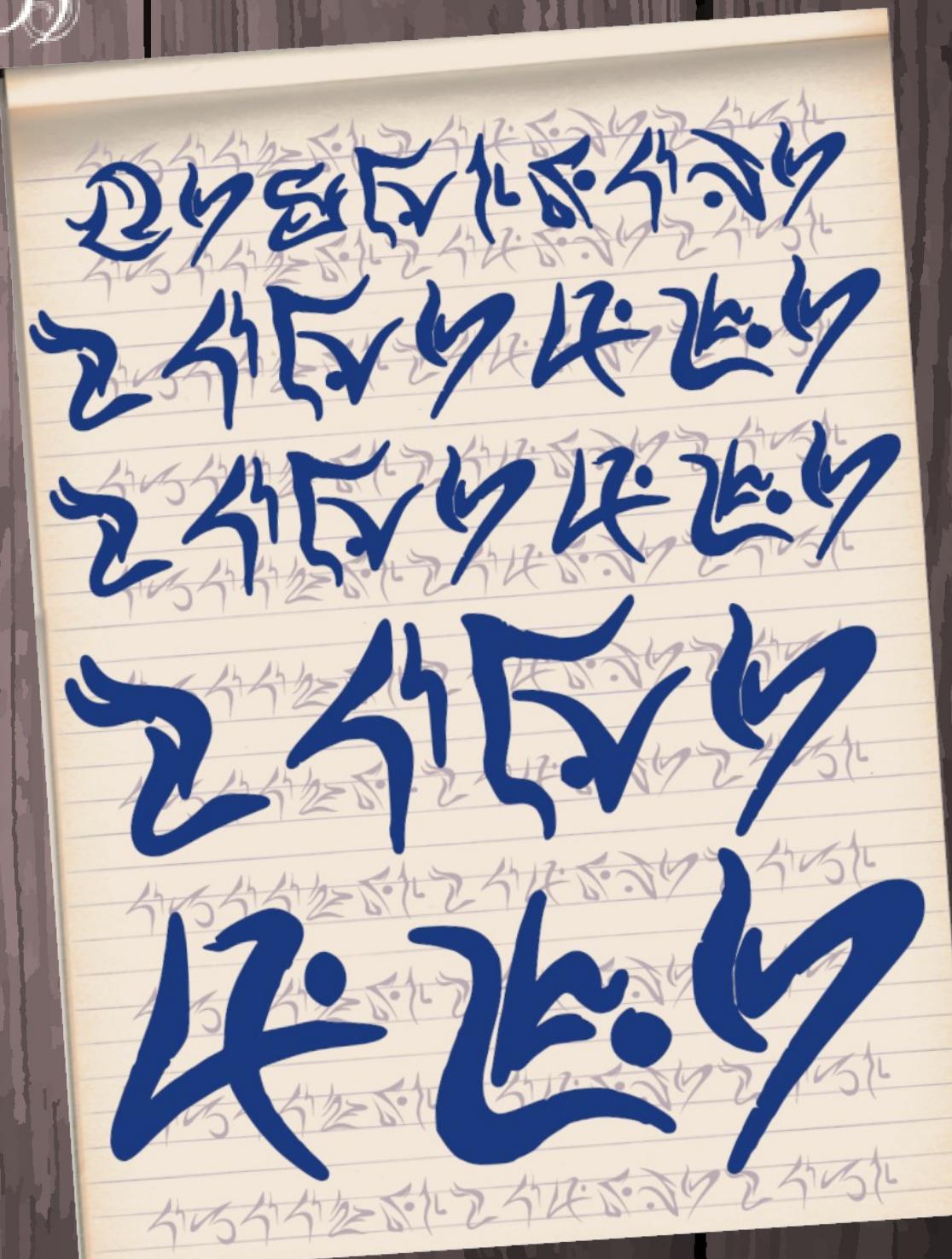
Nos últimos dias tenho visto meu marido olhando pro poço de madrugada, o que será que tem lá? Vou perguntar pra ele

Laurinha esteve muito agressiva com o pai dela, falou coisas horríveis, ele bateu nela, odeio ver isso, mas meu pai também me criou assim.



