



# Sistema de RPG: New Day's Dawn: Begins



## Tema e Influência

- Gênero: **Analog Horror, Horror Psicológico, Sobrevivência**
- Referência Principal: No, I'm Not a Human (personagens inumanos, identidade distorcida, paranoia)
- Ambiente: Mundo pós-apocalíptico, onde o sol passou a queimar tudo o que toca — cidades abandonadas, ruínas em sombras eternas, cultos à luz, e criaturas que espreitam no escuro.



## Premissa do Mundo

**Após um evento conhecido como “Ascensão”, o Sol deixou de ser uma fonte de vida. Seus raios agora consomem e deformam tudo, reduzindo matéria orgânica a pó em segundos. A humanidade entrou em colapso. Os sobreviventes vivem em zonas de sombra: túneis, subsolos, ruínas em constante escuridão. Mas algo mais veio com a luz...**



## Elementos-Chave

- A Luz é Letal: exposição ao sol (mesmo por segundos) causa dano extremo ou morte. Alguns mutantes são deformações da luz solar.
- Identidade Instável: nem todos são humanos — há Entidades que fingem ser, e Eco-Humanos que perderam a noção do que são.
- Mensagens Perdidas: vídeos corrompidos, fitas cassete e transmissões estranhas revelam verdades fragmentadas.
- Cultos da Luz: alguns acreditam que a destruição é purificação — seguem o Sol e queimam em seu nome.
- Inimigos: Luz Sólida, Reflexos Vivos, Vozes nos Intercomunicadores, Cegos da Revelação.



## Criação de Personagem

Cada personagem tem:

- Identidade (oculta ou real): Humano, Eco-Humano, Entidade, Fragmento
- Trauma Central: uma lembrança que molda a sanidade
- Classe de Sobrevivência:

- Sombra: especialista em navegação noturna e furtividade
- Vagabundo: mestre em saques e improvisações
- Ouvinte: sensível a sinais, vozes e memórias dos outros
- Santo: fanático da luz que luta contra as trevas internas



## Sistema de Regras

- Usa d6 (dados de seis lados).
- Atributos: Força, Furtividade, Instinto, Sanidade
- Testes: role 1d6 + atributo contra uma dificuldade (2 a 6)
- Sanidade: começa com 6 pontos. Ao ver algo horrível, rola-se um teste. Se falhar, perde-se 1 ponto.
- Exposição Solar: qualquer falha sob risco de luz direta exige um Teste de Fuga. Falha = morte ou mutação.



## Mecânicas de Horror Analógico

- Fitas Encontradas: o mestre pode entregar trechos de fita (texto, áudio, vídeo) com informações cifradas.
- Glitch de Realidade: a qualquer momento, a realidade pode falhar — o mestre muda as descrições sem aviso (ex: o mapa muda, nomes somem, o tempo trava).
- Vozes nas Sombras: qualquer player pode escutar “coisas” se a sanidade for baixa.



## Locais Notáveis

- Zona da Torre Antena: antiga torre de transmissão que agora emite sons que enlouquecem.
- Cidade Subterrânea “Dólmén”: abrigo de refugiados, controlado por uma IA defeituosa.
- Campo dos Queimados: terra onde os mortos falam nas cinzas.
- Templo do Sol Vivo: sede do maior culto solar.



## Sistema Avançado de Combate — “Sob o Sol Que Mata”



## Estrutura Básica

- Combate é por turnos, mas fluido: quem tem mais Instinto age primeiro.
- Cada personagem pode fazer 2 ações por turno:
  - Movimento

- Ataque
- Defesa (ação de preparação)
- Ação Tática (usar item, interagir, distrair, etc.)

### Atributos de Combate

- Instinto: Iniciativa + chances de escapar ou reagir
- Furtividade: Evita ataques + permite emboscadas
- Força: Dano físico bruto + uso de armas
- Sanidade: Afeta precisão e resistência mental

### Ataques

- Cada arma (ou ataque improvisado) tem:
  - Alcance (Curto, Médio, Longo)
  - Dano Base (1d6, 2d6, etc.)
  - Ruído (0 a 3) — quanto atrai atenção indesejada
- Exemplo de ataque: Faca de Açougueiro – Alcance: Curto | Dano: 2d6 | Ruído: 1
- Teste de Ataque: Role 1d6 + Força contra a Furtividade do alvo. Se superar, acerta. Se o alvo preparou uma Defesa, role disputa (Força vs. Força ou Instinto).

### Dano e Vida

- Vida = 6 + Força (humanos) ou variável (Entidades)
- Dano recebido é subtraído direto
- Com 0 PV: o personagem cai. Cada turno faz um teste de Sanidade (CD 4) para não morrer ou perder controle (pode virar algo... diferente).

### Defesa e Esquiva

- Jogadores podem gastar uma ação para se defender:
  - Bloqueio: reduz dano pela metade (requer item ou força)
  - Esquiva: rola 1d6 + Instinto, evita todo o dano se vencer ataque
  - Esquivas sucessivas aumentam dificuldade (+1 por tentativa)

### Exposição à Luz

- A luz é arma ambiental.
- Sempre que alguém entra em um espaço iluminado, rola:
  - Teste de Instinto (CD 5) para sair a tempo
  - Falha = 1d6 de Dano Solar (ignora defesa) + 1 teste de Sanidade
  - Dano solar > 4 = chance de Mutação (roleta aleatória de efeitos)

### Combate Mental (Terror Psíquico)

- Algumas entidades não atacam fisicamente, mas forçam confrontos mentais:
  - Cada jogador testa Sanidade
  - Falha = Perde ações, grita, foge ou sofre alucinação
  - Sanidade abaixo de 3 = chance de ouvir “a transmissão”



### Morte e Substituição

- Quando um personagem morre, o jogador pode retornar:
  - Como uma Entidade que imita o original
  - Como um Sobrevivente Amnésico
  - Como uma Gravação Viva (lembrança em loop que pensa estar viva)

### Itens e Armadilhas

- Armas improvisadas têm chance de quebrar: role 1d6 após uso, quebra com 1
- Armadilhas podem ser colocadas com ação tática (CD 4 para sucesso, CD 5 se em combate)
- Algumas armas são “Malditas”: causam dano alto, mas drenam sanidade a cada uso

### Exemplos de Inimigos

-  Cegos da Revelação
  - PV: 8 | Força: 3 | Sanidade: 0
  - Ataque: mordida fervente (2d6, ignora armadura)
  - Obs: não sentem dor, não param até morrer
-  Reflexo Errado
  - PV: 5 | Furtividade: 4 | Sanidade: 6
  - Espelha o jogador, copia habilidades, mas age com 1 turno de atraso
  - Se for derrotado, o jogador perde um traço da própria identidade

---

### Organização Governamental: ORVALHA (Organização de Resposta à Viabilidade Humana e Apoio)

- “Estamos aqui para garantir sua sobrevivência. Siga as instruções. Mantenha-se obediente. Não olhe para a luz.” — Slogan da ORVALHA, repetido nas transmissões automáticas.
- Resumo: A ORVALHA é um órgão oficial que surgiu logo após o Evento da Ascensão Solar. Apresenta-se como o último bastião da ordem civilizada. Fornece abrigo, ração, medicamentos... mas tudo isso tem um custo: obediência, isolamento e vigilância extrema.

