



REGISTRO DE ATUALIZAÇÕES

Versão 0.7

ORIGENS. Balanceamento dos poderes das origens: Acadêmico, Atleta, Cultista Arrependido, Desgarrado, Militar, Policial, Operário, Teórico da Conspiração e Universitário. Adição de 2 novas origens: Chef e Vítima.

EQUIPAMENTO. Adição de regras para ataques desarmados, escudos, 11 novos itens operacionais (arpéu, binóculos, bloqueador de sinal, corda, equipamento de sobrevivência, lanterna tática, máscara de gás, mochila militar, pé de cabra, pistola sinalizadora, traje hazmat) e os novos itens paranormais.

CAPÍTULO 4: REGRAS. Correção de regras gerais que estavam em desatualizadas (como a regra de testes, que desde a versão 0.2 usa um valor de dados igual ao valor do atributo, mas neste capítulo ainda estava com a explicação antiga).

TESTES. Modificadores circunstanciais (situações que beneficiam ou prejudicam um personagem) agora modificam os testes fornecendo ou retirando dados, em vez de modificadores numéricos, para simplificar os cálculos e acelerar o jogo.

HABILIDADES. Inclusão das regras gerais para uso de habilidades.

INVESTIGAÇÃO. Clarificações gerais na explicação das regras de investigação.

COMBATE. Correção e melhorias nas regras de morte e loucura. Adição de um infográfico exemplificando o uso de mapas de batalha.

INTERLÚDIO. Novas ações para os personagens.

CAPÍTULO 7: AMEAÇAS. Diversas novas criaturas do Outro Lado. Mas ainda há mais para chegar...

Versão 0.5

MUDANÇAS DE NOMENCLATURA. Para melhor representar o clima de *Ordem Paranormal*, alguns termos mudaram de nome. Em especial, os graus de treinamento de perícia agora são *treinado*, *veterano* e *expert*.

ATRIBUTOS. A regra dos atributos foi alterada. Agora, quando faz um teste, você rola um número de dados *igual ao valor do atributo* relevante. Por exemplo, se tem Força 3 e faz um teste envolvendo Força, rola 3d20.

ORIGENS. Algumas origens tiveram seus nomes alterados, para melhor encaixar no clima de *Ordem Paranormal*; outras, tiveram mudanças mecânicas. Por fim, 10 novas origens foram criadas, para oferecer mais opções de personagens: Amnésico, Cultista Arrependido, Desgarrado, Executivo, Lutador, Militar, Servidor Público, Teórico da Conspiração, Trambiqueiro, Universitário.

COMBATENTE. O custo dos bônus adicionais de Ataque Especial diminuiu de 2 PE para 1 PE. Os poderes Combate Defensivo e Combater com Duas Armas não exigem mais o gasto de PE para serem usados. Por fim, o combatente ganhou três novos poderes: Armamento Pesado, Reflexos Defensivos e Sentidos Táticos.

ESPECIALISTA. O poder Perito agora fornece um dado de bônus nos testes, o que permite que o especialista agora atinja DT que antes não seriam possíveis. O especialista também ganhou dois novos poderes: Mão Rápida e Nerd.

PERÍCIAS. Diversas melhorias e clarificações nos textos de perícias. Adição de uma nova perícia, Artes.

EQUIPAMENTO. Revisão geral na tabela de armas, para deixá-la mais interessante. Simplificação nas regras de armas de fogo, com a unificação dos sistemas de calibres e modificações. Adição de modificações para armas corpo a corpo e munições. Adição de novos itens gerais.

NOVOS CAPÍTULOS. Novos capítulos adicionados em versão beta.

MELHORIAS GERAIS. Diversas correções no texto e na diagramação do livro.

ORDEM PARANORMAL RPG

CELLBIT

FELIPE DELLA CORTE

PEDRO COIMBRA

SILVIA SALA

ORDEM PARANORMAL RPG

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Dan Ramos, Felipe Della Corte,
Guilherme Dei Svaldi, Pedro Coimbra,
Silvia Sala, Rafael Dei Svaldi

ARTE DA SOBRECAPA

Danilo Murakami (Orenjiro)

ARTE DA CAPA

Dan Ramos e Jottah Designer

ARTE INTERNA

Akila Gabriel, Danilo Murakami (Orenjiro),
Dan Ramos, Kael, Jottah Designer

LOGOTÍPIA, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Dan Ramos

REVISÃO

Rafael Dei Svaldi e Dan Ramos

EDITOR-CHEFE

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Vinícius Mendes.

ORDEM PARANORMAL É COPYRIGHT © 2022 RAFAEL LANGE. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página xxx.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM..... 11	
PASSO A PASSO PARA CRIAR SEU AGENTE	11
CONCEITO DE PERSONAGEM	12
ATRIBUTOS.....	12
ORIGENS	14
CLASSE.....	20
COMBATENTE	22
ESPECIALISTA.....	26
OCULTISTA	30
TOQUES FINAIS	34
CAPÍTULO 2: PERÍCIAS	
USANDO PERÍCIAS	37
DESCRICAÇÃO DAS PERÍCIAS	39
CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO.... 48	
PATENTE	49
CAPACIDADE DE CARGA	51
ARMAS	52
PROTEÇÕES	60
EQUIPAMENTO GERAL.....	61
CAPÍTULO 4: REGRAS..... 66	
O PAPEL DO JOGADOR.....	68
TESTES & HABILIDADES	73
INVESTIGAÇÃO	77
COMBATE	80
INTERLÚDIO.....	90
CAPÍTULO 5: O OUTRO LADO 92	

O PARANORMAL NÃO VEM PARA NOSSA REALIDADE DE MANEIRA FÁCIL. OU, PELO MENOS, AS COISAS DEVERIAM SER ASSIM.

O MUNDO EM QUE VIVEMOS NÃO É O ÚNICO. O UNIVERSO QUE HABITAMOS — A REALIDADE — É PROTEGIDO POR UMA BARREIRA INVISÍVEL DENOMINADA MEMBRANA. ALÉM DELA, EXISTE UM LUGAR DE INSANIDADE E MEDO. HABITADA POR FORÇAS MALIGNAS, ESSA DIMENSÃO É CONHECIDA APENAS COMO OUTRO LADO.

AS ENTIDADES DO OUTRO LADO USAM SEUS PODERES PARA ATRAVESSAR A MEMBRANA E ATERRORIZAR AS PESSOAS INOCENTES QUE VIVEM NA REALIDADE EM COMPLETA IGNORÂNCIA.

PESSOAS COMO NÓS...

MAS NÃO COMO VOCÊ.

VOCÊ DECIDIU LUTAR CONTRA AS ENTIDADES QUE SE MANIFESTAM E INVADEM NOSSO MUNDO. CUSTE O QUE CUSTAR. É UMA TAREFA ARDUA, MAS VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO. UMA ORDEM, CRIADA PARA PROTEGER A REALIDADE, ESTÁ DO SEU LADO.

VOCÊ É UM AGENTE DESSA ORGANIZAÇÃO.

E ESSA É A SUA HISTÓRIA.







INTRODUÇÃO

B
oas-vindas a **ORDEM PARANORMAL RPG**, um jogo de investigação no universo criado por Rafael Lange, o Cellbit. Neste jogo, você e seus amigos serão agentes da Ordem da Realidade com o dever de proteger o nosso mundo das forças do Outro Lado.

Se você está lendo esse livro, provavelmente já assistiu as lives de RPG do Cellbit, como *O Segredo na Floresta* e *Calamidade*. Nesse caso, sabe que ocultistas buscam enfraquecer a Membrana que protege a Realidade, e que a Ordo Realitas é a nossa única defesa contra eles.

Se você ainda não conhece o universo de **ORDEM PARANORMAL**, está prestes a entrar em um mundo de mistérios, insanidade e medo. Mas também um mundo de investigadores corajosos, membros de uma organização criada para proteger o mundo de monstros paranormais.

Seja como for, chegou a hora de você se tornar um agente da Ordem e entrar na luta contra o Outro Lado. Nas próximas páginas, você encontrará todas as informações para criar seu personagem, investigar mistérios e enfrentar criaturas. Em breve, irá embarcar em sua primeira missão. Vamos torcer para que ela não seja a última.

O QUE É RPG?

RPG é a sigla em inglês para *roleplaying game*, ou jogo de interpretação. Surgiu nos Estados Unidos, nos anos 1970, e desde então se espalhou pelo mundo. Hoje, o RPG está em todos os lugares, em todas as mídias — videogames, séries de TV e streams, como as realizadas pelo Cellbit.

No RPG, um grupo de amigos se reúne para criar uma história em conjunto. Um dos participantes será o mestre. Ele começa a narrativa, estabelecendo um cenário e uma situação. Por exemplo, ele pode dizer:

Vocês receberam a missão de recuperar um item amaldiçoado, que foi roubado de um museu e pode ser usado para realizar rituais paranormais. No momento, ele está em um galpão no porto, esperando para ser vendido em um leilão ilegal. É noite e vocês estão na frente do galpão. O que vocês fazem?

Os outros participantes serão os jogadores. Eles interpretam um personagem cada um e, um de cada vez, reagem às situações apresentadas pelo mestre. Se um dos jogadores estiver interpretando um Especialista, pode dizer:

[falando pelo seu personagem] "Considerando que esse item é muito valioso, deve haver guardas dentro."
[falando normalmente] Mestre, esse galpão tem janelas?

Já outro jogador, cujo personagem é um Combatente, talvez diga:

[falando pelo seu personagem] "Certamente haverá guardas, e não serão vigias do porto, mas mercenários bem armados".
[falando normalmente] Mestre, eu saco meu fuzil e deixo ele engatilhado.

O mestre então descreve o resultado das ações de cada jogador. Para o Especialista, pode dizer:

0 galpão tem janelas, mas elas ficam no alto. Para conseguir chegar a até elas, você vai precisar escalar a parede do galpão. Faça um teste de Atletismo.

E assim por diante, sempre seguindo esse fluxo: o mestre apresenta a cena e diz o que está acontecendo, então os jogadores dizem como seus personagens se comportam e o que fazem.

O PARANORMAL

O Paranormal é tudo que se manifesta na Realidade através das forças do Outro Lado. Existem dois planos de existência — a Realidade e o Outro Lado — separados por uma Membrana, que age como se fosse uma parede. Essa Membrana pode ser mais fina em alguns lugares e as Entidades podem se aproveitar disso para manifestar suas Criaturas do lado de cá.

Existem cinco Elementos no Outro Lado, dos quais quatro se manifestam com mais frequência: Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. O quinto elemento, o Medo, raramente se manifesta sozinho. Apesar disso, é uma força poderosíssima do Outro Lado. De fato, o que acontece é que o Medo atua como combustível para que outras Entidades possam romper a Membrana e manifestar suas Criaturas.

A tarefa da Ordem da Realidade é proteger nosso mundo do Paranormal. É fundamental que você entenda a função dessa organização, já que esse jogo é sobre agentes dessa Ordem e o trabalho que fazem.

Quando um jogador tenta fazer algo difícil, cujo resultado é incerto, o mestre pode pedir um *teste*. O jogador então rola um ou mais dados, de acordo com as características de seu personagem e escolhe o maior resultado. Se esse resultado for igual ou maior que a dificuldade do teste (determinada pelas regras do livro ou pelo julgamento do mestre), a ação será um sucesso. Caso contrário, será uma falha, e o jogador terá que lidar com as consequências dela. Seja como for, a história avança.

Este livro traz as instruções para os jogadores criarem seus personagens e para o mestre criar a base da história. Explica também quais ações exigem testes e como resolvê-las.

COMEÇANDO

Para jogar **ORDEM PARANORMAL RPG**, você precisará do seguinte:

- ❖ **UM GRUPO DE AMIGOS.** É possível jogar com apenas duas pessoas (o mestre e um jogador), mas para um jogo mais divertido sugerimos de três a seis pessoas (o mestre mais dois a cinco jogadores).
- ❖ **PERSONAGENS.** Cada jogador deve criar um personagem, o agente da Ordem que irá interpretar durante o jogo.

❖ **UMA MISSÃO.** O mestre deve criar o caso que irá narrar. Note que uma missão de RPG não é como um romance ou roteiro — o mestre não deve escrever cada cena ou diálogo em detalhes, apenas estabelecer o básico da história. O desenrolar dela se dará ao longo do jogo, em conjunto com os jogadores.

❖ **DADOS.** Um conjunto de dados de RPG para cada jogador, com dados de quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces. Os dados são abreviados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Também existem as abreviações d2 (role qualquer dado; um resultado ímpar equivale a 1 e um resultado par equivale a 2) e d3 (role 1d6, divida o resultado por 2 e arredonde para cima). Os dados podem ser encontrados no site da Jambô, em jamboeditora.com.br. Na falta deles, existem aplicativos gratuitos que emulam rolagens.

❖ **PAPEL DE RASCUNHO, LÁPIS E BORRACHA.** É fundamental que cada jogador tenha onde fazer suas anotações do caso.

A partir daqui, leia o **CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**, para fazer sua primeira ficha. Para a descrição de termos, consulte o Glossário no fim do livro. Pronto para sua primeira missão?





CAPÍTULO 1

CRIAÇÃO DE

PERSONAGEM

Cada jogador de **ORDEM PARANORMAL RPG** cria e interpreta um personagem. Esses personagens serão agentes da Ordem da Realidade, que lutam contra os perigos do Outro Lado e protegem a vida como conhecemos.

Este capítulo apresenta todas as regras para criação de seu personagem, incluindo um passo a passo para facilitar esse processo. Criar um personagem é uma das partes mais divertidas do jogo. Para fazer isso, siga os passos abaixo.

PASSO A PASSO PARA CRIAR SEU AGENTE

Crie um conceito. Como é seu personagem? Pense no que fazia antes de encontrar o Paranormal e entrar na Ordem, e no que você gostaria que ele fizesse enquanto agente. Resuma isso em uma pequena frase. Essa frase será o conceito de seu personagem e irá ajudá-lo a tomar as decisões a seguir.

Escolha seus atributos. Cada personagem possui cinco atributos, que definem suas capacidades (ou incapacidades...): Agilidade, Força, Intelecto, Presença e Vigor. Você começa com cada atributo em 1 e tem 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você pode reduzir um de seus atributos para 0 para receber 1 ponto adicional. Porém, o valor máximo inicial de cada atributo é 3.

Escolha sua origem. Sua origem indica o que você fazia antes de entrar para a Ordem. Ela fornece dois benefícios que representam seu conhecimento pregresso.

Escolha sua classe. Sua classe indica o treinamento que você recebeu dentro da Ordem. Existem três classes: combatentes, especialistas e ocultistas. Cada uma delas fornece poderes relacionados a luta, uso de perícias e conhecimento do paranormal.

Escolha suas perícias. As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu com treinamento, importantes para resolver desafios físicos e mentais. Perícias são definidas por sua origem, classe e Intelecto. Veja o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**.

Revise sua ficha. Por fim, repasse sua ficha para garantir que todas as perícias e poderes estão anotados. Confira também seus pontos de vida, pontos de energia e Sanidade. Não se preocupe com equipamento. Você receberá o necessário em sua primeira missão.

CONCEITO DE PERSONAGEM

O primeiro passo é ter uma ideia geral sobre quem você vai interpretar — uma imagem de quem será seu agente. Busque referências de personagens interessantes para tramas de investigação paranormal e tente descrever o conceito em uma frase curta.

Algumas perguntas podem te ajudar nesse processo:

- 8 Qual o nome do seu personagem?
- 8 O que ele fazia antes de encontrar o Paranormal e entrar para a Ordem? De acordo com o mestre, você também pode criar um personagem que ainda não conhece o Outro Lado ou que ainda não é um agente.
- 8 Que evento desencadeou o primeiro contato?
- 8 O quanto conhece do Outro Lado?
- 8 Como se comporta em cenas de investigação?
- 8 Como se comporta em cenas de ação?

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSÓNAGEM - CONCEITO

Luísa está se preparando para criar sua personagem de **ORDEM PARANORMAL RPG**. O primeiro passo, antes de qualquer coisa, é criar um conceito. Luísa usa as perguntas apresentadas neste capítulo e chega em algumas conclusões. Ela sabe que o nome de sua personagem é Bianca e está com muita vontade de jogar com uma cientista forense. Para Luísa, Bianca é uma pessoa que ainda não teve contato direto com o Paranormal, mas acredita que existe algo a mais nesse mundo! Bianca é uma personagem curiosa e corajosa, mesmo não sabendo usar armas. Luísa quer que o cérebro e o conhecimento de Bianca sejam suas verdadeiras armas.

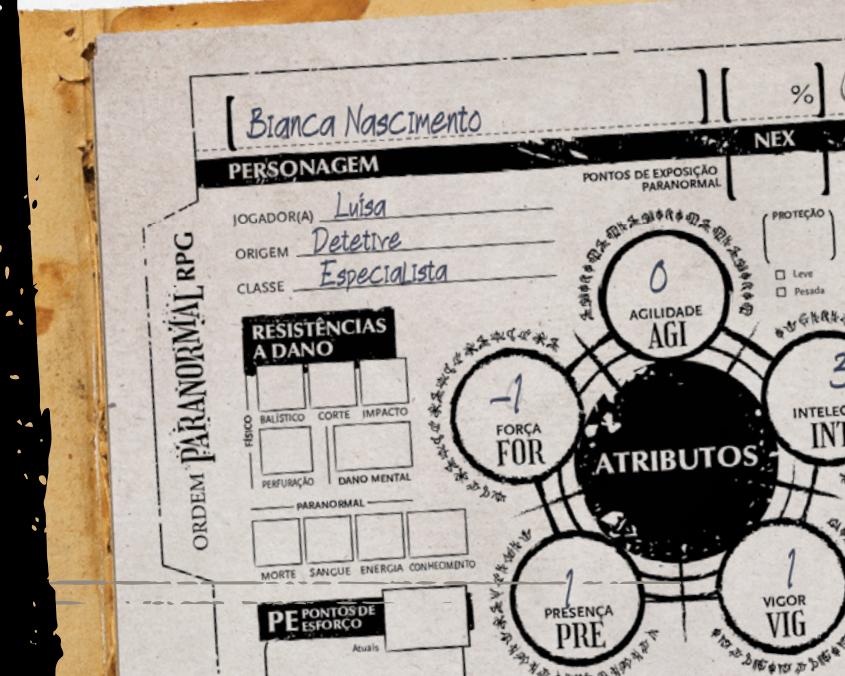
ATRIBUTOS

Personagens de **ORDEM PARANORMAL RPG** possuem cinco atributos, que definem suas competências básicas: *Agilidade*, *Força*, *Intelecto*, *Presença* e *Vigor*. Atributos são medidos numericamente. Um valor 1 representa a média humana. Valores 2 ou 3 estão acima da média — um atleta de elite e um pesquisador de renome podem ter Força ou Intelecto nesse intervalo. Valores 4 ou 5 representam indivíduos extraordinários — um medalhista olímpico ou vencedor do Nobel podem ter Força ou Intelecto nessa faixa. Já um valor 0 está abaixo da média — uma criança pode ter Força 0, enquanto um idoso de saúde frágil pode ter Vigor 0.

Sempre que você faz um teste, rola uma quantidade de dados de vinte faces igual ao valor do atributo envolvido. Se você tem Força 3, por exemplo rola 3d20 em testes de Força e usa o melhor resultado. Se você tem um atributo 0, rola 2d20 em testes daquele atributo, mas usa o *pior* resultado.

GERAÇÃO DE ATRIBUTOS

Quando você cria um personagem, todos os seus atributos começam em 1 e você recebe 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você também pode reduzir um atributo para 0 para receber 1 ponto adicional. O valor máximo inicial que você pode ter em cada atributo é 3.



Agilidade

Define sua coordenação motora, velocidade de reação e destreza manual. Uma pessoa com Agilidade elevada é rápida e tem movimentos precisos, como um ginasta ou dançarino.

Agilidade é o atributo-base das perícias Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Crime, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

Força

Determina sua potência muscular e habilidade atlética. Um personagem com Força alta tem grande capacidade física, seja por predisposição genética, treinamento constante ou modificação paranormal.

Força é o atributo-base de Atletismo e Luta, além de ser aplicada em suas rolagens de dano corpo a corpo e com armas de arremesso.

Intelecto

Mede seu raciocínio, memória e educação geral. Uma pessoa com Intelecto elevado tem raciocínio rápido e afiado, conhecimento amplo sobre diversos assuntos e habilidades que envolvem estudo, como conhecimento científico.

Intelecto é o atributo-base de Atualidades, Ciências, Investigação, Medicina, Profissão, Sobrevivência,

Tática e Tecnologia. Além disso, você recebe treinamento em perícias adicionais igual ao seu Intelecto. Caso seu Intelecto aumente, você aprende uma perícia adicional para cada ponto. Por fim, o Intelecto afeta sua compreensão do Outro Lado e sua capacidade de racionalizar o paranormal, definindo o número de rituais que você pode aprender.

Presença

Define suas habilidades sociais e resiliência mental-emocional. Um personagem com Presença alta possui boa lábia ou aparência, além de ser perspicaz e difícil de enganar. Pode ser uma figura agradável e descolada, ou séria e imponente.

Presença é o atributo-base de Diplomacia, Enganação, Intimidação, Intuição, Percepção, Ocultismo, Religião e Vontade, além de conceder pontos de esforço adicionais por nível de exposição (NEX).

Vigor

Determina mede sua saúde e resistência física. Uma pessoa com Vigor elevado pode ser grande e robusta, ou simplesmente ter bom fôlego e disposição.

Vigor é o atributo-base de Fortitude, além de conceder pontos de vida adicionais por nível de exposição.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM - ATRIBUTOS

Agora chegou a hora de Luísa escolher os atributos iniciais de Bianca. Ela já determinou que Bianca é extremamente inteligente e sabe ler bem as pessoas, então ela coloca 3 em Intelecto e 3 em Presença. Bianca não possui um porte físico forte, então Luísa decide tirar um ponto de Força, ficando com 0 nesse atributo, e colocando esse ponto extra em Vigor, para representar seu esforço diário na academia. Os atributos iniciais de Bianca são Agilidade 1, Força 0, Intelecto 3, Presença 3 e Vigor 2.



ORIGENS

O que seu personagem fazia antes de se envolver com o Paranormal e ingressar na Ordem da Realidade? A origem representa como a vida “civil” pregressa influencia sua carreira de investigador. Procure escolher uma origem que se encaixe com o conceito de seu personagem.

Ao escolher uma origem, você recebe duas perícias treinadas e um poder da origem.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com quantos detalhes quiser, conforme o conceito de seu agente.

Acadêmico

Você era um pesquisador ou professor universitário. De forma proposital ou não, seus estudos tocaram em assuntos misteriosos e chamaram a atenção da Ordo Realitas.

PERÍCIAS TREINADAS. Ciências e Investigação.

SABER É PODER. Quando faz um teste usando Intelecto, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

Agente de Saúde

Você era um profissional da saúde como um enfermeiro, farmacêutico, médico, psicólogo ou socorrista, treinado no atendimento e cuidado de pessoas. Você pode ter sido surpreendido por um evento paranormal durante o trabalho ou mesmo cuidado de um agente da Ordem em uma emergência, que ficou surpreso com o quanto bem você lidou com a situação.

PERÍCIAS TREINADAS. Intuição e Medicina.

TÉCNICA MEDICINAL. Sempre que cura um personagem, você adiciona seu Intelecto no total de PV curados.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe apenas o próprio nome, ou nem isso. Sua amnésia pode ser resultado de um trauma paranormal ou mesmo de um ritual. Talvez você tenha sido vítima de cultistas? Talvez você tenha *sido* um cultista? Seja como for, hoje a Ordem é a única família que conhece. Quem sabe, cumprindo missões, você descubra algo sobre seu passado.

PERÍCIAS TREINADAS. Duas à escolha do mestre.

VISLUMBRES DO PASSADO. Uma vez por missão, você pode fazer um teste de Intelecto (DT 10) para reconhecer pessoas ou lugares familiares, que tenha encontrado antes de perder a memória. Se passar, recebe 1d4 PE temporários e, a critério do mestre, uma informação útil.





Artista

Você era um ator, músico, escritor, dançarino, influenciador... Seu trabalho pode ter sido inspirado por uma experiência paranormal do passado e o que o público acha que é pura criatividade, a Ordem sabe que tem um lado mais sombrio.

PERÍCIAS TREINADAS. Artes e Enganação.

MAGNUM OPUS. Você é famoso por uma de suas obras. Uma vez por missão, pode determinar que um personagem envolvido em uma cena de interação o reconheça. Você recebe +5 em testes de Presença e de perícias baseadas em Presença contra aquele personagem. A critério do mestre, pode receber esses bônus em outras situações nas quais seria reconhecido.

Atleta

Você competia em um esporte individual ou por equipe, como natação ou futebol. Seu alto desempenho pode ser fruto de alguma influência paranormal que nem mesmo você conhecia ou você pode ter se envolvido em algum evento paranormal em uma de suas competições.

PERÍCIAS TREINADAS. Acrobacia e Atletismo.

110%. Quando faz um teste de perícia usando Força ou Agilidade (exceto Luta e Pontaria) você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

Chef

Você é um cozinheiro amador ou profissional. Talvez trabalhasse em um restaurante, talvez simplesmente gostasse de cozinhar para a família e amigos. Como sua comida fez com que você se envolvesse com o paranormal? Ninguém sabe. Mas os outros agentes adoram quando você vai para a missão!

PERÍCIAS TREINADAS. Fortitude e Profissão (cozinheiro).

INGREDIENTE SECRETO. Em cenas de interlúdio, você pode gastar uma ação para cozinhar um prato gostoso. Cada membro do grupo (incluindo você) que gastar uma ação para se alimentar recebe o benefício de dois pratos (caso o mesmo benefício seja escolhido duas vezes, seus efeitos se acumulam).

Criminoso

Você vivia uma vida fora da lei, seja como mero batedor de carteiras, seja como membro de uma facção criminosa. Em algum momento, você se envolveu em um assunto da Ordem

— talvez tenha roubado um item amaldiçoado? A organização, por sua vez, achou melhor recrutar seus talentos do que ter você como um estorvo.

PERÍCIAS TREINADAS. Crime e Furtividade.

O CRIME COMPENSA. No final de uma missão, escolha um item encontrado na missão. Em sua próxima missão, você pode incluir esse item em seu inventário sem que ele conte em seu limite de itens por patente.

Cultista Arrependido

Você fez parte de um culto paranormal. Talvez fossem ignorantes iludidos, que acreditavam estar contatando entidades benevolentes. Talvez soubessem exatamente o que estavam fazendo. Seja como for, algo abriu seus olhos e agora você luta pelo lado certo — embora carregue para sempre traços de sua vida pregressa. Outros membros da Ordem podem desconfiar de sua conversão e você sabe que precisará se esforçar para conquistar a confiança de todos.