*Eu nunca vou levantar a mão pra ela...*

Tradução idioma Alheio:  
"Ele está dentro dela"



### B.3: DIÁRIO DE LAURA

25/Abril

Estive brincando sozinha nos fundos, gosto de ficar por aqui sozinha. Eu olhei para céu nublado e me perguntei se o Lucas está olhando para o mesmo céu que eu. Sinto falta dele. Sinto falta de sua risada e do jeito como ele costumava me acalmar quando eu estava triste.

30/Abril

Tentei me concentrar nas palavras da Bíblia que mamãe me disse, mas não faz sentido quando ela deixa que ele faça essas coisas comigo. Meu quarto esta cheio de brinquedos novos, mas nada disso que ele dá pra mim faz eu sentir menos medo ou menos sozinha.

20/Maio

Uma tempestade caiu forte hoje, a chuva batendo na janela. Alguém me chamou, disse que seria meu amigo, ele me entende. Falou que quer brincar comigo, acho que to feliz com isso. Vou falar pro Miguel

27/Maio

Hoje é meu aniversário, então também é do Lucas. Só consigo pensar nele, liguei pra ele pra falar do meu novo amigo e do clube que a gente fez junto do Lucca e do Miguel

2/Maio

Mamãe disse que hoje é domingo, um dia de esperança e fé. Ela é adulta, deve sabe das coisas. Ela também me disse que falou com o orfanato sobre o meu irmão e que eu posso ligar pra conversar com ele, to muito feliz com isso.

15/Maio

Miguel veio de novo vizitar a vó dele. Ele disse que o pai e mãe dele trabalham muito, por isso ele ta aqui. Conversei com ele, parece ser bem legal, mas ninguém nunca vai substituir meu irmão. Ele falou que conheceu um Lucas. Vou ligar pro meu irmão pra saber se é ele que o Miguel ta falando, deve ser.

### B.4: DIÁRIO DE LUCAS

25/Abril

Hoje foi mais um dia silencioso no orfanato. Eu olhei para o teto rachado do meu quarto e me perguntei se a Laura está olhando para o mesmo céu que eu. Sinto falta dela. Sinto falta de sua risada e do jeito como ela costumava me acalmar quando eu estava triste.

30/Abril

Tentei me concentrar nas palavras da Bíblia que a Irmã Flavia nos ensina todos os dias, mas meu coração ainda dói. Meu quarto parece cada vez mais sombrio, e eu me sinto tão sozinho. Não entendo por que fomos separados, e ninguém me diz.

2/Maio

A Irmã Flavia disse que hoje é domingo, um dia esperança e fé. Não faz muito sentido as coisas que ela fala, mas ela é adulta, deve sabe das coisas. Ela também me disse que falou com os pais da Laura e que eu posso ligar pra conversar com ela, to muito feliz com isso.

15/Maio

Um novo garoto chamado Miguel chegou ao orfanato hoje. Ele disse que tem pai e mãe, então porque será que está no orfanato? Conversei com ele, parece ser bem legal, mas ninguém nunca vai substituir minha irmã. Ele falou que conheceu uma Laura. Vou ligar pra ela pra saber se é ela que ele ta falando, deve ser.

20/Maio

uma tempestade atingiu o orfanato hoje, a chuva batendo na janela só fez com que eu me sentisse mais triste por conta do que ta acontecendo com a minha irmã. Será que consigo convencer os adultos que a Laura ta em perigo? Me escondi embaixo das cobertas, uma luz ta passando pela janela a noite, é muito estranha, fica mudando de cor.