## Funções Declaradas

- Construção e manutenção de Abrigos Sombrios Estaduais
- Distribuição controlada de recursos (água, oxigênio, ração selada)
- Identificação e “recuperação” de Elementos Infiltrados (Entidades, Mutantes, Dissidentes)
- Transmissões de controle e tranquilização em todas as frequências

## O Lado Sombrio

- Moradores dos abrigos são constantemente vigiados por drones com câmeras térmicas e de radiação.
- Testes compulsórios de identidade são feitos semanalmente — qualquer anomalia resulta em “desaparecimento”.
- É dito que a ORVALHA mantém espécimes vivos do sol em câmaras de contenção.
- Alguns afirmam que ninguém da alta cúpula da ORVALHA é humano há décadas.

## ▼ Símbolo

- Um olho com chamas, dividido ao meio, com a legenda em latim: “Ignem Domamus. Vos Servamus.” (“Dominamos o fogo. Servimos vocês.”)

## Estrutura Hierárquica

- Altas Vozes (desconhecidos; só se comunicam por rádio cifrado)
- Administradores de Sombra — comandam abrigos, controlam protocolos
- Agentes de Contenção — operativos de campo, armados com trajes térmicos e armas fotônicas
- Intérpretes — mediadores públicos, treinados para acalmar e convencer
- Cidadãos Registrados — aqueles que vivem sob o protocolo da ORVALHA

## Encontro com a ORVALHA em jogo

- Situações possíveis:
  - Chegada inesperada a uma cidade-fortaleza da ORVALHA
  - Ser “resgatado” e colocado em um abrigo de doutrinação
  - Fugir de Agentes de Contenção após ser denunciado
  - Investigar transmissões corrompidas da ORVALHA que mostram coisas que não deveriam existir
- Exemplos de Inimigos:
  - ♦ Agente de Contenção ORV-7
    - PV: 12 | Força: 4 | Furtividade: 3
    - Arma: Rifle Solar (3d6, Alcance Longo, ignora cobertura)
    - Armadura térmica (reduz 2 de dano físico)

- Pode solicitar ataque aéreo de drone após 3 turnos
- ◆ Intérprete de Voz Branda
  - PV: 8 | Sanidade: 8 | Habilidade: Sussurros Calmantes
  - Se fala por 2 turnos seguidos, faz todos os presentes testarem Sanidade (CD 5) ou obedecem à próxima ordem

### 🕒 Plot Hooks com a ORVALHA

- Um vídeo proibido mostra a ORVALHA expondo crianças à luz solar controlada
  - O grupo recebe um chamado de socorro... de dentro de um abrigo ativo da ORVALHA, onde ninguém devia estar vivo
  - Um sobrevivente afirma ter trabalhado como cientista da ORVALHA. Ele sabe como "desligar o sol", mas é claramente instável...
- 

### 🔥 Facção: A LUX SANCTA

- "Purificai-vos na luz. O corpo é erro, a sombra é heresia."

### ☀️ Codinome Popular

- Organização: Lux Sancta ("Luz Sagrada")
- Cultistas: chamados de Lumivíduos ou Lumens
- Gíria pejorativa (por sobreviventes): Queimados de Fé, Ascensionistas, Pálpebras Abertas

### 🩸 Filosofia e Doutrina

- Acreditam que o Sol é Deus vivo, e sua queima é purificação.
- O apocalipse foi o renascimento da humanidade sob a verdadeira luz.
- O mundo em sombras é uma prisão herética mantida pelos falsos deuses (como a ORVALHA).
- Os Lumivíduos se entregam à luz, mesmo que isso destrua sua carne.
- "Só os puros podem ver a luz sem pestanejar." — Verso sagrado da Letra do Calor Perfeito

### 🧠 Comportamento

- Cantam cânticos distorcidos durante batalhas ("A luz não dói se você não tem medo")
- Usam trajes brancos e dourados queimados, cobertos de símbolos solares
- Alguns têm olhos queimados de propósito (para "ver por dentro")
- Muitos são irradiados deliberadamente para "mutar para a forma perfeita"
- Sacrificam sombras — queimam pessoas em rituais com espelhos e lentes

## Estrutura Interna

- O Corpo Solar (Alta Hierarquia) — cinco líderes mumificados, mantidos vivos por calor constante
- Ardorantes — sacerdotes guerreiros, propagam a luz
- Lumivíduos — fiéis rasos, fanáticos e instáveis
- Chamas Novas — recém-convertidos; usados como bucha de canhão ou sacrifício
- Ascendidos — mutações vivas do calor, adoradas como santos vivos

## Mecânicas em Jogo

- Radiação Espiritual: estar próximo a um Ardorante obriga os jogadores a testar Sanidade (CD 4) por turno
- Armas Solares: usam lentes, espelhos ou refletores como armas — dano ignora cobertura e escudos
- Convocação: podem “chamar a luz” — provocando raios solares localizados mesmo em ambientes fechados

## Exemplos de Inimigos

- ♦ Ardorante da Segunda Chama
  - PV: 10 | Força: 3 | Sanidade: 1
  - Habilidade: Evangelho Ardente (explode em luz, 1d6 de dano em área + Sanidade CD 5)
  - Leva livros metálicos nas costas que aquecem ao ler
- ♦ Lumivíduo Converso
  - PV: 7 | Instinto: 2 | Sanidade: 0
  - Carrega espelhos presos ao corpo
  - Habilidade: Reflexo Direcionado — redireciona fontes de luz contra inimigos
- ♦ Ascendido Vazio
  - PV: 20 | Mutação: Corpo Translúcido
  - Ataques de calor puro, ignora armadura
  - Sussurra frases do “Sol Interior” — quem ouve deve testar Sanidade (CD 6)

## Locais da Lux Sancta

- A Catedral Quebrada: templo subterrâneo com um domo que foca os últimos raios do sol
- A Trilha do Vidro: estrada coberta por cinzas e corpos vitrificados
- Os Jardins de Carbono: local onde “plantam” corpos irradiados para “florirem em fé”

## Ganchos de História

- Um NPC importante foi raptado para servir de “oferta de ascensão”
  - Uma cidade foi convertida inteira à Lux Sancta — e transmite sermões 24h por rádio
  - Uma fita antiga mostra um dos líderes da ORVALHA participando de um ritual da Lux Sancta...
- 

### **Facção: VERMEX**

- “A luz não é sagrada. Não é ordem. É um erro. Um vírus cósmico. Vamos deletá-la.”