PERÍCIAS TREINADAS. Enganação e Ocultismo.

TRAÇOS DO OUTRO LADO. Você possui um poder paranormal à sua escolha. Porém, começa o jogo com metade da Sanidade normal para sua classe.

Desgarrado

Você não vivia de acordo com as normas da sociedade. Podia ser um eremita, uma pessoa em situação de rua ou simplesmente alguém que descobriu o Paranormal e abandonou sua rotina — sabendo o quanto frágil era a existência humana, não conseguia simplesmente continuar indo para o trabalho todo o dia. De qualquer forma, a vida sem os confortos modernos o deixou mais forte.

PERÍCIAS TREINADAS. Fortitude e Sobrevivência.

CALEJADO. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX.

Engenheiro

Enquanto os acadêmicos estão preocupados com teorias, você é responsável por colocar a mão na massa, seja como engenheiro profissional, seja como inventor de garagem. Provavelmente você criou algum dispositivo paranormal que chamou a atenção da Ordem.

PERÍCIAS TREINADAS. Profissão e Tecnologia.

FERRAMENTAS FAVORITAS. Você pode escolher um kit de perícia e considerar sua categoria como uma abaixo da real (por exemplo, um kit de perícia de categoria II conta como categoria I para você).

Executivo

Você possuía um trabalho de escritório em uma grande empresa, banco ou corporação. Era um administrador, advogado, contador ou de qualquer outra profissão que lida com papelada e burocracia. Sua vida era bastante normal, até que você descobriu algo que não devia. Talvez o sucesso da empresa residisse em um ritual? Talvez toda a corporação fosse fachada para um culto e o presidente, um líder cultista envolvido com entidades paranormais? Após essa descoberta, você foi recrutado pela Ordem e trocou seu trabalho de escritório por missões de campo — hoje, sua vida é tudo, menos normal.

PERÍCIAS TREINADAS. Diplomacia e Profissão.

PROCESSO OTIMIZADO. Sempre que faz um teste de perícia durante um teste estendido, pode pagar 2 PE para receber +5 nesse teste.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM - ORIGEM

Luisa deve escolher uma origem para Bianca. O plano original era fazer dela uma cientista forense e para tanto, as origens Acadêmico, Agente de Saúde e Investigador parecem fazer sentido. Luisa pensa sobre como quer jogar com Bianca e percebe que o que realmente quer fazer é resolver mistérios, então Investigador se encaixa melhor no seu conceito. Ela anota os benefícios de sua origem: treinamento em Investigação e Percepção e seu poder exclusivo, Faro para Pistas.

TABELA 1.1: ORIGENS

ORIGEM	PERÍCIAS TREINADAS	PODER
Acadêmico	Ciências e Investigação	Saber é Poder
Agente de Saúde	Intuição e Medicina	Técnica Medicinal
Amnésico	Duas à escolha do mestre	Vislumbres do Passado
Artista	Artes e Diplomacia	Magnum Opus
Atleta	Atletismo e Fortitude	110%
Chef	Fortitude e Profissão (cozinheiro)	Ingrediente Secreto
Criminoso	Crime e Furtividade	O Crime Compensa
Cultista Arrependido	Enganação e Ocultismo	Traços do Outro Lado
Desgarrado	Fortitude e Sobrevivência	Calejado
Engenheiro	Profissão e Tecnologia	Ferramentas Favoritas
Executivo	Diplomacia e Profissão	Processo Otimizado
Investigador	Investigação e Percepção	Faro para Pistas
Lutador	Acrobacia e Iniciativa	Mão Pesada
Magnata	Diplomacia e Pilotagem	Patrocinador da Ordem
Mercenário	Iniciativa e Tática	Posição de Combate
Militar	Atletismo e Pontaria	+1 de dano à distância
Operário	Fortitude e Profissão	Ferramentas da Profissão
Policial	Percepção e Pontaria	Patrulha
Religioso	Religião e Vontade	Exorcismo
Servidor Público	Intuição e Vontade	Espírito Cívico
Teórico da Conspiração	Investigação e Ocultismo	Eu Já Sabia
T.I.	Investigação e Tecnologia	Computação Avançada
Trabalhador Rural	Adestramento e Sobrevivência	Trilhas e Rumos
Trambiqueiro	Crime e Enganação	Impostor
Universitário	Atualidades e Investigação	Empenho
Vítima	Fortitude e Vontade	Cicatrizes Psicológicas

Investigador

Você era um investigador do governo, como um perito forense ou policial federal, ou privado, como um detetive particular. Pode ter tido contato com o Paranormal em algum caso ou ter sido recrutado pela Ordem por suas habilidades de resolução de mistérios.

PERÍCIAS TREINADAS. Investigação e Percepção.

FARO PARA PISTAS. Uma vez por cena, quando fizer um teste para procurar pistas, você pode gastar 1 PE para receber +5 nesse teste.

Lutador

Você pratica uma arte marcial ou esporte de luta, ou cresceu em um bairro perigoso onde aprendeu briga de rua. Já quebrou muitos ossos, tanto seus quanto dos outros. Pode ter conhecido a Ordem após um torneio secreto envolvendo entidades do Outro Lado ou ter sido recrutado pela sua capacidade de luta.

PERÍCIAS TREINADAS. Luta e Reflexos.

MÃO PESADA. Você recebe +2 em rolagens de dano com ataques corpo a corpo.

Magnata

Você possui muito dinheiro ou patrimônio. Pode ser o herdeiro de uma família antiga ligada ao oculto, ter criado e vendido uma empresa e decidido usar sua riqueza para uma causa maior, ou ter ganho uma loteria após inadvertidamente escolher números amaldiçoados que formavam um ritual.

PERÍCIAS TREINADAS. Diplomacia e Pilotagem.

PATROCINADOR DA ORDEM. Seu limite de crédito é sempre considerado um acima do atual.

Mercenário

Você é um soldado de aluguel, que trabalha sozinho ou como parte de alguma organização que vende serviços militares. Escoltas e assassinatos fizeram parte de sua rotina por tempo o suficiente para você se envolver em alguma situação com o Paranormal.

PERÍCIAS TREINADAS. Iniciativa e Intimidação.

POSIÇÃO DE COMBATE. No primeiro turno de cada cena de ação, você pode gastar 2 PE para receber uma ação de movimento adicional.

Militar

Você serviu em uma força militar, como o exército ou a marinha. Passou muito tempo treinando com armas de fogo, até se tornar um perito no uso delas. Acostumado a obedecer ordens e partir em missões, está em casa na Ordo Realitas. O inimigo é diferente, mas um tiro bem dado continua resolvendo o problema.

PERÍCIAS TREINADAS. Pontaria e Tática.

PARA BELLUM. Você recebe +2 em rolagens de dano com armas de fogo.

Operário

Pedreiro, industriário, operador de máquinas em uma fábrica... Você passou uma parte de sua vida em um emprego braçal, desempenhando atividades práticas que lhe deram uma visão pragmática do mundo. Sua rotina mundana, entretanto, foi confrontada de alguma forma pelo paranormal, e você não consegue mais esquecer tudo que viu sobre os mistérios do mundo.

PERÍCIAS TREINADAS. Fortitude e Profissão.

FERRAMENTA DE TRABALHO. Escolha uma arma simples ou tática que, a critério do mestre, poderia ser usada como ferramenta em sua profissão (como uma marreta para um pedreiro). Você sabe usar a arma escolhida e recebe +1 em testes de ataque, rolagens de dano e margem de ameaça com ela.

Policial

Você fez parte de uma força de segurança pública, civil ou militar. Em alguma patrulha ou chamado se deparou com um caso paranormal e sobreviveu para contar a história.

PERÍCIAS TREINADAS. Percepção e Pontaria.

PATRULHA. Você recebe +2 em Defesa.

Religioso

Você é devoto ou sacerdote de uma fé. Independentemente da religião que pratica, se dedica a auxiliar as pessoas com problemas espirituais. A partir disso, teve contato com o paranormal, o que fez com que fosse convocado pela Ordem.

PERÍCIAS TREINADAS. Religião e Vontade.

ACALENTAR. Você pode usar Religião em vez de Diplomacia para fazer a ação acalmar. Além disso, quando acalma uma pessoa, ela fica com 1d6 de Sanidade, em vez de 1.

Servidor Público

Você possuía carreira em um órgão do governo, lidando com burocracia e atendendo pessoas. Sua rotina foi quebrada quando você que o prefeito era um cultista, ou que a câmara de vereadores se reunia à noite para realizar rituais. Quando os próprios representantes do povo estão dispostos a sacrificá-lo para entidades malignas, onde reside nossa esperança? Hoje, você sabe a resposta para essa pergunta: na Ordo Realitas.

PERÍCIAS TREINADAS. Intuição e Vontade.

ESPÍRITO CÍVICO. Sempre que faz um teste para prestar ajuda, você pode gastar 1 PE para aumentar o bônus concedido em +2.

Teórico da Conspiração

A humanidade nunca pisou na lua. Reptilianos ocupam importantes cargos públicos. A Terra é plana... E secretamente governada pelos Illuminati. Você sabe isso tudo, pois investigou a fundo esses importantes assuntos. Quando sua pesquisa esbarrou no Paranormal, você foi recrutado. Na Ordem, sua **Intelecto** determinação será usada para um bom propósito.

PERÍCIAS TREINADAS. Investigação e Ocultismo.

EU JÁ SABIA. Você não se abala com entidades ou anomalias. Afinal, sempre soube que isso tudo existia. Você recebe resistência a dano mental igual ao seu Intelecto.

T.I.

Programador, engenheiro de software ou simplesmente “o cara da T.I.”, você tem treinamento e experiência para lidar com sistemas informatizados. Seu talento (ou curiosidade exagerada) chamou a atenção da Ordem.

PERÍCIAS TREINADAS. Investigação e Tecnologia.

MOTOR DE BUSCA. A critério do Mestre, sempre que tiver acesso a internet, você pode gastar 2 PE para substituir um teste de perícia qualquer por um teste de Tecnologia.

Trabalhador Rural

Você trabalhava no campo ou em áreas isoladas, como fazendeiro, pescador, biólogo, veterinário... Você se acostumou com o convívio com a natureza e os animais e talvez tenha ouvido uma ou outra história de fantasmas ao redor da fogueira. Em algum momento da sua vida, porém, descobriu que muitas dessas histórias são verdadeiras.

PERÍCIAS TREINADAS. Adestramento e Sobrevivência.

DESBRAVADOR. Você não sofre penalidade em deslocamento e Sobrevivência por clima ruim e por terreno difícil natural.

Trambiqueiro

Uma vida digna exige muito trabalho, então é melhor nem tentar. Você vivia de pequenos golpes, jogatina ilegal e falcatrucas. Certo dia, enganou a pessoa errada; no dia seguinte, se viu servindo à Ordem. Pelo menos agora tem a chance de usar sua lábia para o bem.

PERÍCIAS TREINADAS. Crime e Enganação.

IMPOSTOR. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para substituir um teste de perícia qualquer por um teste de Enganação.

Universitário

Você era aluno de uma faculdade. Em sua rotina de estudos, provas e festas, acabou descobrindo algo — talvez um livro amaldiçoado na antiga biblioteca do campus? Por seu achado, foi convocado pela Ordem. Agora, estuda com mais afinco: nesse novo curso, ouviu dizer que as provas podem ser mortais.

PERÍCIAS TREINADAS. Atualidades e Investigação.

EMPENHÓ. Você pode não ter muita experiência, mas compensa com dedicação e esforço. Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), você pode gastar 2 PE para receber +1d6 nesse teste.

Vítima

Em algum momento de sua vida — infância, juventude ou início da vida adulta — você encontrou o Paranormal e a experiência não foi nada boa. Você viu os espíritos dos mortos, foi atacado por uma Entidade ou mesmo foi sequestrado para ser sacrificado em um ritual impedido no último momento. A experiência foi traumática, mas você não se abateu; em vez disso, decidiu lutar para impedir que outros inocentes passem pelo mesmo. E, já tendo sofrido pelo Paranormal, hoje em dia já não se abala tão facilmente.

PERÍCIAS TREINADAS. Fortitude e Vontade.

CICATRIZES PSICOLÓGICAS. Você recebe +1 de Sanidade para cada 5% de NEX.

CLASSE

Sua classe indica o treinamento que você recebeu na Ordem para enfrentar os perigos do Outro Lado. Em termos de jogo, é a sua característica mais importante, pois define o que você faz e qual é o seu papel no grupo de investigadores.

ORDEM PARANORMAL RPG contém três classes, que representam os principais arquétipos de heróis em histórias de terror e suspense.

- ♦ **COMBATENTE.** Um perito em armas brancas e de fogo, este agente serve como a linha de frente na luta contra o Outro Lado. Jogue com um combatente se quiser ser perigoso e durão.
- ♦ **ESPECIALISTA.** Com conhecimento, esperteza e lábia, este agente é focado em resolver problemas diversos. Jogue com um especialista se quiser ser versátil e habilidoso.
- ♦ **OCULTISTA.** Um estudioso do Outro Lado, que busca entender os mistérios dos Elementos e usá-los a seu favor. Jogue com um ocultista se quiser dominar poderes Paranormais — mas saiba que todo poder tem um preço.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM - CLASSE

Agora Luisa deve escolher a classe de Bianca. Olhando as opções, fica evidente que a cientista forense é uma especialista.

Luisa anota os PV, PE e Sanidade de Bianca e agora deve escolher suas perícias. Além das perícias que ela possui por sua origem (Investigação e Percepção), ela deve escolher 7 perícias + seu Intelecto, para um total de dez. Ela escolhe Atualidades, Ciências, Diplomacia, Intuição, Medicina, Percepção, Pilotagem, Pontaria, Tecnologia e Vontade.

Luisa anota as proficiências de Bianca com armas simples e proteções leves e agora precisa fazer uma escolha. A habilidade Perito pede que Luisa escolha duas perícias nas quais ela será especialmente competente. Ela escolhe aquelas que julga serem as principais para Bianca: Ciências e Investigação.

CARACTERÍSTICAS DAS CLASSE

PONTOS DE VIDA, DE ESFORÇO E SANIDADE. Sua classe define com quantos PV, PE e SAN você começa.

PERÍCIAS. Sua classe define suas perícias treinadas. Veja mais no **CAPÍTULO 2**.

PROFICIÊNCIAS. Os tipos de equipamento que você sabe usar. Veja mais no **CAPÍTULO 3**.

HABILIDADES DE CLASSE

Você começa o jogo com todas as habilidades de NEX 5% da sua classe. Regras para uso de habilidades de classe são explicadas no **CAPÍTULO 4**.

Poderes

Todas as classes possuem uma habilidade “Poder” (Poder de Combatente, Poder de Especialista e Poder de Ocultista) que permite que você escolha um poder de uma lista. Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los e usá-los, você deve cumprir todas as exigências mencionadas. Você pode escolher um poder no mesmo NEX em que atinge seus pré-requisitos. A menos que especificado o contrário, você não pode escolher um mesmo poder mais de uma vez. Para outros propósitos, poderes funcionam como habilidades.

Trilhas

Uma trilha representa um conjunto de habilidades especializadas dentro do campo de conhecimento de sua classe. Você escolhe sua trilha ao atingir NEX 10%, e recebe novas habilidades desta trilha conforme aumenta seu NEX. Cada classe apresenta 5 trilhas, que o ajudarão a criar um modo único de jogar **ORDEM PARANORMAL RPG**.

EXPOSIÇÃO PARANORMAL

Todos os personagens possuem um nível de exposição paranormal, ou NEX, que mede quanto de seu ser já foi exposto ao Outro Lado. Um agente iniciante começa com NEX 5%, representando quaisquer experiências estranhas pelas quais ele passou durante seu histórico. Conforme faz missões e confronta entidades Paranormais, você recebe pontos de exposição (PEX). Acumulando certo número de pontos, aumenta seu NEX, conforme a Tabela 1.2. Quanto maior seu nível de exposição paranormal, mais veterano — e poderoso — você é.

Personagens só recebem os benefícios de um novo nível de exposição durante um Interlúdio.

Benefícios por NEX

Quando atinge um novo nível de exposição paranormal, você recebe os seguintes benefícios.

PONTOS DE VIDA, DE ESFORÇO E SANIDADE. Seus PV, PE e SAN máximos aumentam de acordo com sua classe (e, no caso dos pontos de vida e de esforço, de acordo com seu Vigor e Presença, respectivamente).

HABILIDADES DE CLASSE. Você recebe todas as habilidades de classe do NEX alcançado.

TABELA 1.2: PROGRESSÃO DE PERSONAGEM

NEX	PONTOS DE EXPOSIÇÃO	PE POR RODADA
5%	0	1
10%	1.000	2
15%	3.000	3
20%	6.000	4
25%	10.000	5
30%	15.000	6
35%	21.000	7
40%	28.000	8
45%	36.000	9
50%	45.000	10
55%	55.000	11
60%	66.000	12
65%	78.000	13
70%	91.000	14
75%	105.000	15
80%	120.000	16
85%	136.000	17
90%	153.000	18
95%	171.000	19
99%	190.000	20

POR QUE O NEX É CALCULADO EM %?

O NEX, ou Nível de Exposição Paranormal, representa o quanto do personagem já foi exposto ao Outro Lado, e por isso, também indica o quanto de sua mente já foi "tomada" por ele. Ou seja, quanto maior seu NEX, mais de sua mente é habitada por memórias impossíveis do Paranormal. Assim, um agente com NEX 50% já teve metade de sua mente tomada pelo Outro Lado, enquanto um com 99% é mantido dentro da Realidade por apenas um fragmento minúsculo de seu próprio ser.

Uma pessoa com 100% de NEX equivale a alguém que entende completamente o Outro Lado. Existem poucos relatos de pessoas que teriam atingido esse nível, e em todos eles as consequências foram terríveis e devastadoras. Qualquer coisa pode acontecer com alguém que atinge NEX 100%, desde ficar irreversivelmente insano até se transformar em uma Criatura do Outro Lado. Saber tudo é perder tudo.

Entretanto, atingir 100% de NEX de forma "espontânea" é impossível. Apenas sendo exposto ao Paranormal, o NEX máximo é 99%. Atingir 100% de Exposição Paranormal exige um processo específico conhecido como Desconjuração.

COMBATENTE

Treinado para lutar com todo tipo de armas, e com a força e a coragem para encarar os perigos de frente, É o tipo de agente que prefere abordagens mais diretas e costuma atirar primeiro e perguntar depois.

Do mercenário especialista em armas de fogo até o perito em espadas, combatentes apresentam uma gama enorme de habilidades e técnicas especiais que aprimoraram sua eficiência no campo de batalha, tornando-os membros essenciais em qualquer missão de extermínio.

Além de treinar seu corpo, o combatente também é perito em liderar seus aliados em batalha e cuidar de seu equipamento de combate, sempre preparado para assumir a linha de frente quando a coisa fica feia.

COMBATENTES FAMOSOS: Senhor Veríssimo, Jou Jouki, Gal, Antônio “Balu” Pontevedra, Tristan Monteiro e Ryder Staten.



HABILIDADES DE COMBATENTE

ATAQUE ESPECIAL. Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para receber mais bônus de +5 (veja a Tabela 1.3). Você pode aplicar cada bônus de +5 em ataque ou dano. Por exemplo, em NEX 55%, você pode gastar 4 PE para receber +5 no teste de ataque e +10 na rolagem de dano.

HABILIDADE DE TRILHA. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de combatente e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 24 e 25.

PODER DE COMBATENTE. Em NEX 15%, você recebe um poder de combatente à sua escolha. Você recebe um novo poder de combatente em NEX 30% e a cada 15 pontos de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- 8 **Acuidade com Arma.** Quando usa uma arma leve de corpo a corpo ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Agilidade em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Agi 2.
- 8 **Armamento Pesado.** Você recebe proficiência com Armas Pesadas.
- 8 **Ataque de Oportunidade.** Sempre que um inimigo sair voluntariamente de um espaço adjacente ao seu, você pode gastar uma reação e 1 PE para realizar um ataque contra ele.
- 8 **Combater com Duas Armas.** Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -1d em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Agi 3, treinado em Luta ou Pontaria.
- 8 **Combate Defensivo.** Quando usa a ação agredir, você pode combater defensivamente. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre -1d em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 2.
- 8 **Golpe Demolidor.** Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 1 PE para causar dois dados de dano extra do mesmo tipo de sua arma. *Pré-requisitos:* For +2, treinado em Luta.
- 8 **Golpe Pesado.** O dano de suas armas corpo a corpo aumenta em um passo.
- 8 **Incansável.** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional, mas deve usar Força ou Agilidade como atributo-base do teste.
- 8 **Presteza Atlética.** Quando faz um teste de Facilitar a Investigação, você pode gastar 1 PE para usar Força ou Agilidade no lugar do atributo-base da perícia. Se passar no teste, o próximo aliado que usar seu bônus também recebe +1d no teste.
- 8 **Proteção Pesada.** Você recebe proficiência com Proteções Pesadas. *Pré-requisito:* NEX 30%.
- 8 **Reflexos Defensivos.** Você recebe +5 em Defesa e em testes de resistência contra inimigos em alcance curto. *Pré-requisitos:* Agi 2.
- 8 **Saque Rápido.** Você pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar uma arma de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.
- 8 **Segurar o Gatilho.** Ao acertar um ataque com uma arma de fogo, você pode fazer outro contra

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS 20+VIGOR

A cada novo nível de exposição 4 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 2+PRESENÇA

A cada novo nível de exposição 2 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL 12

A cada novo nível de exposição 3 SAN

PERÍCIAS TREINADAS

Luta ou Pontaria (uma das duas) e Fortitude ou Reflexos (uma das duas), mais uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 1 + Intelecto.

PROFI CIÊNCIAS

Armas simples, armas táticas e proteções leves.

TABELA 1.3: O COMBATENTE

NEX Habilidades

5%	Ataque especial (2 PE, +5)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de combatente
20%	Aumento de atributo
25%	Ataque especial (3 PE, +10)
30%	Poder de combatente
35%	Grau de treinamento
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de combatente
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Ataque especial (4 PE, +15)
60%	Poder de combatente
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Poder de combatente
80%	Aumento de atributo
85%	Ataque especial (5 PE, +20)
90%	Poder de combatente
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PE igual à quantidade de ataques que você já realizou no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PE e, se acertar, pode fazer um segundo ataque extra gastando mais 2 PE e assim por diante, até o limite de seus PE por rodada ou até atingir o máximo de ataques com a arma antes de precisar recarregá-la. *Pré-requisito:* NEX 60%.

- 8 **Sentido Tático.** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para analisar o ambiente. Se fizer isso, recebe +5 em Defesa e em testes de resistência até o final da cena. *Pré-requisitos:* treinado em Percepção e Tática.
- 8 **Tanque de Guerra.** Se estiver usando uma proteção pesada, a Defesa e a resistência a dano que ela fornece aumentam em +2. *Pré-requisito:* Proteção Pesada.
- 8 **Tiro Certeiro.** Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Agilidade nas rolagens de dano e ignora a penalidade contra alvos envolvidos em combate corpo a corpo (mesmo se não usar a ação mirar). *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.
- 8 **Tiro de Cobertura.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para disparar uma arma de fogo na direção de um personagem no alcance da arma apenas para forçá-lo a se proteger. Faça um teste de Pontaria contra a Vontade do alvo. Se vencer, até o início do seu próximo turno o alvo não pode sair do lugar onde está e sofre -5 em testes de ataque. A critério do mestre, o alvo recebe +5 no teste de Vontade se estiver em um lugar extremamente perigoso, como uma casa em chamas ou um barco afundando. Este é um efeito de medo.
- 8 **Transcender.** Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, perdendo Saindade como normal. Você pode escolher este poder várias vezes.
- 8 **Treinamento em Perícia.** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

AUMENTO DE ATRIBUTO. Em NEX 20%, você aumenta um atributo a sua escolha em +1. Você pode aumentar um atributo em +1 novamente em NEX 50%, 80% e 95%. Você não pode aumentar nenhum atributo além de 5 desta forma.

GRAU DE TREINAMENTO. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 1 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

VERSATILIDADE. Em NEX 50%, escolha entre receber o primeiro poder de outra trilha de combatente, um poder de combatente ou um poder paranormal.

TRILHAS DE COMBATENTE

Aniquilador

Você é treinado para abater alvos com eficiência e velocidade. Suas armas são suas melhores amigas e você cuida tão bem delas quanto de seus companheiros de equipe. Talvez até melhor.

NEX 10% - A FAVORITA. Escolha uma de suas armas para ser sua favorita. A categoria da arma escolhida é reduzida em I e ela ocupa 1 espaço a menos em seu inventário (mínimo de 0 espaço). Em NEX 40%, a categoria é reduzida em II, em 65% reduzida em III e em 99% reduzida em IV (mínimo de 0).

NEX 40% - TÉCNICA SECRETA. Quando faz um ataque com sua arma favorita, você pode gastar 2 PE para executar um dos efeitos abaixo como parte do ataque. Você pode adicionar mais efeitos gastando +2 PE por efeito adicional.

8 **Amplio.** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (use o mesmo teste de ataque para ambos).

8 **Destruidor.** Aumenta o multiplicador de crítico da arma em +1.

NEX 65% - TÉCNICA SUBLIME. Você adiciona os seguintes efeitos à lista de sua Técnica Secreta:

8 **Letal.** Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.

8 **Perfurante.** Ignora até 5 pontos de resistência a dano de qualquer tipo do alvo.

NEX 99% - MÁQUINA DE MATAR. Sua arma favorita recebe +2 na margem de ameaça e seu dano aumenta em um passo.

Comandante de Campo

Sem um oficial uma batalha não passa de uma briga de bar. Você é treinado para coordenar e auxiliar

seus companheiros em combate, tomando decisões rápidas e tirando melhor proveito da situação e do talento de seus aliados.

NEX 10% - INSPIRAR CONFIANÇA. Sua liderança inspira seus aliados a darem o melhor de si. Você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado.

NEX 40% - ESTRATEGISTA. Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PE por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Intelecto). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento.

NEX 65% - BRECHA NA GUARDA. Uma vez por rodada, quando um aliado causar dano em um inimigo que esteja em seu alcance curto, você pode gastar uma reação e 2 PE para que você ou outro aliado em alcance curto faça um ataque adicional contra o mesmo inimigo.

NEX 99% - OFICIAL COMANDANTE. Você pode gastar uma ação completa e 5 PE para que cada aliado que você possa ver em alcance médio receba uma ação padrão adicional no próximo turno dele.

Guerreiro

Você treinou sua musculatura e movimentos a ponto de transformar seu corpo em uma verdadeira arma. Com golpes corpo a corpo tão poderosos quanto uma bala, você encara os perigos de frente.