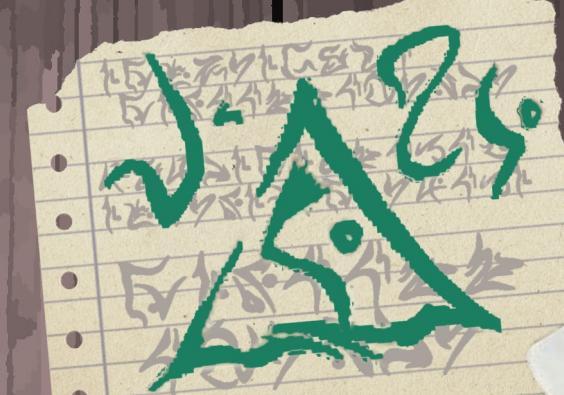
27/Maio

Hoje é meu aniversário, então também é da Laura. Só consigo pensar nela, liguei pra ela pra conversar, mas ela parecia estranha.

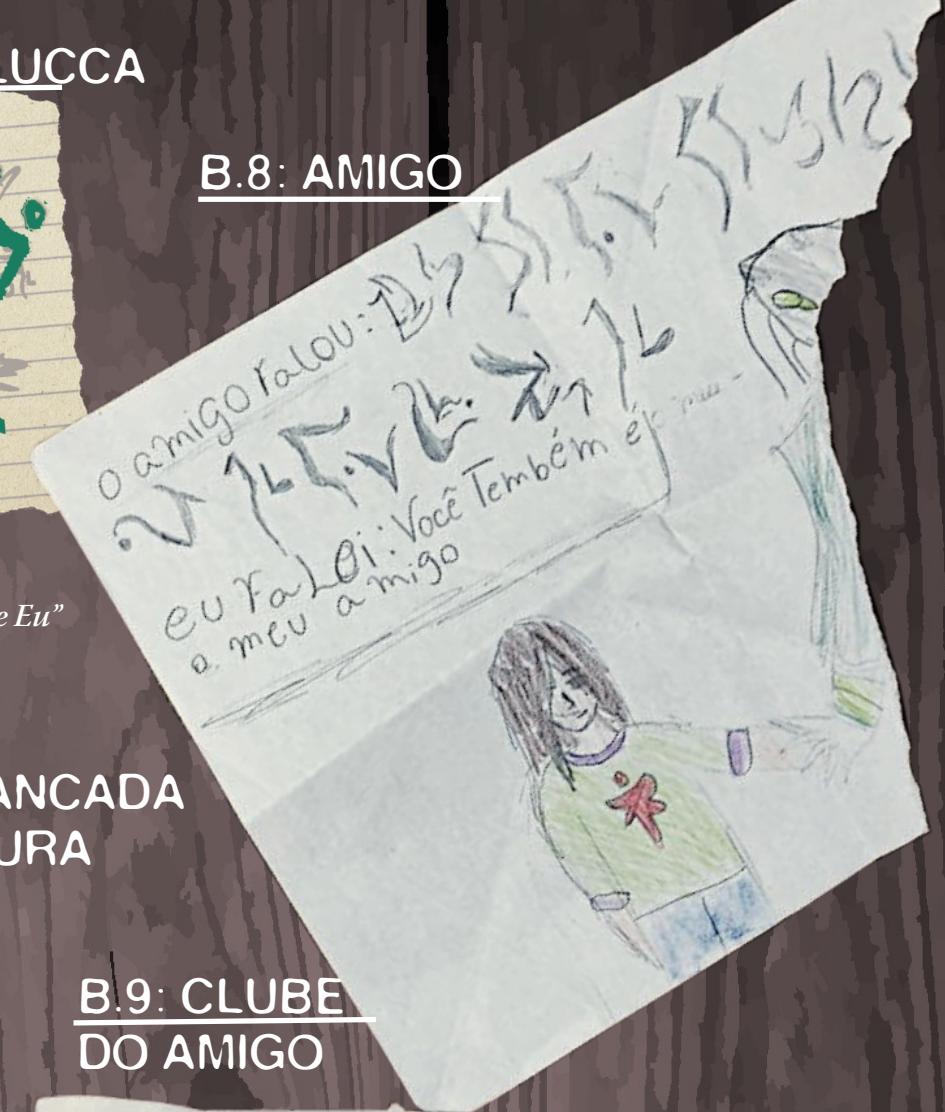
## B.5: ANOTAÇÕES DE CALISTO BESATT



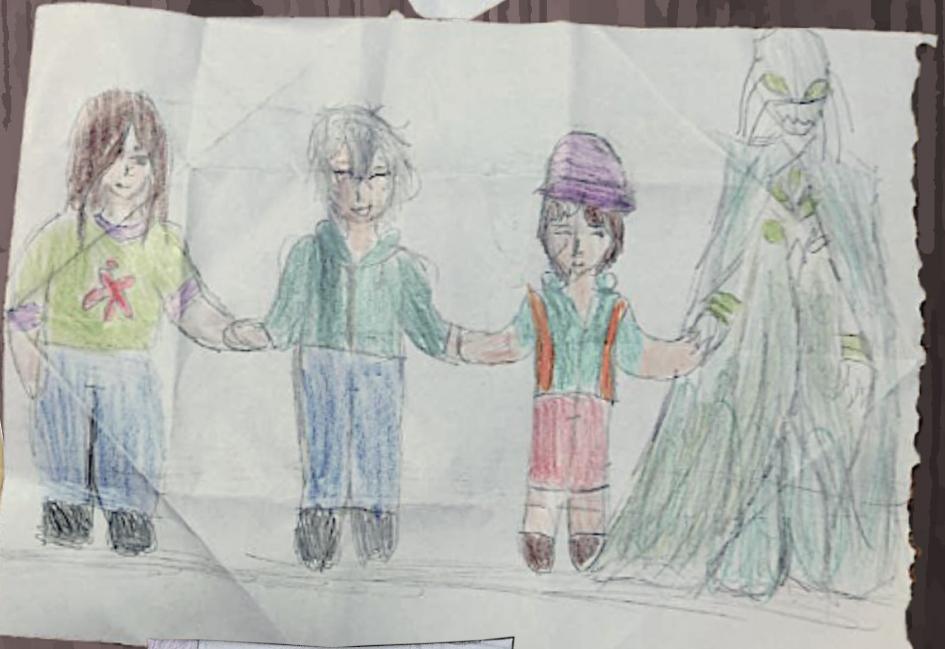
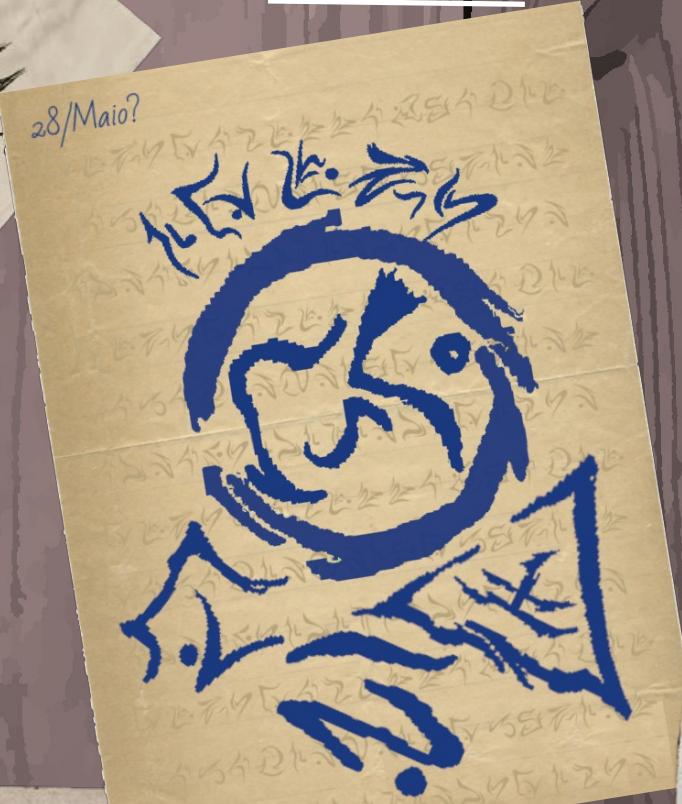
## B.6: RABISCOS DE LUCCA



