

ORDEM  
PARANORMAL  
DESESPERADO

# A Encruzilhada

por @progfernando



# Antes de mais nada...

## Introdução

Esta é a primeira parte de três da campanha **Ordem Paranormal Desespero**. Dentro da linha cronológica se passa em 2022, dando continuidade aos eventos das missões avulsas introdutórias em que se refletem personagens e fatos que foram apresentados nessas missões. Entretanto pode ser utilizada sem a necessidade de utilizar essas missões avulsas introdutórias.

Por padrão, os personagens são agentes da **Secretaria de Pesquisa e Defesa Paranormal**, órgão estatal do Governo Brasileiro, Ordem de investigadores dedicados a manter a ordem e a segurança pública, como também estudar e entender os impactos do paranormal na realidade. Seus membros são chamados de Veríssimo, como um análogo a patente militar, em homenagem ao Senhor Veríssimo, grande combatente paranormal que lutou junto de Chizue Akechi, Arnaldo Fritz, Antônio Pantevedra, Johnny Tabasco e Aaron, a antiga Ordo Realitas, com exceção de Johnny, todos morreram heroicamente durante uma missão para proteger a realidade nos anos 90.

## Interpretação

Todo o texto descrito nos quadros como os a baixo podem ser lidos na íntegra ou interpretados conforme a necessidade, formato de interação que os jogadores façam e dinâmica da sessão. Se o Mestre preferir pode modificar a forma, constância ou até a integridade do texto conforme necessidade, porém a essência do texto, suas informações importantes e sentido, precisam ser mantidos.



Este quadro é usado para textos que podem ser lidos em voz alta para os jogadores. Você também pode parafrasear as informações contidas nelas.



Este quadro trará falas completas de NPCs e deve ser lido em voz alta para os jogadores. Você pode ler a fala “usando a voz” do NPC ou dizendo “Fulano diz” e parafrasear o texto.

## Alinhamento de NPCs

Para facilitar o entendimento da personalidade de cada NPC, vamos utilizar os alinhamentos de personalidade utilizados em **Dungeons & Dragons**. Em resumo, essa dinâmica diz que qualquer personagem pode ser posicionado em uma matriz de 9 posições, formadas pela combinação de dois eixos: o ético e o moral.

O lado ético possui 3 categorias: **lawful**, **neutral** e **chaotic**. Uma personagem **lawful** ou **ordeira** é aquela que segue as leis da sociedade em que vive mesmo que isso possa contrariar suas convicções ou valores pessoais, enquanto um personagem **chaotic** ou **caótico** se sente confortável em quebrar qualquer tipo de lei, pois faz as suas próprias regras, com pouco ou nenhum apreço pelas normas estabelecidas socialmente.

Uma personagem **neutral** ou **neutra** seria aquela que se insere dentro do conjunto de normas, mas não tem nenhuma convicção forte sobre segui-las ou não. Diferente de uma personagem **ordeira**, que segue à risca o que está estabelecido, ou **caótica**, que nega por princípio parte das regras estabelecidas, uma personagem **neutra** simplesmente não pensa sobre o assunto.

O lado moral também possui 3 categorias: **good**, **neutral** e **evil**. Essa escala é mais fácil de explicar. São as personagens boas (**good**), más (**evil**) e aquelas que vão na onda (**neutral**). Ao contrário do nosso mundo real, a fantasia simulada em um jogo de D&D não tem espaço para relativismo moral e nuances. Uma personagem altruista, generosa, piedosa e/ou qualquer outra característica que não causa sofrimento nenhum é enquadrada no espectro positivo da escala: ela é boa ou **good**. Já uma personagem egoísta, cruel por esporte, insensível etc é má ou **evil**. A dificuldade aqui está nos personagens **neutros**, mas a ideia é parecida com o que falamos no lado ético: esse posicionamento se define pela distância das outras possibilidades. A neutralidade se define pela ambiguidade: todas as atitudes podem ser legítimas independentemente de leis, sofrimento de outras pessoas etc, tudo depende do contexto, não de convicções fortes ou desejo pessoal.



Esta campanha aborda temas sensíveis



NEX **20%** Nível **4**



O NEX e Nível sugeridos para grupos de 4 à 6 jogadores. Nivele conforme necessidade, considere mais interlúdios e subidas de poder caso as coisas comecem a ficar muito difíceis.

Parte 1:

# A Encruzilhada

“Mais do que em qualquer outra época, a humanidade está numa encruzilhada. Um caminho leva ao desespero absoluto. O outro, o total esquecimento. Vamos rezar para que tenhamos o conhecimento para saber escolher.”

# PRÓLOGO

Este é o momento em que os agentes são conduzidos a nova base de campo secreta da Ordem, esta está em algum lugar na Serra de Cubatão. Leia a seguir:

Cai-se o entardecer num céu alaranjado, um prelúdio para uma noite escura de lua nova. O sol some atrás das árvores da Serra do Cubatão onde agentes da Ordem descem as suas estradas íngremes e cheias de névoa. Uma névoa comum ou seria um outro tipo de névoa? As estradas estão menos movimentadas nessa época do ano. Uma época fria em que não tem pessoas descendo para as praias, um reflexo do isolacionismo do Litoral, agora crescente por causa das ondas de grandes privatizações que acontecem em Santos. A Ordem foi deslocada para um ponto na serra, um lugar que possa servir como refúgio e ponto central de locomoção entre as duas grandes cidades: Capital e Litoral. O encarregado, Júlio, oferece sua casa dentro da floresta para abrigar os agentes, essa nova base está em um local secreto, um lugar em que nem seus superiores o conhecem de fato. Existe um motivo para isso: A Ordem agora está lutando contra inimigos internos quanto externos, problemas políticos fizeram com que a Secretaria de Pesquisa e Defesa Paranormal fosse isolada do resto do governo. Aparentemente alguém quer os atrapalhar. Os agentes são deslocados para ir até essa nova base. Secretamente, sem serem descobertos, eles vão em direção à Baixada Santista. Porém, no meio do caminho, em uma encruzilhada, desviam e entram em uma estrada para dentro da floresta, dentro da serra, onde algumas cidades menores existem, como também sítios e locais onde pessoas mais simples vivem. Entrando no matagal, se vê diante uma rua mais isolada e por uns 20 a 30 minutos, andando sem parar, para dentro da mata, finalmente se encontra a nova base da Ordem. Nesse local, uma casa muito simples à primeira vista, nota-se que já está aberto seu portão. Sua chegada era esperada.

Júlio espera todos os agentes na porta da casa, os saúda sem pressa:

Boa noite agentes, finalmente chegaram. Como sabem, estamos isolados nesse lugar, mas não se preocupem, estamos tentando resolver isso com nossos superiores. Por enquanto vamos só fazer nosso trabalho. Nós temos muito o que fazer. Coisas muito intrigantes estão acontecendo aqui no litoral.

Primeiramente, deixa eu explicar algumas coisas, essa casa aqui é minha. Eu precisei dar uma reformada nela, guardei as minhas coisas e trouxe equipamentos da ordem para cá. A gente não vai se preocupar com nenhum problema relacionado à falta de equipamento, temos tudo aqui. Aqui também vocês podem encontrar aliados úteis. Não serão os únicos que vão formar esse esquadrão, podem explorar a base, conversem com seus novos companheiros. Vocês podem encontrar **Éric** no subterrâneo, um mercenário muito amigo meu, que trabalha para a Ordem esporadicamente. Lá nos fundos vocês vão encontrar **Thanatos**, nosso ocultista, recrutado depois do incidente no metro Central. Lá fora, no furgão, vocês também podem encontrar alguém, uma pessoa bem peculiar, digamos assim... Falem com ele e vejam com seus próprios olhos. Às vezes ele desce, às vezes ele sai, ele é muito recluso, vocês vão entender. De qualquer forma, fiquem à vontade, a casa é de vocês. Pode parecer estranho a gente ter sido colocado nesse local, mas aparentemente nós encontramos muitos relatos de problemas principalmente envolvendo esta floresta que a gente está. Entretanto, não necessariamente iremos nos concentrar nela, afinal temos problemas também lá na cidade de Santos. Quando eu tiver melhores novidades sobre o que está acontecendo nessa floresta vocês serão os primeiros a saber. Agora vão conhecer a base e seus companheiros, eu passo o resumo das próximas missões assim que vocês se organizarem.

Nesse momento os agentes podem explorar a base e conhecer cada cômodo do lugar e entender como funciona.

## BRIEFING

Depois de explorar e conversar com todos os NPCs, é possível retornar e verificar a missão que vai ser entregue por **Júlio**:

Senhoras e senhores Veríssimo, como vocês sabem, temos algumas missões aqui. A primeira delas, comentei brevemente antes e eu ainda não tenho informações suficientes para passar para vocês, que é a questão na floresta, mas eu informo vocês logo que conseguir. A segunda delas, um informante nosso nos delatou que vai acontecer uma entrega de um item paranormal muito importante, que nossa secretaria está rastreando desde o exterior vindo do EUA. Não sabemos ao certo o que é, mas sabemos que estará nessa noite no Porto de Santos. Então é imprescindível que vocês vão lá de imediato para investigar e encontrar esse objeto. Eu preciso informar também sobre esta missão específica que nós teremos colaboradores na polícia, o detetive Sérgio. Embora tenhamos aliados, devem ter muita cautela com a polícia local, porque sabemos o que está acontecendo em Santos e muitos agentes têm relatado hostilidade vindas da polícia, então temos que tomar muito cuidado! Sem corporativismo, digamos assim, vamos tentar colaborar e se não houver colaboração devida tentem usar os meios possíveis, sem causar muitos problemas. Outra coisa, sempre bom lembrar que nossas missões precisam ser o máximo cautelosa e envolver o mínimo de civis possível. As pessoas não podem saber nossos objetivos nem o porque estamos nestes lugares para não gerar Medo e abrir brecha para o Paranormal agir.

Sabemos como isso pode ser um grande problema. Então sejam sigilosos em todas as suas movimentações e muita cautela senhoras e senhores Veríssimo! A terceira investigação está em andamento nesse momento, compramos ingressos para um grande leilão que um grupo de membros da elite econômica do Estado está organizando na casa de um grande bilionário local. Talvez vocês conheçam pela televisão ou por outros meios, este seria o Senhor Antibes, dono das Indústrias Antibes. Sabemos que terão itens paranormais neste leilão. Nós não podemos fazer muita coisa para impedir o evento, o Senhor Antibes é basicamente blindado pela política local. Ele tem a política da cidade na mão, mas nada nos impede de participar desse leilão e identificar os itens paranormais e adquiri-los para a Ordem, por qualquer meio necessário. Este evento acontecerá em breve e eu informo quando ele for acontecer. E por último nós temos o caso de sequestros no subúrbio de Santos, não sabemos ainda quais motivos, mas sabemos que tem envolvimento com algo que eles chamam de "A Produção", uma gangue Cultista que apareceu recentemente em São Paulo e migrou para cá, no litoral, estamos no rastro deles tem um tempo. Temos um agente trabalhando nisso, quando ele tiver notícias sobre a investigação irá contatar vocês. Então, é isso Veríssimos, olhos sempre abertos!

# AMBIENTES: Base da Ordem

## A.1: SALA COMUM

*Na sala comum tem uma mesa para se sentar para comer, uma televisão pequena, alguns sofás e uma vista para fora, onde dá para ver o campo de treinamento.*

- NPCs no Local: **Júlio**
- Dá acesso a: **Dormitórios, Cozinha, Furgão e Salão de Estudos Paranormais.**

## A.2: DORMITÓRIOS

*Os dormitórios são simples, com camas de solteiro e armários para guardar equipamento e roupa. São feitos para descanso rápido e sem demora.*

- Dá acesso a: **Sala comum**

## A.3: COZINHA

*A cozinha está toda equipada e seus armários estão cheios de comida prontos para alimentar um batalhão inteiro. Tudo o que os agentes precisam em questão de alimentação está aqui.*

- Dá acesso a: **Sala comum**

## A.4: CAMPO DE TREINAMENTO

*Nos fundos encontra-se um pequeno e funcional campo de treinamento. Há alvos estratégicamente posicionados em diferentes distâncias, permitindo que os praticantes aprimorem sua precisão e habilidades de mira. O campo é equipado com tudo o que os agentes precisam para melhorar suas aptidões.*

- NPCs no Local: **Thanatos**
- Dá acesso a: **Furgão**

## A.5: SALÃO DE ESTUDOS PARANORMAIS

*Esta é uma sala intermediária em que tem uma mesa com computador, vários armários contendo muitos itens paranormais e livros sem fim. Também existem duas gaiolas que normalmente são a morada de alguma criatura paranormal mais fraca que possa ser controlada e seja usada de combustível para afinar a membrana no local para os estudos de qualquer ocultista que necessite.*

*No centro existe um ritual de Transcender desenhado no chão.*

- Dá acesso a: **Sala comum, Sala de jogos e Enfermaria e Biblioteca e Cofre.**

## A.6: SALA DE JOGOS E ENFERMARIA

*A sala de jogos e a enfermaria são uma sala em conjunto. Do lado da sala de jogos tem uma mesa de bilhar, uma televisão de 50 polegadas, um video-game de última geração e um sofá. Já na ala da enfermaria tem tudo o que um médico precisa para curar e manter seus pacientes seguros em seus primeiros socorros. Além disso, existem equipamentos para manter um paciente aqui por mais tempo, caso necessário.*

- NPCs no local: **Éric**
- Dá acesso a: **Salão de Estudos Paranormais**

## A.7: FURGÃO

*Um furgão grande e preto, dentro dele na parte de trás tem dois assentos, com um computador, algumas muitas anotações e equipamentos de comunicação. Acima do teto tem uma antena que provavelmente é usada para se conectar com alguma rede sem fio, móvel, satélite ou coisa do tipo.*

- NPCs no local: **Miguel**
- Dá acesso a: **Campo de treinamento e Sala comum**

## A.8: BIBLIOTECA E COFRE

*Esta sala é pequena, porém tem muito conteúdo, muitos livros sobre o ocultismo e atualidade tem aqui. Também existem livros sobre história, geografia, ocultismo, política, etc. Para além disso, alguns linguísticos. Também pode se notar um cofre contendo os itens mais preciosos da Ordem, apenas Júlio tem acesso direto a esse cofre.*

- Dá acesso a: **Salão de Estudos Paranormais**



# NPCs: Base da Ordem

## B.1: JÚLIO VERÍSSIMO

O líder da equipe de campo chamada "Fração Vermelha", designados para encontrar o porquê dos avistamentos paranormais na Serra de Cubatão e região. Também conduz investigações por toda a Baixada Santista e pela cidade de São Paulo. O número de agentes está tão reduzido que ele precisou aumentar o tamanho de sua atuação, o que explica a sua posição atual. A Ordem vem sofrendo com cortes de gastos vindos do governo do Estado que, supostamente, não vêem utilidade para suas ações. A realidade é que Júlio suspeita que estão sendo deliberadamente sabotados de propósito e que tem alguma briga interna acontecendo para que os agentes não tenham a capacidade de lidar com o paranormal, abrindo espaço para empresas privadas fazerem isso. Notadamente, Júlio é um agente muito antigo que está há anos lutando contra o paranormal e tem um senso de liderança notável, além do que qualquer outro agente poderia ter em sua época. Sempre se apresenta como servidor público de saúde ou assistente 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.



## B.2: THANATOS

Ex-dono de um subleddit famoso no submundo da internet que discutia o paranormal há 10 anos atrás. Ele deixou de usar e propagar o seu subleddit porque as histórias e as conversas desse leddit causavam distorções na realidade, criando medo e trazendo o paranormal para o nosso mundo. Ele foi recrutado pela Ordem depois de uma missão em que tentou impedir que um grupo terrorista e cultista chamado Transtornados, causasse um massacre no metrô Central de São Paulo. Falhando nessa tentativa de impedir esse grupo cultista. Thanatos decidiu ingressar na Ordem na tentativa de conseguir salvar e proteger as pessoas do paranormal e se redimir do que aconteceu no metro Central que, indiretamente, foi sua culpa. Thanatos é um ocultista de morte, entretanto tem um conhecimento entre todos os tipos de ocultismo. Ele ajudará os agentes como um **NPC Aliado Acólito**.



## B.3: MIGUEL

Este é um garoto que sofreu no passado um momento trágico em que quase foi abduzido por entidades paranormais conhecidas como Alheios, o mais próximo que os humanos chamariam de Extra-Terrestres, tendo um trauma gigantesco envolvendo isso. Apesar de não ser um ocultista, ele se mantém constantemente com um ritual ativo que altera sua aparência para uma espécie de alienígena do tipo muito parecido encontrado na cultura pop, em que ele diz que é sua verdadeira forma e que seu rosto normal não condiz com o que ele realmente é por dentro. Miguel é encarregado de ser o contato dentro da Ordem para ajudar com informações úteis, dúvidas e mantém os agentes à par de tudo o que está acontecendo conforme ele é contactado. Também é a pessoa que passa as Ordens vindas dos superiores. Ele ajudará os agentes como um **NPC Aliado Faz-Tudo**, porém apenas com informações a distância.



## B.4: ÉRIC

Um combatente muito habilidoso, mercenário que lutou em diversas guerras pelo mundo. Éric não é seu nome verdadeiro, este que é desconhecido, ele veio da Coreia e carrega uma espada tradicional coreana imbuída com, supostamente, a alma de seus inimigos. Lutou na Guerra da Ucrânia onde se deparou com o paranormal e decidiu se dedicar a lutar contra isso pela humanidade. Ele se põe à disposição de Agências e Ordens Paranormais pelo mundo para ajudar nessa guerra contra o paranormal. Ele ajudará os agentes como um **NPC Aliado Guerrilheiro**.



# CONTRABANDO NO PORTO

Por ser um evento que está acontecendo nesta noite, o caminho a ser seguido é evidente: os agentes devem ir ao porto de Santos. Narre a seguir:

Depois de algum momento em estradas e ruas de Santos seguindo por placas de sinalização, é fácil de se chegar no porto. Não tão longe das saídas da cidade, o Porto abriga muitos contêineres e armazéns de várias empresas, como também muitas cargas que chegam e partem através de navios ou caminhões. Pode-se notar muitos caminhões que entram e saem, entretanto as docas que os agentes procuram são mais afastadas das centrais, muito menos movimentadas, não existemseguranças nesse ponto e poucas pessoas trafegando. A noite já caiu, está tudo muito escuro, apenas as luzes de alguns postes podem iluminar o lugar. Esta é uma noite de lua nova, é muito escura, em uma noite escura como essa apenas se vê ao longe alguns barcos indo e vindo, mas só são pontinhos luminosos no meio da escuridão. Chegando no porto afastado é possível notar algumas pessoas na entrada de alguns armazéns. Duas pessoas que não parecem seguranças habituais do local. Um homem e uma mulher, cheios de adereços, como se fizessem parte de uma banda de metal. Ambos tatuados e com olhares desconfiados.

## TENTATIVAS DE ENTRADA

Vocês, agentes, não sabem quem é o delator, mas entendem que ele vai se apresentar. Pode ser uma dessas duas pessoas, então todo o cuidado. O primeiro, o homem, ele é um pouco gordinho e alto, forte, robusto e não tem um olhar tão ameaçador como a sua companheira. Já ela parece bem irritada com a presença dos agentes, ela não esperava ninguém aqui, nota-se pela sua agressividade.

→ **Déia:** Ei vocês, o que vocês fazem aí? Não tem nada pra vocês verem aqui não, vambora, vambora, circulando. Isso aqui é propriedade privada. Não tem lugar pra vocês aqui não.

□ **Percepção DT 15:** Circulando pelos prédios, pode-se notar que existem outras entradas, mas não são bem entradas convencionais. É possível perceber grades altas de metal que podem muito bem ser puladas ou cortadas. É claro que se escondendo bem para que ninguém veja. É possível notar câmeras, mas elas estão desligadas por algum motivo.

□ **Furtividade DT 15:** É possível entrar sem ser percebido através das grades. Não é percebido na tentativa de entrar. Sendo bem sucedido, há duas opções são possíveis aqui:

□ **Atletismo DT 10:** Pular por cima da grade alta. Falhar nesse teste deve-se fazer novamente o teste de Furtividade DT 15.

□ **Grades DEF: 8 - RD: 5 - PV: 25:** Dar dano na grade e a quebra, para cada novo golpe na grade para destruí-la, é necessário um novo teste de Furtividade DT 15.

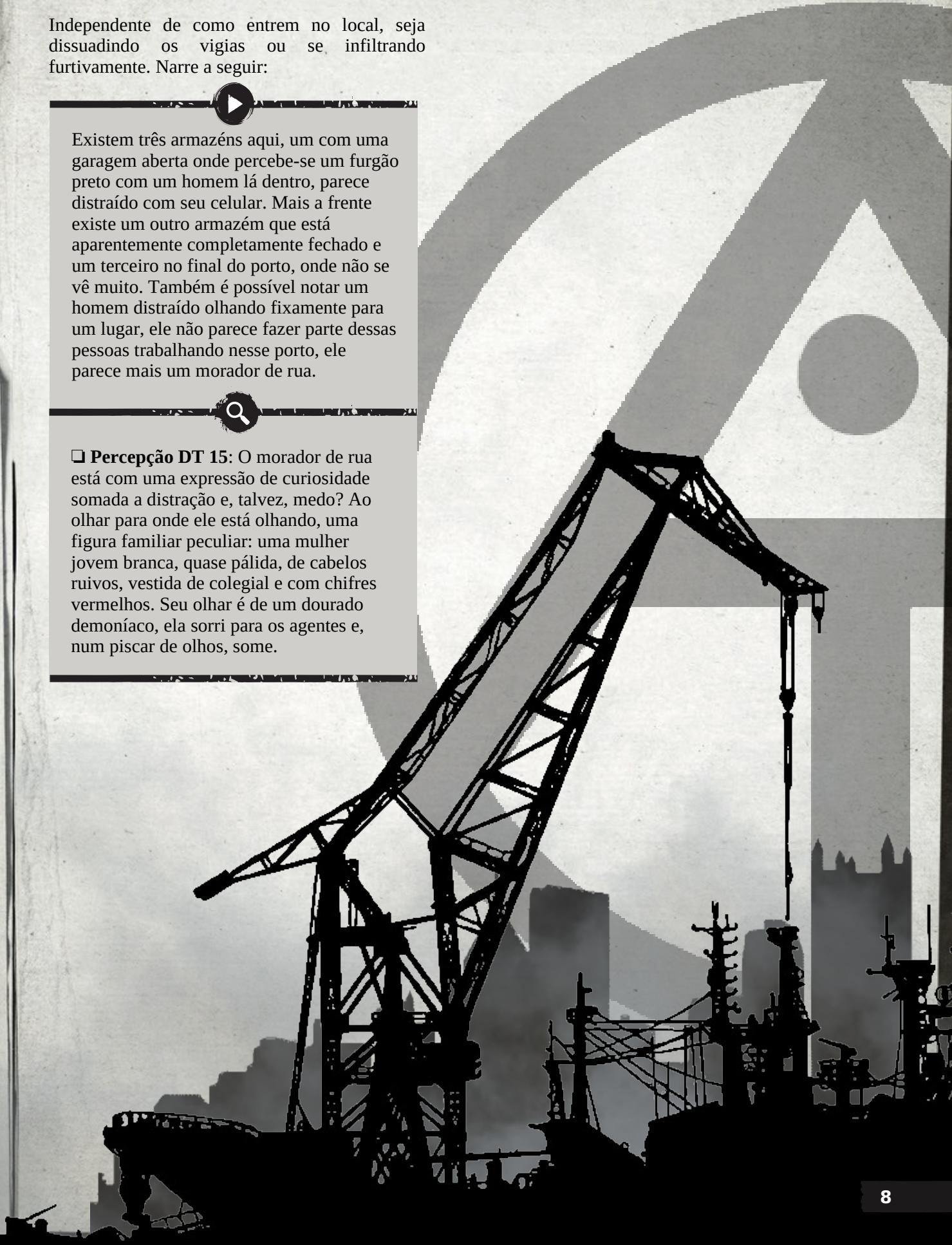
□ **Diplomacia, Enganação ou Intimidação DT 20:** Convence os vigias de entrar, o motivo tem que ser convincente ao Mestre.



Independente de como entrem no local, seja dissuadindo os vigias ou se infiltrando furtivamente. Narre a seguir:

Existem três armazéns aqui, um com uma garagem aberta onde percebe-se um furgão preto com um homem lá dentro, parece distraído com seu celular. Mais a frente existe um outro armazém que está aparentemente completamente fechado e um terceiro no final do porto, onde não se vê muito. Também é possível notar um homem distraído olhando fixamente para um lugar, ele não parece fazer parte dessas pessoas trabalhando nesse porto, ele parece mais um morador de rua.

**▢ Percepção DT 15:** O morador de rua está com uma expressão de curiosidade somada a distração e, talvez, medo? Ao olhar para onde ele está olhando, uma figura familiar peculiar: uma mulher jovem branca, quase pálida, de cabelos ruivos, vestida de colegial e com chifres vermelhos. Seu olhar é de um dourado demoníaco, ela sorri para os agentes e, num piscar de olhos, some.



# AMBIENTES: PORTO

## C.1: DOCAS

Nas docas é possível ver o mar, sua água é tão escura, tão escura que não dá pra ver o fundo. Quando se olha pro horizonte, só se vê a escuridão e pontos de luzes indicando barcos navegando de um lado para o outro. Nesse local pode-se ver também um homem patrulhando. Seria algum segurança do porto? Não se sabe.