### **Codinome**

- Nome oficial: VERMEX (Vermin Experimental Division)
- Gíria comum: Vermes, Cicatrizes, Peles Descascadas, Coveiros da Estrela

### **Filosofia e Propósito**

- A VERMEX acredita que o Sol atual é uma entidade corrompida, fruto de um experimento dimensional ou ruptura de realidade.
- Segundo seus próprios “cientistas”, a luz solar que vemos não é a mesma de antes: é um espectro contaminado, vindo de outra camada do cosmos.
- Não acreditam em deuses, nem em governo, nem em moralidade. A ciência é religião, e o sacrifício é cálculo.
- Tudo é justificável se avançar o Projeto.
- “Se para apagar o Sol eu tiver que queimar uma criança — então me traga duas.” — Doutor “Sem Nome”, fundador da VERMEX

### **Comportamento**

- Antissociais, paranoicos e voláteis
- Frequentemente alterados por drogas, radiação ou implantes
- Usam corpos de aliados mortos como “túmulos de dados”
- Odiados por todas as facções — considerados instáveis e imprevisíveis
- Muitos não têm nomes, apenas códigos numéricos ou rótulos biológicos

### **Hierarquia Estranha**

- A Massa Central – supermente de carne e máquina, que nunca fala diretamente
- Condutores – lideranças móveis com múltiplos implantes de controle
- Experimentos Ativos – agentes de campo modificados; são testados constantemente






- Alimentadores – responsáveis por manter os vivos e os mortos em funcionamento
- Coletores Solúveis – varrem ruínas em busca de dados, cadáveres, fragmentos de luz

### Tecnologia e Mutação

- Preferem implantes e cirurgias grotescas à armadura tradicional
- Desenvolvem armas que absorvem luz e liberam pulsos de escuridão
- Alguns membros são “Testes Finais” — entidades instáveis mantidas apenas por drogas e microchips

### Exemplos de NPCs / Inimigos

-  Conductor 3/5 “Ômega Gástrico”
  - PV: 14 | Força: 2 | Instinto: 5
  - Implante: Núcleo de Dissociação (pode se dividir em 2 entidades fracas por 2 turnos)
  - Ataque: Arpão Neuronal (2d6 + testa Sanidade CD 4)
-  Experimento Ativo “Corvozero”
  - PV: 10 | Mutação: olhos trocados por câmeras
  - Pode registrar ataques e reproduzi-los em área 1 turno depois (ataque ecoado)
  - Fala em glitch binário
-  Coletor Solúvel
  - PV: 6 | Sanidade: 1 | Habilidade: Sangue-Filtro
  - Carrega seringas com memória biológica de inimigos mortos
  - Pode injetar um “traço” morto para obter bônus (1 turno)

### Bases e Locais de Interesse

- O Subsolo Beta: laboratório vivo sob as ruínas de uma usina solar
- O Cubo dos Gemidos: sala cúbica com vozes que falam equações em línguas extintas
- O Véu Frio: base móvel feita de gelo artificial, que simula ausência de sol

### Agenda da VERMEX

- Rastrear fragmentos de fótons primordiais
- Infiltrar abrigos e templos para roubar tecnologia solar ou mutante
- Desenvolver o “Pistilo Final”, uma arma teórica que pode apagar o núcleo solar (ou apagar o universo, talvez)

### Ganchos de História

- Um membro da VERMEX oferece ajuda ao grupo... em troca de um de seus órgãos
- Um vilarejo inteiro foi "vermexizado" — todos falam em uníssono e se movem como um organismo
- O grupo encontra um corpo com símbolos da VERMEX — e um drive de dados embutido no crânio

#### Estilo de Diálogo (Flavor)

- “Luz é doença. Diagnóstico: positivo.”
  - “Estamos a três voluntários da salvação. Parabéns, vocês são três.”
  - “A lux sancta brilha, a orvalha manipula. Nós apagamos.”
- 

#### O GLITCH

- “Se você pode perceber a distorção, já foi registrado.”

#### Codinome Popular

- “Os Quebrados”, “Eco Inverso”, “Espelhos Mortos”

#### Resumo

- O Glitch é uma facção oculta, descentralizada e informacional, composta por entidades ou humanos que operam fora da linha causal conhecida.
- Diferente das outras facções, O Glitch não possui sede física, nem liderança visível.
- Seus agentes estão infiltrados em todas as outras organizações — inclusive nos próprios jogadores, sem saberem.
- Eles acreditam que o Sol é uma falha, uma entidade de dados corrompidos que se manifestou na realidade durante um colapso entre camadas de tempo, matéria e consciência.
- O Glitch vive nos erros. Age nos atrasos. É impossível saber se um de seus membros está operando... até que seja tarde.

#### Objetivos

- Decodificar a verdade sobre o Sol: descobrir o que foi distorcido.
- Interferir discretamente nas narrativas das outras facções.
- Reescrever a realidade através de manipulação simbólica e reflexiva.
- Manter o glitch existindo — pois é o último sinal de que algo ainda é “real”.

#### Táticas e Métodos

- Espionagem retroativa (sabem algo antes de acontecer).

- Inversões de causa (fazem algo depois, que já afetou o antes).
- Apagam arquivos físicos e digitais sem acesso direto.
- Repetem frases nunca ditas, mas que fazem sentido.
- Produzem reflexos falsos — às vezes mais reais que o original.

### Sinais de Afiliação

- Refletem luz com atraso de milissegundos.
- Dizem nomes de pessoas que não nasceram ainda.
- Usam broches triangulares com glitches que desaparecem ao serem fotografados.
- Sabem detalhes de memórias que o personagem ainda não viveu.

### Propaganda Clandestina

- “Nós somos os sussurros entre seus pensamentos. Nós somos os erros de gravação na fita da ORVALHA. Nós somos os ecos daquilo que você ainda vai lembrar.”
- “O SOL NÃO EXISTIA ANTES. ELE FOI ADICIONADO. QUEM ESCREVEU O CÓDIGO... ESCREVEU MAL.”

### Regras para uso narrativo (opcional)

- Todo jogador pode ser do Glitch e não saber.
- Mestre pode designar, em segredo, um personagem como glitchado no início do jogo.
- Personagens glitchados ganham acesso a “visões” ou informações futuras, mas também perdem sanidade com mais facilidade.
- Entidades do Glitch podem substituir um NPC ou jogador sem ninguém perceber até que seja revelado.

### Gatilhos narrativos (o Mestre pode usar):

- Um reflexo fala antes do jogador.
- Uma gravação mostra o jogador fazendo algo que ele não lembra.
- Um documento com a letra do jogador aparece... datado 10 anos antes do nascimento.
- Um membro da ORVALHA executa outro dizendo: “Detectado Padrão Glitch C-7. O protocolo é claro.”

---

## SISTEMA DE CONFIRMAÇÃO DE HUMANOS

- “Se você é humano... complete a frase que você mesmo pensou.”