NEX 10% - TÉCNICA LETAL. Você recebe um aumento de +2 na margem de ameaça com todos os seus ataques corpo a corpo.

NEX 40% - REVIDAR. Sempre que bloquear um ataque, você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo no inimigo que o atacou.

NEX 65% - FORÇA OPRESSORA. Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PE para realizar uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo do ataque como ação livre. Se escolher empurrar, recebe um bônus de +5 para cada 10 pontos de dano que causou no alvo. Se escolher derrubar e vencer no teste oposto, você pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional contra o alvo caído.

NEX 99% - POTÊNCIA MÁXIMA. Quando usa seu Ataque Especial com armas corpo a corpo, todos os bônus numéricos são dobrados. Por exemplo, se usar 5 PE para receber +10 no ataque, +5 no dano e +2 na margem de ameaça, você recebe +20 no ataque, +10 no dano e +4 na margem de ameaça. Dobre os bônus depois de definir a distribuição.

Operações Especiais

Você é um combatente eficaz, e suas ações são calculadas e otimizadas, sempre antevendo os movimentos inimigos e se posicionando da maneira mais inteligente no campo de batalha.

NEX 10% - INICIATIVA APRIMORADA. Você recebe +5 em Iniciativa.

NEX 40% - ATAQUE EXTRA. Uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque adicional.

NEX 65% - SURTO DE ADRENALINA. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PE para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

NEX 99% - SEMPRE ALERTA. Você recebe uma ação padrão adicional no início de cada cena de combate.

Tropa de Choque

Você é duro na queda. Treinou seu corpo para resistir a traumas físicos, tornando-o praticamente inquebrável, e por isso não teme se colocar entre seus aliados e o perigo.

NEX 10% - CASCA GROSSA. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX e, quando faz um bloqueio, soma seu Vigor na resistência a dano recebida.

NEX 40% - CAI DENTRO. Sempre que um oponente em alcance curto ataca um de seus aliados, você pode gastar uma reação e 1 PE para fazer com que esse oponente faça um teste de Vontade (DT Vig). Se falhar, o oponente deve atacar você em vez de seu aliado. Este poder só funciona se você puder ser efetivamente atacado e estiver no alcance do ataque (por exemplo, adjacente a um oponente atacando em corpo a corpo ou dentro do alcance de uma arma de ataque à distância). Um oponente que passe no teste de Vontade não pode ser afetado por seu poder Cai Dentro até o final da cena.

NEX 65% - DURO DE MATAR. Ao sofrer dano não mágico, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade. Em NEX 99%, você pode usar esta habilidade para reduzir dano mágico também.

NEX 99% - INQUEBRÁVEL. Enquanto estiver machucado, você recebe +10 na Defesa e resistência a dano 5. Enquanto estiver morrendo, em vez do normal, você não fica indefeso e ainda pode realizar ações. Você ainda segue as regras de morte normalmente.

ESPECIALISTA

Um agente que confia mais em esperteza do que em força bruta. Um especialista se vale de conhecimento técnico, raciocínio rápido ou mesmo lábia para resolver mistérios e enfrentar o paranormal.

Cientistas, inventores, pesquisadores e técnicos de vários tipos são exemplos de especialistas, que são tão variados quanto as áreas do conhecimento e da tecnologia. Alguns ainda preferem estudar engenharia social e se tornam excelentes espiões infiltrados, ou mesmo estudam técnicas especiais de combate como artes marciais e tiro a distância, aliando conhecimento técnico e habilidade.

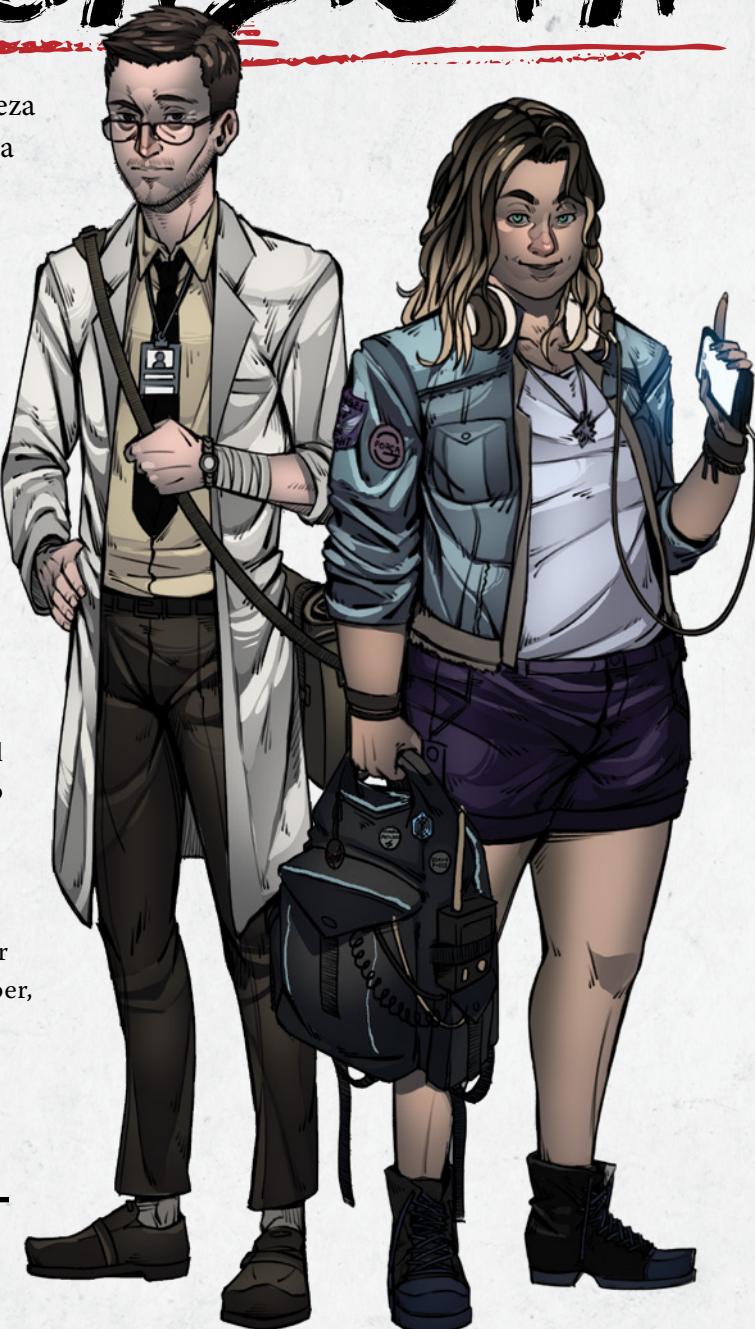
O que une todos os especialistas é sua incrível capacidade de aprender e improvisar usando seu intelecto e conhecimento avançado, que pode tirar o grupo todo dos mais diversos tipos de enrascadas.

ESPECIALISTAS FAMOSOS: Aaron, Arthur Cervero, Rubens Naluti, Elizabeth Webber, Samuel Norte, Chizue Akechi.

HABILIDADES DE ESPECIALISTA

ECLÉTICO. Quando faz um teste de uma perícia, você pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nesta perícia.

PERITO. Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 2 PE para somar +1d6 no resultado do teste. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para aumentar o dado de bônus (veja a Tabela 1.4). Por exemplo, em NEX 55%, pode gastar 4 PE para receber +1d12 no teste.



HABILIDADE DE TRILHA. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de especialista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 28 e 29.

PODER DE ESPECIALISTA. Em NEX 15%, você recebe um poder de especialista à sua escolha. Você recebe um novo poder de combatente em NEX 30% e a cada 15 pontos de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- 8 **Acuidade com Arma.** Quando usa uma arma leve de corpo a corpo ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Agilidade em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Agi 2.
- 8 **Balística Avançada.** Você recebe proficiência com armas táticas de fogo e +2 em rolagens de dano com essas armas.
- 8 **Conhecimento Aplicado.** Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), você pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Int. *Pré-requisito:* Int 2.
- 8 **Hacker.** Você recebe +5 em testes de Tecnologia para invadir sistemas e diminui o tempo necessário para hackear qualquer sistema para uma ação completa, independentemente da DT. *Pré-requisito:* treinado em Tecnologia.
- 8 **Mãos Rápidas.** Ao fazer um teste de Crime, você pode pagar 1 PM para fazê-lo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Agi 3, treinado em Crime.
- 8 **Mochila de Utilidades.** Um kit de perícia que você escolha conta como uma categoria abaixo e ocupa 1 espaço a menos.
- 8 **Movimento Tático.** Você pode gastar 1 PE para ignorar a penalidade em deslocamento por terreno difícil e receber deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento até o final do turno. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.
- 8 **Na Trilha Certa.** Sempre que tiver sucesso em um teste para procurar pistas durante uma cena de interação, você pode gastar 1 PE para receber +1d no próximo teste. Os custos e os bônus são cumulativos (se passar num segundo teste, pode pagar 2 PE para receber um total de +2d no próximo teste, e assim por diante).
- 8 **Nerd.** Você é um repositório de conhecimento útil (e inútil). Uma vez por cena, pode gastar 2 PE para fazer um teste de Atualidades (DT 20). Se passar, recebe uma informação útil para essa cena (se for uma investigação, uma dica para uma pista; se for um combate, uma fraqueza de um inimigo, e assim por diante). A fonte da informação pode ser desde um livro antigo que você leu na biblioteca até um episódio de sua série de ficção favorita.
- 8 **Ninja Urbano.** Você recebe proficiência com armas táticas de ataque corpo a corpo e +2 em rolagens de dano com essas armas.

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS 16+VIGOR

A cada novo nível de exposição 3 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 3+PRESENÇA

A cada novo nível de exposição 3 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL 16

A cada novo nível de exposição 4 SAN

PERÍCIAS TREINADAS

Uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 7 + Intelecto.

PROFI CIÊNCIAS

Armas simples e proteções leves.

TABELA 1.4: O ESPECIALISTA

NEX Habilidades

5% Eclético, perito (2 PE, +1d6)

10% Habilidade de trilha

15% Poder de especialista

20% Aumento de atributo

25% Perito (3 PE, +1d8)

30% Poder de especialista

35% Grau de treinamento

40% Engenhosidade (treinado), habilidade de trilha

45% Poder de especialista

50% Aumento de atributo, versatilidade

55% Perito (4 PE, +1d10)

60% Poder de especialista

65% Habilidade de trilha

70% Grau de treinamento

75% Engenhosidade (expert), poder de especialista

80% Aumento de atributo

85% Perito (5 PE, +1d12)

90% Poder de especialista

95% Aumento de atributo

99% Habilidade de trilha

- 8 **Pensamento Ágil.** Uma vez por rodada, durante uma cena de investigação, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de procurar pistas adicional.
- 8 **Perito em Explosivos.** Você soma seu Intelecto na DT para resistir aos seus explosivos e pode excluir dos efeitos da explosão um número de alvos igual ao seu valor de Intelecto.
- 8 **Primeira Impressão.** Você recebe +2d no primeiro teste de Diplomacia, Enganação, Intimidação ou Intuição que fizer em uma cena.
- 8 **Transcender.** Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, perdendo Sanidade como normal. Você pode escolher este poder várias vezes.
- 8 **Treinamento em Perícia.** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

AUMENTO DE ATRIBUTO. Em NEX 20%, você aumenta um atributo a sua escolha em +1. Você pode aumentar um atributo em +1 novamente respectivamente em NEX 50%, 80% e 95%. Você não pode aumentar nenhum atributo além de 5 desta forma.

GRAU DE TREINAMENTO. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 5 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

ENGENHOSIDADE. Em NEX 40%, quando usa sua habilidade Eclético, você pode gastar 2 PE adicionais para receber os benefícios de ser competente na perícia. Em NEX 75%, pode gastar 4 PE adicionais para receber os benefícios de ser expert na perícia.

VERSATILIDADE. Em NEX 50%, escolha entre receber o primeiro poder de outra trilha de combatente, um poder de combatente ou um poder paranormal.

TRILHAS DE ESPECIALISTA

Atirador de Elite

Um tiro, uma morte. Ao contrário dos combatentes, você é perito em neutralizar ameaças de longe, terminando uma briga antes mesmo que ela comece. Você

trata sua arma como uma ferramenta de precisão, sendo capaz de executar façanhas incríveis.

NEX 10% - MIRA DE ELITE. Você recebe proficiência com armas de fogo longas e soma seu Intelecto em rolagens de dano com essas armas.

NEX 40% - DISPARO LETAL. Quando faz a ação mirar você pode gastar 1 PE para aumentar em +2 a margem de ameaça do próximo ataque que fizer até o final de seu próximo turno.

NEX 65% - DISPARO IMPACTANTE. Se estiver usando uma arma de fogo com calibre médio ou grosso você pode gastar 2 PE para fazer as manobras derubar, desarmar, empurrar e quebrar usando um ataque a distância.

NEX 99% - ATIRAR PARA MATAR. Quando faz um acerto crítico com uma arma de fogo, você causa dano máximo, sem precisar rolar dados.

Infiltrador

Você é um perito em infiltração e sabe neutralizar alvos desprevenidos sem causar alarde. Combinando talento acrobático, destreza manual e conhecimento técnico você é capaz de superar qualquer barreira de defesa, mesmo quando a missão parece impossível.

NEX 10% - ATAQUE FURTIVO. Você sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que você esteja flanqueando, você pode gastar 1 PE para causar +1d6 pontos de dano do mesmo tipo da arma. Em NEX 40% o dano adicional aumenta para +2d6, em NEX 65% aumenta para +3d6 e em NEX 99% aumenta para +4d6.

NEX 40% - GATUNO. Você recebe +5 em Atletismo e Crime e pode percorrer seu deslocamento normal quando e se esconder sem penalidade (veja a perícia Furtividade).

NEX 65% - ASSASSINAR. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para analisar um alvo em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ele tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. Além disso, se sofrer dano de seu ataque, o alvo fica inconsciente ou morrendo, à sua escolha (Fortitude DT Agi evita).

NEX 99% - SOMBRA FUGAZ. Quando faz um teste de Furtividade após atacar ou fazer outra ação chamativa, você pode gastar 3 PE para não sofrer a penalidade de -20 no teste.

Médico de Campo

Você é treinado em técnicas de primeiros socorros e tratamento de emergência, o que torna você um membro valioso para qualquer grupo de agentes. Ao contrário dos profissionais de saúde convencionais, você está acostumado com o campo de batalha e sabe tomar decisões rápidas no meio do caos.

ESPECIAL: para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Medicina.

NEX 10% - PARAMÉDICO. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para curar 2d10 pontos de vida de um aliado adjacente. Você pode curar +1d10 PV respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%, gastando +1 PE por dado adicional de cura.

NEX 40% - EQUIPE DE TRAUMA. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente.

NEX 65% - RESGATE. Uma vez por rodada, se estiver em alcance curto de um aliado machucado ou morrendo, você pode se aproximar do aliado com uma ação livre (desde que seja capaz de fazê-lo usando seu deslocamento normal). Além disso, sempre que curar PV ou remover condições do aliado, você e o aliado recebem +5 na Defesa até o início de seu próximo turno. Por fim, para você, o total de espaços ocupados por carregar um personagem é reduzido pela metade.

NEX 99% - REANIMAÇÃO. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 10 PE para trazer de volta a vida um personagem que tenha morrido na mesma cena (exceto morte por dano massivo).

Negociador

Você é um diplomata habilidoso e consegue influenciar outras pessoas, seja por lábia ou intimidação. Sua capacidade de avaliar situações com rapidez e eficiência pode tirar o grupo de apuros que nem a mais poderosa das armas poderia resolver.

NEX 10% - ELOQUÊNCIA. Você pode usar uma ação completa e 1 PE por alvo em alcance curto para afetar outros personagens com sua fala. Faça um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação contra a Vontade dos alvos. Se você vencer, os alvos ficam fascinados enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de resistência e tem direito a um novo teste por rodada, sempre que você se concentrar. Um personagem que passar no teste fica imune a este efeito por um dia.

NEX 40% - DISCURSO MOTIVADOR. Você pode gastar uma ação padrão e 4 PE para inspirar seus aliados com suas palavras. Você e todos os seus aliados em

alcance curto ganham +1d em testes de perícia até o fim da cena. A partir de NEX 65%, você pode gastar 8 PE para fornecer um bônus total de +2d.

NEX 65% - EU CONHEÇO UM CARA. Uma vez por missão, você pode ativar sua rede de contatos para pedir um favor, como por exemplo trocar todo o equipamento do seu grupo (como se tivesse uma segunda fase de preparação de missão), conseguir um local de descanso ou mesmo ser resgatado de uma cena. O mestre tem a palavra final de quando é possível usar essa habilidade e quais favores podem ser obtidos.

NEX 99% - TRUQUE DE MESTRE. Acostumado a uma vida de fingimento e manipulação, você pode gastar 5 PE para simular o efeito de qualquer habilidade que você tenha visto um de seus aliados usar durante a cena. Você ignora os pré-requisitos da habilidade, mas ainda precisa pagar todos os seus custos, incluindo ações, PE e materiais, e ela usa os seus parâmetros de jogo, como se você estivesse usando a habilidade em questão.

Técnico

Sua principal habilidade é a manutenção e reparo do valioso equipamento que seu time carrega em missão. Seu conhecimento técnico também permite que improvise ferramentas com o que tiver à disposição e sabote os itens usados por seus inimigos.

NEX 10% - INVENTÁRIO OTIMIZADO. Você soma seu Intelecto à sua Força para calcular seu valor de inventário. Por exemplo, se você tem Força 1 e Intelecto 3, seu inventário tem 20 espaços.

NEX 40% - REMENDÃO. Você pode gastar uma ação completa e 1 PE para remover a condição quebrado de um equipamento adjacente até o final da cena. Além disso, qualquer equipamento de investigação tem sua categoria reduzida em I para você.

NEX 65% - IMPROVISAR. Você pode improvisar equipamentos com materiais ao seu redor. Escolha um equipamento de investigação e gaste uma ação completa e 2 PE, mais 2 PE por categoria do item escolhido. Você cria uma versão funcional do equipamento, que segue suas regras de espaço e categoria como normal. Ao final da cena, seu equipamento improvisado se torna inútil.

NEX 99% - PREPARADO PARA TUDO. Você sempre tem o que precisa para qualquer situação. Quando precisar de um equipamento de investigação ou combate (não incluindo armas) que não está em seu inventário, você pode gastar 3 PE por categoria do item para lembrar que colocou ele no fundo da bolsa! Depois de encontrado, o item segue normalmente as regras de inventário.

OCULTISTA

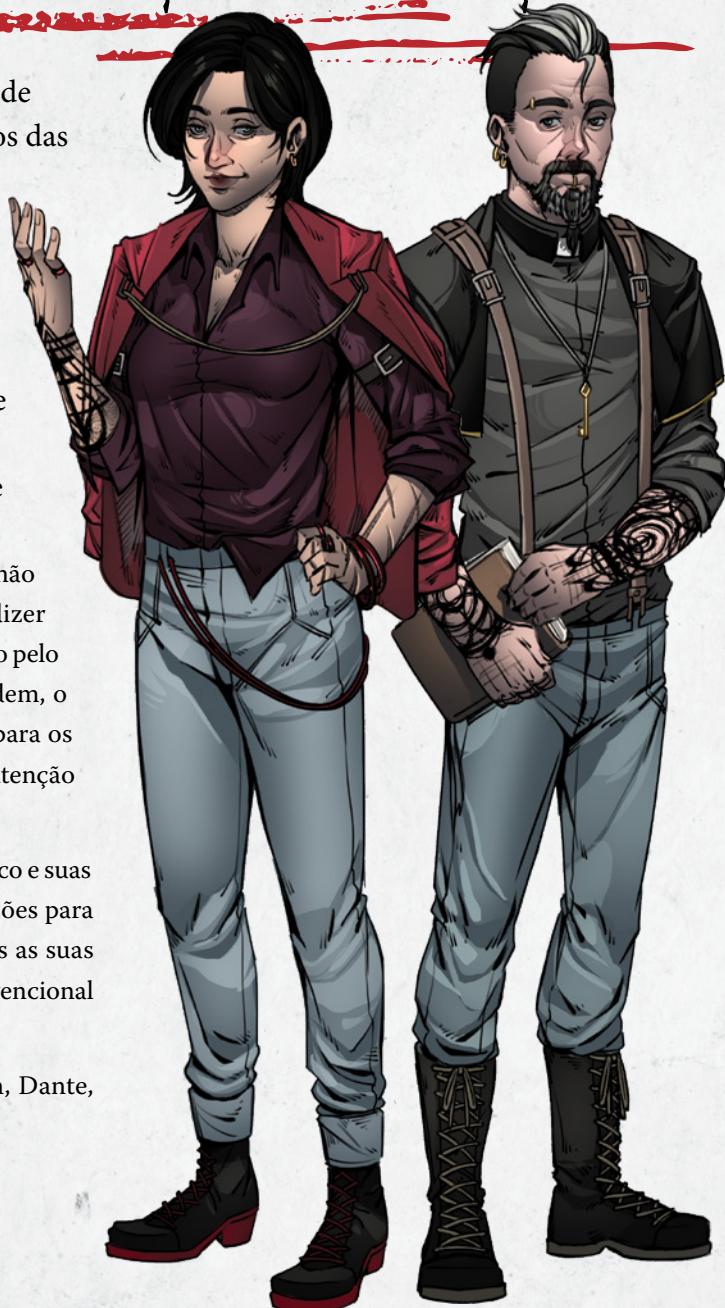
O Outro Lado é misterioso, perigoso e, de certa forma, cativante. Muitos estudiosos das Entidades se perdem em seus reinos obscuros em busca de poder, mas existem aqueles que visam compreender e dominar os mistérios paranormais para usá-los para combater o próprio Outro Lado. Esse tipo de agente não é apenas um conhecedor do oculto, como também possui talento para se conectar com Elementos paranormais. Ao contrário da credice popular, ocultistas não são intrinsecamente malignos. Seria como dizer que o cientista que inventou a pólvora é culpado pelo assassino que disparou o revólver. Para a Ordem, o Paranormal é uma força que pode ser usada para os mais diversos propósitos, de acordo com a intenção de seu usuário.

Ocultistas aplicam seu conhecimento acadêmico e suas capacidades de conjuração de rituais em missões para investigar e combater o Paranormal em todas as suas formas, principalmente quando munição convencional não é o suficiente para lidar com a tarefa.

OCULTISTAS FAMOSOS: Agatha Volkemann, Dante, Arnaldo Fritz, Marc Menet, Kian.

HABILIDADES DE OCULTISTA

ESCOLHIDO PELO OUTRO LADO. Você teve uma experiência paranormal e foi marcado pelo Outro Lado, absorvendo o conhecimento e poder necessários para realizar rituais. Você pode lançar rituais de 1º círculo. À medida que aumenta seu NEX, pode lançar rituais de círculos maiores (2º círculo em NEX 25%,



3º círculo em NEX 55% e 4º círculo em NEX 85%). Você começa com três rituais de 1º círculo. Sempre que avança de NEX, aprende um ritual de qualquer círculo que possa lançar. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos. Veja o **CAPÍTULO 5** para as regras de rituais.

HABILIDADE DE TRILHA. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de ocultista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 32 e 33.

PODER DE OCULTISTA. Em NEX 15%, você recebe um poder de ocultista à sua escolha. Você recebe um novo poder de combatente em NEX 30% e a cada 15 pontos de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- 8 **Camuflar Ocultismo.** Você pode gastar uma ação livre para esconder símbolos e sigilos que estejam desenhados ou gravados em objetos ou em sua pele, tornando-os invisíveis para outras pessoas além de você mesmo. Além disso, quando lança um ritual, você pode gastar +2 PE para lançá-lo sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite conjurar um ritual com as mãos presas, amordaçado etc. Outros personagens só perceberão que você lançou uma ritual se passarem num teste de Ocultismo (DT 20).
- 8 **Envolto em Mistério.** Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Ocultismo.
- 8 **Especialista em Elemento.** Escolha um Elemento. A DT para resistir aos seus rituais desse Elemento aumenta em +2.
- 8 **Ferramentas Paranormais.** Uma vez por cena você pode ativar um equipamento paranormal sem custo. Você ainda precisa pagar qualquer custo por rodada.
- 8 **Fluxo de Poder.** Você pode manter dois efeitos sustentados de rituais ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* NEX 60%.
- 8 **Guiado pelo Paranormal.** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional.
- 8 **Identificação Paranormal.** Você recebe +10 em testes de Ocultismo para identificar uma criatura, objeto ou ritual.

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS 12+VIGOR

A cada novo nível de exposição 2 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 4+PRESENÇA

A cada novo nível de exposição 4 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL 20

A cada novo nível de exposição 5 SAN

PERÍCIAS TREINADAS

Ocultismo e Vontade, mais uma quantidade de perícias a sua escolha igual a 3 + Intelecto.

PROFI CIÊNCIAS

Armas simples.

TABELA 1.5: O OCULTISTA

NEX Habilidades

5%	Escolhido pelo Outro Lado (1º círculo)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de ocultista
20%	Aumento de atributo
25%	Escolhido pelo Outro Lado (2º círculo)
30%	Poder de ocultista
35%	Grau de treinamento
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de ocultista
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Escolhido pelo Outro Lado (3º círculo)
60%	Poder de ocultista
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Poder de ocultista
80%	Aumento de atributo
85%	Escolhido pelo Outro Lado (4º círculo)
90%	Poder de ocultista
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

- ⦿ **Intuição Paranormal.** Sempre que usa a ação facilitar investigação, você soma seu Intelecto ou Presença no teste (à sua escolha).
- ⦿ **Mestre em Elemento.** Escolha um Elemento. O custo para lançar rituais desse Elemento diminui em -1 PM. *Pré-requisitos:* Especialista em Elemento no Elemento escolhido, NEX 45%.
- ⦿ **Ritual Potente.** Você soma seu Intelecto nas rolagens de dano ou nos efeitos de cura de seus rituais. *Pré-requisito:* Int +1.
- ⦿ **Ritual Predileto.** Escolha um ritual que você conhece. Você reduz em -1 PE o custo do ritual. Essa redução se acumula com reduções fornecidas por outras fontes.
- ⦿ **Tatuagem Ritualística.** Símbolos marcados em sua pele reduzem em -1 PE o custo de rituais de alcance pessoal que têm você como alvo.
- ⦿ **Transcender.** Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, perdendo Sanidade como normal. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ⦿ **Treinamento em Perícia.** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

AUMENTO DE ATRIBUTO. Em NEX 20%, você aumenta um atributo a sua escolha em +1. Você pode aumentar um atributo em +1 novamente respectivamente em NEX 50%, 80% e 95%. Você não pode aumentar nenhum atributo além de 5 desta forma.