- **NPCs no Local:** Yago, Déia e Giovane.
- **Dá acesso a:** Armazém com garagem

## C.2: ARMAZÉM COM GARAGEM

Dentro do armazém com garagem se vê várias caixas e muitas cargas que provavelmente algum navio deixou aqui. Também pode-se notar um sofá e algumas coisas que parecem ser usadas pela gangue que está nesse lugar. Também tem uma televisão um pouco velha e uma caixa aberta do seu lado com o logo de uma empresa: "Horus S. S. LTDA".

- **Tecnologia ou Atualidades DT 15:** A Horus Sales Services LTDA é uma empresa internacional de entrega, vende serviços online, leilões e varejo no geral.
- **Percepção ou Investigação DT 10:** Debaixo da televisão no mesmo móvel tem um toca-fitas cassete, muito antigo para esses tempos, afinal não se usa mais esse tipo de aparelho. Seria para algum colecionador? Aparentemente esse toca-fitas foi tirado da caixa.
- **Investigação DT 20:** No fundo da caixa tem um fundo falso e está fechado com uma tranca.
- **Crime DT 20:** A tranca se abre, dentro se encontra uma fita cassete toda preta com um rotulo rasgado, onde apenas da para se ler "Tel----a"

- **NPCs no local:** Luiz e Yago (Após eventos com policial)
- **Dá acesso a:** Docas

## C.3: ARMAZÉM FECHADO

Existe um armazém fechado, as portas estão parecem todas trancadas.



□ **Crime DT 15:** Abre a porta ou portão. Caso falhe, deve ser feito um teste de Furtividade DT 10 para permanecer despercebido. Este teste pode ser repetido, porém a DT aumenta em 5 pois a fechadura começa a se desgastar.

□ **Porta de Metal DEF: 8 - RD: 8 - PV: 50:** Dar dano na porta e a quebra, para cada novo golpe na porta para destruí-la, é necessário um novo teste de Furtividade DT 15.

Caso entrem: *Dentro do armazém existem vários contêineres trancados e todos esses contêineres contêm o logo das Indústrias Antibes. São três contêineres ao total.*

□ **Crime DT 15:** Abre o contêiner. Este teste pode ser repetido, porém a DT aumenta em 5 pois a fechadura começa a se desgastar.

□ **Porta de Metal DEF: 8 - RD: 8 - PV: 50:** Dar dano na porta do contêiner, para cada novo golpe na porta para destruí-la, é necessário um novo teste de Furtividade DT 15.

Caso abram os contêineres: *Dentro dos contêineres tem caixas menores, e dentro dessas existem vários tipos de produtos farmacêuticos e produtos usados para medicina, além de macas enormes de metal com um símbolo ocultista cravado nelas.*

□ **Ocultismo DT 15:** O símbolo é um ritual de morte.



□ **Ocultismo DT 25:** Revela o ritual:  
Zerar Entropia

**MORTE**

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** cena



Zera completamente a entropia do alvo em relação ao ambiente, deixando-o paralisado no tempo-espacô.

(pg 143 OPRPG)

## C.4: ARMAZÉM DOS FUNDOS

A entrada do último armazém é cheia de lixo com alguns contêineres e também com lixo jogado no chão. Este está aberto e dentro existem duas pessoas conversando na qual não é possível se identificar exatamente quem são. Também pode-se ver alguns novos contêineres com logos das Indústrias Antibes. Além disso também se encontra um pequeno escritoriozinho com um computador e uma mesa. É o lugar onde as duas pessoas estão conversando.

□ **Furtividade DT 15:** Não são percebidos pelos dois homens.

□ **Percepção DT 20:** Consegue ouvir a conversa dos dois homens e consegue ver a aparência de ambos: O primeiro um homem loiro baixinho, com roupas de alguém que ouve metal e tatuagens. O segundo é um homem com heterocromia, um olho vermelho e outro amarelo, este se veste com roupas vermelhas e está cheio de tatuagens de rituais.

□ **Ocultismo DT 15:** São rituais do elemento Sangue nas tatuagens.

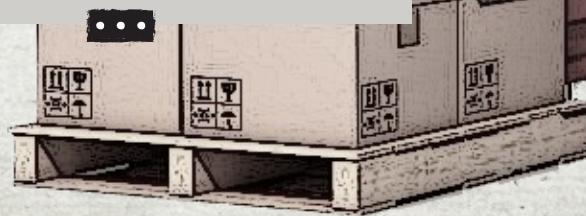
→ **Alemão:** Já viu os contêineres né? Ta tudo certinho?

→ **Saulo:** Sim, o carregamento chegou sem problemas. Meus superiores vão ficar satisfeitos. Eles precisam que o grosso seja entregue no endereço combinado, mas a fita eu preciso levar agora.

→ **Alemão:** Não me importa pra onde vai ou o que você vai pegar, eu não sou sua mula de carga, só to tomando conta do lugar, vai em frente e procura o que você quer. Só to esperando a ligação do pessoal lá da fabrica pra levar as coisas e pegarem minha grana, pra eu dar o fora. Tu sabe que hoje é o ultimo dia aqui, depois foda-se vocês.

→ **Saulo:** Relaxa que seu povo vai ganhar o que merecem.

• **NPCs no Local:** Alemão e Saulo.



# NPCs: PORTO

## D.1: ERIVALDO

- **Aparência:** Por volta de 40 anos, sujo, com roupas de frio que provavelmente foram doadas a ele, uma tatuagem do "Pacto" escondida em seu peito.
- **Alinhamento:** Neutral-Good
- **Sobre:** Um morador de rua que não machucaria nenhuma mosca. Erivaldo é gentil e tranquilo, sempre prestativo e tentando ajudar quem precisa. A vida não foi muito boa com ele e tudo que ele faz hoje é tentar sobreviver nas ruas. Um dia, em uma encruzilhada, ele conheceu uma menina que propôs um acordo, ele deveria dar algo para ela no futuro, algo que ele não sabia o que era. E ela daria qualquer desejo para ele. Sendo um homem sem muitas ambições, tudo que ele pediu foi que a vida dele fosse mais agitada, porque ele achava muito monótono e queria entrar em alguma aventura. Dessa forma, sempre ele está no lugar errado e na hora errada, onde geralmente acontece alguma situação paranormal e em que os agentes estão envolvidos, lá está ele. A vida dele agora é bem agitada, o preço que ele pagou por isso, nem ele sabe.



## D.2: YAGO

- **Aparência:** Aparentemente uns 25 anos, alto, gordinho e musculoso, cheio de tatuagens.
- **Alinhamento:** Chaotic-Good
- **Sobre:** Yago é o delator. Meio bobão, às vezes até inocente demais, mas ele sabe o que é valorizar boas amizades. Não vai entregar seus amigos, ele vai tentar os proteger ao máximo possível. Porém, ele não tem nada a favor de quem está contratando eles a não ser o pagamento, só que Ordem paga mais. Ele se importa mais com o dinheiro, com o futuro dele e dos seus amigos. Não se importa muito com mais nada. Yago tentará não demonstrar que sabe quem são os agentes, mas ele sabe. Foi avisado que os agentes iriam aquela noite no porto e não tinha mais ninguém que poderia aparecer ali além destas pessoas. Então ele sabe quem são os agentes da Ordem, mas ele tem que chegar em um momento em que eles estejam sozinhos para conseguir falar, porque ele não pode ser descoberto, se não pode acontecer consequências muito graves. Principalmente se um dos contratados da Indústria Antibes desconfiar de algo. Sobre os amigos dele da gangue, eles vão passar pano para ele eventualmente.
- **Ficha:** Capanga VD 20 (pg 284 OPRPG)



## PLOT: Delator

Yago se revela o delator no momento em que ele estiver sozinho com os jogadores. Ele se oferecerá para procurar o item paranormal e indicará aos jogadores onde o chefe dele e um homem muito estranho estão conversando (no Armazém dos fundos).

Enquanto os jogadores vão até o local onde **Aleão** está, Yago irá até o Armazém com garagem procurar o item paranormal, quando os jogadores voltarem para procurar o homem, ele estará tirando uma estranha fita VHS de um antigo aparelho, parece que acabou de assistir a mesma. Ele está em alguma espécie de transe e irá tentar levar a fita consigo.



**Força ou Reflexos contra o teste do Yago:** Toma a fita das mãos dele, esta é a fita escrita "Tel----a" em sua descrição.

Se não foram confrontados antes, **Luz** e **Giovane** aparecem para questionar sobre a fita, eles sabem sua procedência e tentaram tomar de volta, possível batalha se iniciarã, porém, é possível resolver na conversa.

## D.3: DÉIA

- **Aparência:** 23 anos, baixinha, cara de desconfiada, cheia de tatuagens.
- **Alinhamento:** Chaotic-Good
- **Sobre:** Déia parece ser uma garota que sofreu muito na sua infância, ela é muito arisca e arredia, não confia em ninguém, as únicas duas pessoas na vida que ela confia são seus dois amigos, Yago e Alemão. Ela obedece cegamente ao alemão por ele ter salvado ela um dia no passado de uma situação muito trágica.
- **Ficha:** Capanga VD20 (pg 284 OPRPG)



## D.4: LUIZ

- **Aparência:** 45 anos, mediano, cara fechada, roupas de couro de grife, barba por fazer.
- **Alinhamento:** Lawful-Neutral
- **Sobre:** Um homem de poucas palavras. Trabalha para as Indústrias Antibes como um segurança. Está aqui para levar a carga do porto para o "Local do Leilão". Isso é o que se encontra nas mensagens dele, caso derrotado e seu corpo investigado. Ele está aqui acompanhando Saulo, um membro de um grupo cultista que bem trabalha para seus patrões.
- **Ficha:** Soldado de Aluguel VD 40 (pg 284 OPRPG)



## D.5: GIOVANE

- **Aparência:** 30 anos, roupas militares, cicatriz de corte no olho, de tiros e cortes nos braços.
- **Alinhamento:** Lawful-Neutral
- **Sobre:** Este é um soldado de aluguel sem escrúpulos, cruel, e que faz qualquer coisa por dinheiro. Entretanto, como todo bom mercenário, se sua vida correr perigo, ele vai ser o primeiro a fugir. Ele está servindo como segurança no porto, justamente por causa da carga paranormal. Trabalha para Luiz.
- **Ficha:** Soldado de Aluguel VD 40 (pg 284 OPRPG)



## D.6: ALEMÃO

- **Aparência:** Por volta de 25 anos, roupas de couro, cheio de tatuagens, baixinho e magrelo.
- **Alinhamento:** Chaotic-Good
- **Sobre:** O líder da gangue dos três, faz qualquer coisa por dinheiro, seu objetivo é um dia ser rico e poder dar tudo que ele nunca teve para seus amigos, familiares e para a comunidade de onde ele nasceu. Hoje ele faz trabalhos para quem der mais dinheiro, não se importa muito com política ou qualquer coisa do tipo, tudo o que ele quer é proteger os seus.
- **Ficha:** Capanga VD20 (pg 284 OPRPG)



## D.8: GARCIA

- **Aparência:** Por volta de uns 30 anos, farda policial, olhos azuis, olhar frio.
- **Alinhamento:** Lawful\_Evil
- **Sobre:** Misterioso policial que aparece para conversar com Saulo.



## D.9: Saulo

- **Aparência:** 28 anos, camisa vermelha social, cheio de tatuagens de sigilos e rituais, heterocromia.
- **Alinhamento:** Chaotic-Evil
- **Sobre:** Saulo é um dos insanos dos Transtornados. Ele fez um pacto com o Diabo e hoje serve na sua legião. Curiosamente, o grupo cultista está trabalhando para as indústrias Antibes em segredo. Eles têm alguma ligação com o primeiro grupo de Transtornados que atacou o Metrô Central da cidade de São Paulo, mas nada diretamente. Ele sempre aparenta saber mais do que conta, é misterioso e tem um sorriso maléfico no rosto. Não quer arrumar briga, se esquivara completamente, tentará sempre fugir, porém, se for pego, não se importa pois ele sabe que tem costas quentes.
- **Ficha:** Transtornado VD 40



### RITUAIS

#### Armadura de Sangue

##### SANGUE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena



O sangue escorre para fora do corpo, cobrindo-o sob a forma de uma carapaça que fornece +5 em Defesa. Esse bônus é cumulativo com outros rituais, mas não com bônus fornecido por equipamento.

#### Ódio Incontrolável

##### SANGUE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 pessoa

**Duração:** cena



**Discente (3 PE):** O alvo entra em um frenesi, aumentando sua agressividade e capacidade de luta. Ele recebe +2 em teste de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5. Enquanto o efeito durar, o alvo não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração, e deve sempre atacar um alvo em sua rodada, mesmo que seja um aliado se ele for o único a seu alcance. Sempre que o alvo usar a ação agredir, pode fazer um ataque corpo a corpo adicional contra o mesmo alvo.

#### Flagelo de Sangue

##### SANGUE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 pessoa

**Duração:** cena

**Resistência:** Fortitude parcial



Você toca uma pessoa, gravando uma marca escarificada no corpo dela enquanto profere uma ordem, como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala".

A cada rodada que o alvo desobedecer a ordem, a marca inflige uma dor excruciente, que causa 10<sup>6</sup> pontos de dano de Sangue e deixa o alvo enjoado pela rodada. Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos a marca desaparece.

#### Descarnar

##### SANGUE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvos:** 1 ser

**Duração:** instantânea



**Resistência:** Fortitude parcial

Este ritual cruel faz com que lacerações se manifestem na pele e órgãos do alvo, que sofre 6<sup>8</sup> pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e fica com uma hemorragia severa. No início de cada turno dele, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre 2<sup>8</sup> pontos de dano de Sangue. Se passar nesse teste dois turnos seguidos, a hemorragia é estancada. Alvos que passem no teste de resistência inicial sofrem metade do dano e não ficam com hemorragia.

#### PLOT: Costas quentes

Uma perseguição pode acontecer e Saulo irá fugir. Independente se ele seja pego pelos personagens ou que chegue até a saída das docas, um policial chamado Garcia, o bloqueará. Esse, por sua vez, irá assumir controle da situação e levar o Transtornado para a delegacia, não importa o que os personagens tentem o convencer do contrário, o colocando em sua viatura. Saulo não resistirá nem um pouco. O policial não trata Saulo de forma ruim, é bem tranquilo e sem movimentos bruscos, já Saulo segue e obedece todos os comandos do mesmo.



**Intuição DT 20:** Tem alguma coisa muito errada com a forma que o policial trata o meliante.

# SUSPEITOS NA DELEGACIA

Neste momento é possível voltar a base e recuperar as forças ou continuar a missão para a próxima parte. Para a opção de interlúdio considere também usar as informações da sessão Prólogo para aqui.

Caso os jogadores estejam na dúvida sobre para onde ir e perguntarem para Júlio, ele irá instruí-los a tentar extrair mais informações do Transtornado. O objetivo é interrogá-lo:



Saulo foi levado para o Primeiro Distrito Policial de Santos, é certo de que ele sabe mais do que fala. Ao chegar em seu destino vocês encontram uma edificação histórica, localizada na região central da cidade, mais especificamente no bairro do Valongo. A entrada principal é marcada por uma escadaria e um portal que reforçam sua autoridade, com o brasão da República e símbolos oficiais acima. Existem alguns carros de polícia pelo estacionamento em volta do prédio, com policiais em seu entorno.

A passos rápidos uma mulher loira e seu filho caminham rapidamente para a entrada onde encontram um homem trajado de sobretudo.

Esta é Isabelle, acompanhada de seu filho, Enzo.



□ **Percepção DT 15:** Ouve-se o que eles estão falando, a mulher parece aflita:

→ **Mulher:** Eu não acredito que ele veio parar aqui, eu disse pra não fazer o que estava fazendo, o senhor conversou com ele? Ele disse alguma coisa?

→ **Homem de sobretudo:** Calma Isa, vamos resolver isso, podemos falar com ele hoje.

Mais a frente é possível encontrar alguém conhecido, seria Erivaldo, o morador de rua, e seu cachorro. Novamente ele parece bem distraído, não por olhar para algum lugar, mas por olhar justamente para o prédio da delegacia.

• NPCs no local: **Isabella, Castiel e Erivaldo.**



# AMBIENTES: DELEGACIA

## E.1: RECEPÇÃO

Simples e funcional, com um balcão de atendimento protegido por divisórias de vidro. O ambiente possui paredes em tons claros e cadeiras para espera. A iluminação é direta e o espaço conta com painéis informativos sobre procedimentos legais. Existem dois policiais atendendo no local.

- **NPCs no local:** Isabella, Castiel, Marcos e Ludmilla, Davi (Policial) e um Policial genérico.
- **Dá acesso a:** Salão de escritórios.

## E.2: SALÃO DE ESCRITÓRIOS

Um enorme salão, um espaço organizado, com divisórias baixas separando cada estação de trabalho. Cada cubículo possui uma mesa com computadores, arquivos e documentos em andamento, além de itens pessoais dos detetives. O ambiente é movimentado, com conversas e telefonemas frequentes. Mapas, quadros brancos e fotos de casos podem ser vistos nas paredes.

**Plot: Para quem pagar mais**



- **Furtividade DT 15:** Ninguém vê os agentes investigando as mesas.
- **Investigação DT 20:** É possível ver na mesa de alguns policiais alguns documentos sobre o "Caso Desespero", um assassino em série que já matou quatro pessoas, sem nenhuma conexão entre uma vítima e outra. Porém o modo de morte é o mesmo, facadas diversas sem padrões, como se as facadas viesssem de todos os lados.

• **NPCs no local:** Garcia, Policiais genéricos (Distribua como preferir), um Trabalhador de limpeza das Industrias Antibes e Zoe.

• **Dá acesso a:** Sala de evidências, Salão de reuniões, Cozinha e refeitório, Salas dos Tenentes, Sala do Delegado Rodrigues, Sala de armas e equipamentos e Sala de reuniões privadas.

## E.3: SALA DE PERÍCIA CRIMINAL

Ambiente altamente técnico e equipado para análise de evidências. O espaço conta com bancada de trabalho, microscópios, equipamentos de análise forense e computadores especializados para tratamento de dados. Armários armazenam materiais de coleta e preservação de provas.



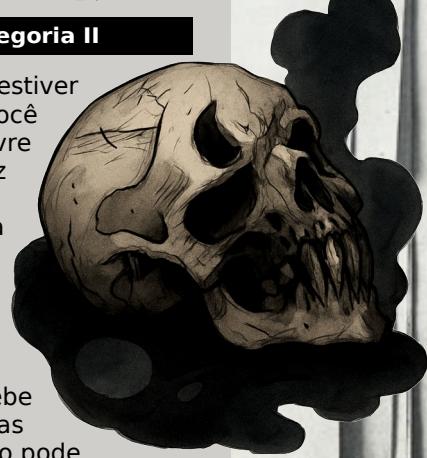
□ **Investigação ou Diplomacia DT 20:** É possível convencer o cientista forense que está aqui a mostrar no que esta trabalhando e entregar o que tem aqui, ou simplesmente quando ele não estiver aqui, tentar investigar o que tem aqui: Existe um item paranormal, o cientista forense estava estudando ele, apesar de não saber muito bem o que é, esta tentando entender. Encontram um **Crânio Espiral** (pg 149 OPRPG):



**Crânio Espiral**  
**MORTE**

### Item Amaldiçoado - Categoria II

Uma vez por rodada, se estiver empunhando o crânio, você pode gastar uma ação livre para ativá-lo. Quando faz isso, você recebe uma ação padrão adicional na rodada. Sempre que usa o crânio, você deve fazer um teste de Vontade (DT 15 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, você recebe os benefícios do item, mas envelhece 1▲ anos e não pode mais usá-lo nesse dia.



• **NPCs no local:** Um cientista forense (Apenas antes do interrogatório do Saulo).

• **Dá acesso a:** Sala de evidências.

## E.4: SALA DE EVIDÊNCIAS

É um espaço seguro e organizado, com prateleiras metálicas e armários fechados, onde itens apreendidos são catalogados e armazenados. O ambiente é controlado, com acesso restrito a pessoal autorizado. A sala possui câmeras de segurança e um sistema de controle de inventário rigoroso, garantindo o monitoramento de todos os itens.

Os policiais aqui impedirão qualquer um de verificar a sala, apenas é possível ver as evidências com autorização do Chefe Rodrigues ou de Clarice, que está presente na sala ao lado. Nenhum item contido aqui pode ser retirado, todos eles estão lacrados em caixas e sacos de plásticos transparentes para preservar seu estado de evidência.



**Investigação DT 15:** Encontra uma faca com sangue seco.

**Investigação DT 20:** Encontra uma aranha ressecada, morta e retorcida em si mesma formando uma espiral com suas patas, existe um líquido preto seco impregnado na pele dela.

**Ocultismo DT 20:** Identifica que a aranha tem conexões com o elemento Morte.

**Investigação DT 25:** Encontra um pequeno Rádio (Chiador) vermelho:

**Ocultismo DT 25:** Descreva o funcionamento do Rádio Chiador apenas se passar nesse teste.

**Crime DT 20:** Rouba um dos itens achados na investigação. Os policiais fazem um teste de Percepção DT igual ao resultado de quem usar o teste de Crime.

**Enganação, Diplomacia ou Intimidação DT 30 e uma desculpa plausível:** Caso um dos policiais passe no teste de Percepção, é necessário justificar do porque está pegando aquele item. Passando nesse teste convence os policiais a deixar levar o item.

• **NPCs no local:** Dois policiais genéricos, um dentro da sala e outro na recepção.

• **Dá acesso a:** Salão de escritórios individuais, Sala de perícia criminal e Arquivo.

Rádio Chiador  
**MORTE**

### Item Amaldiçoado - Categoria II

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



## E.5: ARQUIVO

Um ambiente silencioso, ideal para consulta e organização de registros, repleto de estantes altas, onde pastas e documentos antigos e recentes são organizados por categorias e datas. O espaço é mantido com controle rigoroso, garantindo que arquivos de investigações e processos estejam acessíveis apenas a pessoal autorizado.

Os policiais aqui impedirão qualquer um de verificar a sala, apenas é possível ver as evidências com autorização do Chefe Rodrigues ou de Clarice, que está presente na sala. Nenhum documento contido aqui pode ser retirado.



☐ **Diplomacia DT 20:** Convence Clarice a deixar que os agentes olhem os arquivos policiais.

☐ **Investigação DT 10:** Encontra-se um relatório sobre o Batalhão 413, um grupo paramilitar de extrema-direita que é responsável por atentados contra políticos locais.

☐ **Investigação DT 15:** Existem alguns relatórios sobre desaparecimentos nas áreas mais pobres da cidade, muitos dos relatos dizem que uma luz roxa é vista nas regiões durante os sequestros e os moradores dizem que uma gangue chamada "Produção" está ameaçando os moradores e podem estar envolvidos nos sequestros. Alguns dos sequestrados são encontrados mortos de duas ou três semanas depois do sequestro. Estes com queimaduras feitas por algum tipo de fogo, eletricidade, energia ou algo do tipo.

☐ **Investigação DT 20:** Existem alguns documentos com fotos das vítimas do assassino serial chamado de "Desespero". Todas as fotos mostram que os corpos têm características de rosto com feições de absoluto medo, aterrorizados, demonstrando um grande desespero, e dai que vem o nome que os policiais estão dando para o caso e assassino.

☐ **Investigação DT 25:** Pessoas andam sendo encontradas mortas na Serra de Cubatão. Seus corpos contêm picadas de insetos e um líquido preto viscoso escorrendo pelos ferimentos. Foi notado que quem toca o líquido sente um prazer, como se fosse uma nova droga. Foram avistadas aranhas anormalmente grandes e agressivas rondando as cidades próximas a serra, pode ter algum envolvimento com os mortos. Seria o líquido o veneno das aranhas?

- **NPCs no local:** Um Policial genérico e Clarice.

- **Dá acesso a:** Sala de evidências.

## E.6: COZINHA E REFEITÓRIO

Espaços simples e funcionais, destinados às pausas dos policiais e funcionários. A cozinha conta com eletrodomésticos básicos, como geladeira, micro-ondas e cafeteira, além de armários para armazenar alimentos e utensílios. O refeitório possui mesas e cadeiras organizadas de forma prática, com iluminação suave e janelas que permitem entrada de luz natural. O ambiente é informal e acolhedor, onde os policiais podem fazer refeições rápidas e descansar durante os intervalos. Pequenos detalhes, como quadros nas paredes, ajudam a dar um toque de descontração ao espaço.



☐ **Investigação DT 15:** Acha uma faca de cozinha.

☐ **Investigação DT 20:** Acha um **Alimento Energético:** Gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1▲ PE (pg 42 OPRPG: Sobrevivendo Ao Horror).

☐ **Investigação DT 25:** Acha um Cicatrizante: Gasta uma ação padrão e este item para curar 2♦+2 PV em você ou em um ser adjacente (pg 63 do OPRPG).

- **NPCs no local:** Garcia (após o interrogatório).
- **Dá acesso a:** Salão de escritórios individuais.

## E.7: SALAS DOS TENENTES

Equipada com uma mesa ampla e moderna, cercada por arquivos bem organizados e tecnologia atualizada para investigação. As paredes são adornadas com mapas e quadros informativos, enquanto prateleiras abrigam livros de referência e documentos importantes. Existem janelas para fora do prédio e para dentro, podendo todas as pessoas de dentro ver o que acontece.

- **Dá acesso a:** Salão de escritórios individuais.