### Propósito

- Verificar se um personagem (jogador ou NPC) ainda é humano, ou se foi:
  - Substituído por uma Entidade Imitadora
  - Corrompido pela Lux Sancta
  - Alterado em experimentos da VERMEX
  - Consumido pela exposição solar prolongada
- Esse sistema serve tanto como:
  - Verificação mecânica (como teste no jogo)
  - Mecânica narrativa (bluff, roleplay, tensão psicológica)

### Como Funciona

A confirmação é feita com testes sociais, lógicos ou comportamentais, e deve ser feita sempre que houver suspeita (ou como protocolo obrigatório da ORVALHA ou da VERMEX).

- Etapas:
  - Desafio Direto: Um jogador ou NPC aplica a verificação: "Confirme se é humano. Agora."
  - Escolha da Técnica de Verificação:
    - Teste de Memória (algo que só o verdadeiro saberia)
    - Teste de Reflexo Comportamental (reação involuntária a uma palavra ou estímulo)
    - Pergunta Simbólica (ex: "O que você sente ao olhar para o céu vazio?")
  - Teste de Sanidade (CD 4 ou 5):
    - Se falha, o personagem não consegue responder corretamente — mesmo que ainda seja humano.
    - Se sucesso, pode manter coerência (ou blefar, se for entidade inteligente).

### Verificações Rápidas (dados)

- Role 1d6 + Sanidade
- CD definida por tipo de verificação:
  - Memória Simples: CD 3
  - Autenticidade Emocional: CD 4
  - Resposta a Sinais Codificados: CD 5
  - Linguagem de Gatilho ORVALHA: CD 6 (criptografada)
- Falha Crítica (1 natural):
  - O personagem entra em loop ou responde como entidade
  - Todos ao redor devem testar Sanidade CD 4 (ver alguém se "quebrando" é traumático)




### Sinais de Não-Humanidade

Durante a verificação, o Mestre pode usar os seguintes indicadores sutis para jogar a tensão:

Sinal	Efeito Narrativo
Resposta com atraso	Como se estivesse sendo buscada “em outro lugar”
Voz duplicada/ecoada	Pequeno erro de sincronização
Palavras trocadas	“Confunde significados simples (ex: “água” por “tempo”)”
Lógica circular	Justifica tudo com frases que não significam nada
Reação sem emoção	“Não reage a memórias, dor ou humor”
Repete perguntas	Como se precisasse “ganhar tempo”

Exportar para as Planilhas

#### Ferramentas e Protocolos Especiais

-  Protocolo 73-C (“Humanização”) – ORVALHA
  - Dispositivo portátil com 3 perguntas aleatórias geradas por IA
  - Se houver duas falhas, o cidadão é marcado como “Em Análise” e confinado
-  Espelho de Confiança – Lux Sancta
  - Se o reflexo piscar em descompasso, é herege da carne (independente da verdade)
-  Teste de Ausência Neural – VERMEX
  - Sonda cerebral improvisada: se o sujeito sangra preto, é “inválido”

## Bluff e Roleplay

- Se um jogador for uma entidade disfarçada, ele pode tentar:
  - Enganar o grupo com respostas memoráveis
  - Falsificar emoções (requer rolagem de Instinto + Sanidade)
  - Mas quanto mais pessoal a pergunta, mais difícil blefar

## Aplicações em Jogo

- Verificação obrigatória em portas de acesso seguras
- NPC que recusa a confirmação, aumentando a suspeita
- Jogador é obrigado a fazer a confirmação... mas ele mesmo não sabe se é ou não

## Ganchos Narrativos

- Um dos jogadores começa a falhar sistematicamente os testes. Está sendo substituído? Ou só está enlouquecendo?
- Um personagem encontra um vídeo onde ele mesmo diz: “Se você está vendo isso, você já não é mais você.”
- Um reflexo diz coisas diferentes do que o personagem fala em voz alta durante a verificação.

---

## SISTEMA DE PILHAGEM E SOBREVIVÊNCIA

- “Você tem 4 minutos antes da luz alcançar esse quarteirão. Quantas gavetas consegue abrir?”

## Recursos Fundamentais


Cada jogador deve gerenciar seus recursos com atenção. Esses são os principais:

Recurso	Unidade	Observações
Água	Garrafa (500ml)	Essencial.
Comida	Unidade Alimentar (UA)	"Pode ser ração seca, fungo, carne enlatada"

Luz Segura	Unidade de Fóton Frio	"Lâmpadas, lanternas modificadas"
Pílulas Sombra	Cápsulas	Antirradiação solar e calmante mental
Combustível	Litros ou carga	"Para geradores, lanternas, fogões"
Objetos Úteis	"Varia (ferramentas, fios)"	São convertidos em equipamentos improvisados

### Exportar para as Planilhas

#### Sistema de Pilhagem

- Usa-se quando os jogadores exploram ruínas, casas abandonadas, zonas vermelhas etc.
- Etapas:
  - Definir Local:
    - Ex: Farmácia destruída, túnel colapsado, mercado parcialmente queimado.
  - Definir Risco:
    - Nenhum (raro)
    - Baixo (instabilidade estrutural)
    - Médio (radiação, entidade próxima)
    - Alto (sol visível, armadilha ativa, cultistas por perto)
  - Cada jogador rola: 1d6 + Instinto
  - CD base: 3 (baixo risco), 4 (médio), 5 (alto)
  - Resultados:
    - Falha crítica (1): o jogador ativa um risco oculto
    - Falha: encontra nada ou objeto quebrado
    - Sucesso parcial (CD -1): item achado tem defeito
    - Sucesso total: 1 a 2 itens úteis
    - Sucesso alto (6+ CD): item raro, intacto ou valioso
-  Tabela Rápida de Achados

d Achado Comum

6

1 Nada / armadilha

2 1 comida vencida ou estragada

3 Fio elétrico / lâmina solta

4 1 água selada (250ml)

5 Kit de primeiros socorros (usado)

6 1 item raro ou intacto

Exportar para as Planilhas



### Sistema de Crafting Rápido

- Jogadores podem combinar achados para criar ferramentas:
- Fórmula: 2 ou mais objetos compatíveis + Teste de Instinto (CD 4-6)
- Exemplos:
  - Faca improvisada = cabo + lâmina + sucesso CD 4
  - Lanterna de fóton frio = lente + pilha + vidro fosco + CD 5
  - Isca sonora = rádio quebrado + lata + CD 4
  - Refletor solar reverso (arma!) = lente + espelho + foco metálico + CD 6 (mas instável)



### Ganchos Narrativos com Pilhagem:

- Uma ruína está cheia de mantimentos, mas também de ecos vocais vivos.
- Uma pilhagem bem-sucedida atrai um eco de si mesmo, que tenta ocupar seu lugar.



- Um item encontrado tem uma gravação escondida dentro — e o áudio diz o nome do jogador... antes dele tê-lo dito em voz alta.