GRAU DE TREINAMENTO. Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 3 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

VERSATILIDADE. Em NEX 50%, escolha entre receber o primeiro poder de outra trilha de ocultista, ou um poder de ocultista ou um poder paranormal.

TRILHAS DE OCULTISTA

Conduíte

Você domina os aspectos fundamentais da conjuração de rituais e é capaz de aumentar o alcance e velocidade de suas conjurações. Conforme sua conexão com as Entidades paranormais aumenta você se torna capaz de interferir com os rituais de outros ocultistas.

NEX 10% - AMPLIAR RITUAL. Quando lança um ritual, você pode gastar +2 PE para aumentar seu alcance em um passo (de curto para médio, de médio para longo ou de longo para extremo) ou dobrar sua área de efeito.

NEX 40% - ACELERAR RITUAL. Uma vez por rodada, você pode gastar +4 PE para conjurar um ritual como ação livre.

NEX 65% - ANULAR RITUAL. Quando for alvo de um ritual, você pode gastar uma quantidade de PE igual ao custo pago por esse ritual e fazer um teste oposto de Ocultismo contra o conjurador. Se vencer, você anula o ritual, cancelando todos os seus efeitos.

NEX 99% - CANALIZAR O MEDO. Você aprende o ritual *Canalizar o Medo*.

Flagelador

Dor é um poderoso catalisador Paranormal e você aprendeu a transformá-la em poder para seus rituais. Quando se torna especialmente poderoso, consegue usar a dor e o sofrimento de seus inimigos como instrumento de seus rituais ocultistas.

NEX 10% - PODER DO FLAGELO. Ao conjurar um ritual, você pode gastar seus próprios pontos de vida para pagar o custo em pontos de esforço, à taxa de 2 PV por PE pago. Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso.

NEX 40% - ABRAÇAR A DOR. Sempre que sofrer dano não mágico, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade.

NEX 65% - ABSORVER AGONIA. Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV com um ritual, você recebe uma quantidade de PE temporários igual ao círculo do ritual utilizado. Por exemplo, se ativar esse poder com um ritual de 2º círculo, receberá 2 PE.

NEX 99% - MEDO TANGÍVEL. Você aprende o ritual *Medo Tangível*.

Graduado

Você foca seus estudos em se tornar um conjurador versátil e poderoso, conhecendo mais rituais que os outros ocultistas e sendo capaz de torná-los mais difíceis de serem resistidos. Seu objetivo é desvendar e dominar os segredos do Outro Lado a fundo, custe o que custar.

NEX 10% - SABER AMPLIADO. Você aprende um ritual adicional de 1º círculo. Toda vez que ganha acesso a um novo círculo de rituais, aprende um ritual adicional daquele círculo. Esses rituais não contam no seu limite de rituais.

NEX 40% - GRIMÓRIO RITUALÍSTICO. Você cria um grimório especial, que armazena rituais que sua mente não seria capaz de guardar. Você aprende uma quantidade de rituais igual ao seu Intelecto, de quaisquer círculos a que você tem acesso. Quando ganha acesso a um novo círculo, pode incluir um novo ritual desse círculo em seu grimório. Você pode lançar esses rituais normalmente e eles não contam em seu limite de rituais conhecidos. Entretanto, para lançar um ritual armazenado em seu grimório, você precisa primeiramente gastar uma ação completa folheando o grimório e relembrando o ritual.

NEX 65% - RITUAIS EFICIENTES. A DT para resistir a todos os seus rituais aumenta em +5.

NEX 99% - CONHECENDO O MEDO. Você aprende o ritual *Conhecendo o Medo*.

Intuitivo

Assim como combatentes treinam seus corpos para resistir a traumas físicos, você preparou sua mente para resistir aos efeitos do Outro Lado. Seu foco e força de vontade fazem com que você expanda os limites de suas capacidades paranormais.

NEX 10% - MENTE SÃ. Você comprehende melhor as entidades do Outro Lado, e passa a ser menos abalado por seus efeitos. Você recebe resistência paranormal +5 (+5 em testes de resistência contra efeitos paranormais).

NEX 40% - PRESENÇA PODEROSA. Sua resiliência mental faz com que você possa

extrair mais do Outro Lado. Você adiciona sua Presença no seu limite de PE que você pode gastar a cada rodada, mas apenas para conjurar rituais.

NEX 65% - INABALÁVEL. Você recebe resistência a dano mental e paranormal igual a sua Presença. Além disso, quando é alvo de um efeito paranormal que permite um teste de Vontade para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar.

NEX 99% - PRESENÇA DO MEDO. Você aprende o ritual *Presença do Medo*.

Lâmina Paranormal

Alguns ocultistas preferem ficar fechados em suas bibliotecas estudando livros e rituais. Outros preferem investigar fenômenos paranormais em sua fonte. Já você, prefere usar o paranormal como uma arma. Você aprendeu e dominou técnicas de luta mesclando suas habilidades de conjuração com suas capacidades de combate. Apesar do nome, membros dessa trilha podem utilizar tanto armas corpo a corpo quanto de disparo.

NEX 10% - LÂMINA MALDITA. Você aprende o ritual *Amaldiçoar Arma*. Se você já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em -1 PE. Além disso, esse ritual recebe o seguinte aprimoramento:

8 +0 PE. Você pode usar Ocultismo, em vez de Luta ou Pontaria, para testes de ataque com a arma amaldiçoada.

NEX 40% - GLADIADOR PARANORMAL. Sempre que acerta um ataque corpo a corpo em um inimigo, você recebe 2 PE temporários. Você pode ganhar um máximo de PE temporários por cena igual ao seu limite de PE por rodada. PE temporários desaparecem no final da cena.

NEX 65% - CONJURAÇÃO MARCIAL. Uma vez por rodada, quando você lança um ritual com execução de uma ação padrão, pode gastar 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre.

NEX 99% - LÂMINA DO MEDO. Você aprende o ritual *Lâmina do Medo*.

TOQUES FINAIS

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Pontos de Vida • PV

Uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria uma pessoa comum será “apenas um arranhão” para um combatente embrutecido ou um especialista esquivo. Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se for reduzido a 0 pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja a página xx). Seus PV são definidos pela sua classe e seu Vigor.

Pontos de Esforço • PE

Uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar. Você não sofre penalidades por ficar com 0 ponto de esforço, mas não pode ativar habilidades com custo em PE. Seus PE são definidos pela sua classe e sua Presença.

Sanidade • SAN

Uma medida de sua saúde e resiliência mental. Eles indicam a quantidade de exposição ao assustador e paranormal que você consegue suportar antes de enlouquecer. Sua SAN é definida pela sua classe.

Recuperando PV, PE e SAN

Durante uma ação de interlúdio (veja o CAPÍTULO 4), você pode usar as ações dormir e relaxar para recuperar pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade.

Certas habilidades, itens e rituais também recuperam PV, PE ou SAN. Você nunca pode recuperar mais pontos do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

PONTOS TEMPORÁRIOS. Certos efeitos fornecem pontos temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim do dia.

Ataques

Anote as estatísticas das armas que possui no campo Ataques de sua ficha. *Teste de ataque* é seu bônus de Luta (para ataques corpo a corpo) ou Pontaria (para ataques à distância), mais quaisquer outros bônus que você possua (por habilidades, modificações no item...). As demais estatísticas — dano, crítico, alcance — são definidas pela arma (veja o CAPÍTULO 3).

Defesa

A Defesa representa o quanto difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual a 10 + sua Agilidade + modificadores por habilidades, equipamentos e condições. Quando você ataca um inimigo, a DT do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no CAPÍTULO 4).

Deslocamento

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 (6 quadrados no mapa) metros, mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

DESCRICAÇÃO

Até aqui, você definiu as características mecânicas de sua ficha — mas um bom personagem é mais do que apenas números. Agora, vamos trabalhar na descrição de seu agente, definindo aspectos como nome, gênero e idade. Esses aspectos não possuem efeito em regras, mas deixam o jogo mais envolvente e divertido.

Para cada aspecto, fornecemos algumas dicas, mas fique à vontade para decidir como achar melhor. Você pode inventar algo ou se basear em um personagem existente. Também não se preocupe em deixar alguns aspectos pouco detalhados, pois você pode desenvolver seu personagem ao longo do jogo. Para dicas mais profundas, veja o CAPÍTULO 4.

Nome

Escolha um nome para seu personagem. Não há regras aqui, apenas evite nomes ridículos ou difíceis. Pode parecer engraçado no início, mas no longo prazo você vai se divertir mais com um nome “sério”.

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês! Apenas lembre-se de usar nomes coerentes com a nacionalidade de seu personagem. Se a história se passar no Brasil, evite nomes como “John” e “Jack”!

Gênero

Escolha o gênero do seu agente. Naturalmente, você não está restrito a personagens cisgênero ou binários.

Idade

Não há idade certa para ser recrutado pela Ordem. Determine a idade de seu agente de acordo com sua origem ou role 2d6+15 anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

Aparência

Escreva a descrição física do seu personagem. Você pode fazer isso listando traços, como altura, peso e cor de pele, mas isso não é muito evocativo. Uma opção melhor é pensar em uma frase que o descreva a partir de seus traços marcantes.

Para fazer esse tipo de descrição, comece visualizando o personagem em sua mente. O que se destaca nele? No que alguém repararia ao vê-lo? Podem ser traços físicos, como cabelos compridos, braços musculosos ou tatuagens, ou comportamentais, como expressão, postura ou trejeitos. Um bom truque para criar descrições vívidas é usar metáforas. Um combatente com “físico de halterofilista” é mais chamativo do que um combatente “muito forte”.

Se estiver sem inspiração, pense em seus atributos, origem e classe. Um agente com Força elevada, por exemplo, pode ser musculoso, enquanto um com Presença baixa talvez seja inseguro. Já sua origem e classe podem influenciar sua postura e vestuário.

Personalidade

Após definir como seu agente é por fora, é hora de decidir como ele é por dentro. Algumas pessoas gostam de jogar com personagens que pensam e agem

como elas mesmas. Não há nada de errado com isso, mas também é divertido inventar para seu agente uma personalidade diferente da sua, e ao longo do jogo se esforçar para agir como *ele* agiria, e não você.

Um jeito simples de elaborar uma personalidade é pensar em três traços marcantes, com um deles oposto ou com algum conflito em relação aos outros dois. Por exemplo, um combatente pode ser corajoso e decidido, mas tímido. Um especialista pode ser esperto e engraçado, mas ingênuo. E um ocultista pode ser arrogante e sarcástico, mas carente.

Novamente, você pode se basear em seus atributos, origem e classe. Presença alta pode indicar alguém expansivo ou falante, enquanto Vigor baixo talvez signifique uma pessoa preguiçosa. Um personagem com a origem acadêmico pode falar como um professor, sempre explicando as coisas, enquanto um militar pode ser curto e grosso.

Histórico

Elabore sua vida até aqui. Sua origem é o ponto de partida, mas você pode detalhar mais. Pense na sua infância e na sua relação com a sua família (ou com quem quer que o tenha criado); se acredita no Paranormal ou se já teve algum contato com ele; e, caso já seja um agente da Ordem, em como foi recrutado. Pense em pelo menos um evento bom e um evento ruim em seu passado — isso irá ajudá-lo na interpretação.

Objetivo

Por fim, pense em um objetivo para seu personagem. Por que ele faz parte da Ordem? Porque luta contra o Outro Lado? Talvez ele simplesmente queira proteger os inocentes, mas talvez seja algo pessoal — um parente foi morto e ele está em busca de vingança contra a entidade responsável? Muitos membros da Ordem não se preocupam com suas vidas civis, mas você pode ser exceção. Pode estar em busca de uma história para transformar em livro ou filme ou simplesmente querer uma aposentadoria tranquila após cumprir determinado número de missões.

EXEMPLOS DE DESCRIÇÃO FÍSICA

Dante tem a pele pálida, longos cabelos dourados de um tom quase branco e está sempre de olhos fechados, devido a sua condição de cegueira. Apesar do porte atlético e mais de 1,80m de altura, Carina tem feições juvenis, realçadas pela mecha colorida em seu cabelo castanho liso.



CAPÍTULO 2

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades mundanas do personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Ao criar seu personagem, você recebe duas perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais competente), determinadas por sua origem; mais um número de perícias treinadas à sua escolha determinado por sua classe e Intelecto.

Mais tarde, você poderá ganhar novas perícias com o poder Treinamento em Perícia ou aumentando seu Intelecto (exceto aumentos temporários).

USANDO PERÍCIAS

A descrição de cada perícia explica o que você pode fazer com ela, junto com exemplos de usos e suas respectivas regras. Sempre que tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, você faz um *teste*. Um teste envolve os passos a seguir:

1. **O JOGADOR** diz o que quer fazer. Por exemplo, “quero escalar esse portão”.
2. **O MESTRE** anuncia qual perícia deve ser usada, de acordo com que o personagem está fazendo. No exemplo acima, escalar é um uso de Atletismo, então essa seria a perícia para esse teste. Em seguida, escolhe uma DT (dificuldade de teste) apropriada para o teste.

3. **O JOGADOR** pega um dado de vinte faces (d20) por ponto que possui no *atributo-base* da perícia (veja a seguir). Se possuir dados extras por habilidades, deve somá-los aos d20 definidos pelo atributo. Então, rola todos os d20 e escolhe o resultado mais *alto* (caso o atributo-base seja 0, em vez disso ele rola 2d20 e escolhe o mais *baixo*).
4. **O JOGADOR** soma seu *bônus de perícia* (veja a seguir) ao resultado do d20 mais alto e anuncia o resultado.
5. **O MESTRE** compara o resultado anunciado com a DT. Se for igual ou maior, o personagem passa no teste. Caso contrário, falha.

TESTE DE PERÍCIA
ROLE 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA, ESCOLHA O
MELHOR E SOME SEU BÔNUS DE PERÍCIA

EXEMPLO

Os agentes precisam passar por um portão que bloqueia o caminho para uma mansão amaldiçoada. Mauro decide escalar, segurando as barras do portão e passando por cima dele.

O mestre determina que isso é um teste de Atletismo. Como o portão é alto, o mestre decide que a DT é 15, mas não revela o número aos jogadores.

Atletismo tem como atributo-chave Força. Mauro possui Força 3, então rola 3d20. Os resultados são 5, 11 e 12.

Mauro é treinado em Atletismo, possuindo um bônus de +5 nesta perícia. Somando seu bônus ao maior resultado dos d20 (12), chega em um resultado total de 17, que anuncia ao mestre.

O resultado ultrapassa a DT 15, portanto é um sucesso. O Mestre narra o como Mauro consegue escalar o portão e chegar ao outro lado.

ATRIBUTO-BASE

O atributo normalmente usado com a perícia. Por exemplo, Ciências envolve raciocínio e estudo, por isso seu atributo-base é Intelecto. Já Diplomacia envolve lábia e capacidade de argumentação, por isso seu atributo-base é Presença. Quando faz um teste de perícia, você rola uma quantidade de d20 igual ao seu valor no atributo-base dela e escolhe o resultado mais alto. Por exemplo, se faz um teste de Ciências e possui Intelecto 4, rola 4d20 e escolhe o melhor.

ESCOLHA DO MESTRE. A critério do mestre, alguns testes de perícias podem usar outros atributos que não o atributo-base. Por exemplo, o mestre pode definir que um teste de Diplomacia para convencer um delegado a soltar um agente preso depende mais do conhecimento de legislação do que de lábia, determinando assim que o atributo usado nesse teste seja Intelecto, e não Presença.

BÔNUS DE PERÍCIA

Um valor que mede sua competência com a perícia. Quando faz um teste, você soma seu bônus com a perícia usada ao maior resultado entre os d20 rolados. Seu bônus em cada perícia é determinado pelo seu grau de treinamento com ela:

GRAU DE TREINAMENTO	BÔNUS DE PERÍCIA
Destreinado	0
Treinado	+5
Veterano	+10
Expert	+15

Testes e Treinamento

Algumas perícias só podem ser usadas se você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Pilotagem, não tem o conhecimento necessário para conduzir um veículo, independentemente de sua Agilidade. Quando a palavra “treinada” aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela.

Além disso, algumas perícias possuem usos específicos que exigem um grau de treinamento (que pode ser treinado, veterano ou expert).

Penalidade de Carga

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra “carga” aparece após o nome da perícia, você aplica sua penalidade de carga total ao teste da perícia. Veja o **CAPÍTULO 3** para mais detalhes.

Kit de Perícia

Algumas perícias ou usos de perícias exigem ferramentas, chamadas “kits de perícias”. Se isso for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre -5 no teste.

DESCRICAÇÃO DAS PERÍCIAS

ACROBACIA (AGI)

CARGA

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

AMORTECER QUEDA (VETERANO, DT 15).

Quando cai, você pode gastar uma reação e fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste excede a DT. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

EQUILÍBRIO. Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, cai. A DT é 10 para piso escorregadio, 15 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer -5 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, cai.

ESCAPAR. Você pode escapar de amarras. A DT é igual ao resultado do teste de Agilidade de quem o amarrou +10, se você estiver preso por cordas, ou 30, se você estiver preso por algemas. Este uso gasta uma ação completa.

LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE (TREINADO, DT 20). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia para ficar de pé. Você precisa ter uma ação de movimento disponível. Se passar no teste, se levanta como uma ação livre. Se falhar, gasta sua ação de movimento, mas continua caído.

PASSAR POR ESPAÇO APERTADO (TREINADO, DT 25). Você pode se espremer por lugares estreitos, por onde apenas sua cabeça normalmente passaria. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

PASSAR POR INIMIGO. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

TABELA 2.1: PERÍCIAS

PERÍCIA	ATRIBUTO-BASE	SOMENTE TREINADA?	PENALIDADE DE CARGA?
Acrobacia	Agi	—	Sim
Adestramento	Pre	Sim	—
Artes	Pre	Sim	—
Atletismo	For	—	—
Atualidades	Int	—	—
Ciências	Int	Sim	—
Crime	Agi	Sim	Sim
Diplomacia	Pre	—	—
Enganação	Pre	—	—
Fortitude	Vig	—	—
Furtividade	Agi	—	Sim
Iniciativa	Agi	—	—
Intimidação	Pre	—	—
Intuição	Int	—	—
Investigação	Int	—	—
Luta	For	—	—
Medicina	Int	—	—
Ocultismo	Int	Sim	—
Percepção	Pre	—	—
Pilotagem	Agi	Sim	—
Pontaria	Agi	—	—
Profissão	Int	Sim	—
Reflexos	Agi	—	—
Religião	Pre	Sim	—
Sobrevivência	Int	—	—
Tática	Int	Sim	—
Tecnologia	Int	Sim	—
Vontade	Pre	—	—

ADESTRAMENTO (PRE) TREINADA

Você sabe lidar com animais.

ACALMAR ANIMAL (DT 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um touro furioso ou convencer um cão de guarda a não atacá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

CAVALGAR. Você pode andar à cavalo. Montar exige uma ação de movimento, mas você pode montar como uma ação livre com um teste de Adestramento contra DT 20 (porém, se falhar por 5 ou mais, cai no chão).

Andar em terreno plano não exige testes, mas passar por obstáculos ou andar em terreno acidentado, sim. A DT é 15 para obstáculos pequenos ou terreno ruim (estrada esburacada) e 20 para obstáculos grandes ou terreno muito ruim (floresta à noite). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Cavalgar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Se estiver à cavalo, você pode galopar. Gaste uma ação completa e faça um teste de Adestramento. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao seu deslocamento (modificado pela montaria) mais o resultado do teste. Você só pode galopar em linha reta e não pode galopar em terreno difícil.

MANEJAR ANIMAL (DT 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado. Isso permite usar Adestramento como Pilotagem para veículos de tração animal, como carroças. Este uso gasta uma ação de movimento.

ARTES (PRE) TREINADA

Você sabe se expressar com diversas formas de arte, como música, dança, escrita, pintura, atuação e outras.

IMPRESSIONAR. Faça um teste de Artes oposto pelo teste de Vontade de quem você está tentando impressionar. Se você passar, recebe +2 em testes de perícia baseadas em Presença contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, sofre -2 nesses testes, e não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar mais de uma pessoa, o mestre faz apenas um teste pela plateia toda, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (música ou dança) até algumas horas (apresentação de teatro).

ATLETISMO (FOR)

Você pode realizar façanhas atléticas.

CORRIDA. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de quadrados

de 1,5m igual ao seu deslocamento mais o resultado do teste. Por exemplo, se você tem deslocamento 9m (6 quadrados) e tira 15 no teste, avança 21 quadrados. Você só pode correr em linha reta e não pode correr em terreno difícil. Você pode correr por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

ESCALAR. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A DT é 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como um barranco com raízes), 15 para um portão ou árvore, 20 para um muro ou parede com reentrâncias e 25 para um muro ou parede liso (como um prédio). Você pode sofrer -5 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo; se falhar, você cai. Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a DT da superfície +5. Se passar, você segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

NATAÇÃO. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A DT é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo. Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado de propósito), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida) e poderá morrer (veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de morte). Você sofre penalidade de carga em testes de natação.

SALTAR. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a DT é 5 por quadrado de 1,5m (DT 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a DT é 15 por quadrado de 1,5m (30 para 3m). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a DT aumenta em +5). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

ATUALIDADES (INT)

Você é um conhecedor de assuntos gerais, como política, esporte e entretenimento, e pode responder dúvidas relativas a esses assuntos. A DT é 15 para informações comuns, como o nome do autor de um livro, 20 para informações específicas, como a história do fundador de uma empresa, e 25 para informações quase desconhecidas, como uma lenda urbana já esquecida.

CIÊNCIAS (INT)

TREINADA

Você estudou diversos campos científicos, como matemática, física, química e biologia, e pode responder dúvidas relativas a esses assuntos. Questões simples, como a composição química de uma substância conhecida, não exigem teste. Questões complexas, como detalhes sobre o funcionamento de um procedimento científico específico, exigem um teste contra DT 20. Por fim, questões envolvendo campos experimentais, como avaliar a capacidade de proteção de uma liga metálica recém-criada, exigem um teste contra DT 30.

CRIME (AGI)

TREINADA | CARGA

Você sabe exercer atividades ilícitas.

ARROMBAR. Você abre uma fechadura trancada. A DT é 20 para fechaduras comuns (porta de

INTERPRETANDO A PERÍCIA CIÊNCIAS

Personagens treinados em Ciências conhecem diversas áreas acadêmicas. Entretanto, você pode escolher ser especializado em um campo específico. Isso não fará diferença mecânica na sua ficha, mas pode ajudá-lo a interpretar o personagem de forma mais única. Por exemplo, se você é um matemático, pode analisar uma cena do crime através de padrões estatísticos ou de repetições de números. Use sua especialização científica para criar um agente único!

um apartamento), 25 para fechaduras reforçadas (porta de uma loja) e 30 para fechaduras avançadas (cofre de um banco). Este uso gasta uma ação completa.

FURTO (DT 20). Você pega um objeto de outra pessoa (ou planta um objeto nas posses dela). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Crime. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (DT igual ao resultado de seu teste de Crime). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.



OCULTAR. Você esconde um objeto em você mesmo. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Crime oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

SABOTAR (VETERANO). Você desabilita um dispositivo. Uma ação simples, como desativar um alarme, tem DT 20. Uma ação complexa, como sabotar uma pistola para que exploda quando disparada, tem DT 30. Se você falhar por 5 ou mais, algo sai errado (o alarme dispara, você acha que a arma está sabotada, mas na verdade ainda funciona...). Este uso gasta 1d4+1 ações completas. Você pode sofrer uma penalidade de -5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa.

Os usos arrombar e sabotar exigem um kit de ladrão. Sem ele, você sofre -5 no teste.

DIPLOMACIA (PRE)

Você convence pessoas com lábia e argumentação.

ACALMAR (TREINADO, DT 20). Você estabiliza um personagem adjacente que esteja enlouquecendo, fazendo com que ele fique com Sanidade 1. A DT aumenta em +5 para cada vez que ele tiver sido acalmado na cena. Este uso gasta uma ação padrão.

MUDAR ATITUDE. Você muda a categoria de atitude de um NPC em relação a você ou a outra pessoa (veja a página ao lado para a explicação das categorias de atitude). Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você passar, muda a atitude dele em uma categoria para cima ou para baixo, à sua escolha. Se passar por 10 ou mais, muda a atitude em até duas categorias. Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção oposta. Este uso gasta um minuto. Você pode sofrer -10 no teste para fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo). Você só pode mudar a atitude de uma mesma pessoa uma vez por dia.

PERSUASÃO (DT 20). Você convence uma pessoa a fazer alguma coisa, como responder a uma pergunta ou prestar um favor. Se essa coisa for custosa (como emprestar um carro) você sofre -5 em seu teste. Se for perigosa (como cometer um crime) você sofre -10 ou falha automaticamente. De acordo com o mestre, seu teste pode ser oposto ao teste de Vontade da pessoa. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre.

ENGANAÇÃO (PRE)

Você manipula pessoas com blefes e trapasças.

DISFARCE (TREINADO). Você muda sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Se o disfarce é de uma pessoa específica, aqueles que conhecem essa pessoa recebem +10 no teste de Percepção. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem ele, você sofre -5 no teste.

FALSIFICAÇÃO (VETERANO). Você falsifica um documento. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examinar o documento. Se você passar, a pessoa acredita que ele é válido; caso contrário, percebe que é falso. Se o documento é muito complexo, ou inclui uma assinatura ou carimbo específico, você sofre -10 no teste.

FINTAR (TREINADO). Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, se realizado até o fim de seu próximo turno.

INSINUAÇÃO (DT 20). Você fala algo para alguém sem que outras pessoas entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 5 ou mais, entende algo diferente do que você queria. Outras pessoas podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

INTRIGA (DT 20). Você espalha uma fofoca. Por exemplo, pode dizer que o dono do bar está aguando a cerveja para enfurecer o povo contra ele. Intrigas muito improváveis (convencer o povo que o delegado é um ET que está abduzindo as pessoas) têm DT 30. Este uso exige pelo menos um dia, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre. Uma pessoa pode investigar a fonte da fofoca e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com DT igual ao resultado do seu teste para a intriga.

MENTIR. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto pelo teste de Intuição da vítima. Mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de -10 em seu teste ("Por que estou com o crachá do chefe de segurança? Ora, porque ele deixou cair e estou indo devolver!").

FORTITUD (VIG)

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem vitalidade, como doenças e venenos. A DT é determinada pelo efeito. Você também usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar. A DT é +5 por teste anterior (veja a perícia Atletismo para mais detalhes).

FURTIVIDADE (AGI)

CARGA

Você sabe ser discreto e sorrateiro.