**Mirella:** Existe uma foto de uma família na mesa, é a tenente, uma mulher, suponha-se ser sua família.

- **NPCs no local:** Mirella (Após interrogatório).

**Chris:** Existem duas fotos, uma é o tenente com um grupo de outros soldados, provavelmente. A segunda é uma foto de Chris com uma garota um pouco mais nova, um pouco parecida com ele, suponha-se ser sua irmã. Também Existem muitos livros de assuntos diversos e alguns deles sobre o paranormal.

- **NPCs no local:** Chris (Após discussão com Rodrigues).

**Investigação ou Atualidades DT 15:**  
São encontrados livros diversos, alguns deles são "A Verdade por trás da tragédia da Cidade Guaxinin", "Vigilantes: ameaça ou solução?" e "Sumeria: uma das primeiras grandes civilizações do mundo."

**Ocultismo DT 20:** "Criptozoologia: Uma visão de criaturas paranormais que circundam as sombras, por Calisto Besatt". Ler este livro em uma cena de interlúdio concede resistência mental +2 contra Presença Perturbadora de qualquer Ameaças Paranormais VD 20 ou menos que for encontrada durante a próxima cena de combate.

## E.8: SALA DO DELEGADO

Sua mesa de madeira é o ponto central, com um computador, um telefone e pilhas de documentos relacionados a investigações em andamento. Atrás, há estantes com pastas de casos e livros jurídicos. A decoração é discreta, com certificados emoldurados nas paredes e uma bandeira do Brasil. Um grande tapete verde no chão, uma cadeira confortável, uma mesinha de centro, um sofá e algumas cadeiras extras para reuniões rápidas completam o espaço, que transmite seriedade e eficiência. Existem janelas para fora do prédio e para dentro, podendo todas as pessoas de dentro ver o que acontece.

Chris e Rodrigues estão brigando.

**Plot:** Algo precisa ser feito.



Para quando o Rodrigues estiver sozinho após a discussão com Chris:

**Percepção DT 15:** De vez em quando ele coça o braço como se estivesse sofrendo de alguma alergia. Caso perguntarem ele diz que não é nada e desconversa.

**Diplomacia DT 25:** Convence o Chefe Rodrigues a deixar que os agentes tenham acesso ao Arquivo e a Sala de Evidências.

- **Dá acesso a:** Salão de escritórios individuais.

## E.9: Sala de Interrogatório

Projetado para criar um ambiente controlado, a Sala de Interrogatório contém uma mesa central e cadeiras de ambos os lados, onde o interrogado e os investigadores se sentam. Um espelho unidirecional geralmente ocupa uma parede, permitindo a observação por outros policiais sem ser notado. O ambiente é minimalista, sem distrações visuais, para focar na conversa. A atmosfera é séria e discreta, com gravações de áudio e vídeo frequentemente realizadas para documentar o interrogatório.

**Plot:** Interrogatório cínico.

- **NPCs no local:** Sergio, Mirella e Saulo.
- **Dá acesso a:** Corredores que dão acesso ao Salão de escritórios individuais.

## E.10: CELA SOLITÁRIA

As paredes são de concreto, e a iluminação é fria e limitada, criando um ambiente claustrofóbico. A cela contém uma única cama, uma privada e um pequeno lavatório. A porta é reforçada, com uma abertura de segurança para monitoramento. O ambiente é silencioso e sem janelas, proporcionando pouca interação com o exterior. Esse espaço é utilizado para conter indivíduos sob medidas disciplinares, oferecendo um controle rigoroso e um ambiente destinado à reflexão ou punição.

- NPCs no local: Saulo (Após interrogatório).
- Dá acesso a: Corredores que dão acesso ao Salão de escritórios individuais.

## E.11: CELA COMUM

Um local destinado à detenção provisória de indivíduos até que sua situação legal seja definida. Com paredes de concreto e iluminação adequada, possui capacidade para acomodar várias pessoas. Vários bancos estão presentes, porém nenhuma cama ou local para aliviar as necessidades se é notado, existem duas pequenas janelas com grades para fora.

- NPCs no local: Steve, Yuri, Lucas e Chico.
- Dá acesso a: Corredores que dão acesso ao Salão de escritórios individuais.

## E.12: SALA DE VISITAS

Este é um local para que os detentos possam ter uma visita controlada. Existe uma sala para conversar, um banheiro e um quarto para visitas íntimas. Tudo controlado por um agente da polícia que fica em sua mesa.

### **Plot: O Desesperado**

• NPCs no local: Lucas, Isabella, Castiel, (Todos após interrogatório) e um Policial genérico.

• Dá acesso a: Corredores que dão acesso ao Salão de escritórios individuais.

## E.X: OUTROS

A delegacia é um local enorme, com vários outros ambientes. Os descritos anteriormente aqui nessa sessão são os principais e com alguma utilidade para a trama, porém fique a vontade para adicionar conforme necessidade. Alguns adicionais: Vestiário, Banheiros, Sala de Armas e Equipamentos, Sala de Reuniões, entre outros. Os itens que podem ser encontrados nesses fica a seu critério.



# NPCs: DELEGACIA

## F.1: ERIVALDO (de novo)

Considere as informações do Capítulo anterior (Contrabando no Porto).

### PLOT: A marca

Estranhamente o morador de rua está novamente no mesmo lugar que os agentes se encontram. Ele parece distraído com algo, como sempre. A seu lado está um cachorro que parece tentar chamar atenção dele, sem sucesso.



□ **Percepção DT 15:** De vez em quando ele coça o peito como se estivesse sofrendo de alguma alergia. Caso perguntarem ele mostra um símbolo cravado como uma escarificação em seu peitoral. Caso seja perguntado como conseguiu essa marca, ele conta que apareceu depois que ele conversou com uma garota que ofereceu a ele ajuda.



## F.4: ISABELLA e ENZO

- **Aparência:** Mulher loira e seu filho, vestidos estranhamente parecidos.
- **Alinhamento:** Neutral-Good
- **Sobre:** Estão aqui para ver o marido e pai, Lucas. Com ajuda de Castiel.



## F.5: MARCOS e LUDMILLA

- **Aparência:** Irmãos gêmeos, pretos, baixinhos com atitude bem arisca com quase todo mundo.
- **Alinhamento:** Chaotic\_Good
- **Sobre:** Estão aqui para ver seu pai adotivo, o Chico. Os três moram em uma ocupação urbana no centro da cidade, que está sendo duramente atacada pela polícia, em tentativas consecutivas de desapropriação.



## F.6: Castiel

- **Aparência:** Homem branco, aparentemente de classe média, de sobretudo, com uma aparência bem clichê de detetive de filme.
- **Alinhamento:** Neutral-Good
- **Sobre:** Advogado e detetive particular, está aqui para ajudar Isabella e seu marido.



## F.7: GARCIA

Considere as informações do Capítulo anterior (Contrabando no Porto) e complemente com essas:

- **Sobre:** Policial que trabalha como espião para as Industrias Antibes. Só pensa nele mesmo, irá usar a lei a seu favor e quem paga mais sempre será seu dono, porém, facilmente ele muda de lado, é uma pessoa muito volátil e pouco confiável. Foi quem trouxe Saulo para a delegacia. Tem um livrinho vermelho que constantemente anota coisas que ouve ao seu redor.
- **Ficha:** Policial VD 20 (pg 287 OPRPG)



### PLOT: Para quem pagar mais

Garcia sabe quem são os agentes e irá colaborar com eles dependendo da abordagem que eles tiverem. Este é o tutorial da cena da **Mecânica de Interrogatório** e estará sempre disponível aos jogadores.

#### INFORMAÇÕES

- ◆ **Sobre Chris:** Um babaca Estadonidense, devia voltar pra onde veio. Fica xeretando no meu distrito, já devia ter ido embora. Não sei porque o Chefe Rodrigues ainda atura ele.
- ◆ **Sobre Delegado Rodrigues:** Um cara integro, sem dúvida. Sabe bem onde é seu lugar, assim como eu.
- ◆ **Sobre Clarice:** Tem uma mulher andando pela delegacia... Cabelos grisalhos, sobretudo, óculos escuros, sinistra. Não sei bem o que ta fazendo aqui, mas o Chefe abaixa a cabeça pra tudo o que ela diz. Deve ser alguém importante.
- ◆ **Sobre Saulo e onde ele está:** Está sendo interrogado nesse momento pelo Detetive Sergio e pela Tenente Mirella. É um babaca, faz parte da gangue dos Transtornados.
- ◆ **Se perguntado o motivo de trazer ele pra cá:** Eu cumpro ordens, sei bem meu lugar e o que preciso fazer pra sobreviver.
- ◆ **Se perguntando quem o mandou:** Sugere com a cabeça pra sala do Chefe Rodrigues.

NT Inicial: 3  
NT Calmo: 1-3  
NT Abalado: 4-7  
NT Crítico: 8-10  
Urgência: Sem urgência

- ◆ Informações sobre quem está preso:

◆ **Yuri:** Foi pego vandalizando as ruas da cidade, suspeito de fazer parte de uma gangue que é famosa por atacar moradores de rua. Botarão fogo em um uma vez, trágico. Nome deles é qualquer blá blá blá 413, não me importo.

◆ **Lucas:** Não sei bem o porque esse cara ta aqui, a Tenente Mirella tem mais informações...

◆ **Chico:** Arruaceiro, esta atrapalhando o cumprimento da lei de despejo do prédio que pertence as Industrias Antibes. Vai ficar ai atrás das grades até aprender a não mexer com quem não deve.

◆ **Steve:** Um cara estranho com um sorriso, um maldito sorriso que dispensa qualquer palavra. Aquele maldito sorriso...

## F.8: TENENTE CHRIS

- **Aparência:** Homem mais velho, por volta de 50 anos, com aspecto cansado e mal humorado. Sempre bem equipado para a ação.
- **Alinhamento:** Lawful-Good
- **Sobre:** Estadonidense trabalhando para a cidade de Santos, extremamente dedicado a combater o paranormal. Sobrevivente do desastre da Cidade Guaxinin, no EUA, que foi encoberto pelo governo o que realmente aconteceu lá, um desastre envolvendo o paranormal. Esta se metendo em investigações contra as Industrias Antibes, porém tenta não sair da lei e fazer um trabalho por dentro, pois acredita no funcionamento das instituições.



### PLOT: Algo precisa ser feito

**→ Chris:** (...) Não dá pra ignorar, é possível ouvir o que Chris e Rodrigues estão discutindo dentro da Sala do Chefe de Policia:

**→ Chris:** (...) Não pode ser que você não vai fazer nada a respeito! Nosso IML ta cheio de vítimas desses filhos da puta! Puta que pariu Chefe, você sabe que precisamos mandar mais pessoal.

**→ Rodrigues:** Simplesmente não dá pra sair jogando nossos companheiros policiais no meio de todos esses Transtornados sem um plano, então abaixa sua voz que...

**→ Chris:** Nossos companheiros?! Cidadãos da cidade estão morrendo, é nosso dever! Você precisa mandar mais policiamento, me mande, eu vou resolver! Você me chamou aqui para lidar com essas coisas, então me deixe trabalhar!

**→ Rodrigues:** Chris, não podemos sair agindo sem saber com o que estamos lidando. Continue seu bom trabalho catalogando a ameaça e para onde...

**→ Chris:** Catalogando?! Puta que pariu - Sai da sala batendo a porta atrás dele.

Chris sairá da sala do Chefe de Policia e dará de cara com os agentes, é possível acontecer uma conversa aqui entre eles. O Policial de Elite é bem aberto se souber que os agentes fazem parte da SPDP pode contar qualquer informação que eles precisarem:

Conta sobre o que está acontecendo em relação aos Transtornados, uma gangue cultista que estão fazendo chacinas nas comunidades carentes da cidade, sem um motivo aparente. Muitos dos corpos dos assassinados estão nesse momento no IML da cidade. Os padrões dos assassinatos são sempre violentos das formas mais terríveis possíveis. Tem uma equipe cuidando disso, eles podem tirar dúvidas e contribuir com as investigações dos agentes. Ele se sente de mãos atadas sobre tudo que ta acontecendo, ele não pode ir atrás e investigar, mas os agentes podem, então Chris pede a eles que façam isso e talvez possam achar respostas sobre os assassinatos no IML (Abre a missão Ceticismo no Necrotério).

## F.9: DELEGADO RODRIGUES

- **Aparência:** Fora do peso, cabelos brancos que refletem sua idade avançada, acomodado, um sorriso no rosto e sem muita preocupação.
- **Alinhamento:** Lawful-Evil
- **Sobre:** Corrupto subornado pelas Industrias Antibes, passa panos para qualquer coisa que eles estejam fazendo. Faz o mínimo de seu trabalho, está acomodado com o lugar onde está. Apenas obedece ordens de cima e reprime as pessoas de baixo. Cínico, usa uma espécie de autoritarismo gentil, em que faz as pessoas sentirem que não tem poder nenhum perto dele e de seus superiores, portanto tem sempre uma postura despreocupada. Secretamente é um cultista Transtornado.



- **Percepção DT 20:** Rodrigues coça sua mão esquerda de uma maneira similar ao Eivaldo coçando o símbolo do pacto em seu peito. - Caso que peça para mostrar, ele dirá que é alergia e não mostrará.

## F.10: AGENTE CLARICE

- **Aparência:** Mulher misteriosa, óculos escuros, aparenta ter por volta de 60 anos, vestida totalmente de preto com um sobretudo.
- **Alinhamento:** True-Neutral
- **Sobre:** Secretamente trabalha para as Industrias Antibes, está espionando o estado atual da situação da cidade no geral, tem aval da polícia para estar e fazer basicamente o que quiser, como também, em algum nível, comanda o Chefe Rodrigues.



## F.11: DETETIVE SÉRGIO

- **Aparência:** Cabelo bem arrumado, roupas pretas, um olhar sério, com olheiras, como se não dormisse bem a dias.
- **Alinhamento:** Lawful-Good
- **Sobre:** Costumeiramente está envolvido em casos de mistério e investigação envolvendo convencimento de pessoas, ele é um negociador.



## F.12: TENENTE MIRELLA

- **Aparência:** Mulher preta de cabelo black power, rígida, autoritária e firme.
- **Alinhamento:** Chaotic-Good
- **Sobre:** Amiga próxima de Chris, dedicada ao trabalho de combate ao crime. Extremamente firme quando se trata da lei e segue quase ao pé da letra suas ordens.



## F.13: Saulo

Considere as informações do Capítulo anterior (Contrabando no Porto).

### PLOT: Interrogatório cínico

Saulo está sendo interrogado por Mirela e Sérgio. Assim que os agentes chegam na Sala de Interrogatório, Sérgio irá dizer que não teve muito sucesso no interrogatório e instruir os agentes para que tentem extrair informações do Transtornado.



#### INFORMAÇÕES

♦ **Quem é Saulo:** Eu sou o que preciso ser, sou o que o Diabo me fez ser. Antes eu não era nada, apenas mais um humilhado e esquecido da sociedade, hoje eu sou tudo, faço tudo que eu quero e na hora que eu quiser sair daqui, eu sairei. Por enquanto, estou bem aqui, me divertindo... muito.

♦ **Os Transtornados:** Somos os seguidores do Diabo e quem ele diz que devemos seguir. Fizemos O Pacto e assim obtivemos poder ilimitado para fazermos o que quisermos. Vocês podem fazer também, é só aceitar o nosso senhor, e terão tudo o que quiser, literalmente.

♦ **IML:** Nossas vítimas foram pra lá, se eu fosse vocês iriam lá ver o que é a verdadeira arte. Todos aqueles mereceram o que aconteceram com eles e vão ter mais, centenas mais, ninguém pode nos parar. Tudo que sai da Fabrica do Diabo acaba daquele jeito. (Abre a missão **Ceticismo no Necrotério**).

♦ **Fabrica do Diabo:** Existe um lugar na zona industrial da cidade. É um lugar que parece apenas um galpão. Lá acontecem coisas, que nem eu mesmo entendo. Muitas de nossas vitimas passaram por lá, após saírem de lá chamavam o lugar de "Fabrica do Diabo". Ninguém sai com sua sanidade ou corpos intactos depois de passar pela mão do Doutor Crane... Eu não sei bem onde é a fábrica, nunca tive o desprazer de ir lá, boa sorte pra vocês em encontrar ela. (Abre a missão **A Fabrica do Diabo**).

NT Inicial: 2  
NT Calmo: 1-5  
NT Abalado: 6-8  
NT Crítico: 9-10  
Urgência: 8 rodadas

♦ **Jonathan Crane:** Seu nome é Jonathan. Não sei bem de onde veio, mas ele é conhecido por trazer o mais puro Medo de dentro de suas vítimas. Nenhum Transtornado ousa falar nada contra ele. O Diabo em pessoa escolheu ele como um de seus maiores Cavaleiros de Sangue.

♦ **Sequestros na Cidade:** Eu com isso? Nós não sequestramos, nós matamos. Devem se perguntar se só nós que estamos agindo nessa cidade. Muita gente está espreitando as sombras, mas ai é com vocês, afinal, vocês são os investigadores aqui.

♦ **Produção:** Eu só tenho uma coisa a dizer pra vocês: Rede Triângulo. Desespero: Onde o olhar desesperado estiver, é onde as sombras vão devorar seus alvos e silenciar os indignos da Marca. (Abre a missão **O Desesperado**)

♦ **Encruzilhada e o Diabo:** Vocês devem ir até uma encruzilhada, levem uma caixa com um pouco de terra de cemitério, osso de um gato preto e uma gota de sangue do desejador no meio da encruzilhada durante lua nova. É assim que vocês invocarão ele, o Diabo, não precisa ser uma encruzilhada em específico. Está lá, esperando alguém, para mais um pacto, para mais um beijo. Vocês podem não acreditar nele, mas ele acredita em vocês e está sempre de braços abertos para acolher vocês, assim como acolheu todos nós Transtornados. (Abre a missão **O Rastro**).

♦ **Ocultismo ou Atualidades DT 20:** O ritual para invocar o Diabo, que Saulo apresenta, não faz sentido e parece apenas superstição. Porém, existe um fundo de verdade aqui e a parte da encruzilhada faz sentido. É um ponto muito comum de superstícões que afinam a membrana e, por conta das histórias sobre encontrar o Diabo em encruzilhada, pode muito bem ser possível a invocação dele ser ali. Claro, levando em conta que ele está muito presente nessa cidade.

♦ **Intelecto DT 15:** Existe alguém que já viu o Diabo recentemente, Erivaldo, ele pode ajudar nisso.

♦ **Leilão:** Acontecerá logo logo. Eu estarei lá. Mesmo que vocês duvidem que eu sairei daqui, mas eu estarei lá. Eu não vou dizer onde que é, nem quando, porque nem eu sei ainda, não estou na organização, só vou quando me mandarem. Inclusive, a fita que vocês roubaram era pra ser levada ao leilão.



## F.14: YURI

- **Aparência:** Cabelo ruivo, branco, provavelmente descendente de algum lugar do leste Europeu, provavelmente Russo, Bielorrusso ou Ucraniano. Cínico e dissimulado.
- **Alinhamento:** Neutral-Evil
- **Sobre:** Membro de um grupo extremista de direita, Batalhão 413, está preso aqui por conta de seus crimes de ódio.



## F.15: CHICO

- **Aparência:** Homem descontraído, alto, forte e barbudo. Gente boa, gosta de conversar e puxa assunto com todo mundo.
- **Alinhamento:** Chaotic-Good
- **Sobre:** Foi preso por defender uma ocupação urbana no centro da cidade onde tem um trabalho de ajuda a necessitados e ex-moradores de rua.



## F.16: STEVE

- **Aparência:** Steve a human
- **Alinhamento:** True-Neutral
- **Sobre:** A silent and smiling human from Minecraft.



## F.17: LUCAS

- **Aparência:** Homem loiro de óculos, muito nervoso, parece estar constantemente em uma crise de ansiedade.
- **Alinhamento:** Neutral-Good
- **Sobre:** Cientista das Industrias Antibes, foi enganado a fazer um pacto com o Diabo e está tentando denunciar a empresa por diversas atrocidades usando o paranormal.



### PLOT: O desesperado



Ao sair da Sala de Interrogatório, é possível ver Isabella, Enzo e Gabriel indo em direção a Sala de visita. Mirella comenta algo sobre:



→ **Mirella:** Pobre mulher, pobre criança, o marido parece estar com problemas psicológicos... Está alucinando e botando a culpa em pessoas nada haver.



→ **Lucas:** Não se preocupe filho, vou usar todos os meios necessários pra te salvar e você vai me ajudar, você vai ver.



Seu semblante está em absoluto desespero.



□ **Intelecto DT 15:** Saulo comentou sobre isso.

Pode surgir a curiosidade de ir com eles e entender o que está acontecendo, como também Mirella pode incentivar os agentes a irem lá para verem com seus próprios olhos. Caso os agentes não irei até lá, mantenha Sergio com os jogadores na missão pós delegacia e utilize ele para receber a ligação de Isabella durante O Desesperado.

Ao chegar na Sala de visita, se vê quatro pessoas, um policial acompanhante, o menino Enzo, Isabella, Gabriel e Lucas, o homem que está preso. Essa conversa gira muito em torno do Lucas, que está muito abalado, falando que:



→ **Lucas:** As pessoas não acreditam em mim, fui induzido a fazer uma coisas muito ruins, mas não posso falar se não todos vão morrer, as sombras estão observando. Os poderosos vão consumir tudo e todos.



Mesmo com o filho assustado, ele não para, dizendo:



Após esse momento e qualquer interação que os agentes tenham com esse. O advogado, investigador e amigo da família, Gabriel, irá tentar explicar o que está acontecendo para os agentes:



→ **Gabriel:** Lucas era um homem muito equilibrado, cientista, tinha uma vida perfeita com sua família em sua nova casa no subúrbio, classe média, um homem de família. Mas algo aconteceu, de um dia para o outro ele ficou paranoico, passou a questionar tudo e todos, como se alguém estivesse constantemente o observando ou o perseguindo, algo que não condiz com a realidade. Isa sempre esteve do lado dele, até eu, e nunca nada do que ele falou fazia sentido. Então ele veio aqui tentar denunciar essas perseguições, felizmente a Tenente Mirella foi gentil e acolheu ele e tentou o ouvir, mesmo que tudo o que ele fale são insanidades.

Também falará que os policiais falaram que os agentes são membros da SDPD e isso faz com que Isabella peça o número de telefone de algum dos agentes para pedir ajuda caso necessário.

# O-RASTRO

Caso os agentes resolvam ir atrás do Diabo, logicamente a primeira encruzilhada que pode vir a mente é a que está na Serra de Cubatão, relativamente próximo da Base da Ordem. Se essa encruzilhada for escolhida para ir, narre a seguir. Caso não, adapte o texto ao cenário que os jogadores decidirem seguir.



Uma noite sem lua, em uma estrada de terra deserta cercada por árvores retorcidas, se vê a tal encruzilhada, aquela, na Serra de Cubatão. O ar é denso, quase palpável, como se o mundo segurasse a respiração. Uma fina névoa embaça o ambiente. Na escuridão, apenas o som do vento sussurrando pelos galhos e o farfalhar ocasional de folhas quebram o silêncio.

Fazendo-se o ritual, uma presença é sentida. Não ouve passos, mas está ali, surgindo do nada como uma sombra mais densa que a própria noite. Lilith, o Diabo. Roupas de colegiais, olhos amarelos demoníacos, cabelos ruivos, branca, quase pálida e protuberantes chifres vermelhos na cabeça.



→ **Diabo:** Vocês me chamaram?



Sua voz é baixa e melodiosa, carregando uma calma que faz seus nervos gritarem. Ele fala como se já soubesse a resposta, mas ainda assim deseja ouvir de você. A encruzilhada agora parece isolada de todo o resto do mundo. O ar está quente, e o cheiro de enxofre é sutil, mas inconfundível. Vocês percebem que não se trata apenas de um encontro. É uma negociação.

Caso Erivaldo tenha sido envolvido na trama, pode estar presente aqui e podem acontecer interações entre o Diabo e o homem.

Lilith sempre se esquivará sobre o motivo de aparecer para ele, porém pode acabar acontecendo de Erivaldo ser questionado sobre pacto ou alguma marca, assim ele mostrará a Marca do Pacto, um simbolo ritualístico cravado em seu corpo como uma escarificação vermelha, demonstrando que ele é alguém que fez um pacto, entretanto ele mesmo não sabe o que isso significa.

O Diabo está aqui para fazer um pacto, esse é o objetivo dele. Não ative sua presença perturbadora, isso não é um combate. Então ele sempre tentará seduzir os agentes para que eles façam pactos para conseguir seus objetivos. Use os segredos do passado dos agentes e explore de forma que tente fazer pactos com eles para resolver seus problemas do passado.

Caso alguém faça um pacto considere a seguinte habilidade:

## PACTO do Diabo

O Diabo oferece ao alvo um pacto de Sangue. Se o pacto for aceito, o Diabo irá cumprir o que foi prometido, normalmente com resoluções distorcidas ao pé da letra. Em troca, o alvo sofre 10<sup>6</sup> pontos de dano mental e, se enlouquecer como resultado, se torna um servo obcecado pelo Diabo para o resto da vida.

(pg 207 OPRPG)

Uma carnificação vermelha é feita na pele da pessoa que fizer o pacto. Após isso acontecer o Diabo some, assim como apareceu. Caso nenhum pacto seja feito e for rejeitado por todos os agentes, ele apenas responderá perguntas vagamente e de forma nada assertiva, então desaparecerá.