#### Sugestões para Master:

- Sempre pergunte ao jogador “o que você procura?” antes da rolagem.
- Use a pilhagem para contar história: um kit médico sujo com sangue seco + uma carta + um nome gravado no chão = narrativa emergente.
- Alterne boas recompensas com paranoia crescente: às vezes, o que foi achado pode estar vivo.

### SISTEMA DE TEMPERATURA E LUZ

- “A sombra te protege. A sombra também te engole.”

#### Níveis de Temperatura

A temperatura no mundo pós-Ascensão varia conforme a exposição solar, ambiente e condições locais. Cada zona ou turno pode ter uma temperatura que afeta os personagens:

Nível	Nome	Efeito
0	Crio-Zero	Congelamento rápido. Testes físicos com -2.
1	Frio Morto	Exaustão lenta. Precisa de fonte de calor.
2	Neutro Artificial	Temperatura gerada por abrigo seguro. Nenhum efeito.
3	Térmico de Risco	“Suor, cansaço. Testes físicos -1 se em combate.”
4	Calor Sólido	Danos passivos (1 por turno exposto).

- |   |                |  |
|---|----------------|--|
| 5 | Fornalha Solar | Dano direto 1d6/turno + falha de equipamentos.       |
| 6 | Zona Branca    | Tudo orgânico queima em segundos. Exposição = morte. |

#### Exportar para as Planilhas

- Temperatura padrão na sombra urbana: Nível 2 ou 3.
- Em zonas abertas ou ruínas expostas: Nível 4-6.

#### ☛ Sistema de Luz

A intensidade da luz influencia tudo: combate, furtividade, sanidade, até mutações.

Gra u	Nome	Efeito Mecânico
0	Escuridão Plena	+2 furtividade; chance de emboscada; -1 percepção
1	Luz Tática	Visão parcial. Requer equipamento para operar bem.
2	Luz Natural Frac	"Área coberta por filtros, nuvens ou domos."
3	Luz Contaminada	Testes de Sanidade +1 CD. Causa dor ocular constante
4	Reflexo Solar	Cada rodada requer teste de Instinto (CD 4) para agir.

5	Incidência Direta	Dano de 1d6 por exposição mínima (1 turno).
6	Invasão Fotônica	Mutação instantânea ou morte. Exposição = fim do corpo.

### Exportar para as Planilhas

- Observação: Nem toda luz é solar: reflexos, superfícies metálicas ou artefatos da Lux Sancta também emitem graus perigosos de luz artificialmente solarizada.

### Interação Luz + Temperatura

- Ambas escalam juntas, mas nem sempre. Exemplo:
  - Um abrigo interno pode ter Temperatura 1, mas Luz 4, por rachaduras no teto.
  - Um necrotério subterrâneo pode ter Temperatura 0 e Luz 1, causando congelamento silencioso.

### Proteção e Mitigação



-  Equipamentos:

Item	Proteção
Máscara de Fotofiltragem	Reduz Grau de Luz em 1
Casaco de Isolamento Térmico	Reduz Temperatura em 1
Gelo Negro (item raro)	Congela área pequena por 1 turno
Telas de Lente Derretida	Desvia luz direta de janelas

**Óculos de Fóton Invertido** Ignora efeitos de Reflexo Solar (Grau 4) por 3 turnos

Exportar para as Planilhas

### Efeitos Colaterais Prolongados

-  **Superaquecimento** (Temperatura 4+) por mais de 3 turnos:
  - -2 Força
  - Teste de Sanidade CD 4
  - Pele começa a "derreter", exigindo tratamento ou mutação
-  **Frio Extremo** (Temperatura 0 ou 1) por mais de 2 turnos:
  - -2 Instinto
  - Movimentos reduzidos pela metade
  - Congelamento de dedos, perda de itens manuais

### Eventos Ambientais Aleatórios

- Role 1d6 quando atravessar áreas desconhecidas:

d    Evento Ambiental  
6

1    "Raio Solar penetra fresta, muda Luz para Grau 5 por 1 turno"

2    Tempestade térmica: Temperatura sobe 2 níveis em minutos

3    "Interferência de Reflexos: reflexo começa a ""observar"""

4    Sombra viva cobre parte da área — alívio e perigo

5    Nuvem densa desce — reduz Luz em 2 graus temporariamente

## 6 Incêndio espontâneo começa após calor acúmulo

### Exportar para as Planilhas

#### Sugestões para o Mestre

- Use mapas divididos por zonas de luz e calor
  - Faça os jogadores planejarem rotas com sombra e uso de recursos
  - Descreva sempre a sensação física: suor que não seca, frio que grita, sombras que parecem pulsar
- 

#### GERADOR DE CLIMA DIÁRIO

- “Hoje a previsão é: céu claro, temperatura infernal, e gritos na luz. Não olhe.”

#### Como usar:

- Role 2d6 ao início de cada “dia” de jogo.
- Primeiro dado define Condições de Luz
- Segundo dado define Temperatura e Eventos Climáticos
- Você pode usar isso por região (cada zona no mapa pode ter seu clima), ou como padrão global para o mundo naquele dia.

#### 1º DADO – Condições de LUZ (1d6)

d	Condição de Luz	Grau de Luz	Efeito Narrativo e Mecânico
6			
1	Nublado Irregular	2	Céu encoberto. Luz filtrada. -1 em testes de Reflexo Solar
2	Chuva Fóssil	1	“Gotas densas e escuras, que queimam lentamente tecidos.”
3	Reflexo Ambíguo	3	Luz indireta de superfícies. Exige foco total para andar.

4	Incidência Fraturada	4	Luz atravessa rachaduras no céu. Testes de Sanidade CD +1
5	Clarão Repentino	5	A cada 4 turnos: 1d6 de dano se exposto.
6	Invasão Fotônica	6	"Tudo que não está em sombra profunda, queima."

#### Exportar para as Planilhas


#### 2º DADO – Temperatura / Eventos Climáticos (1d6)

d	Temperatura Base	Evento Climático	Efeito Direto
1	1 (Frio)	Nevoeiro Fantasma	-2 Percepção. Entidades podem se esconder perfeitamente.
2	2 (Neutro)	Estabilidade Térmica	Nada muda — calma tensa. Parece “calmo demais”...
3	3 (Quente)	Ar Tórrido	Jogadores precisam beber o dobro de água.
4	4 (Calor Sólido)	Explosões Térmicas Aleatórias	"Cada hora, role 1d6. Com 6, explosão solar afeta a área (1d6 dano)"
5	5 (Fornalha)	Vento Ácido	Tudo metálico começa a oxidar. Itens sofrem “1 ponto de desgaste”.