ESCONDER-SE. Faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que possa notá-lo. Todos que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra eles). Esconder-se é uma ação livre que você só pode fazer no final do seu turno e apenas se terminar seu turno em um lugar onde seja possível se esconder (atrás de uma porta, num quarto escuro, numa mata densa, no meio de uma multidão...). Se tiver se movido durante o turno, você sofre -5 no teste (você pode se mover à metade do deslocamento normal para não sofrer essa penalidade). Se tiver atacado ou feito outra ação muito chamativa, sofre -15.

SEGUIR. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre -5 se estiver em um lugar sem esconderijos ou sem movimento, como um descampado ou rua deserta. A vítima recebe +5 em seu teste de Percepção se estiver tomando precauções para não ser seguida (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até ela chegar ao seu destino. Se falhar, a pessoa o percebe na metade do caminho.

INICIATIVA (AGI)

Esta perícia determina sua velocidade de reação. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles então agem em ordem decrescente dos resultados.

INTIMIDAÇÃO (PRE)

Você pode assustar ou coagir outras pessoas. Todos os usos de Intimidação são efeitos de medo.

ASSUSTAR (TREINADO). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena (não cumulativo). Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

COAGIR. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura adjacente. Se você passar, ela obedece uma ordem sua (como fazer uma pequena tarefa, deixar que você passe por um lugar que ela estava guardando etc.). Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre, e deixa a pessoa hostil contra você.

INTUIÇÃO (PRE)

Esta perícia mede sua empatia e “sexto sentido”.

PERCEBER MENTIRA. Você descobre se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

PRESSENTIMENTO (TREINADO, DT 20). Você analisa uma pessoa, para ter uma ideia de sua índole ou caráter, ou uma situação, para perceber qualquer fato estranho (por exemplo, se os habitantes de uma cidadezinha estão agindo de forma esquisita). Este uso apenas indica se há algo anormal; para descobrir a causa, veja a perícia Investigação.

CATEGORIAS DE ATITUDE

Todo NPC possui uma categoria de atitude em relação a cada personagem. Por padrão, a categoria inicial é “indiferente”, mas o mestre possa estipular outra se quiser. As categorias são descritas a seguir.

- ◊ **PRESTATIVO.** Adora o personagem. Você recebe +5 em testes de persuasão contra pessoas prestativas.
- ◊ **AMISTOSO.** Gosta do personagem. Pode ajudá-lo e fazer pequenos favores, mas difficilmente se arriscará por ele.
- ◊ **INDIFERENTE.** Não gosta nem desgosta do personagem. Vai tratá-lo como socialmente esperado.
- ◊ **INAMISTOSO.** Não vai com a cara do personagem. Você sofre -5 em testes de persuasão contra pessoas inamistosas.
- ◊ **HOSTIL.** Odeia o personagem e vai tentar prejudicá-lo — pode falar mal dele, roubar suas coisas ou mesmo atacá-lo! Você falha automaticamente em testes de persuasão contra pessoas hostis.



INVESTIGAÇÃO (INT)

Você sabe como descobrir pistas e informações.

INTERROGAR. Você descobre informações perguntando ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Informações gerais (“Quem é o dono desse restaurante?”) não exigem teste. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem (“Quem é o delegado encarregado desse caso?”), têm DT 20. Informações confidenciais, ou que podem colocar em risco quem falar sobre elas, têm DT 30. Este uso gasta desde uma hora até um dia, a critério do mestre.

PROCURAR. Você examina um local. A DT varia: 15 para um item discreto ou no meio de uma bagunça, mas não necessariamente escondido; 20 para um item escondido (cofre atrás de um quadro, documento no fundo falso de uma gaveta); 30 para um item muito bem escondido (passagem secreta ativada por um botão, documento escrito com tinta invisível). Este uso gasta desde uma ação completa (examinar uma escrivaninha) até um dia (pesquisar uma biblioteca).

LUTA (FOR)

Você usa Luta para fazer ataques corpo a corpo. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras completas de ataque.

MEDICINA (INT)

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.

PRIMEIROS SOCORROS (DT 20). Você estabiliza um personagem adjacente que esteja morrendo, fazendo com que ele fique consciente e com 1 PV. A DT aumenta em +5 para cada vez que ele tiver sido estabilizado na cena. Este uso gasta uma ação padrão.

CUIDADOS PROLONGADOS (VETERANO, DT 20). Você trata até uma pessoa por ponto de Intelecto para que elas se recuperem mais rapidamente. Se passar, elas recuperam o dobro dos PV por descanso nesse dia. Este uso leva uma hora.

NECROPSIA (TREINADO, DT 20). Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. Causas raras ou extraordinárias, como um veneno exótico ou uma maldição, possuem DT +10. Este uso leva dez minutos.

TRATAMENTO (TREINADO). Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Gaste uma ação completa e faça um teste contra a DT da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra esse efeito.

Esta perícia exige um kit de medicina. Sem ele, você sofre -5 no teste. Você pode usar a perícia Medicina em si mesmo, mas sofre -5 no teste.

OCULTISMO (INT)

TREINADA

Você estudou o Paranormal.

IDENTIFICAR CRIATURA (DT 20). Você gasta uma ação completa para analisar uma criatura paranormal que possa ver. Se passar, descobre uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a DT, você descobre outra característica. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acredita que uma criatura é vulnerável à Morte, quando na verdade é vulnerável a Energia).

IDENTIFICAR ITEM ASSOMBRADO. Você pode gastar uma hora para estudar um item assombrado e identificar seus poderes ou qual ritual o objeto contém. A DT é 20 para itens menores, 25 para médios e 30 para itens maiores. Você pode sofrer -10 no teste para fazê-lo como uma ação completa.

IDENTIFICAR RITUAL (DT 10 +5 POR CÍRCULO DO RITUAL). Quando alguém lança um ritual, você pode descobrir qual é observando seus gestos, palavras e componentes. Este uso é uma reação.

INFORMAÇÃO. Você responde dúvidas relativas ao Outro Lado, objetos amaldiçoados, fenômenos paranormais, runas, profecias, etc. Questões simples não exigem teste. Questões complexas exigem um teste contra DT 20. Por fim, mistérios e enigmas exigem um teste contra DT 30.

PERCEPÇÃO (PRE)

Você nota coisas usando os sentidos.

OBSERVAR. Você vê coisas discretas ou escondidas. A DT varia de 15, para coisas difíceis de serem vistas (um livro específico em uma estante) a 30, para coisas quase invisíveis (uma gota de sangue em uma folha no meio de uma floresta à noite). Para pessoas ou coisas escondidas, a DT é o resultado do teste de Furtividade ou Crime feito para esconder a pessoa ou ocultar o item. Você também pode perceber disfarces e falsificações (veja a perícia Enganação) e ler lábios (DT 20).

OUVIR. Você escuta barulhos sutis. Uma conversa casual próxima tem DT 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem DT 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a DT em +5. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir

mesmo que esteja dormindo, mas sofre -10 no teste; um sucesso faz você acordar. Perceber criaturas que não possam ser vistas tem DT 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

PILOTAGEM (AGI)

TREINADA

Você sabe operar veículos terrestres e aquáticos, como motos, carros e lanchas. Pilotar um veículo gasta uma ação de movimento por turno. Situações comuns (dirigir em uma estrada, velejar em clima tranquilo) não exigem teste. Situações ruins (dirigir em uma estrada de chão e sem iluminação, velejar em chuva ou ventania) exigem um teste por turno contra DT 15. Situações terríveis (dirigir em terreno acidentado, velejar durante uma tempestade) exigem um teste por turno contra DT 25. Se você possuir grau de treinamento veterano nesta perícia, pode pilotar veículos aéreos, como aviões e helicópteros.

PONTARIA (AGI)

Você usa Pontaria para fazer ataques à distância. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras completas de ataque.

PROFISSÃO (INT)

TREINADA

Você sabe exercer uma profissão específica, como advogado, engenheiro, jornalista ou publicitário. Converse com o mestre para definir os detalhes de sua profissão e que tipos de testes você pode fazer com ela. Por exemplo, um advogado pode fazer um teste de Profissão para argumentar com a polícia, enquanto um administrador pode usar esta perícia para investigar os documentos de uma corporação.

INTERPRETANDO A PERÍCIA OCULTISMO

Personagens treinados em Ocultismo não necessariamente são ocultistas ou conseguem conjurar rituais. Eles podem ser apenas estudiosos do assunto, com conhecimento de manifestações Paranormais registradas dentro da Realidade no passado, e a capacidade de comparar o que estudaram com manifestações encontradas.

Um personagem treinado nesta perícia possui seus próprios rendimentos ou, caso não trabalhe mais, uma reserva de capital. Isso permite que você comece cada missão com um item adicional, além daqueles fornecidos pela Ordem. O item é de categoria I se você for treinado, de categoria II se você for veterano e de categoria III se você for expert.

REFLEXOS (AGI)

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem reação rápida, como armadilhas e explosões. A DT é determinada pelo efeito. Você também usa Reflexos para evitar fintas.

RELIGIÃO (PRE) TREINADA

Você possui conhecimento sobre teologia e as diversas religiões do mundo.

ACALENTAR (DT 20). Você pode usar Religião como Diplomacia para acalmar um personagem que esteja enlouquecendo.

INFORMAÇÃO. Você pode responder dúvidas relativas a deuses, profecias, planos de existência etc. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

RITO (VETERANO, DT 20). Você realiza uma cerimônia religiosa (batizado, casamento, funeral...).

SOBREVIVÊNCIA (INT)

Você pode se guiar em regiões selvagens e evitar perigos da natureza.

ACAMPAMENTO (TREINADO). Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos, etc. A DT depende do tipo de terreno: 15 para campo aberto, 20 para mata fechada e 25 para regiões extremas, como desertos, pântanos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem uma penalidade de -5 (cumulativa). Se passar, você e seu grupo podem usar as ações alimentar-se e dormir mesmo estando ao relento.

IDENTIFICAR CRIATURA (TREINADO, DT 20). Com uma ação completa, você pode identificar um animal exótico. Veja a perícia Ocultismo.

ORIENTAR-SE. Um personagem viajando em regiões selvagens precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A DT depende do tipo de terreno (veja acima). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança metade. Se falhar por 5 ou mais, se perde e não avança pelo dia inteiro.

Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado!

RASTREAR (TREINADO). Você pode identificar e seguir rastros. A DT varia: 15 para rastrear um grupo grande, ou uma única criatura em solo macio, como lama ou neve; 20 para uma criatura em solo comum (grama, terra); 25 para uma criatura em solo duro (estrada, piso de interiores). Visibilidade precária ou clima ruim (noite, chuva, neblina) impõem -5 no teste. Você precisa fazer um teste por dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a DT aumenta em +1.

TÁTICA (INT) TREINADA

Você recebeu educação militar.

ANALISAR TERRENO (DT 20). Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

PLANO DE AÇÃO (VETERANO, DT 20). Como uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +5 na Iniciativa dele. Se isso fizer com que um aliado que ainda não tenha agido nesta rodada fique com uma Iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a nova ordem.

TECNOLOGIA (INT) TREINADA

Você possui conhecimentos avançados de eletrônica e informática. Usos cotidianos, como mexer em um computador ou celular, não exigem treinamento nesta perícia ou testes. Esta perícia serve para usos avançados, como reprogramar um sistema de vigilância ou invadir um servidor seguro.

FALSIFICAÇÃO (VETERANO). Como o uso de Enganação, mas apenas para documentos eletrônicos.

HACKEAR. Você invade um computador protegido. A DT é 15 para computadores pessoais, 20 para redes profissionais e 25 para grandes servidores corporativos, governamentais ou militares. Este uso



gasta 1d4+1 ações completas. Você pode sofrer uma penalidade de -5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa. Se você falhar no teste, não pode tentar novamente até ter alguma informação nova que o ajude na invasão, como um nome de usuário ou senha. Se falhar por 5 ou mais, pode ser rastreado pelos administradores do sistema que tentou invadir.

Uma vez que invadida o sistema, você pode fazer o que veio fazer. Para procurar uma informação específica, veja o uso localizar arquivo, abaixo. Outras ações, como alterar ou deletar arquivos, corromper ou desativar aplicativos ou bloquear o acesso de outros usuários, podem exigir novos testes de Tecnologia, à critério do mestre.

LOCALIZAR ARQUIVO. Você procura um arquivo específico em um computador ou rede que possa acessar (se você não tiver acesso ao sistema, precisará primeiro invadi-lo; veja o uso hackear, acima). O tempo exigido e a DT do teste variam de acordo com o tamanho do sistema no qual você está pesquisando: uma ação completa e DT 15 para um computador pessoal, 1d4+1 ações completas e DT

20 para uma rede pequena e 1d6+2 ações completas e DT 25 para uma rede corporativa ou governamental. Este uso se refere apenas a localizar arquivos em sistemas privados que você não conhece. Para procurar informações públicas, na internet, use a perícia Investigação.

OPERAR DISPOSITIVO. Você opera um dispositivo eletrônico complexo. Isso permite que você acesse câmeras remotamente, destrave fechaduras eletrônicas, ative ou desative alarmes, etc. A DT é 15 para aparelhos comuns, 20 para equipamento profissional e 25 para sistemas protegidos. Este uso gasta 1d4+1 ações completas e exige um kit de eletrônica. Você pode sofrer uma penalidade de -5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa. Sem o kit, você sofre -5 nos testes de operar dispositivo.

VONTADE (PRE)

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem determinação, como intimidação e rituais que afetam a mente. A DT é determinada pelo efeito. Você também usa Vontade para lançar magias em condições adversas. Veja o **CAPÍTULO 5**.



CAPÍTULO 3

EQUIPAMENTO

Armas, dispositivos tecnológicos e itens amaldiçoados são parte do inventário de todo agente da Ordem que pretende enfrentar o Paranormal e seus asseclas.

Equipamento é extremamente útil, mas é limitado por dois fatores: sua *patente*, que define quantos itens a Ordem libera para você em cada missão, e sua *capacidade de carga*, que define quantos itens você consegue carregar.

PATENTE

Ser um agente da Ordem é um trabalho perigoso, mas tem suas regalias. Mesmo recrutas têm seus custos de vida e de equipamentos cobertos pela organização, para que possam se dedicar exclusivamente às missões. Porém, apesar de vastos, os recursos da Ordem não são infinitos. Por isso, nem todos os agentes podem desfrutar deles da mesma maneira, com o regimento interno definindo a que cada membro tem acesso de acordo com sua patente.

Sua patente representa sua posição hierárquica na Ordem — diferente do NEX, que mede seu poder individual. Ela define quantos itens estão disponíveis para você em cada missão, além do limite de crédito que você possui para compras gerais. Você começa na patente mais baixa, recruta. À medida que completa missões, recebe pontos de prestígio (PP). Acumulando certo número de PP, é promovido. A TABELA 3.1: PATENTES mostra os PP necessários para ser promovido para cada patente, bem como os itens e o limite de crédito fornecidos por cada uma.

PONTOS DE PRESTÍGIO

Sempre que termina uma missão e retorna para a sede da Ordem, o grupo é avaliado por sua eficiência em solucionar o caso e recolher pistas, recebendo (ou perdendo) pontos de prestígio de acordo com a TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO.

Conforme acumula pontos de prestígio, você é promovido. Benefícios de uma nova patente são aplicados a partir da próxima missão. Por exemplo, você tem 44 PP e recebe 14 PP ao completar uma missão, totalizando 58 PP. Sua patente sobe de operador para agente especial. A partir da próxima missão, você poderá escolher um item de categoria II e um item de categoria III a mais.

Caso perca PP suficientes para ficar abaixo do mínimo exigido para sua patente atual, você é rebaixado, e sua patente inferior será aplicada em sua próxima missão. Você precisará devolver qualquer item para o qual não tenha mais acesso, mas poderá recuperá-lo caso seja promovido novamente.

TABELA 3.1: PATENTES

PONTOS DE PRESTÍGIO	PATENTE	LIMITE DE CRÉDITO	LIMITE DE ITENS POR CATEGORIA			
			I	II	III	IV
0	Recruta	Baixo	2			
20	Operador	Médio	3	1		
50	Agente especial	Médio	3	2	1	
100	Oficial de operações	Alto	3	3	2	1
200	Agente de elite	Ilimitado	3	3	3	2

Descrição das Patentes

RECRUTA. Agente novato, ainda sem experiência em missões.

OPERADOR. Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem.

AGENTE ESPECIAL. Agente experiente, chamado para resolver casos difíceis e complexos, que exigem grande conhecimento e capacidade. Um agente especial já pode indicar novos recrutas para a Ordem.

OFICIAL DE OPERAÇÕES. Com dezenas de casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Têm acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos amaldiçoados mantidos dentro da Ordem.

AGENTE DE ELITE. As grandes lendas da Ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Outro Lado por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados pela Ordem para resolver casos que envolvem perigos de escala global.

Limite de Crédito

Membros da Ordem não precisam se preocupar com dinheiro para suas necessidades básicas, como moradia, vestuário e refeições. Muitos inclusive preferem nem se preocupar com esse tipo de coisa, e fazem da própria sede da Ordem seu lar permanente.

Porém, às vezes será necessário comprar bens ou contratar serviços durante uma missão. Para isso, a Ordem fornece um sistema de crédito, que pode ser usado por qualquer membro para fazer compras em qualquer moeda, em qualquer lugar do mundo.

O limite de crédito de cada agente varia com sua patente, e qualquer tentativa de ultrapassar esse limite é bloqueada imediatamente. A Ordem também tem controle total sobre tudo que está sendo adquirido através do crédito, e faz os agentes prestarem contas caso tentem adquirir produtos ou serviços não autorizados.

Em termos de jogo, o sistema de crédito permite que os jogadores não se preocupem em gerenciar dinheiro e recursos básicos em detalhes, focando na missão. O mestre sempre tem a palavra final sobre onde determinado produto ou serviço se enquadra em relação ao limite de crédito.

BAIXO. Você tem aprovação para comprar mantimentos básicos como comida, roupas e remédios. Também pode comprar passagens de transporte público, como ônibus, metrô ou trem, alugar veículos comuns e usar serviços particulares de transporte, como táxi. Pode se hospedar em acomodações simples (descanso normal), como pensões e hotéis com três estrelas ou menos. Por fim, pode utilizar serviços emergenciais como mecânicos ou socorro médico.

MÉDIO. Você tem acesso a passagens aéreas e acomodações de boa qualidade (descanso confortável), e pode pagar por qualquer produto ou serviço comum que precisar.

ALTO. Este limite cobre qualquer despesa necessária, incluindo acomodações da melhor qualidade (descanso luxuoso), contanto que não seja absurda, a critério do mestre.

ILIMITADO. Equipes de elite têm acesso ilimitado aos recursos da Ordem, pois costumam ser enviados em missões de extrema importância. No entanto, ainda estão limitados a produtos e serviços disponíveis no lugar onde estiverem.

Límite de Itens

Itens fornecidos pela Ordem são classificados em uma *categoria*, que pode ser 0, I, II, III ou IV. A categoria indica o quanto caro, raro e poderoso o item é. Sua patente determina quantos itens de cada categoria você pode escolher em cada missão. Por exemplo, se for um operador, pode escolher até três itens de categoria I e um item de categoria II. Você pode escolher quantos itens quiser de categoria 0 (mas ainda estará limitado pela sua capacidade de carga).

CATEGORIAS ACIMA DE IV. Algumas habilidades podem diminuir a categoria efetiva de um item. Um personagem com essas habilidades pode criar um item de categoria acima de IV e reduzir seu valor final para IV ou menos, para poder escolhê-lo.

TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

EVENTO	PONTOS DE PRESTÍGIO
Solução do caso	+10
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	-2
Morte de membro do grupo	-5

EQUIPAMENTO INICIAL. Para acelerar o início da primeira sessão, escolha um equipamento padrão para seu personagem e anote-o em sua ficha. Anote as estatísticas de ataque de qualquer arma escolhida!

CAPACIDADE DE CARGA

A quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em *espaços de itens*. Por padrão, um item ocupa 1 espaço. Porém, há exceções:

- ❖ Armas de duas mãos, proteções leves e outros itens pesados ou volumosos, como uma mala de viagem, ocupam 2 espaços.
- ❖ Proteções pesadas e outros itens muito pesados ou muito volumosos, como um caixote, ocupam 5 espaços.
- ❖ Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma criatura Média (por exemplo, um agente inconsciente), ocupam 10 espaços. A critério do mestre, itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar.
- ❖ A critério do mestre, itens de volume e peso desprezível, como uma caneta ou bloco de anotação, não ocupam espaço.

Você pode carregar um número de espaços de itens igual a 5 por ponto de Força (se tiver Força 0, pode carregar apenas 2 espaços). Se ultrapassar esse limite, fica sobrecarregado; você sofre -5 em Defesa e testes de perícia afetadas por carga, e seu deslocamento é reduzido em -3m. Você não pode ultrapassar o dobro desse limite. Assim, um personagem com Força 2 pode carregar até 10 espaços sem penalidade e até 20 espaços sobrecarregado. Ele não pode carregar mais de 20 espaços de itens.

A regra considera que você possui uma mochila ou qualquer outro tipo de objeto onde carregar seu equipamento, e a própria mochila não ocupa um espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outro item não ocupam um espaço. Por exemplo, o coldre para carregar uma pistola está incluso no espaço ocupado da pistola. Porém, recipientes que forneçam benefícios próprios, como uma bandoleira, ocupam espaços conforme seu tamanho e peso.

LIMITES DE USO

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas e equipamento tático, como lanternas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre.

Itens que não são empunhados precisam ser vestidos. Você pode vestir um item com uma ação padrão e removê-lo com uma ação de movimento. Proteções e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos. Não há um limite para quantos itens vestidos você pode usar ao mesmo tempo, embora você esteja limitado pela sua capacidade de carga.

ARMAS

Armas são classificadas de acordo com a proficiência necessária para usá-la (simples, táticas, pesadas), tipo (ataque corpo a corpo ou à distância) e empunhadura (leve, uma mão ou duas mãos).

Proficiência

ARMAS SIMPLES. Armas de manejo fácil, como facas, bastões e revólveres. Todos os personagens sabem usar armas simples.

ARMAS TÁTICAS. Espadas, fuzis e outras armas de manejo complexo. Apenas combatentes começam o jogo sabendo usar armas táticas.

ARMAS PESADAS. Metralhadoras, lança-chamas e outras armas destruidoras. Nenhuma classe começa sabendo usar armas pesadas.

PENALIDADE POR NÃO PROFICIÊNCIA. Se você atacar com uma arma com a qual não seja proficiente, sofre -2d nos testes de ataque.

Tipo

CORPO A CORPO. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes. Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, soma seu valor de Força às rolagens de dano.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou à distância. Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. São subdivididas em de *arremesso*, *disparo* e *fogo*. Quando você ataca com uma arma de arremesso, soma seu valor de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo ou de fogo, não soma nenhum valor de atributo às rolagens de dano.

◊ **ARREMESSE.** A própria arma é atirada, como uma faca. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.

◊ **DISPARO.** A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas. Recarregar uma arma de disparo exige as duas mãos.

◊ **FOGO.** Armas de fogo são afetadas por efeitos que afetam armas de disparo. Porém, alguns efeitos afetam apenas armas de fogo.

Empunhadura

LEVE. Esta arma é usada com uma mão e se beneficia do poder Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

UMA MÃO. Esta arma é usada com uma mão, deixando a outra mão livre para outros fins.

DUAS MÃOS. Esta arma é usada com as duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre. Reempunhá-la é uma ação de movimento.

PASSOS DE DANO. Alguns efeitos podem aumentar ou diminuir o dano da arma em um ou mais “passos”. Sempre que precisar aumentar ou diminuir o dano de uma arma em um ou mais passos, consulte a **TABELA 3.3: DANO DE ARMAS**.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS

CATEGORIA. A categoria do item, para efeitos de quais equipamentos você pode requisitar.

DANO. Quando você acerta um ataque, rola o dano indicado. O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo. Veja mais detalhes sobre ferimentos e morte no **CAPÍTULO 4**.

CRÍTICO. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de $1d8+3$ torna-se $2d8+3$ com um acerto crítico.

Algumas armas fazem críticos em margem maior que 20 ou multiplicam o dano por um valor maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (espadas, fuzis) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais destruidoras (machados, espingardas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

- 19.** A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.
- 18.** A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.
- x2, x3, x4.** A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.
- 19/x3.** A arma tem margem de ameaça 19 ou 20 e causa dano triplicado em caso de acerto crítico.

ALCANCE. Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (18m ou 12 quadrados), longo (36m ou 24 quadrados) e extremo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades.

Você pode atacar até o dobro do alcance, mas sofre -5 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com -5 no teste de ataque.

TIPO. Indica o tipo de dano causado pela arma. Armas tipicamente causam dano por corte (C), impacto (I), perfuração (P) ou balístico (B). Certas criaturas são resistentes ou imunes a certos tipos de dano.

ESPAÇO. A quantidade de espaços que a arma ocupa em seu inventário. Inclui acessórios básicos da arma, como coldres para pistolas e bainhas para espadas, mas não munição.