Além do Pacto de Sangue, o Diabo também oferecerá um pacto por informação, este sendo uma troca de algo valioso por um direcionamento aos agentes de onde devem ir. A critério do Mestre, o pacto pode ser feito e a criatura dará um envelope com um selo paranormal dentro dele e dois endereços: Endereço de entrega é o endereço do Necrotério da cidade e o endereço de envio é um armazém supostamente sem importância, descreva como "um centro de distribuição de encomendas".

- Ocultismo DT 20:** É um Selo paranormal de um ritual de morte.  
 **Ocultismo DT 25:** Revela o ritual:

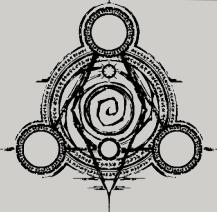
## Língua Morta

### MORTE

**Execução:** padrão  
**Alcance:** toque  
**Alvo:** 1 cadáver  
**Duração:** sustentada

Ao preparar um cadáver humano e conjurar esse ritual, o Lodo da Morte se espalha por dentro do cadáver, reanimando-o forçadamente. O cadáver é capaz de responder uma pergunta por rodada em que você mantém o ritual sustentado, até o limite de três rodadas. Se finalizar o ritual antes da terceira pergunta, o cadáver se desmancha em Lodo preto. Porém, ao final da terceira resposta, o cadáver é consumido pela Morte e se transforma em um esqueleto de Lodo.

(pg 51 de OPRPG SH)



Caso um dos jogadores aceite o pacto com o Diabo ele ganhará a seguinte habilidade:

## Martír de Sangue

O sacrifício é o único caminho para vencer, a dor e o Sangue trarão salvação para aqueles que você mais se importa. Você pode sacrificar uma quantia de PV até o dobro do seu máximo de PE e adicionar ao dano de seu próximo ataque. Caso o sacrifício seja para proteger alguém (critério que deve ser aprovado pelo Mestre) e faça com que seu PV chegue a 0, o valor sacrificado é duplicado ao ser adicionado no dano e você entra em morrendo após o ataque, ignorando qualquer efeito que previna o estado de morrendo nesse turno. Este dano extra é do tipo sangue, não é afetado por efeitos críticos e pode ser adicionado em todos tipos de danos com exceção de paranormal e mental. Este poder pode ser usado apenas uma vez por turno.

Caso o Mestre esteja usando a mecânica Efeito do Medo (OP: Sobrevivendo ao Horror pg. 88), os jogadores que fizerem o Pacto ganharão a seguinte habilidade:

### Marcado pelo Diabo

Você aceitou o Pacto de Sangue do Diabo. Você terá o prometido, porém também terá um custo. Toda vez que se encontrar com o Diabo sofrerá dano mental de 10<sup>6</sup>. Caso enlouqueça como resultado, se torna um servo obcecado pelo Diabo para o resto da vida.

Caso mais de um jogador aceite o pacto, escolha um deles para ganhar a habilidade descrita anteriormente, os outros ganham outras coisas a critério do Mestre.

## NPCs: ENCRUZILHADA

### G.1: DIABO

- **Aparência:** 21 anos, roupas de colegiais, olhos amarelos demoníacos, cabelos ruivos, branca quase pálida, chifres vermelhos na cabeça.
- **Alinhamento:** Chaotic-Evil
- **Sobre:** A mulher demoníaca, essa é Lilith, a garota que foi possuída pelo diabo no incidente do Metrô Central. Ela faz pactos com pessoas e transforma essas pessoas em Transtornados para lhes servirem a seus propósitos. Porém algumas pessoas ela gosta de observar após os pactos e ver quais são os rumos de suas vidas, sem transformá-las de fato em seus Transtornados, mas sim em uma diversão sádica para passar o tempo.



# O DESESPERADO

Quando os agentes terminar de fazer a primeira parte da missão após Suspeitos na Delegacia, esta parte será iniciada. Isabella liga para o agente que ela pediu o telefone, caso os agentes terem pegado o telefone dela, mantenha Sergio com os jogadores na missão pós delegacia e utilize ele para receber a ligação:

→ **Isabella:** Alô... Ajuda... Ajuda... Muito sangue... Meu filho, salva meu filho...

O telefone desliga. É Isabella no telefone, após alguns segundos uma mensagem SMS é recebida com um endereço na parte suburbana da cidade no bairro de Vila Matias.

Caso os agentes tentem ligar de volta, o telefone cairá na caixa postal. Com isso eles tem apenas a escolha de ir ao resgate de Isabella e sua família.

## PERCEBENDO DESESPERO

A partir do momento em que os agentes entram na casa, para cada novo ambiente que entrarem, devem fazer um teste de percepção para além de seus testes normais. Este teste em específico é o teste da habilidade Espreitando do assassino Desespero. Antes de chegar no ambiente Salão de estudos, a habilidade Ligação que o vilão fará será usada, não falará quem é e será sempre misterioso, suas perguntas deverão ser sobre os agentes, para tentar saber quem são eles. Caso chegue em 4 testes de percepção e um jogador for atacado, a batalha não se iniciará e Desespero voltara para as sombras, a não ser que o ataque aconteça no Salão de estudos.



# AMBIENTES: CASA SUBURBANA

Um novo bairro foi criado no ultimo ano, destinado para a crescente classe média que trabalha diretamente para as grandes corporações que tomam conta da cidade. Os subúrbios de Santos estão localizados próximo ao distrito das corporações, para que seus empregados mais bem qualificados possam chegar em seus empregos mais fácil. Santos tem mudado muito e hoje é dividida em distritos muito bem claros. Vila Matias tem seu nome herdado do bairro histórico, porém ele hoje é bem maior, engolindo bairros menores. Tudo foi refeito e se transformou nesse amontoado de prédios residenciais, pequenos comércios, shoppings e casas de classe média.

## H.1: TÉRREO e SALA

Ao entrar na casa nota-se que há sangue no chão, uma subindo pelas escadas para o Primeiro Andar e outro indo em direção ao final do corredor no primeiro andar. Existe uma porta dupla para a direita e este corredor ensanguentado que leva a cozinha. Ja a sala está intacta, existe uma parte com sofás, mesa de centro e uma televisão. Existe também um local para jantar, num estilo muito Estadonidense. Ao fundo da grande sala leva a cozinha.



**Investigação DT 15:** Sangue com padrões de rastros indo da escada para baixo e depois para os fundos.

## H.2: COZINHA

A cozinha é um estilo Americano, com cadeiras próximo a uma bancada, existem eletrodomésticos diversos, micro-ondas, fogão elétrico, geladeira, etc. Vários armários compõem o lugar. Existe sangue pelo chão indicando um caminho até um outro comodo na parte de trás.



**Investigação DT 15:** Sangue com padrões de cortes na parede, como se uma pessoa foi esfaqueada nesse lugar e continuou a sangrar em direção aos fundos.

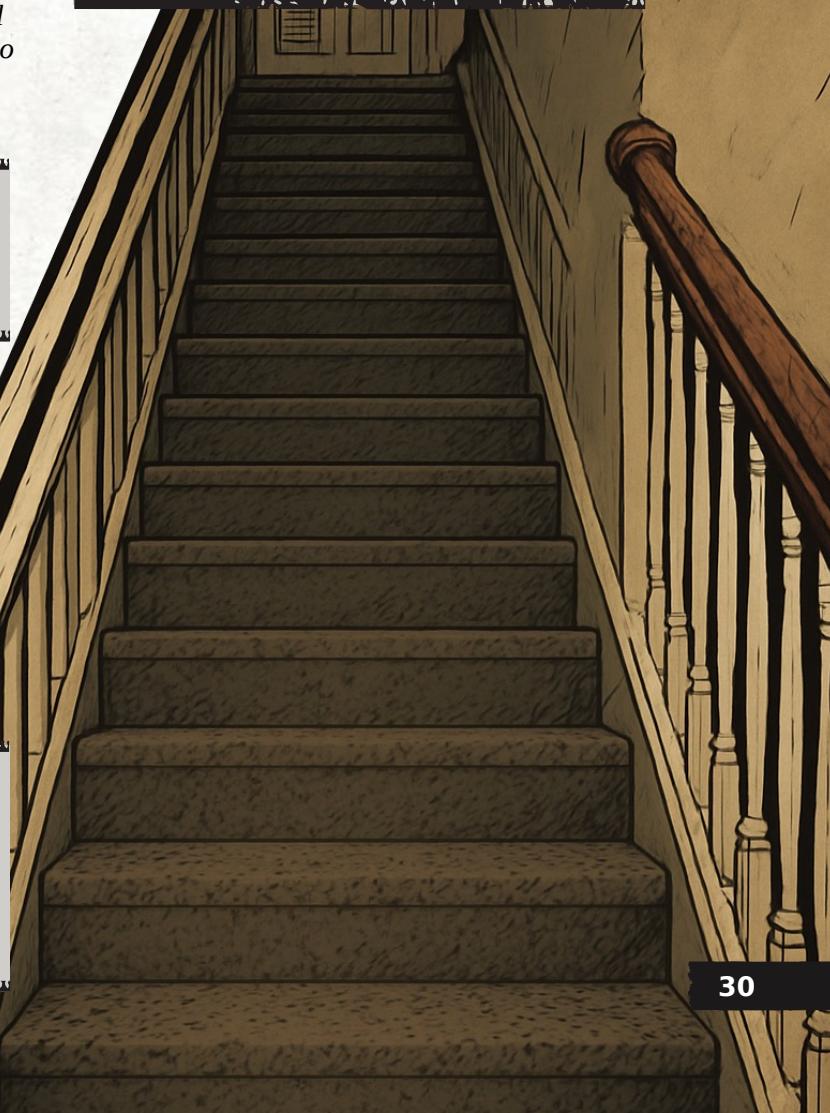
## H.3: BANHEIRO

É bem evidente, aqui é a fonte do sangue. Este banheiro é simples, para visitas, têm um vaso e pia, porém tem uma banheira e dentro dela um corpo: Isabella. Ao seu lado está o telefone que usou para ligar para os agentes.



**Investigação DT 15:** O sangue nesse lugar além do rastro que vem de fora, aparentemente a vítima também levou facadas aqui dentro. Não houve resistência, sera se foi pego de surpresa?

**Percepção ou Medicina DT 20:** Os cortes parecem muito vindos de direções anti-naturais, como vindos das paredes. A banheira está toda ensanguentada, assim como o chão. A mulher tem seu corpo perdendo calor, a morte foi recente. O assassino ainda deve estar aqui.



## H.4: PRIMEIRO ANDAR

*Subindo as escadas é evidente um rastro de sangue contínuo por mais um corredor, até uma porta. Existe uma porta anterior e mais um lance de escadas no final do corredor subindo para o Segundo Andar.*



Porta de Madeira:

**Percepção DT 15:** Existe uma fina camada de energia estática, como uma luz quase imperceptível roxa na porta.

**Ocultismo DT 15:** Existe um ritual criado nessa porta.

**Ocultismo DT 20:** Revela o ritual:

### Tela de Ruído

#### ENERGIA

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 ser ou objeto

**Duração:** cena



**Verdadeiro (+7 PE):** Cria uma proteção de energia que recobre o corpo de um ser ou objeto e absorve energia cinética. Recebe 60 PV temporários, mas apenas contra dano balístico, de corte, de impacto ou de perfuração.

(pg 141 OPRPG)

Essa portão não pode ser aberta por fora por conta do Ritual, apenas é possível atacar a porta para destruir a proteção:

Porta de madeira DEF: 8 - RD: 5 - PV: 80: Dar dano na barreira do ritual, quando o PV chegar em 20 o ritual se desfaz e dai em diante é se usa o PV da porta, chegando a 0 quebra. Caso o dano causado na porta seja paranormal, então o dano vai direto na porta.

## H.5: SALÃO DE

### ESTUDOS

*Entrando pela porta com o rastro de sangue, se deparam com uma grande sala, como um tipo de salão de estudos. Muitas estantes de livros existem aqui, como também alguns sofás, uma mesinha de centro e dois cavaletes de pintura onde existem duas telas, uma em branco e outra coberta por um pano manchado de sangue. Existe também uma grande porta dupla que leva para o quarto ao lado e um tapete no chão completamente ensanguentado.*

**Plot: Qual seu filme de terror favorito?**



**Investigação DT 15:** Este possivelmente é o foco do sangue, onde o esfaqueamento começou.

Porta Dupla de Madeira:

**Percepção DT 15:** Existe uma fina camada de energia estática, como uma luz quase imperceptível roxa na porta.

**Ocultismo DT 15:** Existe um ritual criado nessa porta.

**Ocultismo DT 20:** Este é o ritual Tela de Ruído.

Essa portão não pode ser aberto por fora por conta do Ritual, apenas é possível atacar a porta para destruir a proteção:

Porta dupla de madeira DEF: 8 - RD: 5 - PV: 100: Dar dano na barreira do ritual, quando o PV chegar em 20 o ritual se desfaz e dai em diante se usa o PV da porta, chegando a 0 quebra. Caso o dano causado na porta seja paranormal, então o dano vai direto na porta.

## H.6: ESCRITÓRIO

Ao entrar nesse comodo se inicia o Plot: Por todos os meios necessários.

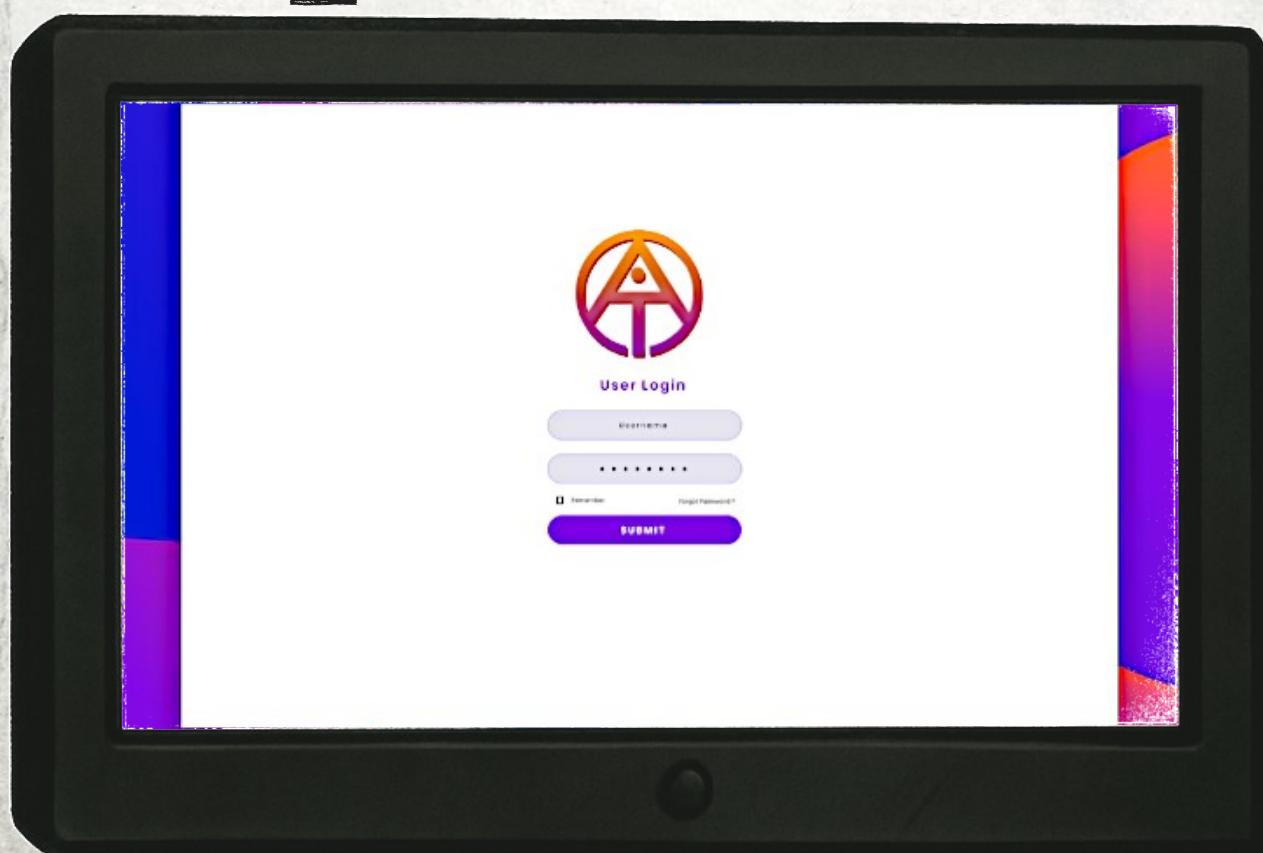
*Subindo as escadas é evidente um rastro de sangue continuo por mais um corredor, até uma porta. Existe uma porta anterior e mais um lance de escadas no final do corredor subindo para o Segundo Andar.*

*O computador da mesa é onde Lucas trabalha e está ligado, porém está com senha.*

▢ **Tecnologia DT 15:** Quebra a senha do computador. Neste encontra-se uma pasta de arquivo onde tem muitas fotos da família, eles parecem muito felizes. Também encontra-se um programa aberto com senha escrito na tela "Acesso Engenheiro Paranormal", é um acesso remoto a rede corporativa das Industrias Antibes.

▢ **Tecnologia DT 20:** Encontra-se um sistema de câmeras da casa. É possível verificar uma gravação do que aconteceu antes com a Isabella, onde ela é esfaqueada pelo Assassino enquanto foge pela casa, além disso, dá para ver uma câmera do quarto, uma gravação onde Enzo, filho do casal, está chorando muito e Lucas o aplica um sedativo em que dorme instantaneamente e é colocado em um guarda roupas embutido.

▢ **Tecnologia DT 25** (Este teste pode ser repetido 3 vezes antes que a senha seja bloqueada): Ao ter sucesso é possível acessar os arquivos pessoais dentro da rede corporativa. Aqui encontra-se algumas informações interessantes.





Descrição em um documento de patente sobre os "Selos Utilitários":

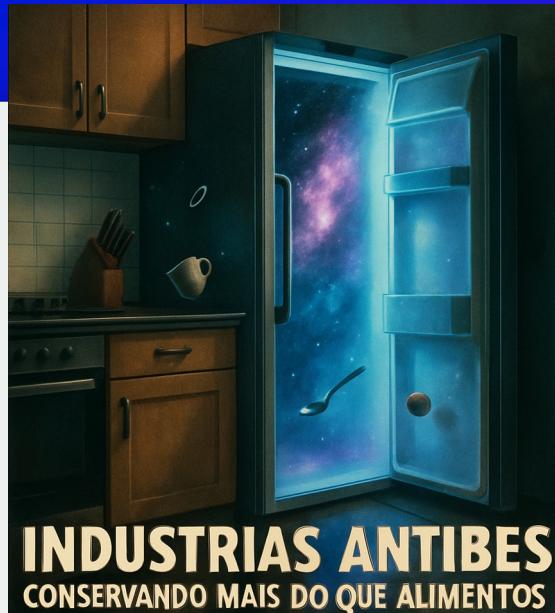
São usados Selos Paranormais para colocar rituais em utensílios diversos, assim usando o Paranormal como um novo tipo de tecnologia, integrando ele ao nosso mundo de diversas formas, desde farmacêuticas, como policiais ou até em construção civil.

Arquivo com um descritivo sobre onde está a produção de selos:

Os selos são produzidos principalmente na zona industrial de Santos, porém as fábricas estão se expandindo e serão levadas no futuro para outros lugares do Brasil, parceria das Industrias Antibes com o governo federal do Brasil.

É encontrado uma propaganda das Industrias Antibes:

Industrias Antibes, Quando o Paranormal Torna o Cotidiano Extraordinário. Produtos que Desafiam a Realidade. Soluções que Transformam sua Vida. Na Antibes, não seguimos as leis da ciência, nós dobramos as leis do universo. Utilizando forças além da compreensão humana, canalizamos energias do paranormal para criar produtos que não apenas facilitam sua vida – mas a tornam surrealmente extraordinária. Nossos engenheiros paranormais são mestres na arte de invocar e manipular forças sobrenaturais com segurança e eficiência – o máximo de perigo fica só na estética! Consulte nossas condições para pactos permanentes.



Um arquivo com diretrivas sobre o uso do Diabo:

Para que os empreendimentos Paranormais se tornem eficazes e para potencializar seus resultados, é necessário que seja desenvolvido um afinamento da membrada e a criação de pactos com o Diabo. Para além disso, com seus pactos sendo realizados pela cidade, tanto será maximizado a prosperidade da mesma, onde as pessoas vão ter seus desejos realizados, como também agirá como afinador da membrada para que os produtos Paranormais sejam usados em todo seu potencial.

Encontrado um e-mail de um funcionário comentando sobre os novos empreendimentos da Rede Triangulo:

Rede de TV controlada pelas Industrias Antibes, os negócios dos Antibes são multifocais, isto é, estão empreendendo em tudo. Sabe-se que as mídias tradicionais são ótimas formas de propaganda e de demonstrar como as Industrias Antibes estão aqui para o melhor. O nome Rede Triangulo vem de uma referência a uma falida rede de TV que ninguém mais se importa.

Outro e-mail com comentários sobre o conselho de diretores:

Um grupo de homens que ninguém sabe quais seus nomes, só se sabe que são os maiores ricos do Brasil. Como ficaram ricos? Ninguém sabe. Quais seus empreendimentos pra além das Industrias Antibes e da Cidade Autônoma de Santos? Ninguém sabe.



## H.7: SEGUNDO ANDAR

Neste andar parece ter uma atmosfera inquietante pairando no ar, como se o tempo tivesse se congelado em um instante de perfeita ordem. A ausência de qualquer sinal de luta só intensifica a sensação de que algo está profundamente errado. Existe três portas aqui. A da esquerda leva ao banheiro, está porta está aberta e é possível ver seu interior que está intacto.

## H.8: SUÍTE DO CASAL

Na porta da direita é possível entrar no quarto casal, aqui tudo parece normal. Uma grande cama, alguns armários, espelho e estantes de livros diversos.



❑ **Investigação DT 15:** É encontrado alguns folhetos manchados com tinta fresca dentro de um armário, nestes folhetos é lido: "Abaixo a privatização da cidade, abaixo a violência das corporações".

❑ **Ocultismo DT 20:** É sentido um calafrio em forma de uma presença paranormal do elemento Conhecimento nesse quarto.



É quase tangível de tão denso. (Este é o Bicho-Papão, ele permanece aqui até ser despertado de fato)

## H.9: SUÍTE DA CRIANÇA

Na porta dos fundos do corredor se encontra a entrada para o quarto do menino Enzo. É um quarto muito além do que uma criança precisaria. As paredes tem posteres de super-heróis, naves espaciais e mapas de mundos fantásticos de Dungeons & Dragons. Existem prateleiras de livros e um guarda-roupa embutido. Tem uma câmera neste quarto.

### Plot: O resgate

Caso os agentes não tenham descoberto as filmagens no computador de Lucas, fazer o teste a seguir:

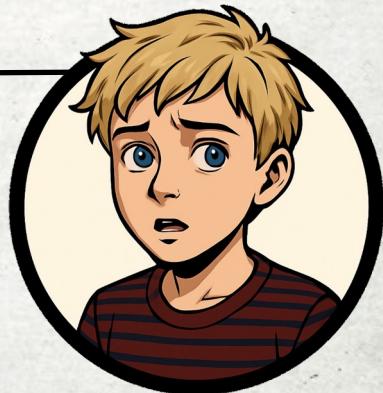


❑ **Percepção ou Investigação DT 20:** É encontrado o menino Enzo dormindo no guarda-roupa embutido.

## NPCs: CASA SUBURBANA

### I.1: ENZO

- **Aparência:** Garoto loiro, de uns 9 anos.
- **Sobre:** Lucas usou seu filho para invocar esta criatura paranormal, no processo o garoto enlouqueceu. Enzo começou a chorar sem controle, o que fez seu pai o dopar e colocar no guarda-roupa para que ele fica-se longe e protegido, tanto da criatura quanto do Assassino. Lucas não sabe da insanidade do filho e o quanto mal foi causado a ele.



### PLOT: O resgate



❑ **Medicina DT 15:** Enzo está dopado com um forte sedativo, é possível acordá-lo, porém não será fácil.

❑ **Medicina DT 25:** Passando nesse teste é possível acordar o menino, os agentes devem descrever o método de fazer isso. Caso achem uma outra maneira de acordar ele, considerar mediante um teste DT 25 com a perícia que for mais conveniente.

Caso Enzo seja acordado ele começa a chorar instantaneamente com um olhar enlouquecido, o que automaticamente atrairá o Bicho-Papão e iniciará um combate. Se a criatura chegue no menino, ele o matará. É impossível tirar o menino do estado de loucura e a única forma de salvá-lo é derrotar o Bicho-Papão.

Caso Enzo não seja acordado, apenas será necessário levar ele para um lugar seguro e seu plot se encerra.

## I.2: LUCAS (de novo)

Considerar as informações do Capítulo anterior (Suspeitos na Delegacia).