6	6 (Zona Branca)	Queda de Sombras	"Sombras "se movem sozinhas", bloqueando rotas e luz temporariamente."
---	-----------------	------------------	--

Exportar para as Planilhas

#### Modificadores Ambientais (Opcional)

- Use quando quiser mais caos.
-  Modificadores Extras (1d6 por região / dia):

#### d Modificador Especial 6

- 1 A luz se curva. Objetos fazem sombra do lado errado.
- 2 O chão emite calor. Pisos metálicos causam dano.
- 3 Rádios sintonizam sussurros ao amanhecer.
- 4 As sombras parecem se mover lentamente.
- 5 "Todos refletem luz, mesmo estando no escuro."
- 6 Um reflexo seu age 3 segundos fora de sincronia.

Exportar para as Planilhas

#### Exemplo de Geração de Dia

- Rolagem: 4 (Luz) e 6 (Temperatura)  
Resultado:

- Luz: Incidência Fraturada (Grau 4) → Testes de Sanidade +1 CD
  - Temperatura: Zona Branca (6) + Evento: Queda de Sombras → Sombras se mexem, e qualquer luz que invadir o abrigo deve ser tratada como Grau 6
  - Jogadores precisarão se mover só por túneis ou durante sombras profundas, caso contrário, é morte instantânea.
- 

## ROTEIRO INICIAL – “A ÚLTIMA TRANSMISSÃO DE CALISTO-9”

- “Se alguém está ouvindo... por favor. Isso não é um teste de emergência. O abrigo Calisto-9 caiu. A ORVALHA está morta. Eles... voltaram. Não abra a porta. Mesmo que seja a sua voz que bata.”

### Resumo

- Os jogadores são um grupo de refugiados ou sobreviventes que moravam num abrigo subterrâneo controlado pela ORVALHA, isolados do mundo há anos.
- Uma transmissão ilegal e antiga interrompe o sistema de segurança, indicando que existe outro abrigo vivo — Calisto-9, a 3 dias de caminhada por uma zona de luz instável.
- Essa é a primeira chance em anos de encontrar respostas, pessoas vivas, ou quem sabe... uma cura para o sol.
- Mas para isso, eles precisarão subir, atravessar ruínas, e sobreviver à luz.

### Personagens Iniciam Com

- Sanidade: 5
- PV: 8
- Água: 2 garrafas
- Comida: 2 UA
- Arma improvisada (faca, tubo, bastão)
- Equipamento leve de filtragem (Reduz Grau de Luz em 1)

### Objetivo da Primeira Sessão

- Apresentar o mundo: calor, luz, mutações, desconfiança
- Fazer o grupo sair do abrigo
- Inserir ORVALHA, Lux Sancta e VERMEX no horizonte narrativo
- Enfrentar uma verificação de humanidade real
- Enfrentar uma entidade ou “reflexo quebrado”

### ESTRUTURA DO ROTEIRO



## 1. 📡 A TRANSMISSÃO MALDITA

- Enquanto vivem o ciclo comum do abrigo, os rádios do grupo captam algo fora da rede da ORVALHA.
- Voz humana distorcida, com as seguintes frases (intercaladas com ruído): "Calisto... 9... não está sob protocolo solar..." "...cura... dentro..." "...espelho... não está sincronizado..." "...não são mais humanos..."
- Um dos jogadores reconhece a voz. Era alguém que morreu anos atrás.

## 2. 🏠 VERIFICAÇÃO DE HUMANIDADE FORÇADA

- Um dos NPCs do abrigo acusa um jogador: "Você não estava aqui ontem. Eu lembro. Você mudou."
- Roda-se a primeira Verificação de Humanidade com tensão narrativa.

## 3. 🔥 QUEBRA DO SELAMENTO

- O sistema de proteção do abrigo falha. Luz escapa por rachaduras no teto.
- Temperatura sobe para Nível 4, Luz em Grau 3 (teste de Sanidade CD 4).

## 4. 🏃 FUGA PARA AS RUÍNAS

- Os jogadores escapam para uma zona abandonada do antigo mundo.
- Pilhagem em ambiente instável: hospital, metrô ou subestação.
- Aplicar regras de pilhagem, consumo, calor, e possíveis mutações leves.

## 5. 🕒 PRIMEIRO ENCONTRO: O REFLEXO INCONSTANTE

- Durante a noite, enquanto um jogador vigia, vê ele mesmo se aproximando em silêncio.
- O reflexo fala uma frase real que o personagem disse dias atrás.
- Pode haver combate, verificação de humanidade, ou troca de lugar sutil sem o grupo saber.

## 6. 🏠 FOFOCAS DE FACÇÕES

- Em uma parede com sangue seco e sinais queimados, o grupo encontra:
  - Um símbolo da VERMEX com a frase: "O Sol foi criado, logo pode ser morto."
  - Um símbolo da Lux Sancta com a frase: "A luz é o batismo final."
  - Uma chamada automática da ORVALHA: "Recolham-se. Contenção em 18 horas."







## 7. 🏠 DESFECHO ABERTO

- O grupo chega a uma torre de rádio abandonada, que transmite coordenadas distorcidas.

- Um holograma corrompido de um cientista da VERMEX aparece: “Calisto-9 existe. Mas não está mais inteiro. E... talvez você também não esteja.”
  - Gatilho final: o clima muda para Grau de Luz 5 + Temperatura 5 — necessidade urgente de abrigo.
- 

## ORVALHA – Ordem, Vigilância e Contenção

 Post de Propaganda (estilo fita de anúncio / panfleto impresso):




-  **ORVALHA OFICIAL — ABRIGO AUTORIZADO**
  - Cidadão, lembre-se:
    -  A radiação solar é um comportamento, não um estado físico
    -  Somente a ORVALHA sabe a hora de abrir as portas
    -  Verificações de humanidade são para o seu bem
    -  A luz natural já não é confiável
  - > “Se você sente o calor antes de ver a luz, reporte-se à Unidade Médica.”
  -  **NUNCA CONFIE NO SEU PRÓPRIO REFLEXO APÓS 18H**


 Transmissão de Emergência (áudio distorcido, voz sem emoção):

- “Esta é a ORVALHA. A entidade solar se aproxima da Zona 4. Recolha-se ao seu cubículo. Verificações aleatórias de humanidade serão conduzidas nas próximas horas. Lembre-se: sombra é abrigo, mas também esconderijo.”
- 

## LUX SANCTA – O Culto Solar

 Cartaz sagrado rasgado, encontrado em ruínas:





-  **A PURIFICAÇÃO É CALOR**
  - O Sol não queima.
  - O Sol limpa.
  - O Sol é o corpo do Deus-Verdade.
  - Você carrega sombra?
  - Você é então impuro.
  -  **RECOLHA-SE AO TEMPLO DO FOGO INTERIOR** 
  - A Lux Sancta aceita apenas aqueles dispostos a abrir os olhos **SEM PISCAR.**

 Sermão em vídeo antigo (imagem instável, sacerdote em túnica branca queimada):

- “Aqueles que escondem-se na pedra e no plástico negam o dom ardente. O calor é chamado. O calor é resposta. Aceite a queimadura — pois é o beijo do fim que recomeça.”
- 