TABELA 3.3: ARMAS

ARMA	CATEGORIA	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TIPO	ESPAÇOS
Armas Simples						
<i>Corpo a Corpo – Leves</i>						
Coronhada	—	1d4	x2	—	I	—
Faca	0	1d4	19	Curto	C	1
Martelo	0	1d6	x2	—	I	1
Punhal	0	1d4	x3	—	P	1
<i>Corpo a Corpo – Uma Mão</i>						
Bastão	0	1d6/1d8	x2	—	I	1
Machete	0	1d6	19	—	C	1
Lança	0	1d6	x2	Curto	P	1
<i>Corpo a Corpo – Duas Mãos</i>						
Cajado	0	1d6/1d6	x2	—	I	2
<i>Armas de Disparo – Duas Mãos</i>						
Arco	0	1d6	x3	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Besta	0	1d8	19	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Leves</i>						
Pistola	I	1d12	18	Curto	B	1
Balas leves	0	—	—	—	—	1
Revólver	I	2d6	19/x3	Curto	B	1
Balas leves	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Duas Mãos</i>						
Fuzil de caça	I	2d8	19/x3	Médio	B	2
Balas pesadas	0	—	—	—	—	1
Armas Táticas						
<i>Corpo a Corpo – Leves</i>						
Machadinha	0	1d6	x3	Curto	C	1
Nunchaku	0	1d8	x2	—	I	1
<i>Corpo a Corpo – Uma Mão</i>						
Corrente	0	1d8	x2	—	I	1
Espada	I	1d8/1d10	19	—	C	1
Florete	I	1d6	18	—	C	1
Machado	I	1d8	x3	—	C	1
Marreta	I	2d4	x2	—	I	1

TABELA 3.3: ARMAS

ARMA	CATEGORIA	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TIPO	ESPAÇOS
<i>Corpo a Corpo – Duas Mãos</i>						
Acha	I	1d12	x3	—	C	2
Gadanho	I	2d4	x4	—	C	2
Katana	I	1d10	19	—	C	2
Montante	I	2d6	19	—	C	2
Moto-serra	I	3d6	x2	—	C	2
<i>Armas de Disparo – Duas Mãos</i>						
Arco composto	I	1d10	x3	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Balestra	I	1d12	19	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Uma Mão</i>						
Submetralhadora	I	2d6	19/x3	Curto	B	1
Balas leves	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Duas Mãos</i>						
Espingarda	I	4d6	x3	Curto	B	2
Cartuchos	I	—	—	—	—	1
Fuzil de assalto	II	2d10	19/x3	Médio	B	2
Balas pesadas	I	—	—	—	—	1
Fuzil de precisão	III	2d10	19/x3	Longo	B	2
Balas pesadas	I	—	—	—	—	1
ARMAS PESADAS						
<i>À Distância – Duas Mãos</i>						
Bazuca	III	10d8	x2	Médio	I	2
Foguete	I	—	—	—	—	1
Lança-chamas	III	6d6	x2	Curto	Fogo	2
Combustível	I	—	—	—	—	1
Metralhadora	II	2d12	19/x3	Médio	B	2
Balas pesadas	I	—	—	—	—	1

ARMAS IMPROVISADAS & ATAQUES DESARMADOS

Você pode atacar com um objeto que não tenha sido feito para isso, como uma cadeira ou panela, mas sofre -1D no teste de ataque. Uma arma improvisada é uma arma corpo a corpo de uma mão com dano 1d6, mas o mestre pode decidir outros parâmetros.

Você também pode atacar com seu corpo, desferindo um soco, chute ou outro golpe. Independentemente do golpe, um ataque desarmado é considerado uma arma corpo a corpo leve com dano 1d3 não letal, e não é afetado por efeitos que mencionem objetos ou armas.

DESCRÍÇÃO DAS ARMAS

ACHA. Um machado grande e pesado, usado no corte de árvores largas.

ARCO. Este arco comum é próprio para tiro ao alvo, mas pode ser empregado como uma arma em caso de necessidade.

ARCO COMPOSTO. Este arco moderno usa materiais de alta tensão e um sistema de roldanas para gerar uma pressão elevada. Ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique seu valor de Força às rolagens de dano.

BALESTRA. Uma besta pesada, capaz de disparos poderosos. Exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

BASTÃO. Um cilindro de madeira maciça. Pode ser um taco de beisebol, um cacetete da polícia, uma tonfa ou apenas uma clava envolta em pregos ou arame farpado. Você pode empunhar um bastão com uma mão (dano 1d6) ou com as duas (dano 1d8).

BAZUCA. Este lança-foguetes foi concebido como uma arma anti-tanques, mas também se mostrou eficaz contra entidades. A bazuca causa seu dano no alvo atingido e em todas as criaturas num raio de 3m; essas criaturas têm direito a um teste de Reflexos (DT Agi) para reduzir o dano à metade (mas não o alvo atingido diretamente). Você pode disparar o foguete num ponto qualquer em alcance médio, em vez de numa criatura específica; nesse caso, não precisa rolar ataque e não tem chance de errar (mas também não acerta nenhum alvo diretamente). A bazuca exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

BESTA. Usada por caçadores, esta arma é eficiente contra outros tipos de criaturas. Exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

CAJADO. Um cabo de madeira ou barra de ferro longo. Inclui o cajado *bo* usado em artes marciais. Pode ser usada com Combater com Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

CORONHADA. Você pode usar uma arma de fogo como uma arma corpo a corpo com essas estatísticas.

CORRENTE. Um pedaço de corrente grossa com um peso em uma das extremidades pode ser usado como uma arma bastante efetiva. A corrente fornece +2 em testes para desarmar e derrubar.

ESPADA. Uma arma medieval, como uma espada longa dos cavaleiros europeus ou uma cimitarra sarracena. Embora sejam arcaicas, espadas ainda podem ser encontradas nos depósitos da Ordem e, nas mãos de um agente treinado, continuam sendo letais. Você pode empunhar uma espada com uma mão (dano 1d8) ou com as duas (dano 1d10).

ESPINGARDA. Arma de fogo longa e com cano liso. A espingarda causa apenas metade do dano em alcance médio ou maior.

FACA. Uma lâmina longa e afiada, como uma faca de cortar carne, uma navalha ou mesmo uma faca militar. Facas de cozinha pequenas causam apenas 1d3 pontos de dano. Quando ataca com uma faca, você pode usar sua Agilidade em vez de Força no teste de ataque. Uma faca pode ser arremessada.

FLORETE. Esta espada de lâmina fina e comprida é usada por esgrimistas.

FUZIL DE ASSALTO. A arma de fogo padrão da maioria dos exércitos modernos. É uma arma *automática*.

FUZIL DE CAÇA. Esta arma de fogo é bastante popular entre fazendeiros, caçadores e atiradores esportistas.

FUZIL DE PRECISÃO. Esta arma de fogo de uso militar é projetada para disparos longos e precisos. Se for veterano em Pontaria e mirar com um fuzil de precisão (veja a página XX), você recebe +5 na margem de ameaça de seu ataque.

GADANHO. Uma ferramenta agrícola, o gadanho é uma versão maior da foice, para uso com as duas mãos. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.

KATANA. Originária do Japão, esta espada longa e levemente curvada transcendeu os séculos e ganhou o mundo. Quando ataca com uma katana, você pode usar sua Agilidade em vez de Força no teste de ataque. Se você for veterano em Luta pode usá-la como uma arma de uma mão.

LANÇA. Uma haste de madeira com uma ponta metálica afiada, a lança é uma arma arcaica, mas usada ainda hoje por artistas marciais. Pode ser arremessada.

LANÇA-CHAMAS. Equipamento de uso militar que esguicha líquido inflamável incandescente pressurizado. Um lança-chamas atinge todas as criaturas em uma linha de 1,5m de largura com alcance curto, mas não alcança além disso. Faça um único teste de ataque e compare o resultado com a Defesa de todas as criaturas na área. Além de sofrer dano normal, as criaturas atingidas ficam em chamas.

MACHADINHA. Ferramenta útil para cortar madeira, pode ser facilmente encontrada em canteiros de obras e fazendas. Pode ser arremessada.

MACHADO. Uma ferramenta importante para lenhadores e bombeiros, um machado pode causar ferimentos terríveis.

MACHETE. Uma lâmina longa, muito usada como ferramenta para abrir trilhas.

MARRETA. Normalmente usado para demolir paredes, esta ferramenta também pode ser usado para demolir pessoas. Use estas estatísticas para outras ferramentas pesadas de construção civil, como picaretas.

MARTELO. Esta ferramenta comum pode ser usada como arma na falta de opções melhores.

METRALHADORA. Uma arma de fogo pesada, de uso militar. Para atacar com uma metralhadora, você precisa ter Força 4 ou maior ou gastar uma ação de movimento para apoiá-la em seu tripé ou suporte apropriado; caso contrário, sofre -5 em seus ataques. Uma metralhadora é uma arma *automática*.

MONTANTE. Enorme e pesada, esta espada de 1,5m de comprimento foi uma das armas mais poderosas em seu tempo.

MOTOSERRA. Uma ferramenta motorizada capaz de causar ferimentos profundos; sempre que rolar um 6 em um dado de dano com uma motosserra, role um dado de dano adicional. Apesar de potente, esta arma é muito desajeitada e impõe uma penalidade de -2 nos seus testes de ataque. Ligar uma motosserra gasta uma ação de movimento.

NUNCHAKU. Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente, o nunchaku se tornou popular graças a filmes de artes marciais.

PISTOLA. Uma arma de mão comum entre policiais e militares por ser facilmente recarregável.

PUNHAL. Uma faca de lâmina longa e pontiaguda, usada por cultistas em seus rituais.

REVÓLVER. A arma de fogo mais comum, e uma das mais confiáveis.

SUBMETRALHADORA. Esta arma de fogo *automática* pode ser empunhada com apenas uma mão.

Armas Automáticas

Fuzis de assalto, submetralhadoras e metralhadoras podem disparar tiros únicos, usando a regra normal, ou rajadas. Quando dispara uma rajada, você sofre -1D no teste de ataque, mas causa 1 dado de dano adicional do mesmo tipo.

TABELA 3.4: MUNIÇÕES

MUNIÇÃO	CATEGORIA	ESPAÇOS
Balas curtas	0	1
Balas longas	1	1
Cartuchos	1	1
Combustível	1	1
Flechas	0	1
Foguete	1	1

MUNIÇÕES

A munição é representada por “pacotes”, como uma caixa de balas ou aljava de flechas. Cada pacote é suficiente para uma ou mais cenas de combate, independentemente de quantos disparos (ataques) você fizer em cada uma. Quando você usar a munição pelo número de cenas especificado, gasta o pacote.

Esse sistema abstrato representa o fato de que no caos de um combate vários disparos são dados, além de que parte da munição pode apresentar problemas ou se perder. Ele existe para manter o foco na ação e eliminar a necessidade de controlar o consumo de munição a cada disparo.

Descrição das Munições

BALAS CURTAS. Munição básica, usada em pistolas, revólveres e submetralhadoras. Um pacote de balas curtas dura duas cenas.

BALAS LONGAS. Maior e mais potente, esta munição é usada em fuzis e metralhadoras. Um pacote de balas longas dura uma cena.

CARTUCHOS. Usados em espingardas, esses cartuchos são carregados com esferas de chumbo. Um pacote de cartuchos dura uma cena.

COMBUSTÍVEL. Um tanque de combustível para lança-chamas. Dura uma cena.

FLECHAS. Usadas em arcos e bestas, flechas podem ser reaproveitadas após cada combate. Por isso, um pacote de flechas dura uma missão inteira.

FOGUETE. Disparado por bazucas. Ao contrário de outras munições, cada foguete dura um único disparo, não uma cena. Para fazer vários ataques, você precisará carregar vários foguetes.

MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

Ao escolher seu equipamento no início de uma missão, você pode requisitar armas *modificadas*, com uma ou mais melhorias. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Assim, uma katana (categoria I) com as modificações certeira e perigosa é uma arma de categoria III. Modificações iguais não se acumulam — uma arma não pode ser certeira duas vezes, por exemplo.

Descrição das Modificações

ALONGADA. Com um cano mais longo, que aumenta a precisão dos disparos, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

CALIBRE GROSSO. A arma é modificada para disparar munição de maior calibre, aumentando seu dano em mais um dado do mesmo tipo. Por exemplo, um revolver de calibre grosso causa 3d6 pontos de dano, enquanto um fuzil de precisão causa 3d10. Armas com esta modificação precisam usar munição específica de calibre grosso. Munição de calibre grosso possui o mesmo custo em categoria de munição normal, mas não pode ser usada em armas normais.

CERTEIRA. Fabricada para ser mais precisa e balançada, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

COMPENSADOR. Apenas para armas automáticas. Um sistema de amortecimento reduz o coice da arma, anulando a penalidade em testes de ataque por disparar rajadas.

CRUEL. A arma possui lâmina especialmente afiada ou foi fabricada com materiais mais densos. Fornece um bônus de +2 nas rolagens de dano.

DISCRETA. A arma possui modificações para ocupar menos espaço e chamar menos atenção. Se for uma arma de fogo, pode ser desmontável, se for um bastão pode ser retrátil, se for uma espada, pode ter a lâmina dobrável e assim por diante. Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Crime para ser ocultada e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia.

DUM DUM. Estas balas são feitas para se expandir durante o impacto, produzindo ferimentos terríveis. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o multiplicador de crítico em +2.

EXPLOSIVA. Estas munições possuem uma gota de mercúrio ou glicerina, que fazem a bala explodir ao atingir o alvo. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o dano causado em +2d6.

FERROLHO AUTOMÁTICO. O mecanismo de ação da arma é modificado para disparar várias vezes em sequência. A arma se torna automática (veja a página 57).

MIRA LASER. Um laser interno cria um reflexo vermelho num retículo luminoso, que é visto pelo atirador e ajuda-o a realizar disparos mais letais. Aumenta a margem de ameaça em +2.

MIRA TELESCÓPICA. A arma possui uma luneta com marcações de medidas, ideal para disparos precisos de longa distância. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo, de longo para extremo) e permite que a habilidade Ataque Furtivo seja usada em qualquer alcance.

PERIGOSA. A arma possui lâmina afiada como uma navalha ou foi fabricada com materiais maciços. Seja como for, seus golpes possuem impacto terrível. Aumenta a margem de ameaça em +2.

SILENCIADOR. Um silenciador reduz em -10 a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo.

TÁTICA. A arma possui cabo texturizado, bandoleira e outros acessórios que facilitam seu manuseio. Você pode sacar a arma como uma ação livre.

VISÃO DE CALOR. A mira tem um sistema eletrônico que sobrepõe imagens visíveis e imagens em infravermelho, criando um contraste entre zonas frias e quentes. Ao disparar com a arma, você ignora qualquer camuflagem do alvo.

TABELA 3.5: MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

MODIFICAÇÃO	EFEITO
<i>Modificações para Armas Corpo a Corpo e de Disparo</i>	
Certeira	+2 em testes de ataque.
Cruel	+2 em rolagens de dano.
Discreta	+10 em testes de ocultar e permite teste destreinado.
Perigosa	+2 em margem de ameaça.
Tática	Pode sacar como ação livre.
<i>Modificações para Armas de Fogo</i>	
Alongada	+2 em testes de ataque.
Calibre Grossos	Aumenta o dano em mais um dado do mesmo tipo.
Compensador	Anula penalidade por rajadas.
Discreta	+5 em testes de ocultar e reduz o espaço em -1.
Ferrolho Automático	A arma se torna automática.
Mira Laser	+2 em margem de ameaça
Mira Telescópica	Aumenta alcance da arma e da habilidade Ataque Furtivo
Silenciador	Reduz penalidades em Furtividade.
Tática	Pode sacar como ação livre.
Visão de Calor	Ignora camuflagem.
<i>Modificações para Munições</i>	
Dum dum	+2 em multiplicador de crítico
Explosiva	Aumenta o dano em +2d6.

ARMAS DE FOGO E A LEI

Em muitos países, incluindo o Brasil, a posse, porte e venda de armas de fogo e munição é extremamente restrita e controlada, chegando a ser ilegal na maioria das circunstâncias. Isso significa que personagens portando armas de forma ostensiva geralmente serão confrontados pela polícia e causarão certo estranhamento para a população. Também dificulta bastante o acesso a armas de fogo e munição durante uma missão, pois não é possível simplesmente "comprá-las em uma loja". Muitos agentes inclusive usam documentos falsificados para justificar o porte de suas armas e evitar problemas com os órgãos de segurança e com a lei.

PROTEÇÕES

A maioria dos civis e personagens sem treinamento em combate vestem roupas comuns. Pessoas esperando encrencas, por outro lado, podem usar *proteções* — trajes reforçados ou blindados.

CARACTERÍSTICAS DAS PROTEÇÕES

DEFESA. O valor de Defesa fornecido pela proteção.

CATEGORIA. A categoria do item, para efeitos de quais equipamentos você pode requisitar.

ESPAÇO. O total de espaços ocupados pela proteção em seu inventário.

PENALIDADE POR NÃO PROFICIÊNCIA. Se você usar uma proteção com a qual não seja proficiente, sofre -1d em todos os testes baseados em Força ou Agilidade.

DESCRÍÇÃO DAS PROTEÇÕES

PROTEÇÃO LEVE. Jaqueta de couro pesada ou um colete de kevlar. Essa proteção é tipicamente usada por seguranças e policiais.

PROTEÇÃO PESADA. Equipamento usado por forças especiais da polícia e do exército. Consiste de capacete, ombreiras, joelheiras e caneleiras, além de um colete com várias camadas de kevlar. Além do bônus na Defesa, fornece resistência a dano 2. No entanto, por ser desconfortável e volumosa, impõe -5 em testes de perícias que sofrem penalidade de carga.

ESCUDO. Um escudo medieval ou moderno, como aqueles usados por tropas de choque. Conta como proteção pesada para efeitos de proficiência. Precisa ser empunhado em uma mão e fornece Defesa +2.

MODIFICAÇÕES PARA PROTEÇÃO

Assim como armas, proteções podem ser modificadas. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Modificações iguais não se acumulam.

Descrição das Modificações

ANTIBOMBAS. Quimicamente tratada para resistir ao calor e revestida de preenchimentos para amortecer estilhaços. Acompanha um capacete com viseira para proteger da luz e barulho de explosões. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos de área. Só pode ser aplicada em proteções pesadas.

BLINDADA. Reforçada com placas de aço e cerâmica costuradas dentro das camadas de kevlar. Aumenta a resistência a dano para 5 e o espaço ocupado em +1. Só pode ser aplicada em proteções pesadas.

DISCRETA. Colete compacto feito com kevlar denso para reduzir o volume. Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Crime para ser ocultada e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia. Só pode ser aplicada em proteções leves.

REFORÇADA. Aumenta a Defesa fornecida em +2 e o espaço ocupado em +1. Uma proteção não pode ser reforçada e discreta ao mesmo tempo.

TABELA 3.6: PROTEÇÕES

PROTEÇÃO	DEFESA	CATEGORIA	ESPAÇOS
Leve	+5	I	2
Pesada	+10	II	5
Escudo	+2	0	2

TABELA 3.7: MODIFICAÇÕES PARA PROTEÇÕES

MODIFICAÇÃO	EFEITO
Antibombas	+5 em testes de resistência contra efeitos de área.
Blindada	Aumenta RD para 5 e o espaço em +1.
Discreta	+5 em testes de ocultar e reduz o espaço em -1.
Reforçada	Aumenta a Defesa em +2 e o espaço em +1.

EQUIPAMENTO GERAL

Além de armas e proteções, a Ordem dispõe de um arsenal de itens utilitários, que podem ser a diferença entre o sucesso e o fracasso de qualquer agente. Equipamentos gerais são divididos em acessórios, explosivos, itens operacionais e itens paranormais.

Vários itens gerais fornecem bônus em perícias. Bônus fornecidos por itens não são cumulativos — por exemplo, um personagem com um utensílio e uma vestimenta que forneçam bônus em Diplomacia recebe o benefício de apenas um dos itens.

ACESSÓRIOS. Auxiliam um agente a usar perícias.

EXPLOSIVOS. Granadas e bombas antipessoais.

ITENS OPERACIONAIS. Equipamento variado.

ITENS PARANORMAIS. Itens ligados ao Outro Lado.

Acessórios

KIT DE PERÍCIA. Um conjunto de ferramentas necessárias para algumas perícias ou usos de perícias. Sem o kit, você sofre -5 no teste. Existe um kit de perícia para cada perícia que exige este item.

UTENSÍLIO. Um item comum que tenha uma utilidade específica, como um canivete, uma lupa, um smartphone ou um notebook. Um utensílio concede +2 em um teste de uma perícia a sua escolha (exceto Luta e Pontaria), definida quando o item é adquirido. Por exemplo, um smartphone pode ser usado para acessar a internet e fornecer bônus em Ciências, enquanto um notebook pode ser preparado para invadir sistemas e fornecer bônus em Tecnologia. Você pode inventar itens menos realistas, como um “detector de mentiras portátil” que fornece +2 em Intuição, mas o mestre tem a palavra final se o utensílio é apropriado ou não. Utensílios sempre ocupam 1 espaço e precisam ser empunhados para que o bônus seja aplicado.

VESTIMENTA. Uma peça de vestuário que fornece um bônus em uma perícia específica (exceto Luta ou Pontaria). Por exemplo, um par de botas militares pode fornecer +2 em Atletismo, enquanto um terno ou vestido elegante pode fornecer +2 em Diplomacia. Assim como utensílios, o benefício de cada vestimenta deve ser aprovado pelo mestre. Você pode receber os bônus de no máximo duas vestimentas ao mesmo tempo. Vestir ou despir uma vestimenta é uma ação completa.

TABELA 3.8:
EQUIPAMENTOS GERAIS

Nome	CATEGORIA	ESPAÇOS
<i>Acessórios</i>		
Kit de perícia	0	1
Utensílio	1	1
Vestimenta	1	1
<i>Explosivos</i>		
Granada de atordoamento	0	1
Granada de fragmentação	1	1
Granada de fumaça	0	1
Granada incendiária	1	1
Mina antipessoal	1	1
<i>Itens Operacionais</i>		
Algemas	0	1
Arpéu	0	1
Bandoleira	1	1
Binóculos	0	1
Bloqueador de sinal	1	1
Cicatrizante	1	1
Corda	0	1
Equipamento de sobrevivência	0	2
Lanterna tática	1	1
Máscara de gás	0	1
Mochila militar	1	*
Óculos de visão térmica	1	1
Pé de cabra	0	1
Pistola de dardos	1	1
Pistola sinalizadora	0	1
Soqueira	0	1
Spray de pimenta	1	1
Taser	1	1
Traje hazmat	1	2

Explosivos

GRANADAS. Para usar uma granada, você precisa empunhá-la e então gastar uma ação padrão para arremessá-la em um ponto à sua escolha em alcance médio. A granada afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto. O efeito que ela causa varia conforme o tipo de granada.

- ◊ **ATORDOAMENTO.** Também chamadas de *flash-bang*, por criarem um estouro barulhento e luminoso. Criaturas na área ficam atordoadas por 1 rodada (Fortitude DT Agi reduz para ofuscada e surda por uma rodada).
- ◊ **FRAGMENTAÇÃO.** Espalha fragmentos perfurantes. Criaturas na área sofrem 8d6 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT Agi reduz à metade).
- ◊ **FUMAÇA.** Produz uma fumaça espessa e escura. Criaturas na área ficam cegas e sob camuflagem total. A fumaça dura 2 rodadas.
- ◊ **INCENDIÁRIA.** Espalha labaredas incandescentes. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Agi reduz o dano à metade e evita a condição em chamas).

MINA ANTIPESSOAL. Esta mina é ativada por controle remoto. Se você estiver a até alcance longo dela, pode gastar uma ação padrão para detoná-la. Ao explodir, a mina dispara centenas de bolas de aço em um cone de 6m, causando 12d6 pontos de dano de perfuração em todas as criaturas na área (Reflexos DT Int reduz à metade). Você define a direção do cone quando posiciona a mina no chão. Instalar a mina exige uma ação completa e um teste de Tática contra DT 15. Caso falhe, você gasta a mina, mas não ela não funciona. Encontrar uma mina instalada exige um teste de Percepção (DT igual ao resultado do seu teste para instalá-la).

Itens Operacionais

ALGEMAS. Um par de algemas de aço. Para prender uma pessoa que não esteja indefesa você precisa empunhar a algema, agarrar a pessoa (veja “Manobras de Combate”, no **CAPÍTULO 4**) e então vencer um novo teste de agarrar contra ela. Você pode prender os dois pulsos da pessoa (-5 em testes que exijam o uso das mãos, impede conjuração) ou um dos pulsos dela em um objeto imóvel adjacente, caso haja, para impedir que ela se move. Escapar das algemas exige um teste de Acrobacia contra DT 30 (ou ter as chaves...).

ARPÉU. Um gancho de aço amarrado na ponta de uma corda para se fixar em muros, janelas, parapeitos de prédios... Prender um arpéu exige um teste de Pontaria (DT 15). Subir um muro com a ajuda de uma corda fornece +5 no teste de Atletismo.

BANDOLEIRA. Um cinto com bolsos e alças. Uma vez por rodada, você pode sacar ou guardar um item em seu inventário como uma ação livre.

BINÓCULOS. Estes binóculos militares fornecem +5 em testes de Percepção para observar coisas distantes.

BLOQUEADOR DE SINAL. Este dispositivo compacto emite ondas que “poluem” a frequência de rádio usada por celulares, impedindo que qualquer aparelho desse tipo em alcance médio se conecte.

CICATRIZANTE. Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar 2d8+2 PV em você ou em uma criatura adjacente.

CORDA. Um rolo com 10 metros de corda resistente. Possui diversas utilidades: pode ajudar a descer um buraco ou prédio (+5 em testes de Atletismo nessas situações), amarrar pessoas inconscientes etc.

EQUIPAMENTO DE SOBREVIVÊNCIA. Uma mochila com saco de dormir, panelas, GPS e outros itens úteis para sobreviver no mato. Fornece +5 em testes de Sobrevivência para acampar e orientar-se e permite que você faça esses testes sem treinamento.

LANTERNA TÁTICA. Uma lanterna que projeta luz forte. Além do uso óbvio (iluminar lugares escuros...), você pode gastar uma ação de movimento para mirar a luz nos olhos de uma criatura em alcance curto. Essa criatura fica ofuscada por uma rodada, mas fica imune à lanterna pelo resto da cena.

MÁSCARA DE GÁS. Uma máscara com filtro que cobre o rosto inteiro. Fornece +10 em testes de Fortitude contra efeitos que dependam de respiração.

MOCHILA MILITAR. Uma mochila leve e de alta qualidade. Usar uma mochila militar aumenta sua capacidade de carga em 2 espaços.

ÓCULOS DE VISÃO TÉRMICA. Estes óculos eliminam a penalidade em testes por camuflagem.

PÉ DE CABRA. Esta barra de ferro fornece +5 em testes de Força para arrombar portas. Pode ser usada em combate como um bastão.

PISTOLA DE DARDOS. Esta arma dispara dardos com um poderoso sonífero. Para atirar em uma criatura, faça um ataque à distância contra ela. Se acertá-la,

ela fica inconsciente até o fim da cena (Fortitude DT Agi reduz para desprevenida e lenta por uma rodada). A pistola vem com dois dardos. Uma caixa adicional com dois dardos é um item de categoria 0 que ocupa 1 espaço.

PISTOLA SINALIZADORA. Esta pistola dispara um sinalizador luminoso, útil para chamar outras pessoas para sua localização. Pode ser usada uma vez como uma arma de disparo leve com alcance curto que causa 2d6 pontos de dano de fogo.

SOQUEIRA. Esta peça de metal é usada entre os dedos e permite socos mais perigosos — fornece +1 em rolagens de dano desarmado. Uma soqueira pode receber modificações de armas corpo a corpo e aplica os efeitos de suas modificações em seus ataques desarmados.

SPRAY DE PIMENTA. Este spray dispara um composto químico que causa dor e lacrimejo. Você pode gastar uma ação padrão para atingir uma criatura adjacente. A criatura fica cega por 1d4 rodadas (Fortitude DT Agi evita). A carga do spray dura dois usos.