• **Sobre:** Lucas é um Engenheiro Paranormal, este foi coagido a fazer um Pacto com o Diabo para assim produzir Selos Paranormais das Industrias Antibes. Com isso passou a verificar inúmeras situações horríveis dentro desta produção o que o fez parcialmente enlouquecer. Está desesperando usando todos os meios necessários para denunciar os Antibes pelo que estão fazendo, com isso, virando alvo do assassino Desespero. Neste momento está controlando a criatura paranormal Bicho-Papão, usando de seus poderes e da conexão da criatura com seu filho, está conexão que foi induzida pelo próprio Lucas. Ele acredita que é o único meio para destruir os Antibes, porém durante essa tarde ele foi atacado pelo assassino, que matou sua esposa durante estes eventos. A única forma de poder lidar com a situação foi se trancando em seu escritório para tentar baixar informações dos servidores da corporação e enviar para a mídia para serem denunciados. Este é o momento que os agentes o encontram.

• **Ficha:** Transtornado (VD 40)

### PLOT: Por todos os meios necessários



Ao destruir a barreira da porta um homem é visto em total desespero tentando fazer algo em sua mesa de escritório, atrás do computador.



→ **Lucas:** Não! O que vocês fizeram, deixaram ele entrar! - Com isso, o assassino aparece.

→ **Desespero:** Muito bem meninas e meninos, muito bem - Uma voz se ouve saindo das sombras atrás de Lucas e com uma rapidez e força descomunal, uma facada é desferida sobre este, que cai no chão aos gritos do lado de sua mesa.

→ **Lucas:** Vocês não vão vencer... não vai vencer... não...



A vida vai se esvaindo do pai de família. Porém, antes que isso aconteça, Lucas toca em uma de suas tatuagens em seu braço que brilha em amarelo, e assim abre um bolso de sua camisa que de dentro uma criatura grotesca se manifesta, cheia de braços negros com joias douradas, uma manta branca que cobre a maior parte de seu corpo e olhos brilhantes macabros.



→ **Lucas:** Mata ele, mata ele, mata ele... mata ele! - Suas ultimas palavras, enquanto morre sem poder fazer mais nada.

→ **Desespero:** Olha só, ele ainda tinha truques na manga. Mas esse eu vou deixar com vocês. - Diz o espectro assassino que some nas sombras deixando a criatura bizarra para que os agentes lutem.

## I.3: DESESPERO

- **Aparência:** Homem alto com uma máscara branca de um fantasma em estado de desespero, é loiro, veste preto e carrega uma faca prateada com brilho roxo.
- **Alinhamento:** Neutral-Evil
- **Sobre:** Desespero é o assassino citado nos documentos na Delegacia de Polícia. Não se sabe bem seus reais motivos, porém tem matado algumas pessoas de formas similares envolvendo facadas violentas. Este assassino está aqui para matar especificamente Lucas, entretanto matará qualquer outra pessoa que possa ser uma potencial testemunha.



### PLOT: Qual seu filme de terror favorito?

Siga o que é descrito na sessão **Percebendo Desespero**. O Assassino irá induzir os jogadores a responder sobre filmes em específico, isto é, executará a habilidade "Ligação". Fica a sugestão de fazer perguntas sobre os filmes The Purge e Gisaengchung, mas sinta-se a vontade para fazer sobre qualquer filme de terror, entendendo que Desespero é um vilão e terá opiniões distorcidas sobre esses filmes, assim como nos exemplos.

→ "Embora você goste de filme X, eu acho The Purge um filme melhor, você conhece?"

→ "Qual é propaganda mascarada que vemos nesse filme?" - O governo usa a Noite do Expurgo como uma forma de controle social disfarçado. Embora a justificativa seja "permitir que as pessoas liberem sua violência", o verdadeiro objetivo é eliminar as populações mais pobres, que não podem se proteger durante o Expurgo, reduzindo custos sociais.

→ "O que significam as máscaras?" - As máscaras usadas pelos participantes do Expurgo tornaram-se um ícone da franquia. Elas representam a desumanização dos atos violentos e também a ideia de anonimato, permitindo que as pessoas cometam atrocidades sem medo de julgamento.

→ "Qual a importância do 'som de alerta'?" - O som característico que anuncia o início e o fim do Expurgo é uma das marcas mais reconhecíveis da franquia. Ele simboliza a transformação da sociedade por 12 horas e cria um clima de tensão para o público e os personagens.

→ "O filme Gisaengchung, mais conhecido como Parasita, não é bem um filme de terror, mas você sente o terror nele."

→ "O que tem no porão secreto?" - O porão escondido na casa dos Park é um elemento central do enredo. Ele representa o lado "invisível" da sociedade: aqueles que são esquecidos ou marginalizados, vivendo nas sombras de uma vida luxuosa.

→ "Existe uma questão clara sobre o cheiro dos personagens, significa isso pro filme?" - O cheiro é uma metáfora poderosa no filme. A família Park menciona repetidamente que os membros da família Kim têm um odor "estranho". Esse detalhe simboliza como a pobreza é algo que não pode ser escondido, independentemente das tentativas de disfarçar.

→ "Supostamente existe uma crítica social ai, qual é?" - Embora o filme seja ambientado na Coreia do Sul, suas mensagens sobre desigualdade, luta de classes e o abismo entre ricos e pobres são universais, o que explica o impacto global que teve.

# CETICISMO NO NECROTÉRIO

Os agentes nesse momento podem ter informações de que precisam ir ao IML atrás de pistas através do que o agente Chris disse na delegacia. Caso o encontro com Chris não tenha acontecido, use Júlio para instigar os agentes a irem neste local para que esta parte da missão se inicie. O objetivo aqui é investigar os corpos das vítimas dos Transtornados, para assim encontrar pistas da possível localização da Fábrica do Diabo.



O prédio do IML não é tão grande, seu objetivo é que os mortos passem por aqui e vão embora, algo temporário. É um prédio novo, parece que foi construído nos últimos dois anos, reflexo da nova administração da cidade. Alguém está aqui fora, ele mesmo, novamente, o morador de rua Erivaldo ao lado de seu cachorrão. Novamente mexendo no lixo.



# AMBIENTES: IML

## J.1: RECEPÇÃO

O sussurro frio do ar-condicionado corta o silêncio da recepção, iluminada por luzes fluorescentes. Na entrada, um policial militar está plantado, imóvel, apenas aguardando. Existem as cadeiras de espera, alinhadas a parede. Aqui também tem uma mesa da recepção, um computador moderno em modo de espera. Os equipamentos parecem novos, Apenas a sombra do policial dança alongada no chão, esticando-se em direção de fora. É possível ver algumas portas pelo corredor.

- **NPCs no local:** Policial Davi.
- **Dá acesso a:** Arquivo, Sala do Superintendente, Farmácia e Estoque, Primeiro Necrotério, Segundo Necrotério, Primeira Sala de Autópsia, Segunda Sala de Autópsia e Laboratório IML.

## J.2: Arquivo

A luz fria de LEDS azulados tremula sobre as prateleiras metálicas de dois armários altos e cinzentos que ocupam as paredes da sala estreita; seus compartimentos abarrotados de pastas etiquetadas com números vermelhos.

- 
- **Investigação DT 20:** Encontrado documentos indicando quais os cadáveres que estão aqui vieram dos massacres que os Transtornados provocaram: 3, 5, 8, 12, 19 e 22.

- **Dá acesso a:** Recepção IML.

## J.3: SALÃO DE ESTUDOS

A porta da sala está aberta, ao olhar para dentro observa-se a luz do computador piscando sobre a mesa de aço, iluminando o rosto pálido de um homem quarentão distraído com seu trabalho. À sua frente, duas poltronas de couro rígido e um sofá cinzento, contrastando com o armário de arquivos.

*Na parede, há um grande quadro com os quatro cavaleiros do apocalipse: à esquerda, a Morte anda sobre cadáveres desidratados, sua foice refletida no vidro como um risco de sangue, escrito a baixo uma palavra: "Hades", seu rosto está queimado e desfigurado; ao seu lado, a Pestilência derrama um líquido negro de um jarro criando manchas na tela que parecem escorrer para fora da moldura, escrito abaixo uma palavra: "Verminus"; A esquerda está a Guerra com uma armadura que parece sangrar ferrugem, segurando uma espada flamejante, e pisando em escudos de ferro derretidos, escrito abaixo uma palavra inelegível (alterável, veja descrição a baixo); E por fim, logo ao lado, está a Fome carregando uma balança desequilibrada, de seu manto cai grãos negros que germinam o solo a baixo com plantas que crescer como vermes cor de sangue, a baixo está escrito uma palavra: "Limus".*



□ **Percepção DT 15:** Parece que a tinta do quadro está viva, se movendo de forma quase imperceptível.

□ **Ocultismo DT 20:** Este quadro é claramente paranormal e reage a algo. Existe mais de uma energia vinculada a ele, indicando estar ligado a um grupo de pessoas.

- **NPCs no local:** Legista Osvaldo.
- **Dá acesso a:** Recepção IML.

Caso os jogadores tenham feito pacto com o Diabo e adquirido a habilidade Mártil de Sangue, o nome do jogador, ou sobrenome, ou uma analogia a estes nomes, deve ser descrita a baixo da figura do Cavaleiro da Guerra.

Caso os jogadores perguntam a Osvaldo sobre o quadro, ele falará que não sabe nada sobre, que esse quadro está ai desde quando ele começou a trabalhar ali. Nesse caso, fazer seguinte teste:



□ **Intuição DT 20:** Osvaldo está mentindo.

## J.4: FARMÁCIA e ESTOQUE

A iluminação azulada dos LEDs oscila sobre as prateleiras metálicas, onde frascos de vidro com líquidos âmbar e rótulos ilegíveis. Os refrigeradores novos, de portas de vidro fosco contêm garrafas de soro e sacos plásticos inchados flutuam em névoas frias, como órgãos suspensos em formol. Aqui também encontra-se armários altos, lacrados com cadeados digitais que exibem gavetas entreabertas onde se vê dentro, bisturis reluzentes e seringas estéreis se misturam a frascos de pílulas. O cheiro é uma colisão de álcool e algo adocicado, quase podre, que se infiltra nas narinas mesmo através das máscaras descartadas jogadas no chão.

 **Investigação DT 15:** Encontra nos armários abertos um Manual operacional de Selos Paranormais: Um livro com lições práticas sobre Selos Paranormais. Existe um manual operacional para cada perícia, este em específico é para Ocultismo ao verificar o uso de Selos Paranormais; gastar uma ação de interlúdio lendo um manual permite que você use essa perícia como se fosse treinado nela até o próximo interlúdio. Um manual operacional aprimorado (veja OPRPG, p. 64) também fornece +5 na perícia. Você só pode receber o benefício de um manual operacional por vez.

**Investigação DT 20:** Encontra nos armários abertos dois Alimentos Energéticos: Pode gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1▲ PE.

**Investigação DT 25:** Encontra nos armários abertos um Cicatrizante: Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar 2▲+2 PV em você ou em um ser adjacente.

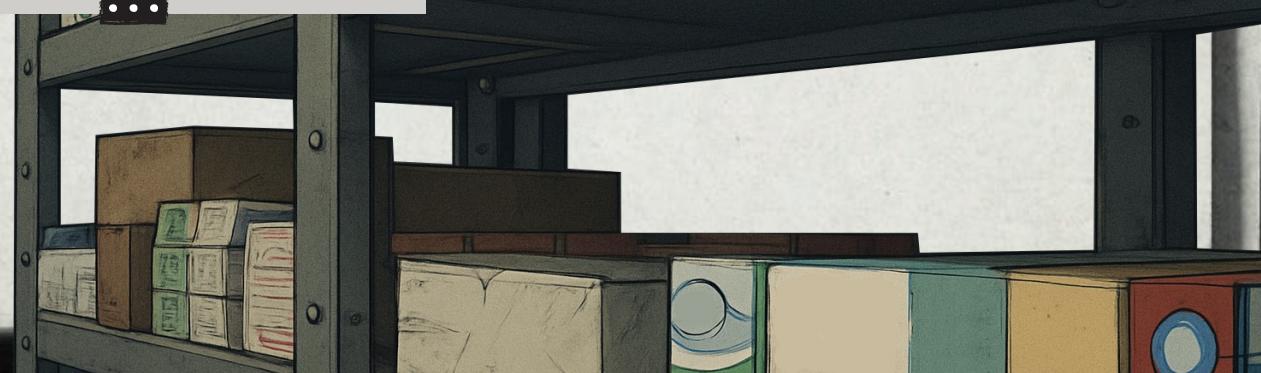
 **Tecnologia DT 15:** Abre um armário com tranca digital e encontra um Aplicador de Medicamentos: Essa adaptação portátil de bombas injetoras hospitalares pode ser presa ao redor do braço ou perna para aplicar uma substância, como um cicatrizante ou medicamento, com uma ação de movimento. O aplicador tem espaço para três doses de substâncias (já contabilizadas no espaço do item). Carregar uma dose de uma substância no aplicador é uma ação padrão.

**Tecnologia DT 20:** Abre um armário com tranca digital e encontra um Medicamento Anti-inflamatório: Reduz reações inflamatórias, diminuindo dor e inchaço. Fornece 1▲+2 PV temporários.

**Tecnologia DT 25:** Abre um armário com tranca digital e encontra um Medicamento Antiemético: Remove a condição enjoado e fornece +5 em testes para evitar essa condição até o fim da cena. A critério do mestre, pode funcionar contra outras condições causadas por náuseas e vômitos.

• **NPCs no local:** Trabalhador da Limpeza Antibes.

• **Dá acesso a:** Recepção IML.



## J.5: PRIMEIRO NECROTÉRIO

A luz fluorescente corta uma fina névoa o revelando doze gavetas de aço incrustadas na parede, numeradas em vermelho fosforecente. Os motores dos frigoríficos novos sussurram em frequências baixas demais para serem naturais. Uma das gavetas está entreaberta, sua névoa esbranquiçada rasteja pelo chão até envolver os pés dos que entram, dentro, um tecido plástico envolve um cadáver pouco a mostra e próximo a seus pés se vê claramente um símbolo cravado em seu interior.



### □ Ocultismo DT 25: Revela o ritual: Zerar Entropia

#### MORTE

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** cena



Zera completamente a entropia do alvo em relação ao ambiente, deixando-o paralisado no tempo-espacô.

(pg 143 OPRPG)

Quando os selos ritualísticos forem desativados ao cortar a energia do prédio durante o Plot do Legista Osvaldo, aqui se origina duas criaturas das gavetas 3 e 5: Zumbi Sepultado e Zumbi de Sangue Semi-Transformado.

- **Dá acesso a:** Recepção IML.

## J.6: SEGUNDO NECROTÉRIO

Considera a mesma descrição do primeiro necrotério, porém aqui existem duas gavetas entreabertas.

Considere o mesmo teste de Ocultismo do primeiro necrotério para essa sala, aqui podendo ser feito uma vez por gaveta.

Quando os selos ritualísticos forem desativados ao cortar a energia do prédio durante o Plot do Legista Osvaldo, aqui se origina duas criaturas das gavetas 19 e 22: Zumbi de Sangue e Zumbi de Sangue Espinhento.

- **Dá acesso a:** Recepção IML.

## J.7: PRIMEIRA SALA DE AUTÓPSIA

A luz clínica da mesa de aço reflete no cadáver aberto, suas entradas expostas como um mapa de violência interrompida, enquanto o bisturi o abre aos poucos na mão de um homem distraído. Na maca ao lado, o segundo corpo coberto por um lençol. As pias de aço escorrem um líquido negro, viscoso, que não sai dos ralos, acumulando-se em poças que refletem o rosto do médico, distorcido. Instrumentos cirúrgicos brilhantes, ainda na embalagem esterilizada, tremem nas bandejas, e o monitor cardíaco, desligado, emite picos aleatórios, sincronizados com os gemidos abafados que ecoam dos frigoríficos vizinhos.

Considere o mesmo teste de Ocultismo do primeiro necrotério para essa sala, aqui podendo ser feito uma vez por mesa de autópsia.

Quando os selos ritualísticos forem desativados ao cortar a energia do prédio durante o Plot do Legista Osvaldo, aqui se origina um Zumbi de Sangue Semi-Transformado, este que seria o da mesa de autópsia, originário da gaveta 12.

- **NPCs no local:** Auxiliar de Legista Gustavo.
- **Dá acesso a:** Recepção IML.

## J.8: SEGUNDA SALA DE AUTÓPSIA

Aqui incide sobre as duas mesas de aço: na primeira, um cadáver jaz aberto, as costelas serradas expondo vísceras brilhantes sob o foco cirúrgico, enquanto a patologista, de luvas ensanguentadas, registra notas em uma Tablet com dedos apressados. Na segunda mesa manchas de um líquido âmbar escorrem das bordas e se acumulam no chão, apesar de não haver fonte visível. Ao lado, na maca, um corpo coberto por um lençol branco se curva em uma posição impossível, como se tentasse sentar, enquanto as pias de metal cintilante regurgitam água turva, misturada a fios de cabelo escuro que se enroscam nos ralos.

Considere o mesmo teste de Ocultismo do primeiro necrotério para essa sala, aqui podendo ser feito uma vez por mesa de autópsia.

Quando os selos ritualísticos forem desativados ao cortar a energia do prédio durante o Plot do Legista Osvaldo, aqui se origina um Zumbi de Sangue Semi-Transformado, este que seria o da primeira mesa de autópsia, originário da gaveta 8.

- **NPCs no local:** Papiloscopista Natalie.
- **Dá acesso a:** Recepção IML.

## J.9: LABORATÓRIO

*Uma sala menor que a maioria das outras onde se encontram tubos de ensaio novos com amostras de sangue coagulado brilham como rubis sob a luz negra. Centrífugas modernas zumbem em ciclos intermináveis, suas telas digitais piscando códigos, enquanto microscópios automatizados permanecem estáticos. Nas mesas, relatórios de autópsia se espalham em pilhas. O cheiro ácido de químicos se mistura a um odor adocicado de carne em putrefação, mesmo que as geladeiras estejam lacradas.*



□ **Investigação DT 20 ou um dos membros da equipe entrega aos agentes:** Encontra 4 papéis com o mesmo símbolo de ritual desenhado, são selos ritualísticos com um ritual:

□ **Ocultismo DT 25:** Revela o ritual:

### Língua Morta

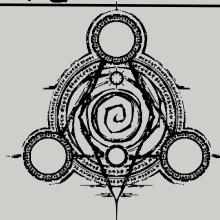
#### MORTE

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 cadáver

**Duração:** sustentada



Ao preparar um cadáver humano e conjurar esse ritual, o Lodo da Morte se espalha por dentro do cadáver, reanimando-o forçadamente. O cadáver é capaz de responder uma pergunta por rodada em que você mantém o ritual sustentado, até o limite de três rodadas. Se finalizar o ritual antes da terceira pergunta, o cadáver se desmancha em Lodo preto. Porém, ao final da terceira resposta, o cadáver é consumido pela Morte e se transforma em um esqueleto de Lodo.

(pg 51 de OPRPG SH)

O efeito final do ritual de Língua Morta pode ser ocultado pelo Mestre, para assim existir um mistério sobre o resultado da terceira pergunta. Caso os jogadores perguntarem para os membros da equipe o funcionamento deste ritual, eles falam sobre o funcionamento, sem entender bem os efeitos paranormais do Lodo, além de falar que só podem fazer duas perguntas por cadáver e foram instruídos a não fazer a terceira pergunta e assim o fazem.



□ **Investigação DT 25:** Encontra 2 papéis com o mesmo símbolo de ritual desenhado, são selos ritualísticos com um ritual:

□ **Ocultismo DT 20:** Revela o ritual:

### Impureza

#### SANGUE

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 cadáver

**Duração:** instantânea



Descoberta dentro do devorador de bestas, veio a simbolizar a impureza e o juramento da Liga. Os confederados da Liga cooperam entre si e outros aliados para caçar e descobrir vermes. Os vermes se contorcem na sujeira e são a raiz da impureza do ser humano. Esmague todos os vermes sem hesitação.

Deve ser usado em um ser recentemente morto. Um Verme (Item Amaldiçoado) é produzido do corpo morto, este ao ser esmagado concede +5 em testes de Agilidade, Força e Vigor e testes baseados nesses atributos até o final da cena. Ao final da cena, é preciso fazer um teste de Fortitude DT 20. Se falhar, fica fatigado até o final do dia. Se falhar por 5 ou mais, sofre uma parada cardíaca e fica morrendo. Se morrer dessa forma, se torna uma criatura de Sangue de VD similar ao NEX, à escolha do mestre.

Caso os jogadores perguntarem para os membros da equipe sobre o funcionamento do ritual Impureza, eles não sabem como funciona e só o Legista Osvaldo sabe como funciona e não fala pra ninguém. Caso seja perguntado, este também não falará.

- **Dá acesso a:** Recepção IML.

# NPCs: IML

## K.1: ERIVALDO (de novo)

Considere as informações do Capítulo anterior (Suspeitos na Delegacia).

### PLOT: A marca



Estranhamente o morador de rua está novamente no mesmo lugar que os agentes se encontram. Ele parece distraído procurando comida no lixo. A seu lado está um cachorro que parece tentar chamar atenção dele, sem sucesso.



Caso os jogadores não tenham sucesso no teste do cenário da delegacia, considere o mesmo teste de lá.



## K.2: POLICIAL DAVI

- **Aparência:** Um homem preto alto, músculos medianos e posturado, rosto sério e comprometido com o trabalho.
- **Alinhamento:** Lawful-Good
- **Sobre:** Um policial vindo da periferia, trabalha dedicadamente e não quer problemas com seus chefes. Se entrar no prédio com os jogadores, poderá ser morto por um Zumbi de Sangue caso nenhum jogador interfira. Se ele não entrar no prédio, será preso do lado de fora durante a queda de energia durante o Plot do Osvaldo.

## K.3: AUXILIAR GUSTAVO

- **Aparência:** Homem branco, pouco menos de 40 anos, alto, magro, com um aspecto frágil, quase anêmico, pálido.
- **Alinhamento:** True-Neutral
- **Sobre:** Um homem cétilo, não acredita em nada além da ciência e no que ver diretamente.

## K.4: PAPIOSCOPISTA NATALIE

- **Aparência:** Mulher magra, cabelos ondulados e com mechas pintadas, carrega uma aliança em seu pescoço como um colar.
- **Alinhamento:** Neutral-Good
- **Sobre:** Uma mulher cétila, porém com uma espiritualidade ascendente. Sua família é religiosa, seguidores de religiões de matriz africana, ela cresceu neste meio e no fundo acredita em algo, apesar de negar.

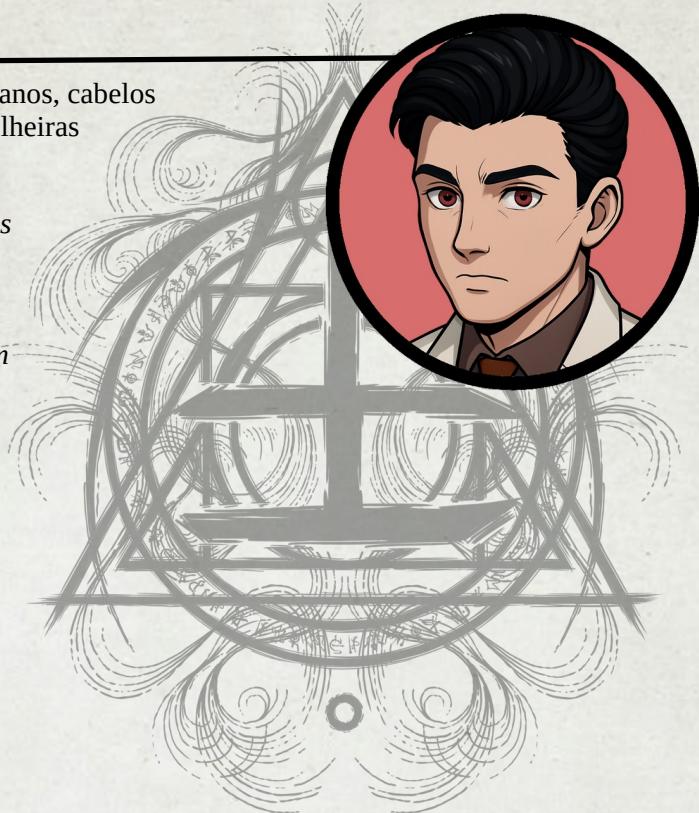
## K.5: LEGISTA OSVALDO

• **Aparência:** Homem branco, pouco mais de 40 anos, cabelos levemente grisalhos, com um físico em forma e olheiras fundas como se não dormi-se bem a semanas.

• **Alinhamento:** Lawful-Neutral

• **Sobre:** *Trabalha diretamente para as Industrias Antibes, está como terceirizado nesse IML, verificando o andamento das investigações sobre os mortos pelos Transtornados. Muitas vezes sabota essas investigações para que não cheguem até a empresa. Este tem um pacto com o Diabo, a marca do pacto está em seu braço esquerdo. Esporadicamente ele coça seu braço.*

• **Ficha:** Transtornado (VD 40)



**Percepção DT 20:** Osvaldo coça seu braço esquerdo de uma maneira similar ao Erivaldo coçando o símbolo do pacto em seu peito. - Caso que peça para mostrar, ele recusará.

## PLOT: Sabotagem

Osvaldo sempre estará observando de longe as movimentações dos agentes, sem falar muitas coisas. Ele acompanhará, mesmo quando não for chamado, observando cada movimentação. Caso os jogadores obtenham localização da Fábrica do Diabo através dos cadáveres, Osvaldo irá sair do local e correrá até os disjuntores do prédio e desativará estes, resultando em alguns cadáveres do local se transformando em criaturas paranormais. Diga a descrição dos ambientes para saber quais monstros e onde irão aparecer.