## VERMEX – Caos, ciência e desespero

### Postagem clandestina (colado no verso de um cadáver mumificado):




-  VERMEX 00077-C | BIBLIOTECA PÚTRIDA | SINAL ABERTO
  -  NENHUMA CURA VIRÁ DE DEUSES.
  -  O SOL É UM ERRO DE CODIFICAÇÃO CÓSMICA.
  -  O SEU DNA É UMA PIADA MAL ESCRITA.
  - Quer respostas?
  - ENTREGUE UM OLHO, UM ÓRGÃO OU UMA VERDADE.
  - #PILOTOPELAESCURIDÃO
  - #NASCEREMFRIO

### Anúncio pirata interceptado (vídeo todo glitchado com voz robótica):

- “Você já se perguntou se o calor... é mentira? Você já desconfiou do formato do Sol? Por que você transpira memórias? VERMEX convida você a se oferecer como hipótese. Aceite a dor. Ela é sua primeira resposta verdadeira.”
- 

### Outros Avisos Ambientais (sem autoria clara)

#### Folha plastificada soprada pelo vento:

-  NÃO CONFIE EM PESSOAS COM OLHOS MUITO ABERTOS
-  O SOL FALA ATRAVÉS DOS ESPELHOS
-  VOCÊ JÁ FOI VOCÊ? CONFIRME-SE DIARIAMENTE

#### Rádio pirata tocando no fundo de uma zona morta:

- “Esta é a estação Sombras Livres... Se você está ouvindo isso, você ainda não foi derretido. A ORVALHA mente. A Lux te mata. A VERMEX te transforma. Mas talvez você ainda consiga escapar por baixo da terra...”
- 

## Relíquias do Antigo Mundo

## 1. Relíquia da ORVALHA: O Cronógrafo de Ponto Zero

- **Nome:** O Cronógrafo de Ponto Zero
- **Descrição:** Um relógio de bolso incrivelmente bem preservado, com engrenagens que parecem vibrar com uma energia fria e um mostrador que, em vez de horas, exibe coordenadas e marcadores de "integridade temporal". Embora pareça um artefato de alta precisão, ele emite um sutil chiado que é quase inaudível, exceto em momentos de grande estresse ou perto de anomalias.
- **Significado para a ORVALHA:** Para a ORVALHA, que valoriza a ordem, o controle e a vigilância extrema, este item representa a "perfeição do tempo" e a capacidade de monitorar e, teoricamente, prever desvios. Eles o veem como uma ferramenta para manter a "linha causal" estável e identificar qualquer "elemento infiltrado" que possa distorcer a realidade.
- **Poderes em Jogo:**
  - **"Pulso Temporal":** Uma vez por sessão, um usuário da ORVALHA pode ativar o Cronógrafo para "reiniciar" um teste falho (seu ou de um aliado) que acabou de acontecer. O novo teste ganha +1 de bônus, pois a ORVALHA acredita que "o erro é uma anomalia que pode ser corrigida".
  - **"Análise de Desvio":** Ao observar um NPC ou jogador por 1 minuto, o usuário pode fazer um Teste de Instinto (CD 5). Em caso de sucesso, o Mestre revela se o alvo tem uma "Identidade Instável" (Entidade, Eco-Humano, Fragmento) ou se está sob influência de Glitch.
- **Debuffs/Limitações:**
  - **Distorção Temporal Pessoal:** Toda vez que o "Pulso Temporal" é usado, o usuário (ou a pessoa cujo teste foi reiniciado) sente uma leve "distorção" na própria memória. O Mestre pode impor um -1 temporário em testes de Sanidade por 1d4 turnos, ou, narrativamente, fazer o personagem questionar se aquela memória de fato existiu.
  - **Rastreador de Anomalias:** O Cronógrafo não apenas detecta anomalias, mas também pode atraí-las. Quando "Análise de Desvio" é bem-sucedida, há uma chance (1 em 6, ou CD a ser definida pelo Mestre) de que a "anomalia" detectada (seja um Reflexo Errado, um agente Glitch, ou uma Entidade) perceba que foi identificada, e comece a caçar o grupo discretamente.
  - **Fadiga de Controle:** Usar o Cronógrafo repetidamente (mais de uma vez por sessão de jogo) começa a drenar a Força de Vontade do usuário. Para cada uso adicional, o jogador deve fazer um Teste de Sanidade (CD crescente: 4, 5, 6...) ou perder 1 ponto de Sanidade permanente. A ORVALHA acredita que "controlar o tempo tem um preço".

## 2. Relíquia da Lux Sancta: O Coração de Hélió

- **Nome:** O Coração de Hélió
- **Descrição:** Uma esfera de cristal negro polido, do tamanho de um punho, que pulsa com uma luz interna fraca e avermelhada. Ao ser exposta a qualquer fonte de luz (mesmo uma lanterna fraca), ela se aquece rapidamente, tornando-se insuportavelmente quente para não-crentes. Aqueles da Lux Sancta podem tocá-la sem se queimar, sentindo uma conexão com o "calor perfeito".
- **Significado para a Lux Sancta:** Esta relíquia é considerada o "coração da verdadeira luz", uma manifestação divina do Sol que queima e purifica. Para eles, é a prova de que a "Ascensão" não foi uma catástrofe, mas um renascimento. Tocar o Coração é um ato de fé e purificação.
- **Poderes em Jogo:**
  - **"Evangelho Flamejante":** Uma vez por sessão, um Ardorante ou Lumívduo pode brandir o Coração de Hélió. Por 1 turno, todos os inimigos em alcance Curto devem fazer um Teste de Sanidade (CD 5) ou sofrem 1d6 de Dano Solar (ignora defesa) e ficam "Cegados pela Revelação", incapazes de agir no próximo turno.
  - **"Toque da Ascensão":** Um Lumívduo ou Ardorante pode gastar uma ação para tocar o Coração de Hélió. Ele recupera 1 ponto de Sanidade e se torna imune a efeitos de medo por 1 turno, pois "aceitou a queimadura".
- **Debuffs/Limitações:**
  - **Fúria Purificadora:** O "Evangelho Flamejante" pode ser incontrolável. Se a rolagem de dano for um sucesso crítico (6 natural no d6, ou uma pontuação muito alta), a "queima" se espalha para além dos inimigos, causando 1d6 de Dano Solar a um aliado ou objeto inflamável próximo (determinado pelo Mestre), como um "efeito colateral da purificação".
  - **Vício em Luz:** Usar o "Toque da Ascensão" mais de uma vez por sessão pode viciar o usuário no calor. Após cada uso adicional, o personagem deve fazer um Teste de Sanidade (CD 4) para evitar ser "atraído pela luz". Se falhar, ele ganha uma Compulsão temporária para buscar áreas iluminadas, mesmo que perigosas, ou para se expor à luz (seja por um turno ou até se mover para uma área iluminada). Essa compulsão dura até o fim da sessão ou até ser "purgada" com descanso em completa escuridão.
  - **Marca da Queimadura:** O uso frequente do Coração de Hélió (Mestre decide, talvez 3 usos em uma aventura) pode deixar marcas físicas sutis, como veias avermelhadas sob a pele, olhos que brilham fracamente, ou uma leve "queimadura" constante na pele que não cicatriza. Essas marcas podem ser notadas por NPCs (especialmente da ORVALHA ou VERMEX) e gerar suspeita ou repulsa.