## B.8: AMIGO

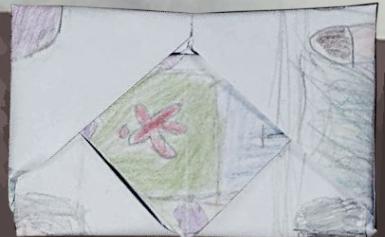


## B.7: FOLHA ARRANCADA DO DIÁRIO DE LAURA



## B.9: CLUBE DO AMIGO

Tradução idioma Alheio:  
"Amigo Fazer Caminho Eu Lugar  
Secreto Transformar Dor"



# APÊNDICE C: AMBIENTES

## C.1: SALA DE ESTAR

Nesta sala se encontra uma grande televisão na parede, dois sofás, um teclado elétrico típico de igreja e acima do teclado tem uma cruz cristã. Logo próximo as janelas existe uma mesa de vidro e ao lado também tem acesso a cozinha.

## C.2: ESCRITÓRIO

O escritório é uma sala simples, com poucos adoros. No centro, uma modesta mesa de madeira sustentava um computador com uma tela envelhecida, enquanto uma cadeira de escritório gasta aguardava seu ocupante solitário. Um armário de metal, desgastado pelo tempo, permanecia fiel em segundo plano, guardando documentos. Um modesto quadro de lembretes adornava a parede, repleto de notas e recados.

- Investigar o armário de metal:

**Investigação ou Crime DT 15:** Chave do quarto de Amélia, Chave do quarto do quarto vago x2, Chave do quarto de Rafaela.

- Investigar a mesa de madeira:

Em cima da mesa existe vários papéis, são referentes a dívidas do cortiço em nome de Patrícia.

**Investigação DT 15:** Existe uma gaveta com chave aqui (A chave está com Fábio). É possível quebrar a fechadura ou abrir com um teste:

**Crime DT 20:** Chave do quarto de Diogo, Chave do quarto de Silvana, Escritura da propriedade em nome de Patrícia e Óculos Vislumbre do Fim.

## VISLUMBRE DO FIM MORTE

Um par de óculos escuros repleto de símbolos e espirais em sua armação metálica. Você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar em um ser que esteja vivo e obter informações sobre a morte dele. Em pessoas comuns, essa informação se traduz em um contador de tempo, que pode se alterar conforme as ações de um Marcado modificam seu futuro. Em Marcados ou criaturas, essas informações se traduzem na informação de qual é o pior valor de resistência do alvo (entre Fortitude, Reflexos ou Vontade) e de quaisquer vulnerabilidades que o alvo possua.



## C.3 COZINHA

A cozinha do cortiço exalava um ar de simplicidade, com suas paredes desgastadas e um piso gasto pelo tempo. Próximo da entrada, uma mesa com quatro cadeiras, suas superfícies marcadas por cicatrizes de refeições passadas. Um grande armário de madeira ocupando uma parede quase por completa, enquanto próximo haviam caixas de suprimentos empilhadas. Um fogão de ferro fundido guardava as marcas do fogo e de comida, ao lado de uma geladeira antiga.

**Investigação DT 15:** Comida energética  
**Investigação DT 15:** Comida nutritiva



## C.4: CORREDOR

Um corredor limpo comum.

## C.5: BANHEIRO COLETIVO

Um banheiro sujo como de um shopping.

## C.6: QUARTO DE SILVANA

O quarto de Silvana é simples. Aqui tem uma cama de solteiro, com lençóis desbotados, uma escrivaninha com um caderno de capa gasta e um notebook, a sua frente uma cadeira solitária indicando a ausência de sua ultima ocupante. Também existe um pequeno armário com portas entreabertas.

- Investigar caderno: B.1 (Caderno de Silvana)
- Investigar armário:  
**Investigação DT 15:** Em meio a roupas tem um Medidor de Estabilidade da Membrana (página 67 do livro).
- Investigar o notebook:  
**Investigação DT 20 ou Tecnologia DT 15:** O notebook está ligado em modo de espera sem senha, nele está aberto no hotmail um e-mail descrevendo o report do dia 16 de maio, com um pedido de ajuda. Este e-mail nunca foi mandado.