TASER. Dispositivo de eletrochoque capaz de atordoar ou até incapacitar um alvo. Você pode gastar uma ação padrão para atingir uma criatura adjacente. A criatura sofre 1d6 pontos de dano de eletricidade e fica atordoada por uma rodada (Fortitude DT Agi evita). A bateria do taser dura dois usos.

TRAJE HAZMAT. Uma roupa impermeável e que cobre o corpo inteiro, usada para impedir o contato do usuário com materiais tóxicos. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos ambientais e resistência a químico 10.



TABELA 3.9:
ITENS PARANORMAIS

Nome	Categoria	Espaços
Amarras elementais	I	1
Câmara de aura paranormal	I	1
Componentes ritualísticos	I	1
Emissor de pulsos paranormais	I	1
Escuta de ruídos paranormais	I	1
Scanner de manifestação paranormal	I	1

Itens Paranormais

A Ordem não se dedica apenas a combater o Outro Lado, mas também a compreendê-lo. Diversos membros trabalham unicamente para pesquisar e até reproduzir as características dos Elementos, mesclando tecnologia avançada e conhecimento ritualístico, o que às vezes resulta na fabricação de itens paranormais. Estes dispositivos geralmente exigem o gasto de PE para serem ativados.

AMARRAS ELEMENTAIS. Estas cordas ou correntes são feitas de um elemento Paranormal específico. As amarras são preparadas para imobilizar criaturas do Outro Lado que sejam vulneráveis ao elemento que as compõem e podem ser usadas de duas formas.

❖ **ARMADILHA.** Você gasta as amarras, uma ação completa e 2 PE e prepara uma armadilha de 3x3m. Uma criatura que atravesse o espaço pela primeira vez em seu turno precisa fazer um teste de de Reflexos (DT Int); se falhar, fica imóvel até o final da cena. Mesmo se passar, considera o espaço ocupado pela armadilha como terreno difícil.

❖ **LAÇAR.** Você gasta uma ação padrão e 1 PE e escolle uma criatura em alcance curto. Se falhar num teste de Vontade (DT Agi), a criatura fica paralisada até o início de seu próximo turno, quando pode repetir o teste. Manter a criatura enlaçada requer o gasto de 1 PE por rodada.

CÂMERA DE AURA PARANORMAL. Esta câmera amaldiçoada com Energia é desenvolvida utilizando sigilos de Conhecimento para capturar auras paranormais. As fotos são instantâneas e revelam a presença de aura paranormal em pessoas e objetos. As auras são da cor associada ao Elemento. Tirar uma foto com a câmera gasta uma ação padrão e 1 PE.

COMPONENTES RITUALÍSTICOS (ELEMENTO). Um conjunto de objetos tipicamente utilizados em rituais de um Elemento específico. Veja mais sobre rituais e componentes na página XX.

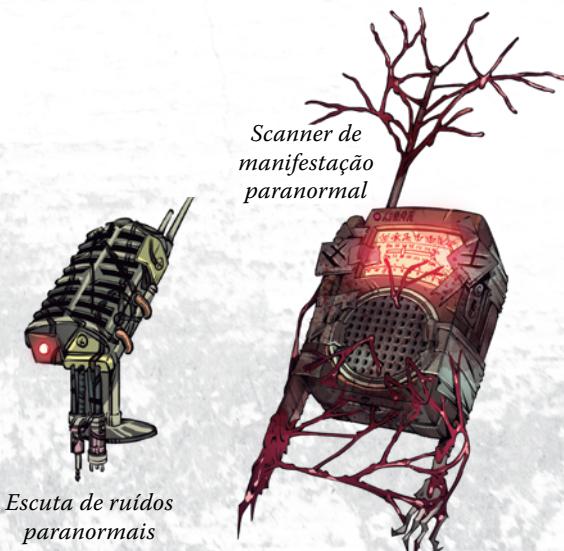
EMISSOR DE PULSOS PARANORMAIS. Esta pequena caixa coberta de sigilos foi desenvolvida para servir como uma “isca” de criaturas paranormais. Ativar a caixa gasta uma ação completa e 1 PE. A caixa emite um pulso de um Elemento definido pelo ativador, que atrai criaturas do mesmo elemento e afasta criaturas do elemento oposto. As criaturas afetadas têm direito a um teste de Vontade (DT Pre) para evitar o efeito.



ESCUA DE RUÍDOS PARANORMAIS. Este microfone funciona como um aparato espião, com a diferença que consegue captar ruídos paranormais. Ativar a escuta gasta uma ação completa e 2 PE e faz com que ela grave ruídos por até 24 horas. Ouvir a escuta fornece +5 em testes de Ocultismo para identificar criatura.

MEDIDOR DE ESTABILIDADE DA MEMBRANA. Um dispositivo complexo, composto por medidores de diversos dados, como temperatura, campo magnético, dilatação temporal... Um agente treinado em Ocultismo pode usar o medidor para avaliar o quanto danificada a Membrana está em uma área, o que indica o quanto propensas as Entidades estão de se manifestar nesse local. Um ambiente que apresente valores racionais e constantes ao longo de algumas horas dificilmente originará uma criatura perigosa ou uma manifestação letal; por outro lado, se as leituras apresentarem dados inexplicáveis ou com grandes variações, o lugar possivelmente contém uma entidade poderosa. Apesar de ser um bom indicativo para se preparar, o medidor de estabilidade não fornece respostas definitivas, já que um ambiente com a Membrana danificada pode não ter sido afetado por manifestações ainda, assim como uma criatura poderosa vinda de outra área pode adentrar um lugar com a Membrana protegida.

SCANNER DE MANIFESTAÇÃO PARANORMAL. Este item é composto por um objeto alongado adornado com uma série de sigilos. Ativar o scanner é uma ação padrão. Quando ativado, o scanner consome 1 PE por rodada do usuário, que sempre sabe a direção, intensidade e Elemento de todas as manifestações paranormais (rituais, criaturas, itens amaldiçoados, etc.) ativas em alcance longo.



MODIFICAÇÕES PARA ACESSÓRIOS

Assim como armas, itens da categoria acessórios podem ser modificados. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Usando modificações, é possível criar itens variados. Por exemplo, para criar um “smartphone hacker”, podemos começar com um utensílio que concede +2 em Atualidades, com aplicativos personalizados para hackear outros aparelhos (modificação função adicional, fornecendo +2 em Tecnologia) e que funciona como um kit de tecnologia (modificação instrumental). Este será um item de categoria III. Cada modificação só pode ser aplicada ao mesmo acessório uma vez.

Descrição das Modificações

APRIMORADO. O bônus em perícia concedido pelo acessório aumenta para +5. Se o item tiver função adicional, esta modificação poderá ser escolhida uma segunda vez para esta função.

DISCRETO. O item é miniaturizado ou disfarçado como outro item inócuo (como um relógio). Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Crime para ser ocultado e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia.

FUNÇÃO ADICIONAL. O acessório fornece +2 em uma perícia adicional à sua escolha, sujeita à aprovação do mestre.

INSTRUMENTAL. O acessório pode ser usado como um kit de perícia específico (escolhido ao aplicar esta modificação).

TABELA 3.9: MODIFICAÇÕES PARA ACESSÓRIOS

MODIFICAÇÃO	EFEITO
Aprimorado	Aumenta um dos bônus em perícia para +5.
Discreto	+5 em testes de ocultar e reduz o espaço em -1.
Função adicional	Concede +2 a uma perícia adicional.
Instrumental	O acessório funciona como um kit de perícia.



CAPÍTULO 4

REGRAS

Então você construiu seu personagem, combinou a primeira sessão de jogo e finalmente está sentado em volta da mesa (ou conectado via internet) com seus amigos. A missão está para começar!

E agora?

Como jogador, sua tarefa é ouvir o que o mestre descreve, pensar no que seu personagem faria e então descrever sua ação. Você também deve prestar atenção no que os outros jogadores estão fazendo e interagir com os personagens deles. Uma sessão de RPG é essencialmente uma conversa, na qual você e seus amigos criam uma história em conjunto.

A narrativa típica de **ORDEM PARANORMAL RPG** envolve unir os personagens em um grupo de agentes e partir em uma missão. Seu personagem pode ter seus próprios objetivos e visões do mundo, mas é sua responsabilidade fazer com que ele se encaixe na equipe. Embora você precise se esforçar para se integrar ao grupo, não precisa “adivinar” o que o mestre quer que você faça — um dos melhores aspectos do RPG é a liberdade que ele oferece! Apenas lembre-se de que o mestre tem a palavra final sobre o resultado de suas ações. Você diz o que seu personagem faz, mas é o mestre que determina o resultado da ação: você pode dizer que saca sua pistola e dispara na criatura, mas é o mestre quem diz se você acerta o tiro ou não. Assim, tanto os jogadores quanto o mestre criam a história.

Uma missão é como uma história numa série, livro ou videogame. Se tudo estiver fluindo e você estiver “assistindo a um filme” na sua cabeça enquanto imagina o que você e seus amigos descrevem, está no caminho certo.



Você também vai usar as regras e rolar dados para fazer testes quando o mestre pedir. Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, você não precisará fazer testes ou se preocupar com regras a não ser em situações com resultado incerto e que tenham peso para a história. Por exemplo, dirigir até a prefeitura não exige um teste. Dirigir até a prefeitura em alta velocidade, desviando de outros carros e chegando a tempo de impedir um assassinato, exige um teste — ou vários!

Não olhe para sua ficha tentando decidir quais ações são possíveis. Qualquer ação é possível, a não ser que o mestre diga algo em contrário. Se você acaba de se deparar com o delegado de polícia e quer conquistar sua confiança, não procure na ficha de personagem uma habilidade para impressionar policiais. Apenas diga o que pretende fazer e deixe que o mestre deci-

da qual teste você precisa fazer para isso. Começar um papo amistoso? Elogiar a segurança da cidade? Contar uma piada? Mentir, dizendo que você é um agente do governo? Tudo é válido. Algumas ações, como sair voando ou quebrar uma parede com um soco, serão impossíveis, ao menos para personagens iniciantes. De novo, pense em livros e filmes. Imagine se a ação que você pensou teria lugar numa boa história contada dessa maneira.

Acima de tudo, tente imaginar se a ação é algo que seu personagem faria. Uma professora de direito realmente tentaria engambelar o delegado com uma mentira? Um investigador simpático tentaria ameaçá-lo?

MAS ESTAMOS NOS ADIANTANDO.
VAMOS COMEÇAR DO COMEÇO.

O PAPEL DO JOGADOR

Quase toda interação numa sessão de **ORDEM PARANORMAL RPG** começa com o mestre estabelecendo uma cena. Ele pode descrever um lugar, como uma pequena cidade do interior, um shopping center ou uma floresta macabra. Ou pode narrar um acontecimento, como tiros disparados durante uma passeata, ou um bando de zumbis de Sangue se erguendo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação — por exemplo, um ruído que o investigador acaba de ouvir num quarto escuro e aparentemente vazio, ou a dor nauseante quando o personagem percebe ter sido amaldiçoado. Muitas vezes o mestre acaba sua fala com as palavras “O que você faz?” ou “O que vocês fazem?”. Mesmo que ele não diga isso, quando o mestre termina, os jogadores estão convidados a declarar suas ações.

Você não precisa decorar cada palavra que o mestre disser. A descrição não é um enigma ou “pegadinha” que você deve decifrar. Mas preste atenção, tente imaginar o que está acontecendo. Tiros durante uma passeata? Imagine o pânico de várias pessoas correndo ao mesmo tempo em busca de abrigo. A visão caótica de uma multidão assustada, se empurrando e se atropelando pelas ruas. Pense na preocupação de seu personagem para sair do caminho ao mesmo tempo que procura por possíveis atiradores. Sinta a tensão de não saber quem era o alvo e se haverá

novos disparos. Um bando de zumbis se erguendo das tumbas? Visualize seus rostos disformes, os braços decadentes abrindo caminho pela terra. Ouça o barulho de seus grunhidos horripilantes. Sinta o cheiro de podridão e carniça que espalha pelo local. Mais do que isso, entre em seu personagem e pense como ele: há um grupo de criaturas paranormais tentando matá-lo e elas vão chegar em questão de segundos!

Embora seu personagem possa ser indiferente a algumas cenas ou acontecimentos, tente achar um ponto de conexão em tudo que o mestre diz. Imagine-se cercado por essas imagens, sons e cheiros. Interpretar um personagem é acreditar no mundo do jogo durante algumas horas.

DECLARANDO SUA AÇÃO

Uma vez que o mestre tenha estabelecido a cena, os jogadores reagem, dizendo o que vão fazer. Esta estrutura não é rígida — não há uma “fase do mestre” e uma “fase dos jogadores”, apenas o fluxo normal de uma conversa. Também não há uma ordem fixa para as ações, exceto em cenas de ação. Assim como em uma conversa em grupo, ouça seus amigos, ache o momento certo para falar e declare sua ação sem

interromper (demais) os outros. O mestre vai se encarregar de perguntar as ações de todos caso um ou mais jogadores estejam calados ou não consigam um espaço para falar.

Não existe um formato único para declarar sua ação. Você pode falar em primeira pessoa (“Vou procurar um local mais alto para ver acima da multidão”) ou em terceira (“Mauro prepara sua espada e avisa seus companheiros que armas de fogo são inúteis contra zumbis”). Cada RPGista tem sua própria mania para declarar suas ações: “Eu quero escutar furtivamente a conversa na mesa ao lado”, “Meu personagem vai se esconder no beco”, “Se o delegado é muito arrogante, Juliana tentaria meter medo nele”, “Então eu salto para impedir que ele beba o veneno!” são todos exemplos de jeitos válidos de declarar sua ação. A maioria dos jogadores acaba alternando entre vários jeitos.

Você não precisa achar as palavras exatas para declarar suas ações. Por exemplo, se você diz “Vou sair do meu quarto”, todos vão presumir que você se levantou da cama, lavou o rosto e se vestiu, a não ser que você diga especificamente que saiu pelado! Da mesma forma, se você disser que vai comer um chocolate, todos irão presumir que você primeiro desembrulhou a embalagem. **ORDEM PARANORMAL RPG** não é um jogo de minúcias e detalhes irritantes. Também não pense nas ações que você declarou como uma “jogada” num jogo competitivo. Se, por engano, você disser “Eu ataco o mago” em vez de “Eu ataco o cultista”, não há problema; você obviamente queria atacar o cultista, não um mago que nem está presente na cena.

Existe um equilíbrio sobre o que é grande demais e pequeno demais para ser uma “ação”. Em cenas de ação, como combates, perseguições e armadilhas, tudo isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas logo você vai pegar o jeito. “Eu passo a tarde inteira conversando com o delegado” é uma ação ampla demais. Por outro lado, “Eu caminho dois metros” é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz “Vou falar com o delegado”, o mestre pode responder com “Vocês passam a tarde conversando e você descobre que a cidade é pacata até demais...” ou com “O delegado olha para os lados, desconfiado, e sussurra que tem coisas importantes a contar, mas não aqui”.

DECLARANDO SUAS AÇÕES

Para declarar suas ações, diga o que você quer fazer e como.

Por exemplo:

“Vou tentar convencer o dono da livraria a me mostrar o livro secreto.”

“Vou tentar me esconder dos cultistas, me abaixando atrás das caixas.”

“Vou sacar minha espingarda e atirar na criatura.”

INTERPRETANDO

Interpretar um personagem é um dos aspectos mais importantes de **ORDEM PARANORMAL RPG**. Mas como se interpreta um personagem?

Para interpretar, você deve primeiro conhecer seu personagem. Vamos falar mais sobre isso daqui a pouco, mas já podemos adiantar algo: seu personagem tem uma personalidade diferente da sua, pelo menos em alguns aspectos. Assim, quando você se deparar com uma situação descrita pelo mestre ou uma ação realizada por um dos outros jogadores, pense em como o personagem reagiria.

A maioria das situações não vai provocar reações extremas. Ao ser confrontado pelo delegado da cidade, seu personagem dificilmente fugiria de medo ou atacaria. Assim, é plenamente aceitável que você tenha uma reação “comum”: puxar conversa, tentar notar algo suspeito, observar os itens sobre a mesa da sala... Contudo, às vezes haverá uma situação capaz de provocar uma reação forte. Isso inclui a maioria dos combates e muitas cenas cruciais de interpretação. Sua resposta vai ser lógica: frente a uma batalha, você vai lutar ou fugir; frente a uma acusação de assassinato, vai tentar se defender.

Mas e se, por acaso, o mestre descreveu que o delegado tem um anel em seu mindinho com um símbolo de uma sociedade secreta? Como um detalhe de interpretação, você incluiu que seu personagem sempre quis ser membro dessa sociedade. E agora? Como isso altera o comportamento do personagem? Ele fica curioso para saber mais sobre essa organização, ou deixa suas vontades de lado pelo bem da missão?

JOGANDO EM GRUPO

Ao declarar sua ação, tome cuidado para não declarar também a ação dos outros personagens. Você pode dizer "Vou até os policiais para perguntar notícias", mas não "Vou até os policiais e eles me contam o que aconteceu na cena do crime", porque é papel do mestre controlar as ações dos policiais. É comum se empolgar com a "cena" que está desenhando em sua mente e dizer coisas como "Jonatan saca a espada e Lucas corre para trás das árvores". Você sabe que Lucas é um especialista que prefere lutar se esgueirando pelas sombras e usando ataques surpresa, mas quem decide se Lucas vai ou não fazer isso é o jogador que controla Lucas, por mais que seja uma boa estratégia. Claro que você é livre para dar opiniões e sugestões de como os outros personagens podem agir, mas tome cuidado com a linha entre a intenção de ajudar e tentar mandar nas ações dos outros personagens. Lembre-se de que cada um tem sua vez de jogar.

Na vida real, devemos agir com bom senso e medir as consequências de nossos atos. Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, não precisamos ter tanto cuidado. Afinal, é só um jogo de faz de conta! Assim, embora você não deva fazer ações absurdas, pode ser mais ousado ao interpretar seu personagem. Talvez você pergunte ao delegado sobre o anel e o deixe ainda mais desconfiado da presença do grupo. Ou pode tentar se passar por um membro da organização, enganando-o para obter sua confiança.

Tudo isso pode ser disruptivo e gerar alguns problemas... Mas só para os personagens! Desde que os jogadores (as pessoas reais em volta da mesa) não estejam sendo prejudicados, esse tipo de ação meio louca pode ser muito divertida. Não estrague a história que todos estão construindo em conjunto, mas não tenha medo de adicionar novos elementos. Talvez sua ação não dê certo... Mas, muitas vezes, tentar uma ideia e fracassar pode levar a um resultado ainda mais divertido e interessante!

Parte de interpretar também é "falar dentro do personagem". Ou seja, em vez de só declarar suas ações, você assume a voz do personagem e fala como se fosse ele: "Bem-vindos, senhores policiais! Sou Tristan. Imagino que vocês tenham ouvido barulhos estranhos, mas está tudo certo por aqui!" Embora a maioria dos RPGistas goste de fazer isso, não é obrigatório. Se você não se sentir à vontade para falar como seu personagem, pode apenas descrever ações ("Eu me apresento e tento dizer que, apesar dos barulhos, está tudo bem no local..."). Alguns jogadores elevam isso à arte, criando uma voz, um sotaque ou um conjunto de maneirismos para seus personagens. Isso pode ser muito divertido, mas, de novo, não é obrigatório.

Não se preocupe em ter uma "boa" interpretação no sentido teatral do termo. O objetivo de **ORDEM PARANORMAL RPG** não é formar atores, muito menos promover competições de atuação. Você não precisa ter vergonha, apenas se divertir.

REAGINDO

Esses "passos" informais se seguem, constituindo o jogo em si. A partir de suas ações e sua interpretação, o mestre vai descrever novas situações e os jogadores vão descrever suas próprias ações, para que você narre sua nova ação e assim por diante.

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, diferente de videogames, você não pode "salvar" o jogo ou voltar atrás. Deve lidar com as consequências de suas ações (a não ser que tenha se enganado com alguma coisa, como já foi dito). Parte da graça do jogo é encontrar dificuldades e ser obrigado a pensar no que fazer em situações desfavoráveis. Assim, se sua ação resultou em desastre, não se desespere. O importante é que a interação entre o grupo seja positiva e a história e o jogo estejam divertidos.

Em algum ponto, a cena vai acabar. Deixe que o mestre encerre as cenas, pois ele conhece o fluxo da história melhor que os jogadores.

QUEM É SEU PERSONAGEM?

Quando você construiu o personagem, deve ter decidido seu nome, histórico, aparência etc. Mas, quando chega a hora de interpretar, você pode se deparar com

uma dúvida: afinal, quem é esse sujeito? Como ele reagiria às situações descritas pelo mestre? Também pode descobrir que a personalidade que você criou de antemão não se encaixa bem com a narrativa da campanha ou simplesmente não é divertida na prática. Sem problemas; corrigir isso é fácil.

Para criar uma personalidade marcante e que apareça facilmente durante o jogo, comece por sua classe de personagem. Lembre-se de heróis de séries, livros, filmes etc. que poderiam ter essa classe se fossem traduzidos em regras. Então ache características em comum deles. Junte isso com a própria descrição da classe. Pronto, aí está a base.

Exemplos: temos vários combatentes na ficção. O assassino John Wick, o soldado de elite Marcus Fénix, ou o caçador de demônios Dante. O que todos eles têm em comum? São treinados para usar armas e artes marciais, enfrentam ameaças de frente e não recuam diante do perigo. E quanto aos especialistas? James Bond, Viúva Negra, até mesmo o Batman, usam de sua astúcia, treinamento especial e equipamento tático para cumprir suas missões. E que tal ocultistas? Dr. Estranho, John Constantine ou até Satoru Gojo, que usam seus conhecimentos e domínio sobre artes ocultas para enfrentar cultistas malignos e criaturas de outros mundos.

Depois que tiver construído a base de sua personalidade, escolha uma característica que seja contraditória a tudo isso — mas que não anule completamente tudo que você já decidiu. Um combatente pode ser um bonachão que adora piadas ruins, um especialista pode ser um romântico incurável, um ocultista pode ser pavio-curto, sempre achando motivos para brigas. Junte isso às características padrão.

Pronto. Você não precisa de mais nada se não quiser. Seu combatente bonachão acaba de entrar na delegacia? Pode não ser uma situação muito adequada para mostrar o lado heróico e corajoso, mas talvez o estômago ronque de olho nas rosquinhas. Então ele imediatamente se interessa mais pelas guloseimas do que pelas pistas. O especialista pode se apaixonar à primeira vista por um dos policiais. Já o ocultista acha que um dos detetives o chamou de esquisito e agora está furioso.

Seus atributos, perícias e poderes podem ajudá-lo a decidir suas ações e personalidade. Alguém com alta Presença provavelmente seria eloquente e charmoso, um especialista treinado em Investigação tem grande

chance de ser desconfiado ou mesmo cínico enquanto um combatente da trilha do guerreiro deve gostar de resolver as coisas com a força bruta.

A personalidade do seu personagem também vai se formar naturalmente, à medida que o jogo avança, tanto pelas decisões que você toma quanto pelo acaso dos dados. Foi por puro azar que você falhou em todos os testes para se manter de pé sobre o lago congelado, mas isso é oportunidade para que seu personagem comece a dizer que odeia o inverno. Você também pode (com a permissão do mestre) inventar novas características de personalidade na hora, para se encaixar com uma cena específica. Quando os zumbis atacam, você inventa que seu personagem lida muito mal com cheiros grotescos, e não vai se aproximar dos zumbis por nada! Contudo, não exagere — crie características de personalidade “improvisadas” no máximo uma ou duas vezes na campanha, ou seu personagem virará um maluco completo.

O OBJETIVO DO RPG

Por mais que se teorize e se fale sobre o RPG, o objetivo dos jogadores e do mestre é apenas um: diversão.

Essa diversão é alcançada através da combinação de história e regras, mas nenhum desses elementos individualmente deve ser mais importante que a verdadeira finalidade do jogo. Se você e seus amigos estão criando uma narrativa memorável, cheia de viradas surpreendentes e personagens marcantes, ótimo. Mas a qualidade da história não é mais importante que a diversão dos envolvidos. Se o grupo alcança maestria em regras e os jogadores triunfam sobre desafios cada vez mais difíceis, excelente! Mas isso não vale de nada se todos não estão se divertindo.

Ao jogar **ORDEM PARANORMAL RPG**, priorize a interação entre as pessoas, a descontração e o bem-estar dos participantes. Em geral, os melhores momentos narrativos não vêm de tramas minuciosamente planejadas, mas das surpresas criadas pela interação entre os jogadores. Este é um jogo baseado em relações pessoais e nenhuma história ou regra vale mais que uma amizade.

LIDANDO COM AS REGRAS

Até agora, você não precisou se preocupar com as regras, a não ser para construir o personagem. Contudo, mais cedo ou mais tarde o mestre vai pedir um teste ou você precisará usar suas habilidades.

As páginas a seguir trazem todas as regras que você precisa conhecer como jogador. Porém, se você está começando, não se preocupe em decorar todas as mecânicas do jogo ou as nuances dos testes que está fazendo. Não se preocupe nem mesmo com os números e minúcias na ficha de personagem. Apenas preste atenção ao que o mestre diz, role o dado adequado e escute o resultado de sua ação. Um colega mais experiente pode lhe dar conselhos sobre como melhorar suas chances nos testes, mas isso não é uma desculpa para que ele tome as decisões por você. O personagem é seu, quem manda é você... E é você que vai ter que lidar com as consequências de suas ações!

Alguns grupos gostam de otimizar seus personagens em termos de jogo, principalmente melhorando suas chances em combate. Não há problema nenhum em jogar assim. Na verdade, muitos heróis da ficção seriam extremamente eficientes em regras. Construir personagens poderosos faz parte tanto do aspecto técnico quanto da narrativa do jogo.

Contudo, **ORDEM PARANORMAL RPG** não é uma competição. Se, na hora dos testes, você não se sai tão bem quanto os outros jogadores, isso não significa que você é um membro menos valioso do grupo ou que tem menos direito de estar lá. Você pode pedir dicas sobre como melhorar seu personagem em termos de jogo, mas isso não é obrigatório.

Embora a interpretação seja encorajada, às vezes testes são exigidos para resolver questões sociais. Se você quer arrancar informações do delegado local, não basta falar bonito por meia hora. Você efetivamente precisa rolar um dado para verificar o sucesso da ação. Nenhum jogador deve tentar “enrolar” o mestre com descrições mirabolantes ou atuação teatral. É legal que você tenha narrado o salto acrobático de sua especialista, pousando atrás do vilão e espetando-o com uma espada, mas você ainda terá que fazer testes para que essa ação aconteça. Não importa que você seja muito eloquente

tentando convencer os agentes federais a liberar sua carga estranha no aeroporto, seu personagem só será eloquente quando passar num teste.