Apenas cadáveres das gavetas 3, 5, 8, 12, 19 e 22 são as vítimas dos Transtornados, estes dão as seguintes informações:



**Lara Mendes** (estudante, 22 anos) - Laudo: "Vítima apresenta marcas de algemas nos pulsos, fratura craniana leve por impacto contra o tanque de ácido, e lesão profunda no pescoço (corte de 12 cm, provavelmente de faca curva). Tecidos faciais e couro cabeludo foram dissolvidos por substância corrosiva (pH 0.8, possivelmente ácido sulfúrico). Curiosamente, os dentes estão intactos, sua mandíbula permanece inteira e funcional. Há resíduos de uma substância desconhecida nas veias, semelhante a toxinas alucinógenas."

### Linguá Morta:

→ **Sequestro:** "Estava voltando da festa, ouvindo música... Um furgão parou na minha frente. Senti as mãos delas — frias, como se não fossem humanas. Me arrastaram, e quando acordei, estava no escuro, algemada. O cheiro de podre e ácido queimava meu nariz. Eu sabia que não sairia dali viva."

→ **Sequestrador:** "Eram duas mulheres... Olhos como brasas, e as tatuagens nas mãos delas se mexiam, como cobras de verdade. Riam de mim enquanto eu chorava."

→ **Como morreu:** "Me viraram de cabeça para baixo. Havia um homem ali, magro como um esqueleto, com um saco de pano cobrindo o rosto e trapos remendados. Ele sussurrava algo que fazia o medo queimar mais forte. A lâmina cortou devagar, e eu senti cada gota de sangue escorrer. O ácido chegou primeiro nos meus cabelos, depois na pele... Gritei até o ácido entrar na minha boca. Ele só observava, com olhos vazios, como se alimentasse do meu terror. Meu rosto ainda está derretendo, está derretendo... Está derretendo..."

**Ricardo Torres** (médico, 45 anos) - Laudo: "Amputação bilateral das pernas (corte irregular, compatível com serrote). Hemorragia interna massiva. Estômago contém três dedos humanos parcialmente digeridos, além de traços de uma droga sintética (ainda não identificada) que induz euforia e paralisia muscular. Marcas de injeção no pescoço e braços. As extremidades dos ossos das pernas apresentam sulcos profundos, como se tivessem sido lixados após o corte."

#### Linguá Morta:

→ **Sequestro:** "Aguardei um carro de aplicativo, carregando as compras... Um homem ofereceu ajuda. Senti a agulha. Após... Estava nu e amarrado. A mesa estava suja de sangue seco. As luzes piscavam, e eu via sombras se movendo."

→ **Sequestrador:** "Três deles. Tatuagens de bisturis e pinças torcidas no rosto. Os olhos brilhavam no escuro, fixos em mim. Não falavam — só sussurravam em algo que não era linguagem."

→ **Como morreu:** "Ele estava no canto, encostado na parede: cabelos como palha seca, um manto remendado. Enquanto o serrote emperrava nos meus ossos, sua voz rasgada ecoava: 'O medo é o tempero que dá sabor à carne...'. Ria enquanto eu engolia meus próprios dedos. Seus olhos me seguem, ainda estão me olhado..."

**Clara Vaz** (jornalista investigativa, 34 anos) - Laudo: "Cavidades oculares destruídas por objeto contundente (possivelmente colher). Traqueia perfurada por tubo metálico (3 cm de diâmetro), com fragmentos de quitina de insetos no estômago e pulmões. Abdômen rompido devido à pressão interna (cerca de 300 baratas da espécie Periplaneta americana encontradas no local). Marcas de corrente nas costas sugerem contenção prolongada. Resíduos de uma substância oleosa nas mãos, similar a óleo industrial, não identificada em bancos de dados forenses."

#### Linguá Morta:

→ **Sequestro:** "Achei que finalmente encontraria a Fábrica. A mensagem era falsa. Quando vi a vala abrir, já era tarde. A mão que me puxou tinha garras... Caí num lugar úmido, corrente nas costas. O ar cheirava a morte..."

→ **Sequestrador:** "Ela... ou ele? Não sei. O corpo era coberto por olhos tatuados que sangravam. Os olhos vermelhos pareciam ver dentro de mim. Sussurrava coisas que eu escrevi no meu diário."

→ **Como morreu:** "Ele surgiu das sombras, com dedos longos, apontando para mim. Enquanto arrancavam meus olhos, sua respiração rouca amplificava cada gemido. 'Você vai ver o verdadeiro escuro', ele disse. O tubo enfiado na minha garganta bombeava baratas, e eu via sua silhueta refletida no ácido, distorcida, como um pesadelo..."

**Desconhecido** (por volta de 25 anos) - Laudo: "Carbonização total de 95% do corpo (queimaduras de 4º grau). Mão e pés derretidos, com fusão óssea nas extremidades. Crânio fragmentado devido à expansão térmica do cérebro. Traços de gasolina e enxofre no local, mas nenhum resíduo inflamável foi encontrado na gaiola. As marcas dos ganchos no rosto coincidem com padrões de ferimentos de outras vítimas. A temperatura estimada do fogo ultrapassou 1200°C, incompatível com combustíveis comuns."

### Linguá Morta:

→ **Sequestro:** "Era pra eu ser um deles... Eu era um deles... Acordei naquela gaiola. O calor do fogo abaixo já derretia meus tênis."

→ **Sequestrador:** "Saulo, seu filho da puta, Saulo... Saulo..."

→ **Como morreu:** "Ele estava lá, em pé no meio das chamas, imune ao fogo. O saco sobre seu rosto queimava, mas não consumia. 'O calor purifica a alma fraca', murmurava, enquanto a gaiola descia. Tentei subir, mas as grades queimavam minhas mãos. Seus sussurros entravam na minha mente, fazendo o pânico ferver... Não era pra eu estar aqui, porque fizeram isso? O que eu fiz de errado?"

Não é necessário seguir essa ordem, porém o último que for interrogado saberá mostrar num mapa a localização exata da "Fábrica do Diabo". Caso os jogadores não pensem em pedir que um dos mortos mostre, faça com que um NPC que esteja acompanhando eles dê essa dica.



# FÁBRICA DO DIABO

A informação necessária para chegar neste local é conseguida, então, finalmente, o local da famosa Fábrica do Diabo é encontrado. Esse é o destino final dos jogadores, o ultimo desafio da primeira parte da campanha, então faça com que seja um momento épico e cheio de tensão em sua narração de chegada.

Essa é uma missão de infiltração, os jogadores só tem de fato permissão de andarem pelos seguintes ambientes: Estacionamento, Recepção e Escritórios. Para andar por outros ambientes eles devem se infiltrar sem ninguém ver ou conseguir uma justificativa plausível para entrarem. Dizer que são da polícia ou alguma autoridade não será o suficiente, pois os funcionários irão dizer que precisa de mandato para investigar qualquer coisa ali. O Mestre deve avaliar as justificativas caso a caso, podendo colocar testes de convencimento para que os NPCs deixem os jogadores andarem livremente. Claro que é possível entrar a força, mas deixe claro que terão consequências envolvendo a polícia da cidade.

Os agentes irão passar por muitos locais onde terão funcionários presentes, utilize a mecânica de Furtividade presente no suplemento Sobreivendo ao Horror (pg 93).

Caso prefira uma abordagem mais simples, apenas utilize testes comuns de Furtividade com a DT a critério do Mestre.

Existem diversas câmeras por todos os lugares, siga as indicações nas descrições onde as mais importantes estão. É interessante fazer uma tensão sobre a existência delas diante de testes de furtividade, porém na Sala do Segurança os agentes descobrirão que a pessoa que deveria estar olhando essas câmeras está dormindo e essa preocupação é em vão.

No subterrâneo existe um ritual aplicado nas salas do Corredor Silencioso em diante, nessas salas não é possível ouvir nada além do que acontece nas mesmas, a única forma de desativar esse efeito é destruir o Selo Paranormal que está na maquina da Sala de Tortura.



Para andar pelos ambientes os funcionários desse armazém tem três tipos de cartões: Verde, Azul e Vermelho. Os agentes devem tentar obter esses cartões para ter acesso completo ao local, existem portas com trancas que apenas cartões de cores específicas podem ser acessadas, suas fechaduras são da cor indicando qual cartão usar. Siga a indicação do cartão em cada local para saber como acessar.

### Tipos de Cartões

- **Cartão Verde:** Acesso a todos os ambientes do armazém.
- **Cartão Amarelo:** Dá acesso a maioria das salas do subterrâneo e a todos os ambientes do armazém.
- **Cartão Vermelho:** Dá acesso a todas as salas do armazém e do subterrâneo.

## AMBIENTES: ARMAZÉM

### L.1: ESTACIONAMENTO

O estacionamento estendia-se em volta do armazém, iluminando vagas vazias marcadas por linhas de tinta amarelas. Existem dois caminhões de entrega, com suas carrocerias recém pintadas com o logo da "Horus Inc.", estes tinham as portas traseiras entreabertas, revelando brechas escuras onde pacotes se amontoavam. Empilhadeiras paralisadas estão encostadas por perto, enquanto carros abandonados se mantêm parados. É possível ver caçambas de lixo fechadas.

Caso os agentes caminhem para a parte de trás do armazém:



**Investigação DT 20:** Encontrado documentos indicando quais os cadáveres que estão aqui vieram dos massacres que os Transtornados provocaram: 3, 5, 8, 12, 19 e 22.

- **NPCs no local:** Miguel, Erivaldo e um Trabalhador de segurança das Industrias Antibes
- **Dá acesso a:** Recepção, Sala de Conferência, Escritórios, Corredores de Entregas e Check In de Entregas.



### NPCs que tem os cartões

- **Cartão Verde:** Funcionários de seguranças, limpeza e conferência do armazém.
- **Cartão Amarelo:** Um funcionário da limpeza que está nos Corredores de Entregas, Supervisor Ronaldo e Transtornados mascarados.
- **Cartão Vermelho:** Verminus e Persephone.

### Informações Importantes:

- Erivaldo foi trazido para as redondezas pelo Diabo, ele não sabe como chegou, mas está procurando comida, pois sente muita fome.
- O segurança vai levar o morador de rua para fora independente do que os jogadores façam ou falem.
- Existe uma van muito familiar nesse estacionamento, preta e com uma grande antena em seu teto, é a van do Miguel, que está aqui acompanhando o Júlio. Caso os agentes forem falar com ele, dirá que seu superior está conversando com a administração do armazém.

### L.2: RECEPÇÃO

A recepção do armazém é iluminada por lâmpadas fluorescentes, revelando uma porta dupla de metal. No chão, um tapete branco amarelado, desbotado e manchado por sombras úmidas, estendia-se até um balcão, onde papéis se acumulavam sob um monitor de um computador. À esquerda, um armário de arquivos, enquanto um sofá de couro rachado muito usado. Aqui, de trás da recepção, um homem parece meio distraído com seu trabalho.

- **NPCs no local:** Um Trabalhador de segurança das Industrias Antibes.
- **Dá acesso a:** Escritórios, Sala de Conferência e Cozinha.

## L.3: ESCRITÓRIOS

Acesso: Cartão Verde ou Superior.

A sala mergulha em um silêncio cortado apenas pelo zumbido intermitente de lâmpadas e conversas de corredores. No centro, uma mesa de reuniões acumula copos de café frio e documentos esparsos, seus papéis manchados e círculos vermelhos que envolviam datas riscadas. A lousa branca ao fundo exibia palavras mal apagadas de planos de ação para as entregas. Os cubículos, cercados por divisórias baixas onde notebooks ainda cintilavam com telas estáticas.

- ❑ Percepção DT 15: Se ouve uma conversa, não dá para entender, porém uma das vozes conhecida é ouvida: Júlio. Vem da porta da sala do supervisor.

- NPCs no local: Um Trabalhador de segurança das Industrias Antibes.
- Dá acesso a: Recepção, Sala de Conferência, Cozinha, Sala do Supervisor e Estacionamento.

## L.4: SALA DO SUPERVISOR

A sala do supervisor era um cárcere de luz pálida, revelando uma mesa de carvalho coberta por mapas de logística marcados com cruzes vermelhas e números ilegíveis. Em sua poltrona de couro, reclinado para trás, está o supervisor, um homem de olhos cansados e cabelos grisalhos. Em sua frente à duas cadeiras de plástico. Na mesa um computador antigo demonstra um papel de parede com um logo da empresa "Horus Inc.", iluminando um pequeno armário entreeaberto ao lado.

**Plot: O resgate.**

- NPCs no local: Júlio e Supervisor Ronaldo.
- Dá acesso a: Escritórios.

## L.5: COZINHA

Espaços simples e funcionais, destinados às pausas dos funcionários. A cozinha conta com eletrodomésticos básicos, como geladeira, micro-ondas e cafeteira, além de armários para armazenar alimentos e utensílios. O refeitório possui uma mesa e cadeiras de plástico organizadas de forma prática, com iluminação suave e janelas que permitem entrada de luz natural, também existem duas poltronas confortáveis. É um ambiente, informal e acolhedor, onde os funcionários podem fazer refeições rápidas e descansar durante os intervalos. Pequenos detalhes, como quadros nas paredes, ajudam a dar um toque de descontração ao espaço.

- ❑ Investigação DT 20: Encontra dois Alimentos Energéticos: Gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1▲ PE.

(pg 42 OPRPG: Sobrevivendo Ao Horror).

- Dá acesso a: Recepção, Sala de Conferência, Escritórios e Check In de Entregas.

## L.6: SALA DE CONFERÊNCIA

Acesso: Cartão Verde ou Superior.

A sala de conferência de pacotes é pequena mais abarrotada de coisas. Nas paredes, existe um mapa de rotas com destinos riscados em X vermelho, armários de aço transbordavam pacotes embrulhados em plástico opaco. Arquivos espalhavam-se sobre mesas metálicas, suas pranchetas presas a papéis com listagens de códigos de barras.

- Dá acesso a: Recepção, Escritórios, Cozinha e Check In de Entregas.

## L.7: CHECK-IN de ENTREGAS

Acesso: Cartão Verde ou Superior.

A área de check-in de entregas respirava o caos: esteiras rolantes em movimentos espasmódicos, arrastando pacotes envoltos em plástico opaco. Trabalhadores de uniformes desbotados, rostos pálidos sob a luz de LEDs piscantes, inspecionavam as encomendas com gestos mecânicos. O ar é pesado com o cheiro de borracha e um frio cortante de ar condicionados ligados ao máximo. As câmeras de vigilância acima tilintavam, ajustando-se para focar conforme andam de um lado para outro.

Considerar a mecânica de Furtividade (pg 92 OPRPG: Sobrevivendo Ao Horror)

**Furtividade DT 15:** Não é visto pelas câmeras. - Ser visto não causa consequências imediatas.

- **NPCs no local:** Dois Trabalhadores de conferencia das Industrias Antibes.
- **Dá acesso a:** Cozinha, Sala de Conferência, Corredores de Entregas e Estacionamento.

## L.8: CORREDORES de ENTREGAS

Acesso: Cartão Verde ou Superior.

A parte principal do armazém estendia-se como uma catedral de ferro e sombras, suas prateleiras altíssimas engole a luz pálida de lâmpadas pendentes. Os corredores e estreitos estão cheios de pacotes de todos os tamanhos lacrados prontos para entrega. No alto, câmeras de vigilância giravam com movimentos espasmódicos, suas lentes vermelhas fixando vazios entre as estantes. O ar, frio e carregado de estática, arrastava sussurros de funcionários arrastados ecoando de corredores adjacentes, sempre se aproximando ou se afastando, nunca revelando origem.

Considerar a mecânica de **Furtividade** (pg 92 OPRPG: Sobrevivendo Ao Horror)

**Furtividade DT 15:** Não é visto pelas câmeras. - Ser visto não causa consequências imediatas.

**Percepção DT 15:** Um trabalhador supostamente sai de um local que não faz sentido. Ele tem um cartão de acesso Amarelo.

**Percepção DT 20:** Chegando mais perto de onde ele estava é possível encontrar uma fechadura amarela que leva a um alçapão no chão.

• **NPCs no local:** Um Trabalhador de conferencia das Industrias Antibes.

• **Dá acesso a:** Check In de Entregas, Estacionamento e Subterrâneo.

### Informações Importantes:

- O trabalhador continuará andando pelos corredores e limpando o chão sem sair dessa área. É possível os agentes conseguirem de alguma forma o cartão dele para entrar no alçapão.

## L.9: CORREDORES SUBTERRÂNEOS

Acesso: Cartão Amarelo ou Superior.

Ao entrar pela passagem secreta, encontra-se um corredor subterrâneo, suas paredes são revestidas por armários de metal. A luz, emitida por lâmpadas brancas como de um hospital, projetava tons distorcidos no chão de concreto rachado. Duas portas de aço podem ser vistas ao avançar pelo corredor, enquanto adiante, ao final do túnel, uma névoa se expande e toma conta deste corredor, como se a fonte disso estivesse a diante. O ar é espesso, carregado com uma presença claramente paranormal.

## L.12: CORREDORES EXTERNOS

Saindo pelo corredor principal se encontra um novo corredor, esse com aparência descuidada, cheio de sacos pretos selados, caixas, paletes, lixeiras diversas espalhados por sua extensão. Esse lugar é repleto de névoa paranormal, a membrana aqui está danificada. Nota-se em evidência uma grande porta preta de metal onde nada se ouve por detrás dela. Porém, é possível ouvir pelos corredores sons de pessoas andando em meio ao denso nevoeiro.

- ❑ **Investigação DT 20:** Encontra um Cristal Purpura (Mecânica de Drogas).

- **Dá acesso a:** Corredores de Entregas, Dormitórios, Refeitórios e Corredores Externos.

## L.10: DORMITÓRIOS

A sala do supervisor era um cárcere de luz pálida, revelando uma mesa de carvalho coberta por mapas de logística marcados com cruzes vermelhas e números ilegíveis. Em sua poltrona de couro, reclinado para trás, está o supervisor, um homem de olhos cansados e cabelos grisalhos. Em sua frente à duas cadeiras de plástico. Na mesa um computador antigo demonstra um papel de parede com um logo da empresa "Horus Inc.", iluminando um pequeno armário entreaberto ao lado.

- **Dá acesso a:** Corredores.

## L.11: REFEITÓRIOS

O refeitório dos funcionários encontram-se três mesas de madeira que formam conjuntos com bancos da mesma madeira. Na cozinha ao fundo, utensílios básicos permanecem em desordem como se a pouco tinhamausados panelas empilhadas com uma crosta grudenta de algo que cheirava a carne e um micro-ondas aberto. A geladeira desengonçada zumbia ao profundo. Nas mesas estão sentados um homem encapuzado distraído brincando com a comida e um Existido em sua frente, claramente sendo abusado.

- ❑ **Investigação DT 20:** Acha dois **Alimentos Energéticos:** Gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1 $\Delta$  PE.

(pg 42 OPRPG: Sobrevivendo Ao Horror)

- **NPCs no local:** Um Transtornado mascarado.

- **Dá acesso a:** Corredores.

- ❑ **Furtividade DT 15:** Não é visto pelas câmeras. - Ser visto não causa consequências imediatas.

- **Dá acesso a:** Corredores e Corredor Silencioso.

### Informações Importantes:

- Dentro dos sacos pretos tem pedaços de corpos dilacerados de diversas pessoas. Ao abrir os sacos o cheiro é podre.
- Dentro dos contêineres de lixo existem roupas e pertences pessoais de diversas pessoas. É possível ver documentos, bolsas, adereços, óculos, etc.
- No final do corredor a direita existe um elevador de carga com várias caixas lacradas com diversos Selos Paranormais, uma entrega da produção em massa. Este elevador só pode ser ativado com um Cartão Vermelho.
- Na extensão desse corredor estão andando a esmo cinco Existidos, distribua eles como bem entender.

## L.13: CORREDOR SILENCIOSO

Acesso: Cartão Amarelo ou Superior.

É evidente que esse local está tocado pelo paranormal. A névoa se intensifica a partir desse corredor, tudo aqui é um silêncio abissal. Este corredor tem diversos fios com uma energia roxa passando e cintilando por eles em direção a porta de saída.

□ **Ocultismo DT 15:** Existe um ritual criado nesse corredor e não é possível encontrar a fonte do mesmo.

□ **Ocultismo DT 20:** Revela o ritual:

### Dissonância Acústica

#### ENERGIA

**Execução:** padrão

**Alcance:** médio

**Alvo:** área com 3m raio

**Duração:** cena



**Verdadeiro:** Cria uma área de dissonância sonora. Enquanto estiverem na área, nenhum som pode deixar lá, mas seres dentro da área podem falar, ouvir e conjurar rituais normalmente.

(pg 130 de OPRPG)

- **Dá acesso a:** Corredores Externos e Corredor dos Gritos.

## L.14: CORREDORES EXTERNOS

Acesso: Cartão Amarelo ou Superior.

Um corredor muito sujo, existe muito sangue seco por todos os lados. É possível ver algumas portas diante do corredor, mas uma chama atenção pois é possível ouvir barulho de pancadas e gemidos de dor vindos dela.

□ **Furtividade DT 15:** Não é visto pelas câmeras. - Ser visto não causa consequências imediatas.

- **Dá acesso a:** Corredor Silencioso, Sala Médica, Sala de Tortura, Cela do Experimento, Sala de Verminus e Sala de Segurança.

## L.15: SALA MÉDICA

Acesso: Cartão Vermelho ou Superior.

Esta é uma sala frio e úmida, iluminada apenas por uma lâmpada, cujo fio descascado fazia a luz oscilar entre tons de verde e âmbar. Na maca central, amarrado por correias de couro ressecado está um homem esquelético, sua pele está cheia de tatuagens que narram histórias de terror, ele é um Existido e está desacordado, ao seu lado duas figuras estão conversando: Uma mulher muito familiar, cheia de cicatrizes e um homem aterrorizante, mascarado com luvas de couro com agulhas. A segunda maca, ao lado, esta coberta por um lençol branco porém não há nada nela além disso. Nas bancadas de aço, utensílios médicos se acumulavam em desordem.

□ **Investigação DT 20:** Acha um:

**Cicatrizante:** Gasta uma ação padrão e este item para curar 2 $\spadesuit$ +2 PV em você ou em um ser adjacente.

(pg 63 OPRPG).

- **NPCs no local:** Verminus e Persephone
- **Dá acesso a:** Corredor dos Gritos.

## L.16: SALA DE TORTURA

Abre-se a câmara de tortura subterrânea, com paredes úmidas, onde ganchos com sangue seco pendiam como frutas podres de uma colheita macabra. No centro, uma poltrona de madeira gasta, amarrada por tiras de couro enegrecido, prendia uma mulher cheia de machucados, seus pulsos esfolados sangrando em fios finos que escorriam até formar um risco vermelho no solo. Um homem de capuz e sobretudo negro que se erguia imóvel sob a luz trêmula de uma lâmpada balançando. Com luvas de couro manchadas de sangue, segurava um objeto afiado que girava lentamente, distraído com sua obra prima. Atrás da poltrona existe uma máquina desconhecida, e ao lado duas celas escuras.

□ **Ocultismo DT 15:** A origem do ritual que silencia as salas é essa máquina estranha.

- **NPCs no local:** Um Transtornado mascarado, Anya e Rosa.
- **Dá acesso a:** Corredor dos Gritos.

### Informações Importantes:

- Rosa está muito ferida por conta da tortura que foi vítima, porém irá servir como NPC Aliada do tipo Socorrista (pg 171 OPRPG). Ela insistirá que os agentes olhem nas celas pois tem uma menininha escondida lá.
- Anya está em uma das celas. Ao verificar a cela se inicia o **Plot: Salvem meus pais.**

## L.17: CELA DO EXPERIMENTO

**Acesso:** Cartão Vermelho.

Um local cheio de corpos de pessoas que foram usadas e torturadas de diversas formas e não sobreviveram. Muitos Existidos estão aqui, aguardando para algum experimento ou para afinar a membrana.

□ **Ocultismo DT 25:** Identifica que existe uma criatura muito poderosa aqui dentro. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a DT, descobre outra característica da criatura. Porém caso falhe, a informação deve ser errada.

- **Dá acesso a:** Corredor dos Gritos.

**Plot: Salvem meus pais.**

## L.18: SALA DO VERMINUS

**Acesso:** Cartão Vermelho.

Uma sala pequena, porém imponente. Aqui encontra-se uma grande mesa com um computador desligado, uma poltrona, um grande tapete no chão e várias estantes cheias de livros diversos. Também existe uma outra estante mais atrás com alguns frascos diversos, como de experimentos, líquidos de cores entre verde, azul e amarelo. A cima da mesa encontra-se uma prancheta com o logo da Horus Inc e das Industrias Antibes.

- **Dá acesso a:** Corredor dos Gritos.

### Informações Importantes:

- A prancheta contém um endereço de entregas para as remessas de itens paranormais vindos de lugares diversos do mundo. O local dessa entrega é a Mansão Antibes no bairro de luxo da cidade, o condomínio Vasconcellos. Também existe uma data para a realização de um grande leilão com a alta classe da cidade que acontecerá daqui 3 meses onde esses itens vão ser leiloados. Tem um carimbo escrito "Entregue" com a data de dois dias atrás.

## L.16: SALA DE SEGURANÇA

Acesso: Cartão Amarelo ou Superior.

Esta é uma sala bem compacta, comporta apenas um pequeno armário de arquivos, uma mesa cheia de monitores com a vista das câmeras do local inteiro e um Transtornado dormindo em serviço.