## C.7: QUARTO DE AMÉLIA E MIGUEL

Um quarto simples com uma cama e uma comoda ao lado, há uma plantinha bem cuidada, brinquedos Jogados no chão e uma caixa com uma coleção de DVDs de filmes de terror, a maioria de Ets.

## MEDIDOR DE ESTABILIDADE DE MEMBRANA

Um dispositivo complexo, composto por diversos medidores — de temperatura, campo magnético, dilatação temporal... Um agente treinado em Ocultismo pode usar o medidor para avaliar o estado da Membrana em uma área (veja a página 97), o que indica a chance de uma entidade se manifestar nela. Um ambiente com valores racionais e constantes ao longo de algumas horas dificilmente originará uma criatura ou manifestação perigosa. Porém, se as leituras inexplicáveis ou com grandes variações, o lugar apresentarem dados variações, o lugar



## C.8: ÁREA COMUM

Uma área que dá acesso a vários locais do cortiço, existe uma mesa com cadeiras de bar no canto e alguns canteiros de flores crescendo.

## C.9: QUARTO VAGO

Um quarto comum como todos os outros.

## C.10: QUARTO DE RAFAELA

Um quarto simples com uma cama e uma comoda ao lado, há também uma plantinha bem cuidada.

- Investigar comoda:  
Investigação DT 10: Foto de Rafael e sua mãe.



## C.11: QUARTO VELHO

Um quarto sujo e abandonado, aparentemente ninguém vive aqui, porém, alguém esteve recentemente aqui. Existe um sofá velho de cor azul desbotada, um pequeno armário ao lado dele, um colchão envelhecido, coberto por roupas de cama sujas, uma cadeira de plástico amarela de barzinho, empoeirada sobre ele, sustentava um pequeno vaso com um cacto solitário. Atrás da cadeira existe uma pequena janela revelava uma vista sombria para a parte traseira do cortiço.

- Investigando atrás do sofá: Caso por conta própria os jogadores afastem o sofá, não precisam fazer o teste a seguir.  
Investigação DT 20: B.4 (Diário de Lucas).

## C.12: QUARTO DE DIOGO

Este é um cenário de pesadelo, tudo está muito bagunçado, com objetos derrubados e sinais de uma luta desesperada que havia se desenrolado ali. Uma TV sinistra emitia imagens perturbadoras de um filme de terror em loop, criando uma trilha sonora macabra para a cena. Ao lado da cama quebrada, um monte de carne contorcida de algo irreconhecível.

Investigação DT 15: No chão existem pinos de drogas em pó vazios e um Revolver (Está quebrado).



## C.13: LAVANDERIA

Uma simples lavanderia com duas máquinas de lavar, dois tanques de lavar roupas e um amontoado de roupas limpas num cesto.

## C.14: QUARTO DE FÁBIO E PATRÍCIA

Este quarto de casal pertence aos administradores do cortiço. Uma antiga TV, com a tela desbotada, repousava silenciosamente. Uma única janela revelava um poço do lado de fora. Dois armários, antigos e desgastados, existem ali. Na parede, uma foto empoeirada exibia a imagem sorridente de Laura, entre seus pais, Fábio e Patrícia, um sorriso que demonstrava um sentimento que aparentemente não existia mais.

(Este quarto só está aberto após o Evento X.10)

- Investigando comoda:  
Investigação DT 15: B.2 (Anotações de Patrícia) e B.6 (Rabiscos de Lucca).

## C.15: BANHEIRO SUÍTE

O banheiro na suite de casal é um ambiente limpo, talvez o mais limpo de todo o cortiço. Aqui tem uma banheira com chuveiro, uma pia adornada por rachaduras nas bordas e uma janela para o lado de fora, obscurecida por suas cortinas.

Este banheiro só está aberto após o Evento X.10.

