

INTERLÚDIO

Momentos de paz são raros na vida de um agente, mas existem. As cenas em que os personagens não estão ativamente investigando ou combatendo o paranormal são chamadas cenas de interlúdio.

Essas cenas são como um intervalo entre as cenas de ação e investigação, em que os personagens (e jogadores) podem descansar, acalmar um pouco os ânimos e refletir sobre as pistas que descobriram até o momento, além de planejar seus próximos passos.

O mestre define quando uma cena de interlúdio começa e termina. Em geral, ela envolve descansar em algum local seguro, como um esconderijo ou hotel, e dura tempo suficiente para que os personagens possam se recuperar e se preparar para as próximas cenas, mas não tem um valor medido em horas predefinidas.

Em alguns casos, os jogadores podem querer recuar da missão por um tempo e forçar uma cena de interlúdio. O mestre decide se é possível ou não realizar esse interlúdio, e quais as condições disponíveis para

o grupo. Personagens ao relento e sem um acampamento não podem fazer um interlúdio. A critério do mestre, forçar muitos interlúdios pode aumentar a urgência das próximas cenas de investigação.

Durante um interlúdio, um personagem pode fazer até **DUAS** das ações a seguir.

Alimentar-se

Você faz uma refeição especial. Isto representa algo além de um prato simples, e envolve preparar um prato elaborado, encomendar uma refeição de qualidade ou visitar um restaurante específico. Você escolhe um dos pratos a seguir e recebe o benefício indicado. Um personagem só pode se beneficiar de uma refeição por interlúdio e apenas se, a critério do mestre, tiver onde encontrar esta refeição (como um mercado próximo, o restaurante de uma pousada etc.).



- ❖ **PRATO FAVORITO.** Você come sua refeição preferida, um pequeno conforto em meio ao horror do paranormal. Se realizar a ação relaxar neste interlúdio, recupera 2 pontos de Sanidade adicionais.
- ❖ **PRATO NUTRITIVO.** Uma refeição contendo uma variedade de alimentos saudáveis e nutritivos. Se realizar a ação dormir neste interlúdio, você aumenta sua recuperação de PV em uma vez (recuperação confortável, ou dobrada, por exemplo, se torna triplicada).
- ❖ **PRATO ENERGÉTICO.** Alimentos que aumentam a concentração e energia mental. Se realizar a ação dormir neste interlúdio, você aumenta sua recuperação de PE em uma vez (recuperação confortável, ou dobrada, por exemplo, se torna triplicada).
- ❖ **PRATO RÁPIDO.** Um alimento de preparo rápido, mas nutritivo, pode economizar tempo valioso de um interlúdio. Se realizar a ação revisar caso neste interlúdio, você recebe +5 em seu teste de perícia.

Dormir

Você dorme por um período curto. Com esta ação, recupera uma quantidade de pontos de vida e pontos de esforço conforme seu limite de PE (veja a **TABELA 1.2**, na página 23) e sua condição de descanso:

- ❖ **NORMAL.** Recupera um número de pontos de vida e de pontos de esforço igual ao seu limite de PE por rodada. Assim, um personagem de NEX 35% (limite de PE 7) recupera 7 PV e 7 PE. Dormir em um quarto simples, com uma cama e banheiro funcionais, é o padrão para recuperação normal.
- ❖ **PRECÁRIA.** Recuperação reduzida pela metade. Dormir dentro do carro ou numa tenda de acampamento são exemplos de descanso precário.
- ❖ **CONFORTÁVEL.** Recuperação dobrada. Descansar em um hotel ou pousada três estrelas, com amenidades e entretenimento, configura um descanso confortável.
- ❖ **LUXUOSA.** Recuperação triplicada. Um hotel de luxo, com tratamento vip, spa e refeições de alto padrão, configura um descanso luxuoso.

As condições as quais os personagens têm acesso dependem de seu limite de crédito e de onde estão: personagens em uma cidadezinha, mesmo que tenham um limite de crédito alto, provavelmente não terão acesso à condição luxuosa, por exemplo. Você só pode dormir uma vez por interlúdio.

Exercitar-se

Você sai para correr, puxa ferros ou treina seus movimentos de luta. Você recebe um bônus de +1d6 em um teste baseado em Agilidade, Força ou Vigor realizado até o fim da missão. Você pode acumular um número máximo de bônus por exercício igual ao seu Vigor, mas só pode usar um bônus em cada teste.

Ler

Você lê um livro, artigo ou qualquer outro material relevante para suas perícias ou o caso em questão. Não inclui ficar lendo memes na internet. Você recebe um bônus de +1d6 em um teste baseado em Intelecto ou Presença realizado até o fim da missão. Você pode acumular um número máximo de bônus por leitura igual ao seu Intelecto, mas só pode usar um bônus em cada teste.

Manutenção

Você conserta um item quebrado, recuperando os PV dele ao máximo.

Relaxar

O personagem realiza uma atividade que considere relaxante ou agradável para descansar sua mente. Relaxamento funciona como a ação dormir, exceto que recupera Sanidade em vez de PV e PE. Para cada personagem que realizar essa ação no mesmo interlúdio, todos os participantes recuperam 1 ponto de Sanidade adicional. Você só pode relaxar uma vez por interlúdio.

Revisar Caso

O personagem revisa suas anotações e as pistas que coletou até o momento sobre o caso. O jogador escolhe qual cena de investigação quer revisar e, assim como faria em uma cena de investigação normal, narra a maneira como seu personagem estuda o caso e escolhe uma perícia apropriada. Por exemplo, se tirou fotos dos locais investigados, pode fazer um teste de Percepção para encontrar algo incomum que não percebeu antes. A DT do teste é definida conforme descrito anteriormente em **AÇÕES DE INVESTIGAÇÃO**, na página 80. Se passar, o personagem recebe uma pista complementar que deixou passar. Se todas as pistas da cena escolhida já tiverem sido encontradas, o mestre confirma que os jogadores encontraram todas as pistas. Um personagem pode repetir essa ação na mesma cena de interlúdio.