A Princípio apenas é possível ver as câmeras do armazém:

**Tecnologia DT 20:** Desbloqueia a visão de todas as câmeras do subterrâneo

- **NPCs no local:** Um Transtornado mascarado, Anya e Rosa.
- **Dá acesso a:** Corredor dos Gritos.

## NPCs: ARMAZÉM

### M.1: ERIVALDO (de novo)

Considere as informações do Capítulo anterior (Ceticismo no Necrotério).

**PLOT: A marca**



Estranhamente o morador de rua está novamente no mesmo lugar que os agentes se encontram. Ele parece distraído discutindo com um segurança que o pegou revirando o lixo atrás de comida. A seu lado está um cachorro que parece tentar chamar atenção dele, sem sucesso.



Caso os jogadores não tenham sucesso no teste do cenário da delegacia, considere o mesmo teste de lá.



### M.2: ROSA

- **Aparência:** Mulher preta e sorridente, tem cabelos castanhos e veste uma roupa militar estilizada e está cheia de piercings e anéis.
- **Alinhamento:** Chaotic-Good
- **Sobre:** Agente recente da Ordem, se tornou amiga próxima de Júlio, que a trata como uma filha. Saiu direto da periferia de Santos, conhece muito sobre a cidade e é conhecida muito bem sobre os maiores afetados pelo que anda acontecendo nela.



## M.3: JÚLIO (de novo)

Considere as informações do Prólogo.

### PLOT: O resgate

Ao entrar na Sala do Supervisor é encontrado Júlio conversando amigavelmente com o Supervisor Ronaldo o encarregado desse armazém. O agente está aqui tentando investigar sobre o desaparecimento da agente Rosa que ele tinha mandado para cá. O Supervisor desconversa sobre qualquer coisa e apenas diz que é melhor chamar a polícia para investigar qualquer assunto desse tipo. Júlio sempre tentará manter o controle da situação, porém sem conseguir muitos detalhes. Ronaldo não permitirá a investigação sem um mandato e apenas abrirá seu armazém diante desse ou da interferência da polícia local.

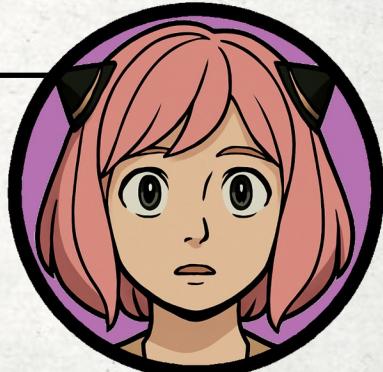


Após essa conversa, no particular, Júlio chamará os agentes para fora e instruirá a investigar o local de forma furtiva, pois esta tudo muito suspeito no papo do Ronaldo. Ele também dirá que irá ficar na van do Miguel, que está do lado de fora no estacionamento e tentará conseguir o mandato, entretanto diz que "não podemos só esperar, precisamos agir".

Este mandato não será possível de conseguir de nenhuma forma pois a cidade não é mais jurisdição da equipe de Júlio, fato que ele só terá conhecimento e passará por telefone para os agentes após a batalha contra Verminus e o Plot da Anya. Quando os agentes estiverem saindo do subsolo, lá estará Júlio do lado de fora junto com Ronaldo, prestes a socar ele e assim começará o **Plot: Quem está realmente no controle**.

## M.4: ANYA

- **Aparência:** Uma garotinha de cabelos rosados, olhos grandes e brilhantes que revelam curiosidade inocente, vestindo um uniforme escolar impecável e carregando um sorriso malicioso que esconde segredos sob sua fachada adorável.
- **Alinhamento:** Neutral-Good
- **Sobre:** Menina de 9 anos com poderes psíquicos de ler mentes, ela é muito mais madura do que aparenta, seus pais foram vítimas dos experimentos do Dr Crane.



### PLOT: Salvem meus pais



Dentro de uma das celas é possível encontrar alguém que não deveria estar ali, uma criança, frágil e com medo de tudo que se move fora da cela. Rosa toma afrente sem pensar duas vezes.

A menina tem a habilidade de ler a intensão das pessoas, podendo prever o que as pessoas vão fazer quase sempre acertando, de uma forma que parece que ela está lendo a mente das pessoas, porém não chega a esse nível.

A principio ela só confia em Rosa, mas ao entender a intensão de cada um dos agentes, conforme vai sentindo, vai se aproximar ou não deles.

Anya dirá que seus pais foram usados em um experimento cruel e estão no "Quarto escuro". Ela sente eles, mas estão diferente. Pedirá para os agentes ajudarem eles. Ao sair no corredor a menina poderá indicar onde é o "Quarto escuro", este é a Cela do Experimento. Os pais de Anya são dois Existidos e estão dentro da Cela do Experimento.

Caso os jogadores ainda não tenham encontrado com Verminus, este será o momento que ele e Persephone aparecem e um batalha se inicia contra ambos, com o homem a frente e ela evitando ao máximo ser atacada. Dessa forma se iniciando o **Plot: Psicologo dos mortos**.

## M.5: VERMINUS

- **Aparência:** Um homem esquelético vestido com trapos remendados e uma máscara de saco de estopa deformada, adornada com costuras grotescas, criando uma silhueta sinistra que personifica o terror rural e a decadência física.
- **Alinhamento:** Chaotic-Evil
- **Sobre:** Um psicólogo perturbado que utiliza toxinas para manipular as mentes de suas vítimas, transformando seus piores terrores em uma realidade aterrorizante.

### PLOT: Psicólogo dos mortos

Este é um homem cruel, sem escrúpulos, cínico e usará das fraquezas psicológicas de seus adversários contra eles. Sua assistente, Persephone, está sempre a seu lado o ajudando no que precisa.

No momento que os jogadores encontrarem com Verminus a batalha contra ele se inicia. Ele não se aproximará dos agentes e sempre evitárá, poderá usar os Existidos restantes nos corredores do subterrâneo a seu favor, os jogando contra os agentes, brincando com suas vítimas (os Existidos) como se já tivesse passado por muito tempo com eles. Para além disso, ele utilizará de seu arsenal de rituais nojentos para minar os movimentos de seus inimigos.



Caso os agentes façam com que Persephone chegue perto da morte ou quando Verminus chegar na metade de sua vida, a mesma irá libertar as criaturas da Cela do Experimento, libertando uma horda de Existidos. Persephone usará a confusão para fugir.

## M.6: SUPERVISOR RONALDO

- **Aparência:** Homem gordo e velho, tem uma cara carrancuda e mal humorada.
- **Alinhamento:** Lawful-Evil
- **Sobre:** Gordo, grisalho, velho, usa uma cartola e sobretudo preto. Fica coçando a perna de tempos em tempos.
- **Ficha:** Transtornado (VD 40)



#### ▢ Percepção DT 20:

Ronaldo coça sua perna direita de uma maneira similar ao Erivaldo coçando o simbolo do pacto em seu peito. - Caso que peça para mostrar, ele dirá que é alergia e não mostrará.

## M.7: Persephone

- **Aparência:** Mulher Loira com cicatrizes como se seu corpo tivesse sido todo rasgado. Um sorriso maléfico sempre está em seu rosto.
- **Alinhamento:** Chaotic-Evil
- **Sobre:** Luciana é uma agente das Industrias Antibes. Por ter feito um pacto, ela é uma Transtornada, porém trabalha como uma guiar dos interesses da empresa em conjunto com os seguidores do Diabo. Trabalha para os cavaleiros do Apocalipse ajam independente dos meios necessários.
- **Ficha:** Transtornado (VD 40)



### RITUAIS

#### Distorcer Aparência

##### SANGUE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena

**Resistência:** Vontade desacredita



Você modifica sua aparência de modo a parecer outra pessoa. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, impressão digital, córnea etc. Você recebe +10 em testes de Enganação para disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma nem modifica suas demais estatísticas.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para "curto" e o alvo para "1 ser". Um alvo involuntária pode anular o efeito com um teste de Vontade.

#### Ódio Incontrolável

##### SANGUE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 pessoa

**Duração:** cena



O alvo entra em um frenesi, aumentando sua agressividade e capacidade de luta. Ele recebe +2 em teste de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5. Enquanto o efeito durar, o alvo não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou conjurar rituais), e deve sempre atacar um alvo em sua rodada, mesmo que seja um aliado se ele for o único a seu alcance.

**Discente (+2 PE):** além do normal, sempre que o alvo usar a ação agredir, pode fazer um ataque corpo a corpo adicional contra o mesmo alvo.

#### Armadura de Sangue

##### SANGUE 1

**Execução:** padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena



O sangue escorre para fora do corpo, cobrindo-o sob a forma de uma carapaça que fornece +5 em Defesa. Esse bônus é cumulativo com outros rituais, mas não com bônus fornecido por equipamento.

#### Descarnar

##### SANGUE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvos:** 1 ser

**Duração:** instantânea



**Resistência:** Fortitude parcial

Este ritual cruel faz com que lacerações se manifestem na pele e órgãos do alvo, que sofre 6d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e fica com uma hemorragia severa. No início de cada turno dele, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre 2d8 pontos de dano de Sangue. Se passar nesse teste dois turnos seguidos, a hemorragia é estancada. Alvos que passem no teste de resistência inicial sofrem metade do dano e não ficam com hemorragia.

#### Hemofagia

##### SANGUE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 ser

**Duração:** instantânea



**Resistência:** Fortitude reduz à metade

Você arranca o sangue do corpo do alvo através da pele dele, causando 6d6 pontos de dano de Sangue. Você então absorve esse sangue, recuperando pontos de vida iguais à metade do dano causado.

**Discente (+3 PE):** muda a resistência para "nenhuma". Como parte da execução do ritual, você faz um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e do ritual, recuperando PV em quantidade igual à metade do dano total causado.

## M.8: RODRIGUES (de novo)

Considerar as informações do Capítulo anterior (Suspeitos na Delegacia).

- **Ficha:** Transtornado (VD 40)

### PLOT: Quem está realmente no controle

Uma raiva jamais vista é encontrada no rosto de Júlio ao socar Ronaldo, este quase perdendo seus dentes, mas ao ver seus companheiros se alivia e corre abraçando Rosa.

Uma pequena conversa entre todos os presentes pode acontecer, cercados de trabalhadores e seguranças do prédio. Em um momento oportuno narre o seguinte:

→ **Ronaldo:** Olha o que eles fizeram, não podem ficar aqui! Tirem eles daqui!

→ **Rodrigues:** Calma homem, você tem pouca fé, eu resolvo isso. Vocês da SPDP não podem ficar aqui, essa não é a sua jurisdição mais. - Diz olhando para os agentes. É fácil de perceber, todos estes homens da lei e da ordem coçam seus pulsos, ou pescoço, até mesmo Rodrigues. Todos são filhos do Diabo, todos são Transtornados.

→ **Júlio:** Isso é um absurdo, você sabe o que tem aqui? O que está acontecendo? Nós somos da Polícia Federal, todo o território nacional é nossa jurisdição! - Júlio fala com indignação e dúvida em sua voz.

→ **Rodrigues:** Ligue para seu superior e vai entender, caso não, podemos dar um jeito. - Com um comando de mão, Rodrigues faz todos os soldados da Tropa de Elite apontam suas armas para os agentes.



Os agentes podem acabar por interferir e interagir, deixe eles livres para fazer e falarem o que quiser, deixando claro que estão encerrados. Júlio irá ligar para o superior dele, Johnny Tabasco. Não é possível ouvir a conversa, mas as feições do líder do grupo é preocupante. Ao terminar essa tarefa Júlio responderá as questões e finalizará com:

→ **Júlio:** Não temos o que fazer, por enquanto vamos nos retirar. Não temos condições e não é o momento para isso. A hora de vocês vai chegar. - Seu olhar se torna ameaçador para Rodrigues e Ronaldo, dispersando seu grupo.

# EPÍLOGO

Após a reviravolta e a conclusão de que todos estão contra os agentes. Narre eles voltando para base e tirando suas conclusões sobre tudo o que aconteceu até este momento, pensando em próximos passos. Instigue os jogadores a conversarem narrativamente como numa cena de interlúdio e finalize com um cliffhanger, podendo usar o fato de um deles ser o Cavaleiro do Apocalipse da Guerra, utilizando do quadro na base, ou usando alguma narrativa que faça sentido com o background ou com o desenvolvimento dos personagens dos jogadores. Também é possível concluir casos como a questão do Telopsia ou qualquer ponta solta que ainda possa existir. Fique a vontade e livre para fazer esse momento final épico e com continuidade.

## Perguntas a serem respondidas:

- **Quem está envolvido com o Diabo?**

Resposta: Saulo, Lucas, Rodrigues e seus Policiais de Elite, Ronaldo, Persephone, Osvaldo e Erivaldo

- **Porque o Assassino matou Lucas?**

Resposta: Para silenciar suas denuncias sobre a empresa que ele trabalha

- **Quem são os 4 Cavaleiros do Apocalipse e onde estão?**

Resposta: Hades - morto no metro central, Verminus - morto na fabrica do Diabo, Limus - Desconhecido, Guerra – Depende.

- **Como é e o que é produzido na Fábrica do Diabo?**

Resposta: Selos paranormais, utilizando de tortura e de Existidos para afinar a membrana.

- **Para quem os Transtornados estão trabalhando?**

Resposta: Industrias Antibes



Daqui pra frente, você e os jogadores estão prontos para enfrentar mais desafios e continuar a campanha de

**Ordem Paranormal Desespero!**



# FICHAS

## CAPANGA

PESSOA - MÉDIO VD 20

Pessoas embrutecidas, que vivem pela violência. Esta ficha pode representar membros de gangue a executores da máfia e leões de chácara de boates.

**SENTIDOS** Percepção 1<sup>20</sup>+5 | Iniciativa 1<sup>20</sup>+5

**DEFESA 13** | Fortitude 2<sup>20</sup>+5  
Reflexos 1<sup>20</sup>+5  
Vontade 1<sup>20</sup>

**PONTOS DE VIDA 17** | Machucado 8

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

**PERÍCIAS** Intimidação 1<sup>20</sup>+5

**DESLOCAMENTO** 9m | 6 □

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**BASTÃO** *Corpo a corpo*

**TESTE** 2<sup>20</sup>+5

**DANO** 1<sup>6</sup>+7 impacto

#### PADRÃO - AGREDIR

**REVÓLVER** *À distância - CURTO*

**TESTE** 1<sup>20</sup>+5, crítico 19/x3

**DANO** 2<sup>6</sup>+5 balístico

#### LIVRE - ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o capanga causa +2<sup>6</sup> pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

## SOLDADO

PESSOA - MÉDIO VD 40

## DE ALUGUEL

Um combatente profissional, que trabalha para quem pagar mais.

**SENTIDOS** Percepção 1<sup>20</sup>+5 | Iniciativa 1<sup>20</sup>+10

**DEFESA 18** | Fortitude 2<sup>20</sup>+5  
Reflexos 2<sup>20</sup>+5  
Vontade 1<sup>20</sup>

**PONTOS DE VIDA 25** | Machucado 12

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

**DESLOCAMENTO** 9m | 6 □

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**MACHETE** *Corpo a corpo*

**TESTE** 2<sup>20</sup>+10, crítico 19

**DANO** 1<sup>6</sup>+9 corte

#### PADRÃO - AGREDIR

**FUZIL DE ASSALTO** *À distância - MÉDIO*

**TESTE** 2<sup>20</sup>+10, crítico 19/x3

**DANO** 2<sup>8</sup>+9 balístico

#### COMPLETA - ATAQUE EM MOVIMENTO

O soldado de aluguel pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento.

## POLICIAL

PESSOA - MÉDIO VD 20

O policial padrão, encontrado patrulhando as ruas e praças da maioria das cidades. Provavelmente nunca teve um encontro com o paranormal, e vai considerar qualquer menção a monstros e magias uma brincadeira de mau gosto — ou mesmo uma desculpa para esconder algum crime. Esta ficha também pode ser usada para vigias, seguranças corporativos e pessoas com algum treinamento com armas no geral.

**SENTIDOS** Percepção 1<sup>20</sup>+5 | Iniciativa 2<sup>20</sup>+5

**DEFESA 19** | Fortitude 2<sup>20</sup>+5  
Reflexos 2<sup>20</sup>+5  
Vontade 1<sup>20</sup>

**PONTOS DE VIDA 15** | Machucado 7

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

**DESLOCAMENTO** 9m | 6 □

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**BASTÃO** *Corpo a corpo*

**TESTE** 2<sup>20</sup>+5

**DANO** 1<sup>6</sup>+7 impacto

#### PADRÃO - AGREDIR

**REVÓLVER** *À distância - CURTO*

**TESTE** 2<sup>20</sup>+5, crítico 18

**DANO** 1<sup>12</sup>+5 balístico



# ZUMBIS DE SANGUE

VD 20

Sua pele se transforma num material gosmento e vermelho, seus ossos de desfazem se transformando em pura carne, seus olhos são destruídos, os dentes crescem e se tornam pontudos e suas unhas se estendem em grandes e perigosas garras. O tempo de transformação de um corpo para um zumbi de Sangue é irregular, ele depende do corpo sendo devorado e do ambiente em que a metamorfose acontece. É possível enfrentar um cadáver no meio do processo da metamorfose, o que resulta em um zumbi de Sangue mais frágil do que um corpo tomado por completo. Zumbis de Sangue são cegos e detectam presenças pela movimentação da corrente de ar. Isso porque sua pele exposta é tão sensível que até os mais sutis movimentos da posição de seus alvos. Essas criaturas se comportam de maneira bestial e agressiva, como feras descontroladas que buscam apenas devorar toda a carne. Sem raciocinar ou pensar estrategicamente em nenhum momento, são movidos apenas por um frenesi obsessivo e brutal.

Quando cadáveres que morreram de forma muito brutal ou dolorosa são abandonados em uma área, servem como uma passagem para a entidade de Sangue devorá-los e tomar controle de sua forma física.

## SANGUE CRIATURA - MÉDIO

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 - 26 mental - NEX 25%+ é imune

### SENTIDOS

**PERCEPÇÃO** 10+10

**INICIATIVA** 20+5

Percepção às cegas

### DEFESA 17

**FORTITUD** 20+5

**REFLEXOS** 20+5

**VONTADE** 10+5

### PONTOS DE VIDA 45

22 machucado  
RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5, Sangue 10

### VULNERABILIDADES Morte

Podem existir muitas variações de Zumbis de Sangue de acordo com a forma que a pessoa morreu, as circunstâncias e até mesmo a personalidade dessa pessoa. Considere usar a ficha padrão do Zumbi de Sangue a cima, porém utilizando das seguintes variações ao texto original:

## Semi transformado VD 10

Ainda em processo de se tornar um Zumbi de Sangue, contém alguns sentimentos e instintos de quando era um ser humano.

### PONTOS DE VIDA 32

16 machucado

### DEFESA 10

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**GARRAS** Corpo a corpo x1

**TESTE** 20+5

**DANO** 16 corte

## ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

### DESLOCAMENTO 9m | 6

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**GARRAS** Corpo a corpo x2

**TESTE** 20+5

**DANO** 16+5 corte

## Espinheiro VD 20

Um Zumbi de Sangue que acabou com muitas fraturas de ossos expostos, no processo de transformação estes ossos se tornaram uma arma de disparo.

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**LANÇA OSSOS** Média x2

**TESTE** 20+5

**DANO** 16+5 corte



# ESQUELETO DE LODO

VD 20

ons bizarros podem ser escutados de dentro de seu crânio, como palavras sem sentido e rugidos invertidos em uma voz rasgada e rouca. O esqueleto de Lodo parece sempre se regenerar após ser destruído, porém, a regeneração pode ser desacelerada ou até mesmo interrompida se o Lodo for queimado ou exposto a Energia.

## MORTE CRIATURA - MÉDIO

## PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 - 2▲ mental - NEX 25%+ é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 1<sup>20</sup>  
INICIATIVA 2<sup>20</sup>

Percepção às cegas

**DEFESA 14** FORTITUD 1<sup>20</sup>  
REFLEXOS 2<sup>20</sup>+5  
VONTADE 1<sup>20</sup>

**PONTOS DE VIDA 40** | 20 machucado

**RESISTÊNCIAS** Corte, impacto e perfuração 5,  
Morte 10

**VULNERABILIDADES** Energia

## ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 1

**DESLOCAMENTO** 6m | 4 □

## IMORTALIDADE

Quando o esqueleto morre, se desfaz em uma poça de Lodo e ossos. Ele retornará após 1d3 rodadas com 20 PV. Se sofrer dano de fogo ou de Energia enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

## AÇÕES

### PADRÃO - AGREDIR

**PANCADA** Corpo a corpo x2

**TESTE** 2<sup>20</sup>+5

**DANO** 2<sup>6</sup>+2 corte

### COMPLETA - ESPRAL DE LODO

O esqueleto se transforma em uma poça de Lodo e se lança para frente como uma espiral perfurante que percorre até 9m em linha reta. Qualquer ser no caminho sofre 2<sup>10</sup> de dano de Morte (Reflexos DT 14 reduz à metade). O esqueleto então se reforma no fim do trajeto.

Um cadáver consumido pela Morte, tomando uma forma completamente esquelética e acinzentada. O Lodo escorre por todos os orifícios de seu corpo, deixando um rastro que parece perseguir a criatura por onde ela passa.

# ZUMBI SEPULTADO

VD 60

## MORTE CRIATURA - MÉDIO

## PRESENÇA PERTURBADORA

DT 17 - 3▲ mental - NEX 35%+ é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 1<sup>20</sup>+5  
INICIATIVA 3<sup>20</sup>+10

Percepção às cegas

**DEFESA 14** FORTITUD 2<sup>20</sup>+5  
REFLEXOS 3<sup>20</sup>+10  
VONTADE 1<sup>20</sup>+5

**PONTOS DE VIDA 86** | 43 machucado

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

**VULNERABILIDADES** Morte

## ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 2

**DESLOCAMENTO** 9m | 6 □

## DEGRADAÇÃO REPRIMADA

O Zumbi Sepultado recebe cura equivalente à 1<sup>10</sup>+3 por turno

## AÇÕES

### PADRÃO - AGREDIR

**GARRAS** Corpo a corpo x2

**TESTE** 3<sup>20</sup>+10

**DANO** 2<sup>6</sup>+1 corte



# EXISTIDOS

VD 20

Uma vez humano, hoje apenas uma casca buscando desesperadamente existir, o existido faz o que for possível para continuar sendo observado por alguém consciente. Um existido é alguém que foi longe demais, ultrapassou a barreira do Conhecimento e entendeu o Outro Lado por completo. Aquele que lembrou da verdade impossível e que não consegue esquecê-la, não importa o quanto tente. Tudo que um existido pode fazer é continuar repetindo seu próprio nome, na tentativa de ser reconhecido, lembrado. Os textos ao redor de seu corpo trazem frases que ao longo da história foram origem de Medo. Quando o existido sente sua vida ameaçada, essas palavras tatuadas começam a brilhar em um tom dourado, e ele se defende com violência daqueles que buscam destruir a casca que um dia representou a mentira de sua existência.

## CONHECIMENTO CRIATURA - MÉDIO

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 - 1 $\Delta$  mental - NEX 25%+ é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 2 $\Delta$ +5  
INICIATIVA 1 $\Delta$ +5  
Percepção às cegas

**DEFESA** 13 | FORTITUD 2 $\Delta$   
REFLEXOS 1 $\Delta$   
VONTADE 2 $\Delta$ +10

**PONTOS DE VIDA** 36 | 18 machucado

**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte e impacto 5,  
Conhecimento 10

**VULNERABILIDADES** Sangue

### ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 1 INT 4 PRE 2 VIG 2

**PERÍCIAS** CIÊNCIAS 4 $\Delta$ +10  
OCULTISMO 4 $\Delta$ +10

**DESLOCAMENTO** 9m | 6  $\square$

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**PANCADA** Corpo a corpo  
**TESTE** 1 $\Delta$ +5  
**DANO** 1 $\Delta$ +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 1 $\Delta$  pontos de dano mental (Vontade DT 14 reduz à metade).

#### MOVIMENTO - FORTALECIMENTO PARANORMAL

Até o fim da cena, o existido recebe +20 em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2 $\Delta$  pontos de dano de Conhecimento. O existido só pode usar esta habilidade se tiver causado dano mental a algum personagem com seu Brilho Enlouquecedor nesta cena.

Existe um ditado sussurrado no submundo ocultista. Em todas as línguas, todos os lugares e todos os tempos, uma ideia nunca pode ser esquecida quando se trata do Outro Lado: "Saber tudo é perder tudo."

## HORDA de

VD 60

# EXISTIDOS

## CONHECIMENTO CRIATURA - GRANDE

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 18 - 3 $\Delta$  mental - NEX 30%+ é imune

**PONTOS DE VIDA** 180 | 90 machucado

### ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 4 PRE 2 VIG 2

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

**PANCADA** Corpo a corpo  
**TESTE** 2 $\Delta$ +10  
**DANO** 1 $\Delta$ +6 impacto

#### LIVRE - BRILHO ENLOUQUECEDOR

Dano mental muda para 1 $\Delta$ +5 pontos de dano mental (Vontade DT 19 reduz à metade).

#### MOVIMENTO - FORTALECIMENTO PARANORMAL

A horda recebe +20 em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2 $\Delta$ +5 pontos de dano de Conhecimento.