### 3. Relíquia da VERMEX: O Resíduo Primordial

- Nome: O Resíduo Primordial
- Descrição: Uma ampola de vidro escuro contendo um líquido viscoso e pulsante que varia de cor entre o preto fosco e um verde doentio. Pequenas bolhas de luz escuras parecem flutuar em seu interior, e o frasco está sempre frio ao toque, absorvendo o calor ao seu redor. Instrumentos científicos improvisados da VERMEX ao redor da ampola mostram leituras de energia "negativa" e "anti-luz".
- Significado para a VERMEX: Esta relíquia é a "prova" de que o Sol é um "vírus cósmico" ou um "erro de codificação". O Resíduo Primordial é visto como a "anti-matéria" da luz solar, uma ferramenta fundamental para o seu "Projeto" de "apagar o Sol". Eles acreditam que ele contém a chave para "deletar" a anomalia solar.
- Poderes em Jogo:
  - "Pulso Anti-Fóton": Uma vez por sessão, um membro da VERMEX pode atirar o Resíduo Primordial no chão (Alcance Curto). Uma área de 3 metros é coberta por escuridão total (Grau de Luz 0) por 2 turnos. Inimigos nessa área sofrem 1d6 de Dano Mental (ignora Sanidade) devido à "ausência de luz real".
  - "Análise de Falha": Um cientista da VERMEX ou Condutor pode gastar uma ação para analisar um item ou criatura com o Resíduo. O Mestre revela uma "fraqueza de codificação" no alvo (ex: tipo de dano vulnerável, uma anomalia em sua natureza, ou um "glitch" oculto).
- Debuffs/Limitações:
  - Contaminação Instável: O "Pulso Anti-Fóton" não é totalmente seguro. Cada vez que é usado, o usuário ou uma criatura aleatória próxima (Mestre decide) deve fazer um Teste de Constituição (CD 4). Em caso de falha, sofre 1d4 de Dano por Mutação, que pode causar uma mutação temporária ou deformação física sutil (ex: um olho que pisca sozinho, um membro que treme incontrolavelmente, etc.). O efeito desaparece após um descanso longo ou tratamento.
  - Drenagem de Sanidade: A "Análise de Falha" exige que o usuário se exponha a conceitos que distorcem a realidade. Cada uso bem-sucedido desta habilidade exige um Teste de Sanidade (CD 3, +1 para cada uso na mesma sessão). Falhar nesse teste faz o personagem perder 1 ponto de Sanidade permanente, pois "ver a falha no cosmos tem um custo".
  - Atrai o Vácuo: O Resíduo Primordial, ao absorver luz e calor, pode atrair "entidades de vácuo" ou criaturas que habitam o frio e a ausência. Após o uso de qualquer poder da relíquia, o Mestre pode rolar um d6. Com um resultado de 1, uma criatura da escuridão

(como um Sombra Viva ou um inimigo de frio extremo) é atraída para a localização do grupo em 1d4 turnos.

#### 4. Relíquia do Glitch: O Espelho Distorcido da Causa

- Nome: O Espelho Distorcido da Causa
- Descrição: Um fragmento de espelho antigo, com bordas irregulares e rachaduras que parecem se mover. Em vez de refletir o presente de forma clara, ele mostra reflexos borrados e inconsistentes do passado recente ou do futuro próximo. Às vezes, o reflexo pisca fora de sincronia ou mostra uma versão ligeiramente diferente da pessoa que o olha.
- Significado para O Glitch: Para esta facção que opera fora da "linha causal" e busca reescrever a realidade, o espelho é a ferramenta definitiva. Ele permite "ver" a verdade por trás da distorção do Sol e manipulá-la. É a manifestação física da sua crença de que a realidade é maleável.
- Poderes em Jogo:
  - "Eco da Ação": Uma vez por sessão, um jogador afiliado ao Glitch (ou um NPC do Glitch) pode ativar o espelho. Um ataque ou ação que acabou de acontecer contra ele ou um aliado é "ecoado" e pode ser repetido instantaneamente contra o atacante, mas com -1 de penalidade (pois é uma "cópia imperfeita").
  - "Visão Retroativa": Um personagem pode gastar uma ação e fazer um Teste de Sanidade (CD 5) para olhar no espelho. Em caso de sucesso, o Mestre revela uma "verdade fragmentada" sobre um evento passado que o grupo não presenciou ou sobre a identidade de um NPC, mas a informação pode vir "glitchada" (ex: "O nome dele é... não-nome... mas ele estava... no lugar errado... antes.").
  - "Reflexo Anômalo": Qualquer personagem (jogador ou NPC) que tentar usar o espelho sem ser do Glitch deve fazer um Teste de Sanidade (CD 4). Em caso de falha, ele vê seu próprio reflexo "agir 3 segundos fora de sincronia" ou "dizer algo que ele ainda não disse", perdendo 1 ponto de Sanidade.
- Debuffs/Limitações:
  - Paradoxo Temporal: O "Eco da Ação" é perigoso. Se a rolagem do "Eco" for uma falha crítica (1 natural), a realidade se "dobra" de forma inesperada. O ataque original pode ter falhado de uma forma diferente, ou o jogador pode perder sua próxima ação por estar "fora de sincronia" com o tempo, ou até mesmo um NPC inesperado surge como resultado de uma "intervenção causal".
  - Vozes do Futuro/Passado: As "Visões Retroativas" são perturbadoras. Cada vez que a habilidade é usada, o usuário deve fazer um Teste de Sanidade (CD 4). Em caso de falha, ele passa a ouvir "vozes fora de sincronia" ou "ecos de conversas futuras" por 1d6 turnos. Durante

este período, ele tem -1 em todos os testes sociais e pode sofrer alucinações auditivas.

- **Identidade Fragmentada:** O uso excessivo ou a exposição prolongada ao Espelho Distorcido (Mestre decide o gatilho, talvez 2-3 usos na mesma aventura ou um uso crucial) pode começar a fragmentar a própria identidade do usuário. O jogador pode começar a confundir memórias, ou ter dificuldade em distinguir o que é real do que foi visto no espelho, com a chance de se tornar um "Fragmento" de identidade instável (conforme sua criação de personagem). O Mestre pode pedir que ele role um d6 ao longo da campanha, com um resultado de 1-2 indicando que um "traço" de sua identidade é perdido ou distorcido.