Investigação DT 20: Cicatrizante (página 65 do livro)



## C.16: QUARTO DE LAURA

No quarto da Laurinha existe um baú repleto de brinquedos diversos, uma lousa coberta com desenhos em que ao lado existia uma cômoda de madeira maciça. A cama com roupas de cama roxas parecia meio bagunçada. Também existe uma estante de livros, repleta de volumes antigos com histórias de todos os tipos, mas principalmente infantis. Existe uma janela fechada com uma cortina verde e ao chão um tapete grande e fofo, da mesma tonalidade verde da cortina. Em cima do tapete há uma pequena mesa de centro, coberta de desenhos.

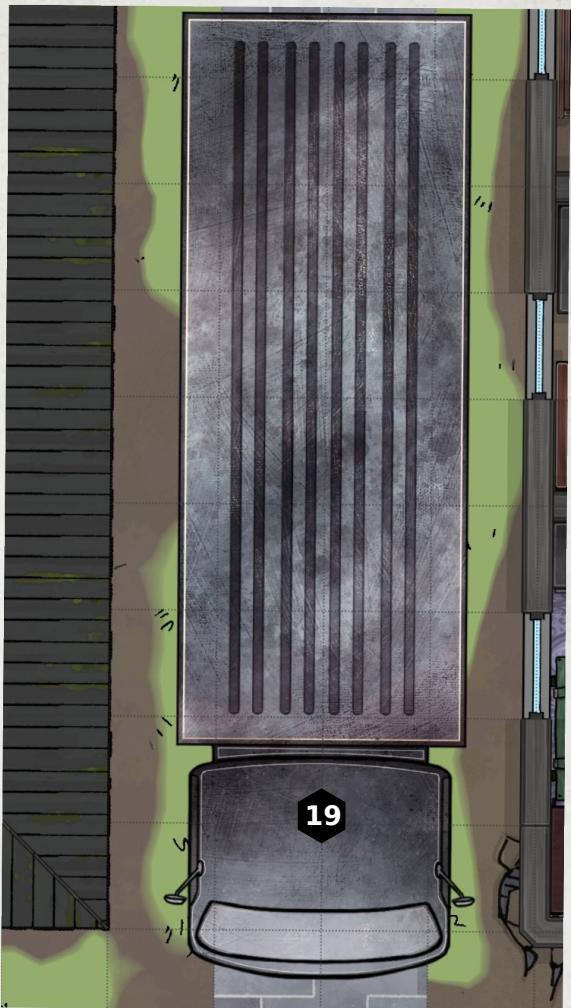
(Este quarto só está aberto após o Evento X.10)

- Investigar os desenhos:
  - Desenho de Fábio brigando com Laura chorando.
  - Desenho de Patrícia abraçada com Laura.
  - Desenho de Fábio brigando com Patrícia e Laura, ambas chorando.
  - B.8 (Desenho do Amigo).

- Investigar os caixas de brinquedos:  
Investigação DT 15: B.3 (Diário de Laura).

## C.17: ÁREA DOS FUNDOS

Nos fundos do cortiço existe uma área negligenciada e sombria, aqui existem três barris sujos, duas caixas de madeira empilhadas e pedaços de madeira cortada, dispersos de forma desordenada. Grades enferrujadas cercavam o local e um portão enferrujado separando essa área do caminho que conduzia à entrada do bosque, ao lado do poço.



## C.18: BOSQUE

O pequeno bosque que se estendia atrás do cortiço começa com um poço antigo, de águas escuras e silenciosas, no chão caído ao lado do poço existe um Binóculos.

## C.19: CAMINHÃO

Um simples caminhão desgastado pelo tempo de uso, é de tamanho médio, pintado de preto e com um baú grande cheio de caixas.

**Investigação DT 15:** Dentro das caixas tem muitas roupas, no meio delas tem uma **Jaqueta Estilosa** (Vestimenta +2 diplomacia, página 63 do livro)



## VARIACÕES

Conforme os eventos forem passando o cenário vai mudando e demonstrando diferenças.









# CRÉDITOS

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

@progfernando

Tokens:

@progfernando  
@PantufaOficial

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](#) [d](#) @jamboeditora