# TRANSTORNADOS

VD 40

Um culto bizarro e desorganizado de pessoas totalmente obcecadas pela ideia de que irão receber um “presente” ou um “pacto” do Diabo. Realizando atos extremos e insanos, os Transtornados tentam de todas as maneiras se provarem “dignas” da presença dessa criatura. Muitos Transtornados são pessoas que já concluíram um pacto com o Diabo antes e, após terem o seu desejo realizado de maneira distorcida pela entidade, experimentaram um resultado tão intenso que suas percepções da realidade se rasgaram em ataques de euforia, se tornando completamente transtornados e obcecados em sentir essa mesma intensidade outra vez. Os Transtornados normalmente se encontram em grupos de forma orgânica, quase como uma histeria coletiva, e invadem lugares abandonados para habitarem, transformando o ambiente inteiro em um lugar terrível de tortura, aflição e agonia. Por terem enlouquecido com o Sangue, os Transtornados dificilmente são sutis ou inteligentes em suas ações, em geral chamando muita atenção com seus atos hediondos e selvagens em nome do Diabo. Canibalismo, tortura e até mutilação — tudo que envolva dor e sangue faz parte do dia a dia dentro do inferno dos Transtornados.

## PESSOA - MÉDIO

SENTIDOS	PERCEPÇÃO 2 <sup>20</sup> INICIATIVA 3 <sup>20</sup> +5			
<b>DEFESA 14</b>	<b>FORTITUD 3<sup>20</sup>+10 REFLEXOS 2<sup>20</sup>+5 VONTADE 1<sup>20</sup>+5</b>			
<b>PONTOS DE VIDA 50</b>	25 machucado			
<b>RESISTÊNCIAS</b>	Balístico, impacto, perfuração 2, Sangue 10			
ATRIBUTOS				
AGI 2	FOR 3	INT 1	PRE 1	VIG 4
DESLOCAMENTO	9m	6 □		

## CONJURADOR

Escolha três rituais de 1º círculo e dois rituais de 2º círculo Do Elemento Sangue. O Transtornado pode conjurar esses Rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 5 PE. Por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 15.

## FRENESI DE SANGUE

O Transtornado tem +2d em ataques contra qualquer alvo que esteja com as condições Machucado e/ou Sangrando.

## AÇÕES

### PADRÃO - AGREDIR

**CUTELO** *Corpo a corpo x2*  
**TESTE** 3<sup>20</sup>+5, crítico x3  
**DANO** 2<sup>6</sup> perfurante

### PADRÃO - AGREDIR

**LANÇA** *À distância - Curto*  
**TESTE** 2<sup>20</sup>+5, crítico x3  
**DANO** 2<sup>6</sup> perfurante

### COMPLETA - CANIBALISMO COMPULSIVO

Uma vez por cena, o Transtornado pode se alimentar das pates de quaisquer cadáver humano ou animal mortos em cena. Para cada 10 PV totais do personagem devorado, O Transtornado recupera 1<sup>6</sup>+2 PV.

Qualquer Transtornado que precise ser usado em batalha, fica a seu critério quais rituais irão usar de acordo com a ficha genérica. Fique atento aos personagens que são sinalizados com “Ficha: Transtornado VD 40”.





# DESESPERO

MEDO

CONHECIMENTO

SANGUE

PESSOA - MÉDIO

VD 160

## PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 - 2♦ mental - NEX 50%+ é imune

### SENTIDOS

**PERCEPÇÃO** 4♦+10

**INICIATIVA** 4♦+10

### DEFESA

**27**

**FORTITUD** 3♦

**REFLEXOS** 4♦+10

**VONTADE** 4♦+10

### PERÍCIAS

**INTIMIDAÇÃO** 4♦+5

### PONTOS DE VIDA

**200** | 100 machucado

**RESISTÊNCIAS** Corte, impacto, perfuração, sangue 5 e conhecimento 10

**IMUNIDADES** Condições de medo

### ATRIBUTOS

**AGI** 4    **FOR** 2    **INT** 3    **PRE** 4    **VIG** 3

### DESLOCAMENTO

9m | 6 □

Espreitando 12m | 8 □

### ESPREITANDO

O combate com Desespero se inicia normalmente em uma cena de investigação. Enquanto a acontece, o Desespero estará lá escondido nas **sombra**s. A cada rodada um dos personagens deve fazer um teste de **Percepção DT 30**, caso não obtenha sucesso em 4 rodadas, Desespero faz um ataque contra um alvo desprevenido.

### PÂNICO

Quando os PV de Desespero cair para 0, ele retorna para as **sombra**s, recupera seus Pvs até 100 e usa **ESPREITANDO** novamente, a DT de **ESPREITANDO** cai em 5, caso **PÂNICO** seja ativado novamente, a DT de **ESPREITANDO** não cai. Quando o Enigma do Medo de Desespero é resolvido, esta habilidade não irá se ativar para o resto do combate.

### MASCARA DAS PESSOAS NAS SOMBRA

Principal ferramenta e marca registrada da antiga **Seita das Máscaras**, esse item foi obtido por Desespero e modificado para o seu bel prazer. O usuário recebe resistência a Conhecimento 10 e pode entrar em uma sombra adjacente e se transportar instantaneamente para outra sombra que possa ver em alcance médio. Vestir a Máscara é como assinar um acordo e pode ter consequências severas a seu portador, porém o que aconteceu com a Seita que ainda não veio cobrar seu preço?

## AÇÕES

### PADRÃO - AGREDIR

**FACADA** *Corpo a corpo x3*

**TESTE** 4♦+15, crítico 19/x3

**DANO** 3♦ de corte

### LIVRE - O GRITO

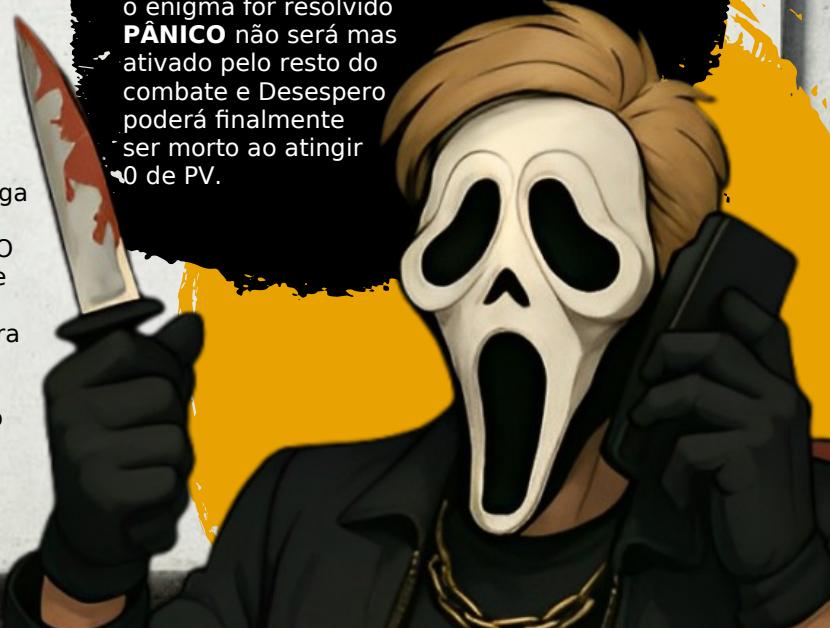
Caso Desespero acerte 4 ataques com **FACADA**, o próximo ataque causará o dano de um ataque crítico, caso o teste desse ataque caia como um ataque crítico, além do dano crítico ele causa 3♦ de dano bônus.

### LIVRE - LIGAÇÃO

Após o primeiro teste de Percepção pelo efeito **ESPREITANDO**, um dos personagens receberá uma ligação de Desespero fazendo uma pergunta, caso o personagem responda errado, recebe 2♦ de dano mental e a ligação é encerrada, caso o personagem desligue o celular sem responder, recebe 2♦ de dano mental. Após a chamada ser encerrada, tendo sido respondida ou não, outro personagem receberá uma ligação, isso continuará até que Desespero entre em combate. A habilidade **LIGAÇÃO** é interrompida quando Desespero entra em combate. A critério do Mestre, o jogador pode fazer um teste de Intelecto puro, Atualidades, Ciências ou Investigação para receber uma dica.

## ENIGMA DE MEDO

Muitas pessoas já usaram o manto e colocaram as máscaras da Seita. Para resolver o Enigma de Medo do Desespero é preciso descobrir o nome da pessoa que está usando a máscara, quando o enigma for resolvido **PÂNICO** não será mais ativado pelo resto do combate e Desespero poderá finalmente ser morto ao atingir 0 de PV.



# Bicho-Papão (controlado)

VD 100

Originado da história que pais contam para seus filhos não desobedecerem, o Medo gerado por tantas crianças se manifestou em uma aberração poderosíssima, que espreita em telhados de casas com crianças pequenas.

Uma figura encapuzada e alongada, similar a uma centopeia de braços e pernas humanoides, sempre rastejando por telhados e se infiltrando por dutos de ventilação, chaminés e janelas esquecidas abertas, se alocando em qualquer local abstruso do ambiente, conseguindo se esconder por completo mesmo em espaços menores que seu tamanho físico. O bicho-papão prova que você nunca sabe o que pode estar escondido debaixo da cama.

O bicho-papão é uma criatura inteligente, que se comunica com suas vítimas através de sussurros e cantigas macabras durante o sono delas, implantando medos, paranoias e alucinações paranormais que apenas crescem com o passar dos dias.

Porém, algumas cantigas infantis costumam manter a criatura entretida e distraída por alguns momentos. Ela também pode ser enfurecida pelo som de uma criança chorando, podendo ser facilmente enganada ou atraída por esse som.

Quando um alvo da criatura já está com sua sanidade destroçada pela perturbação constante, o bicho-papão se revela para sua vítima da forma mais apavorante possível, causando um desespero descomunal logo antes de devorá-la. Afinal, aqueles com mais medo são mais deliciosos.



## CONHECIMENTO - CRIATURA - GRANDE

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 - 4<sup>6</sup> mental - NEX 45%+ é imune

<b>SENTIDOS</b>	<b>PERCEPÇÃO</b> 3 <sup>20</sup> +10
	<b>INICIATIVA</b> 3 <sup>20</sup> +10

<b>DEFESA</b> 20	<b>FORTITUD</b> 2 <sup>20</sup> +5
	<b>REFLEXOS</b> 3 <sup>20</sup> +15
	<b>VONTADE</b> 3 <sup>20</sup> +5

**PONTOS DE VIDA** 350 | 125 machucado

**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte e impacto 5, e conhecimento 10

**VULNERABILIDADES** Sangue

### ATRIBUTOS

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

**DESLOCAMENTO** 9m | 6 □

### AÇÕES

#### PADRÃO - AGREDIR

##### GARRAS ATORMENTADORAS

*Corpo a corpo x3*

**TESTE** 3<sup>20</sup>+5, crítico x3

**DANO** 1<sup>4</sup>+7 conhecimento

#### MOVIMENTO - ATORMENTAR

O bicho-papão envia sussurros e perturbações para um ser em alcance curto. O alvo sofre 3<sup>6</sup> pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade). Caso o bicho-papão esteja escondido do alvo, este dano aumenta em +3<sup>6</sup>.

#### COMPLETA - SALTAR E ASSUSTAR

Se estiver escondido de um ser em alcance curto, o bicho-papão pode sair do esconderijo e se aproximar deste ser. Enquanto faz isso, seu corpo aumenta e se retorce, assumindo uma forma assustadora. O ser do qual o bicho-papão estava escondido sofre 10<sup>6</sup> pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

# VERMINUS

VD 140

PESSOA - MÉDIO

**SENTIDOS****PERCEPÇÃO** 2<sup>20</sup>+10  
**INICIATIVA** 2<sup>20</sup>+10**DEFESA** 27**FORTITUD** 2<sup>20</sup>+10  
**REFLEXOS** 2<sup>20</sup>+5  
**VONTADE** 3<sup>20</sup>+15**PONTOS DE VIDA** 150

75 machucado

**RESISTÊNCIAS**Balístico, impacto, perfuração  
2, Sangue 10**ATRIBUTOS****AGI** 2   **FOR** 1   **INT** 3   **PRE** 3   **VIG** 2**DESLOCAMENTO**

9m | 6 □

**CONJURADOR**

Escolha um ritual de 1º círculo, dois rituais de 2º círculo e um ritual de 3º círculo do Elemento Sangue. O Transtornado pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual.  
A DT para resistir aos seus rituais é 25.

**FRENESI DE SANGUE**

O Transtornado tem +2d em ataques contra qualquer alvo que esteja com as condições Machucado e/ou Sangrando.

## Deus das doenças

Um doutor psiquiatra que foi contratado pelas Industrias Antibes para realizar experimentos com o paranormal. Foi induzido a loucura de fazer um pacto com o Diabo e se tornou um Transtornado e, além disso, um dos cavaleiros do Apocalipse a serviço da Antibes através de sua agente Persephone.

**AÇÕES****PADRÃO - AGREDIR****LUVAS DE AGULHA** *Corpo a corpo*  
**TESTE** 2<sup>20</sup>+10, crítico 19  
**DANO** 1<sup>A</sup>+1 impacto**PADRÃO - AGREDIR****REVÓLVER** *curto*  
**TESTE** 2<sup>20</sup>+5, crítico 19/x3  
**DANO** 2<sup>6</sup> balístico**COMPLETA - CANIBALISMO COMPULSIVO**

Uma vez por cena, Verminus pode se alimentar das partes de quaisquer cadáveres de seres. Para cada 10 PV totais do personagem devorado, Verminus recupera 2<sup>B</sup>+2 PV.

**LIVRE - TOXINA DO MEDO**

Se Verminus acertar um ataque de **LUVAS DE AGULHAS**, ele pode tentar injetar suas toxina no alvo, que por sua vez pode tentar resistir fazendo um teste de **Fortitude DT 20**. Caso falhe sofre 1<sup>C</sup> de dano por rodada por 1<sup>A</sup> rodadas e um Efeito de Medo (pg 88 OPRPG: Sobrevivendo Ao Horror), se não estiver usando o suplemento, cause 1<sup>C</sup> de dano mental. Caso passe sofre metade do dano e não sofre o Efeito de Medo.

**MOVIMENTO - TRANSPORTAR PELO SANGUE**

Verminus pode se movimentar através do Sangue, inclusive daquele que esteja saindo de dentro de um personagem. Com uma ação de movimento, Verminus pode se deslocar para qualquer espaço que tenha uma grande quantidade de sangue exposta ou adjacente a um personagem machucado ou morrendo. É possível usar essa habilidade como reação, porém na rodada que isso acontecer, não poderá ser usada como ação de movimento. É possível levar um ser de tamanho pequeno ou médio adjacente junto, este pode resistir a ser levado com DT sendo um teste de força ou agilidade contra o Verminus.

**RITUAIS**

## Distorcer Aparência

**SANGUE 1****Execução:** padrão**Alcance:** pessoal**Alvo:** você**Duração:** cena**Resistência:** vontade desacredita

Você modifica sua aparência de modo a parecer outra pessoa. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, impressão digital, córnea etc. Você recebe +10 em testes de Enganação para disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma nem modifica suas demais estatísticas.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para "curto" e o alvo para "1 ser". Um alvo involuntário pode anular o efeito com um teste de Vontade.

## Miasma Entrópico

MORTE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** médio

**Área:** nuvem de 6m de raio

**Duração:** instantânea

**Resistência:** fortitude parcial



Cria uma explosão de emanações tóxicas. Seres na área sofrem 4<sup>8</sup> pontos de dano químico e ficam enjoados por 3 rodadas. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam enjoados.

## Flagelo de Sangue

SANGUE 2

**Execução:** padrão

**Alcance:** toque

**Área:** uma pessoa

**Duração:** cena

**Resistência:** fortitude parcial



Ao tocar uma pessoa, gravando uma marca escarificada no corpo dela enquanto profere uma ordem, como “não ataque a mim ou meus aliados”, “siga-me” ou “não saia desta sala”. A cada rodada que o alvo desobedecer a ordem, a marca inflige uma dor excruciante, que causa 10<sup>6</sup> pontos de dano de Sangue e deixa o alvo enjoado pela rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição). Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos a marca desaparece.

## Purgatório

SANGUE 3

**Execução:** padrão

**Alcance:** curto

**Álvo:** área de 6m raio

**Duração:** sustentada

**Resistência:** fortitude parcial



Faz brotar uma poça de sangue pegajoso na área afetada. Inimigos na área se tornam vulneráveis a dano balístico, de corte, de impacto e de perfuração. Um alvo que tente sair da área é acometido de uma dor terrível; sofre 6<sup>6</sup> pontos de dano de Sangue e deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, consegue sair. Se falhar, a dor faz com que não consiga se mover e perca a ação de movimento.



# INTERROGATÓRIO

Essa é uma mecânica destinada a uma “batalha através de conversa”, uma forma diferenciada de fazer uma Boss Battle. Embora se chame de Mecânica de Interrogatório, pode ser usada para conversas diversas. Esta mecânica foi baseada na cena de interrogatório de Detroit Become Human.

## REGRAS

- Existem 10 Níveis de Tensão, cada abordagem pode subir ou descer o NT.
- O Mestre define quais os níveis de tensão em que o Interrogado irá falar informações úteis. Estes níveis específicos pode ou não ser aberto aos jogadores, o Mestre define. Também cabe ao Mestre definir o NT inicial do interrogatório, dependendo da situação em que acontece o mesmo, como também a personalidade do Interrogado.
- Para ganhar pistas que ajudam na abordagem é necessário ter sucesso no Teste de Situação.
- Para ganhar informações sobre o caso é necessário ter sucesso no Teste de Abordagem.
- Os jogadores podem falar livremente com o Interrogado, porém quando quiserem obter informações valiosas, iniciam os TS e TA.
- É possível fazer no mínimo dois TS e dois TA por rodada, podendo ser mais, a definir pelo Mestre.
- Os TS devem ser feitos diante de uma DT que varia de acordo com a importância da informação. Enquanto os TA podem tanto ser feitos diante uma DT quanto de um teste contrário ao do Interrogado, de acordo com o entendimento do momento pelo Mestre.
- O Mestre define a quantidade de rodadas de acordo com a quantidade de informações que o Interrogado pode dar aos jogadores. Podendo também seguir a regra de Urgência em Investigações (pg 80 do Livro de Regras OPRPG).

## Resultados

O interrogatório tem alguns finais possíveis em dois eixos, tensão do Interrogado e informações obtidas.

- **Tensão do Interrogado:**
  - **Calm:** O interrogatório foi morno, o Interrogado pode acabar cooperando, porém talvez não, dependendo da personalidade do mesmo. Este estado é alcançado no NT 1, independente da personalidade do Interrogado, o que não impede de um Interrogado poder entrar em estado calmo em NT superiores, dependendo de sua personalidade.
  - **Abalado:** Tendo uma abordagem mista, o Interrogado fica incomodado, porém coopera.
    - **Cético:** A situação se tornou trágica, o Interrogado provavelmente falará a verdade, porém faz uma ação desesperada, esta ação apenas acontece no final do interrogatório se permanecer cético até lá. Este estado é alcançado no NT 10, independente da personalidade do Interrogado, o que não impede de um Interrogado poder entrar em estado cético em NT inferiores, dependendo de sua personalidade.
- **Informações Obtidas:**
  - **Todas:** O interrogatório é um sucesso, podendo prosseguir o caso plenamente.
  - **Parcial:** Algumas informações são obtidas, podendo prosseguir o caso de forma limitada.
  - **Nenhuma:** O interrogatório falha e nenhuma informação é obtida. O Mestre pode colocar formas alternativas de conseguir as informações para prosseguir o caso.

## Teste de situação (TS)

Um teste para analisar a situação antes de uma abordagem para ganhar dicas ou entender melhor como proceder a seguir. A DT mínima é 20, porém é possível aumentar pelo Mestre caso necessário pelo contexto.

- Percepção: Olha para o Interrogado e tenta entender seus trejeitos em seu comportamento, fala ou expressão corporal. **Obtém dicas sobre respostas anteriores.**

- Investigação: Analisa o caso, pensa nas informações obtidas e tenta ligar os pontos para logicamente entender. **Obtém dicas no que perguntar.**

- Intuição: Entender sentimentalmente a situação, aplicar empatia, captar a tensão ganhando uma dica se está indo pelo caminho correto. **Identifica o nível de tensão do Interrogado.**

- Outros: Tipos diversos de testes podem ser usados, caso o Mestre seja convencido da forma de usar o teste.

## Teste de abordagem (TA)

Um teste para executar uma pergunta ou tomar uma abordagem diversa, com o objetivo de obter uma informação útil sobre o caso.

- Mudar Atitude (Diplomacia contra a Vontade do Interrogado): Através da fala tenta convencer o Interrogado cooperar o mantendo calmo.

- -1 em NT independente se for sucesso ou falha, ao ter sucesso obtém informação, ao falhar obtém uma informação falsa, pouco específica ou não a obtém.

- Persuasão (Diplomacia DT 20): Através da fala tenta convencer o Interrogado cooperar o pressionando.

- Sucesso: +1 em NT e obtém a informação. Falha: -1 em NT e obtém uma informação falsa, pouco específica ou não a obtém.

- Mentir (Enganação contra a Intuição do Interrogado): Usando de mentiras e artimanhas diversas é possível fazer o Interrogado cooperar.

- -1 em NT independente se for sucesso ou falha, porém só consegue a informação ao ter sucesso.

- Assustar ou Coagir (Intimidação contra a Vontade do Interrogado): Com uma abordagem mais violenta física quanto psicológica, é possível fazer o Interrogado cooperar.

- Sucesso: +2 em NT e obtém a informação. Falha: +1 em NT e não obtém a informação.

- Outros: Tipos diversos de testes podem ser usados, caso o Mestre seja convencido da forma de usar o teste, a quantidade de tensão que sobe ou desce fica a cargo do Mestre definir.

# DROGAS

Matar pessoas a esmo muitas vezes é algo difícil, alguns entram em depressão, alguns só são simplesmente psicopatas, outros usam de artifícios para lidar com isso, a Polícia bem sabe como funciona. Drogas sempre foram úteis para resolver a culpa ou qualquer resquício de humanidade para lidar com essas situações. Aqui estão algumas que podem ser encontradas no mundo:

Droga	Efeito
Cristal Purpura	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Efeito:</b> +2♦ dano de Energia, +20 em testes de AGI e FOR.</li><li><b>Consequência:</b> Causa Alucinação (pg 89 OPRPG:SH): Você começa a ver e ouvir coisas que não existem ou de forma distorcida. Por exemplo, pode ver sombras se movendo sozinhas; ver pedaços de criaturas mesclados aos rostos de pessoas comuns; escutar vozes em sua cabeça; escutar as vozes de outras pessoas de forma deturpada, como se fossem faladas por monstros. Sempre que faz um teste, se o valor rolado no maior 20 for ímpar, o teste é automaticamente uma falha. Você pode ignorar as alucinações, mas talvez aquele vulto se aproximando por trás seja realmente um monstro...</li><li><b>Abstinência:</b> Causa Fadigado (pg 311 OPRPG): O personagem fica Fraco (-20 em testes de AGI, FOR e VIG) e Vulnerável (-2 em Defesa).</li></ul>
Diamba	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Efeito:</b> +1♦ de SAN e +1▲ de PV.</li><li><b>Consequência:</b> Causa -20 em testes de AGI e INT, além de ficar Lento (pg 311 OPRPG): Deslocamento reduzido pela metade.</li></ul>
Coca	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Efeito:</b> +1♦ em dano com exceção de paranormal e mental, +20 em testes de AGI e FOR.</li><li><b>Consequência:</b> Causa Surto de Adrenalina (pg 88 OPRPG:SH): Você recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena. Porém, se quiser fazer qualquer ação que não seja agredir, precisa fazer um teste de Vontade (DT 20). Se falhar, não consegue e perde sua ação.</li><li><b>Abstinência:</b> Causa Exausto (pg 311 OPRPG): O personagem fica Debilitado (-20 em testes de AGI, FOR e VIG), Lento (Deslocamento reduzido pela metade) e Vulnerável (-2 em Defesa).</li></ul>
Extase	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Efeito:</b> +10 testes de PRE.</li><li><b>Consequência:</b> Causa -3 no uso de PE por rodada e -20 em testes de FOR.</li><li><b>Abstinência:</b> Causa Abalado (pg 311 OPRPG): -20 em todos os testes.</li></ul>
Regras adicionais	<ul style="list-style-type: none"><li>Todas as drogas tem duração de 1♦ rodadas.</li><li>Todas as drogas (com exceção da Diamba) causam -1♦ de SAN.</li><li>Todas as drogas (com exceção da Diamba) tem um nível de dependência, sempre que usar, deve jogar 1♦ para saber se viciou, se o resultado for 1, estará viciado e deve usar pelo menos uma vez por dia. Caso não use, no dia seguinte é afetado pela abstinência.</li><li>Com a soma de um teste de Medicina DT 20 e um teste de Diplomacia DT 20, ou Profissão Psicologia DT 20, ou Religião DT 20 é possível deixar o vício na droga, podendo uma tentativa por dia.</li></ul>



# CRÉDITOS

Criação, Texto,  
Diagramação,  
Mecânicas  
Originais.  
Edição:

@progfernando

Tokens e Artes:  
@progfernando  
↳ Manus AI

Revisão:  
@FreiraSafada

## ORDEM PARANORMAL

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



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS  
[contato@jamboeditora.com.br](mailto: contato@jamboeditora.com.br)  
[www.jamboeditora.com.br](http://www.jamboeditora.com.br)

@jamboeditora