Saber falar bem não o torna melhor ou pior que nenhum outro jogador de **ORDEM PARANORMAL RPG**; todos têm as mesmas chances. Isso também significa que um jogador tímido pode ter um personagem falastrão e carismático. Escolhas e personalidade são decididas em interpretação. Momentos com sucesso e fracasso incertos são decididos com testes.

VITÓRIAS & DERROTAS

Quando estiver jogando **ORDEM PARANORMAL RPG**, tenha em mente que seu personagem não é você mesmo. Nenhuma falha nos dados ou fracasso na história diminui suas próprias vitórias pessoais. Da mesma forma, por maior que seja o triunfo de seu personagem, isso tudo só existe na ficção.

Não leve o que acontece no jogo para o lado pessoal. **ORDEM PARANORMAL RPG** é um jogo sobre contar histórias que muitas vezes são longas. Essas histórias são moldadas por meio de regras e dados, com resultados bastante aleatórios. Por mais sorte que você tenha e por melhores que sejam suas ideias, é impossível que seu personagem sempre saia ganhando. Assim, não meça seu divertimento pelo quanto você foi bem-sucedido. Seu combatente bombado foi nocauteado por um cozinheiro com um rolo de macarrão? Não fique com raiva. Os outros jogadores estão rindo do personagem, da improbabilidade dos dados e da situação, não de você. Ria também.

Seu personagem também não será o protagonista sempre. Claro, o ideal é que o grupo divida os holofotes igualmente, mas muitas cenas ressaltam as habilidades e a personalidade de um herói. O combatente brilha na ação, o especialista tem facilidade lidando com outras pessoas, o ocultista se destaca quando o assunto é o Paranormal. Se o seu personagem não tem nada para fazer numa cena específica ou parece temporariamente inútil, relaxe e observe a interpretação de seus colegas. Seu momento logo vai chegar.

Seu personagem só existe enquanto parte de uma experiência em grupo. Um grupo em que todos devem ser heróis, companheiros e amigos.

TESTES & HABILIDADES

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um teste. Testes são feitos rolando um ou mais dados de 20 faces (d20) e comparando o resultado de um deles com a dificuldade do teste (DT).

TIPOS DE TESTES

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua DT (comuns ou opostos).

Testes de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, você rola 1d20 por ponto no atributo usado e escolhe o melhor resultado. Caso seu atributo seja 0, em vez disso você rola dois dados e escolhe o *pior*.

TESTE DE ATRIBUTO 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO VS. DT

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- ◊ Amarrar cordas (Agilidade).
- ◊ Erguer um objeto pesado (Força).
- ◊ Lembrar-se de um número de telefone (Intelecto).
- ◊ Causar boa impressão (Presença).
- ◊ Correr dez quarteirões sem se cansar (Vigor).

Testes de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, ao resultado da rolagem você soma o bônus da perícia usada. O **CAPÍTULO 2** explica como calcular seu bônus para cada perícia.

TESTE DE PERÍCIA 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA + BÔNUS DA PERÍCIA VS. DT

Testes Comuns

Testes comuns são feitos quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados

contra uma DT definida pelo mestre. A **TABELA 4-1** traz uma guia de dificuldades. Além disso, o **CAPÍTULO 2** traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são feitos quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, outra rolagem deve ser feita.

Misturando Testes Comuns e Opostos

Um teste pode ser comum e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando quem nada através de um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma DT. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

TABELA 4.1: DIFÍCULDADES

TAREFA	DT	EXEMPLO
Fácil*	5	Escutar uma conversa atrás da porta (Percepção)
Média	10	Subir um barranco (Atletismo)
Diffíl	15	Montar acampamento no campo (Atletismo)
Muito difícil	20	Estancar um sangramento fatal (Medicina)
Formidável	25	Hackear um servidor do Pentágono (Tecnologia)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho contendo um ritual ancestral (Ocultismo)
Quase impossível	35	Convencer alguém que não gosta de você a lutar para protegê-lo (Diplomacia)

*Testes fáceis aparecem na tabela para dar um senso de escala, mas normalmente não são exigidos. Caso um personagem tente uma tarefa fácil, o mestre pode considerar que ele passa automaticamente para acelerar o jogo.

REGRAS ADICIONAIS

Sucessos Automáticos

Se o resultado do dado escolhido for 20, você passa no teste automaticamente, independentemente da DT a ser alcançada.

Circunstâncias Favoráveis e Desfavoráveis

Circunstâncias especiais podem tornar um teste mais fácil ou difícil. Para representar isso, o mestre pode conceder um bônus de +1D (o jogador rola 1d20 a mais) ou impor uma penalidade de -1D (o jogador rola 1d20 a menos).

Por exemplo, Bianca precisa encontrar um livro em uma biblioteca. Como ela possui Intelecto 3, rolaria 3d20 no teste. Porém, Bianca convenceu o bibliotecário a ajudá-la e por isso o mestre concede um bônus de +1D. Nesse teste, ela vai rolar 4d20.

Mais tarde, Bianca precisa encontrar um frasco específico em um laboratório. Porém, o laboratório foi bagunçado por cultistas e por isso o mestre impõe uma penalidade de -1D. Nesse teste, ela vai rolar 2d20.

EXEMPLOS DE TESTES DE ATRIBUTO

Os atributos de Bianca são Agilidade 1, Força 0, Intelecto 3, Presença 3 e Vigor 2. Caso ela tente empurrar uma caixa pesada, o mestre pode pedir um teste de Força. Como Bianca tem Força 0, ela rola 2d20 e fica com o pior resultado. Por exemplo, se os dados rolarem 14 e 6, o resultado do teste será 6.

Mais tarde, ela amarra um suspeito desacordado para que ele não fuja. O mestre pede um teste de Agilidade. Como o valor desse atributo de Bianca é 1, ela rola apenas 1d20 e fica com o resultado.

Por fim, Bianca precisa se lembrar da placa de um carro que viu há dois dias. Isso é um teste de Intelecto; Bianca rola 3d20 e usa o maior valor como resultado.

Novas Tentativas

Em geral, você não pode tentar novamente um teste no qual tenha falhado. Por exemplo, se faz um teste de Tecnologia para hackear um computador e falha, isso provavelmente significa que você não possui o conhecimento necessário para vencer essa segurança e, portanto, não faz sentido tentar novamente.

Porém, às vezes o mestre pode deixar você tentar novamente, gastando outra ação. Mesmo que você possa tentar novamente, o teste talvez acarrete penalidades por falha! Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos para realizar uma tarefa. Nesses casos, o grupo deve definir um personagem para ser o líder (normalmente aquele com o maior bônus); os outros serão os ajudantes. Cada ajudante faz um teste contra DT 10, usando a mesma perícia ou outra que faça sentido. Cada ajudante que passar concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 10 pontos acima da DT (+2 para um resultado 20, +3 para um resultado 30...). Após os ajudantes fazerem seus testes, o líder faz o teste final levando em conta os bônus recebidos.

Às vezes, ajuda externa não traz benefícios, ou então apenas um número limitado de pessoas pode ajudar ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem tentando estancar o sangramento de alguém pode ser ajudado por uma pessoa, mas não mais do que isso — simplesmente não há espaço para mais gente trabalhar ao redor do ferimento. O mestre limita a ajuda de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora ou em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

ESCOLHER 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode “escolher 10”. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 10 automático (mais quaisquer bônus que você tenha).

ESCOLHER 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece consequência em caso de falha, você pode “escolher 20”. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 20. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre). Porém, isso não configura rolar um 20 para propósitos de sucesso automático.

Testes de Resistência

Testes das perícias Fortitude, Reflexos e Vontade são chamados de testes de resistência, pois representam a capacidade de um personagem de evitar ou diminuir os efeitos de habilidades, itens e rituais nocivos. A DT de um teste de resistência é indicada pelo efeito a ser evitado. Alguns efeitos específicos fornecem modificadores (bônus ou penalidades) para testes de resistências.

TESTES ESTENDIDOS

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer subir numa árvore ou estancar um sangramento, o sucesso ou a falha são aparentes após um único teste. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo — como escalar um morro ou fazer uma cirurgia —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão, esta regra pode ser usada. Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser testes estendidos.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos — veja a **TABELA 4.2: TESTES ESTENDIDOS**, a seguir.

Por exemplo, os personagens precisam encontrar o esconderijo de um cartel de traficantes. Pela complexidade da tarefa, o mestre pede um teste estendido de Investigações com complexidade média e DT 20. Isso significa que os agentes devem fazer testes de Investigações contra DT 20 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, descobrem as pistas. Porém, se acumularem três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total — nesse caso, o grupo pode ter sido descuidado e alertado os membros do cartel, além de não conseguir a informação que queria.

TABELA 4.2:
TESTES ESTENDIDOS

SUCESSOS EXIGIDOS	COMPLEXIDADE	EXEMPLO
3	Baixa	Escalar um morro (Atletismo)
5	Média	Fazer uma cirurgia (Medicina)
7	Alta	Difamar um político (Intriga)

Testes Estendidos Abertos

O mestre pode permitir que os jogadores decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, na busca pelo esconderijo do cartel, um personagem pode usar Intimidação (“vou interrogar bandidos para que me digam onde fica o esconderijo”), Tecnologia (“vou procurar na Deep Web”) ou mesmo Profissão (contador) (“vou analisar registros públicos de impostos para rastrear o dinheiro dos traficantes”).

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar irá envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente. Se combinada com as opções que dificultam os testes estendidos, essa variante exige pensamento tático por parte do grupo!

Testes Estendidos em Grupo

Por serem feitos ao longo do tempo, testes estendidos podem ser feitos por mais de um personagem, ou mesmo pelo grupo todo. De fato, colocar o grupo inteiro para fazer um único teste estendido é uma ótima forma de unir os jogadores!

Caso mais de um personagem esteja participando do teste estendido, resolva o teste por “rodadas”; a cada rodada, cada jogador faz um teste. Some os sucessos e falhas de todos para definir se o teste estendido é bem-sucedido ou não.

Fazer testes estendidos em grupo é muito útil em testes estendidos abertos (veja acima), nas quais cada perícia só pode ser usada uma vez. Com vários personagens participando do teste, a chance deles terem mais perícias treinadas diferentes é maior.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda em testes estendidos, usando a regra de ajuda padrão. Porém, uma perícia usada para ajudar não poderá ser usada novamente no teste estendido, seja para ajudar, seja para realizar um teste principal.

Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar *dificuldades cumulativas* e *penalidades por falhas*.

No primeiro caso, a DT começa num valor determinado, mas aumenta em +2 a cada teste (independentemente de o teste ser um sucesso ou uma falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar até o depósito de uma empresa multinacional, a DT pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do depósito, maior a segurança.

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha no teste estendido — isto é, além de chegar mais perto de uma falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação com contrabandistas, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de -2 nos testes seguintes — isso significa que o criminoso está ficando cada vez mais irritado. Da mesma forma, um personagem escalando um morro com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando ferimentos durante a subida.

USANDO HABILIDADES

Além de atributos e perícias, personagens possuem habilidades fornecidas por sua origem e classe. Habilidades podem ser usadas em diversas situações, conforme a descrição da habilidade em si. A seguir estão as regras gerais para uso de habilidades.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

Condição Necessária

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

Gasto de PE

Quando usa uma habilidade que custa Pontos de Esforço, você gasta os PE mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um Combatente usa Ataque Poderoso e falha no teste de ataque, ainda assim gasta os Pontos de Esforço.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PE que você pode gastar por uso é determinado por seu nível de exposição paranormal (veja a TABELA 1-3), que define a quantidade de PE que seu personagem pode usar em cada rodada.

Reduções no custo de PE não são cumulativas. Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PE.

Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem ser usadas antes de rolar o dado. Habilidades que dão dados adicionais (+1D, por exemplo) devem ser usadas antes de você rolar os dados.

Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem ser usadas antes de você declarar o resultado final.

Limites de Habilidades

Algumas habilidades têm um limite próprio de Pontos de Esforço. Isso significa que, independentemente do total de PE que você pode gastar na rodada, a habilidade é limitada por seu NEX.

Testes de Resistência

Para as habilidades que permitem um teste de resistência, a CD é igual a 10 + metade do nível do personagem + seu modificador num atributo. O atributo aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade.

Por exemplo, a habilidade Cai Dentro, do combatente, tem DT Vig, ou seja, a DT para resistir a ela é 10 + metade do limite de PE por rodada do personagem + seu Vigor. A DT para resistir a essa habilidade de um combatente com NEX 55% e Vigor 3 será 18.

INVESTIGAÇÃO

Os agentes da Ordem são treinados para neutralizar ameaças paranormais, sejam elas zumbis de Sangue ou espíritos de Energia, mas geralmente existe um longo processo que antecede o confronto com essas forças. Agentes precisam ser capazes de investigar locais, interrogar testemunhas e interpretar pistas para desvendar os casos que chegam até a Ordem.

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

No começo de cada missão, o grupo recebe uma *ficha de investigação* (veja a página xx), contendo um resumo do caso; o objetivo da missão; as informações que a Ordem busca obter, na forma de perguntas, e espaços para os jogadores preencherem com as pistas que descobrirem ao longo da investigação.

Como os personagens formam uma equipe, uma única ficha é utilizada pelo grupo, que deve anotar as informações em consenso. No final da missão, apenas as informações contidas na ficha serão válidas para serem apresentadas na Conclusão do Caso.

O mestre também tem uma ficha de investigação, mas a dele contém todas as informações sobre o caso. Durante uma cena de investigação, o mestre consulta sua ficha para revelar as pistas que podem ser descobertas.

O ASSASSINATO DA FAMÍLIA ROSA

RESUMO DO CASO. Os cinco membros da família Rosa foram encontrados mortos dentro de sua casa em um condomínio fechado na cidade de Campinas, em São Paulo. Manoel Rosa Filho, o avô da família, era um membro aposentado da Ordem Realitas. No entanto, seu filho Manoel Rosa Neto, sua nora e seus netos não tinham qualquer ligação com a Ordem.

OBJETIVO. Descobrir a identidade do assassino e o motivo das mortes.

PERGUNTAS. Quem matou a família Rosa? Qual foi o motivo do assassinato? Qual o paradeiro do assassino?

Em casos extensos, o objetivo da missão pode ser ampliado ou alterado conforme as descobertas dos investigadores. No caso de exemplo, o assassinato de uma família pode se revelar na verdade um latrocínio (roubo seguido de morte) onde o objetivo real do assassino era obter um objeto amaldiçoado que a família Rosa guardava há gerações. Dessa forma, a missão é expandida e o mestre pode adicionar novas perguntas à ficha de investigação:

8 **O que** é esse objeto amaldiçoado roubado e para que ele serve?

8 **Por que ele** foi roubado e o que o ladrão pretende fazer com o objeto?

PISTAS

O objetivo da investigação é descobrir pistas que levem a informações cruciais para responder às perguntas da ficha e solucionar o caso. É importante que os jogadores anotem as pistas na ficha. Existem dois tipos de pistas: a pista básica e as pistas complementares.

Pista Básica

Todos as cenas de investigação (veja a seguir) começam com uma *pista básica*, que guiará aquela cena. O grupo recebe a pista básica assim que começa a cena de investigação, e ela serve tanto como ponto de partida quanto como um ponto comum entre as pistas complementares.

Ainda assim, ela revela pouca informação sobre o mistério do caso e nunca será suficiente para produzir um relatório completo no final de uma missão.

Pistas Complementares

São a peça fundamental para responder às perguntas do caso e devem ser anotadas com cuidado na ficha de investigação. Diferente da pista principal, as pistas complementares precisam ser descobertas pelos jogadores durante as cenas de investigação.

Cada cena possui um número específico de pistas complementares previamente definido pelo mestre, e os jogadores podem terminar uma cena sem descobrir todas as pistas caso falhem em muitos testes.

CENAS DE INVESTIGAÇÃO

Cenas de investigação são um tipo especial de cena (veja o **CAPÍTULO 6** para informações sobre os tipos de cenas). Nesse tipo de cena, os personagens devem interagir com o ambiente e NPCs para desvendar pistas sobre o caso. Para isso, eles fazem ações de investigação (veja adiante) e usam suas habilidades e equipamentos, além da criatividade dos jogadores.

Assim como acontece com cenas de ação, o mestre determina o momento em que se inicia uma cena de investigação. Ele deve deixar claro para os jogadores que a cena começou, e descrever com clareza os objetos e pessoas que estão na cena para serem explorados.

Naturalmente, o mestre não conseguirá descrever *todos* os objetos em cena, e os jogadores podem perguntar se algo ou alguém presente na cena é passível de interação. O mestre deve encorajar criatividade e boas ideias!

Ações de Investigação

Assim como cenas de ação, cenas de investigação são divididas em rodadas. Entretanto, nessas cenas uma “rodada” representa uma medida de tempo abstrata, que pode ir de poucos segundos a várias horas, conforme o mestre. A função principal das rodadas é dividir o tempo entre os personagens, para que cada jogador tenha as mesmas oportunidades e tempo de jogo.

A cada rodada, cada personagem tem seu turno, na qual pode executar *uma* das ações a seguir. Assim que todos os personagens na cena tiverem seu turno, a rodada termina e uma nova se inicia.

PROCURAR PISTAS. O jogador escolhe uma das perícias de seu personagem, e então descreve de que forma irá utilizá-la para procurar pistas. Por exemplo, um jogador pode escolher Diplomacia para conversar com uma testemunha no local ou Tecnologia para vassourhar informações em um computador.

O mestre determina a DT do teste conforme a dificuldade em encontrar a pista e a descrição de como o personagem irá agir. Ações simples e adequadas à perícia apresentada têm DT 15. Ações plausíveis, mas complexas, como interrogar uma testemunha pouco interessada, têm DT 20. Uma tarefa complexa, ou uma descrição muito vaga por parte do jogador (como usar Percepção para simplesmente “procurar algo estranho no local”) têm DT alta ou muito alta (25 ou

mais). O mestre decide se uma ação pode resultar em alguma pista. Caso a ação proposta não tenha chance de sucesso, o mestre simplesmente narra o fracasso sem exigir testes e o personagem gasta sua ação.

FACILITAR INVESTIGAÇÃO. Em vez de procurar pistas, um personagem pode usar uma perícia para realizar uma ação que modifica a cena e facilita a investigação do grupo. O jogador declara uma ação de suporte como, por exemplo, usar Atletismo para abrir as janelas no alto do galpão e iluminar o local. A DT do teste varia de 15 para ideias que fizerem sentido a 25 para ideias mais abstratas. Assim como em procurar pistas, ideias muito absurdas resultam em falha automática e perda da rodada.

Se o personagem passar no teste, cada aliado recebe +2 em seu próximo teste de procurar pistas nesta cena. Bônus por facilitar investigação não são cumulativos.

USAR HABILIDADES E ITENS. Certas habilidades e itens possuem efeitos específicos em cenas de investigação, apresentados em suas descrições. Além disso, os jogadores podem encontrar usos criativos para habilidades e equipamentos que normalmente não interagem com investigação. Por exemplo, um personagem pode usar seu machado para quebrar as madeiras que tapam as janelas de um local (um teste de Luta para facilitar investigação). Ao fazer seu teste, ele pode usar a habilidade Ataque Especial e receber um bônus no teste, gastando seus PE normalmente. A critério do mestre, habilidades que não concedem bônus em testes mas que poderiam auxiliar uma determinada ação podem conceder +5 neste teste. O mestre tem a palavra final se uma habilidade ou item pode ser usado em uma ação de investigação.

AJUDAR. Um personagem pode usar sua ação de investigação para ajudar o teste de outro personagem. Veja a página XX para mais detalhes dessa ação.

Urgência em Investigações

Toda cena de investigação possui uma *urgência*, a quantidade de rodadas que os personagens possuem para agir antes que um evento termine a cena.

Às vezes, o motivo da urgência será evidente: a chegada da polícia, um incêndio se alastrando ou uma horda de zumbis invadindo o local são exemplos de eventos óbvios que finalizam a investigação, mas coisas mais simples, como uma ligação de alguém em apuros ou simplesmente o fim do dia e o cansaço dos investigadores, também podem servir como evento que encerra a cena.



A TABELA 4.3: URGÊNCIA DE INVESTIGAÇÕES apresenta os diferentes graus de urgência e a quantidade máxima de rodadas de cada uma. Quanto mais alto o grau de urgência, menor o número de rodadas necessário para o evento.

Ao atingir o número máximo de rodadas, a investigação termina. De acordo com o mestre, o evento que força o final da cena de investigação pode causar uma penalidade aos jogadores. Alguns exemplos de penalidades são:

- ◊ A criatura a ser enfrentada na cena final recebe pontos de vida adicionais, pois teve mais tempo para ser invocada.
- ◊ Os inimigos que chegam ao local tiveram tempo de chamar reforços; a cena de ação que se inicia tem mais inimigos do que esperado.
- ◊ Os personagens passam a noite toda vasculhando o local e não conseguem descansar.

Para adicionar pressão e emoção a uma cena de investigação, o mestre pode determinar que cada três falhas em testes de procurar pistas diminuem o número de rodadas disponíveis em 1.

◊ **Exemplo.** Os agentes estão investigando uma sala prestes a ser inundada por água de um tanque adjacente. O mestre determina que o grau de urgência da investigação é médio (4 rodadas), mas que a cada três falhas em ações de procurar pistas, o número de rodadas diminuirá em 1, representando que os agentes inadvertidamente acionaram os mecanismos errados e aceleraram a inundação.

TABELA 4.3: URGÊNCIA DE INVESTIGAÇÕES

GRAU DE URGÊNCIA	RODADAS DISPONÍVEIS
Muito baixo	6
Baixo	5
Médio	4
Alto	3
Muito alto	2

COMBATE

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, às vezes os agentes ficam sem escolha além de sacar suas armas e partir para o confronto direto.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

A seguir estão as explicações das estatísticas usadas em combate.

Teste de Ataque

Este é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é um teste de Luta, para um ataque corpo a corpo, ou de Pontaria, para um ataque à distância. A DT é a Defesa do alvo. Se o resultado é igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e causa dano (veja **DANO**, a seguir).

Um teste de ataque pode sofrer modificadores por habilidades, arma e condições.

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Para descobrir quanto dano, você rola dados, de acordo com a utilizada — por exemplo, 1d4 para uma faca ou 2d6 para um revólver. O dano de cada arma é descrito no **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO**. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, você soma seu valor de Força na rolagem de dano. Assim, um personagem com Força 2 usando uma espada causa 1d8+2 pontos de dano (1d8 da espada mais 2 pela Força).

Tipos de Dano

Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Contudo, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, uma criatura com resistência a corte 5 reduz todo dano de corte que sofre em 5.

DANO COM ARMA CORPO A CORPO
OU DE ARREMESSE = DANO DA ARMA +
FORÇA DO ATACANTE

DANO COM ARMA DE DISPARO
OU DE FOGO = DANO DA ARMA

BALÍSTICO. Dano causado por projéteis arremessados a altas velocidades, como balas de um fuzil. Armas de fogo são as principais fontes deste tipo de dano.

CORTE. Armas afiadas, como espadas, machados e as garras de um animal, causam dano de corte.

ELETRICIDADE. Alguns rituais, itens e perigos naturais (como um relâmpago) causam dano deste tipo.

FOGO. Causado por calor e chamas, tanto naturais quanto conjuradas por rituais.

FRIO. Alguns rituais, além de clima severo, causam dano de frio.

IMPACTO. Causado por armas de contusão, como bastões, além de ondas de choque, explosões e quedas.

MENTAL. Rituais e certas habilidades de manipulação mental que afetam diretamente a mente da vítima causam dano deste tipo.

PARANORMAL. Criaturas paranormais, rituais e objetos amaldiçoados podem causar dano paranormal. Esse tipo de dano sempre tem um subtipo ligado a um dos Elementos: Conhecimento, Energia, Medo, Morte ou Sangue.

PERFURAÇÃO. Objetos pontudos, como uma faca ou a mordida de um animal.

QUÍMICO. Inclui ácido, venenos e outros compostos químicos perigosos.

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo pontos vitais ou vulneráveis do oponente.

A tabela de armas do **CAPÍTULO 3** possui uma coluna “Crítico”. Cada arma tem uma margem de ameaça (18, 19 ou 20) e um multiplicador (x2, x3 ou x4). Quando nenhuma margem aparece, será 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será x2.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ou maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque pelo multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

INICIATIVA

A cada rodada, todo personagem tem um *turno* — sua vez de agir. A Iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

TESTE DE INICIATIVA. No início do combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa. O mestre faz um único teste para todos os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro (em caso de empates, todos empatados devem rolar entre si para desempatar).

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

ENTRANDO NA LUTA. Se um personagem entra na luta depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar na rodada seguinte.

SURPRESA. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

PERCEBENDO OS INIMIGOS. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral, ele diz aos jogadores para fazerem testes de Percepção contra uma dificuldade ou opostos pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Um personagem que nunca fica surpreendido pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.



COMO FUNCIONA O COMBATE?

O combate acontece em uma série de rodadas.

Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos.

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos.

Um personagem surpreendido fica desprevenido e não age na primeira rodada.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpreendidos agora podem agir.

A RODADA DE COMBATE

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu turno, a sua vez de realizar ações.

Pense em “rodada” como se fosse uma medida de tempo, como “mês”: o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele com Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- ◊ Uma ação padrão e uma ação de movimento;
- ◊ OU duas ações de movimento;
- ◊ OU uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

AÇÃO PADRÃO. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou conjurar um ritual são exemplos de ações padrão comuns.

AÇÃO DE MOVIMENTO. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e entrar em um carro também são ações de movimento.

AÇÃO COMPLETA. Este tipo de ação exige todo o tempo e esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e de sua ação de movimento — mas, normalmente, ainda pode realizar ações extras, ações livres e reações.

AÇÃO LIVRE. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma

ordem são ações livres — mas o mestre pode decidir que algo é complicado demais para ser livre ou que uma determinada ação livre só pode ser feita uma vez por rodada. Dar uma ordem curta é uma ação livre; explicar um plano inteiro, não!

REAÇÃO. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um assassino escondido no estacionamento, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações. No entanto, algumas reações especiais, como bloqueios e esquivas, são uma exceção à regra.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

AGREDIR. Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de 1,5m (adjacente no mapa). Você pode substituir um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate (veja abaixo).

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo uma penalidade de -5).

Atirando em Combate Corpo a Corpo. Quando faz um ataque à distância contra uma criatura em combate corpo a corpo, você sofre -5 no teste de ataque. Uma criatura está em combate corpo a corpo se estiver a 1,5m (adjacente) de qualquer inimigo (incluindo você).

MANOBRA DE COMBATE. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância.

Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com a criatura. Mesmo que ela esteja usando uma arma de ataque à distância, deve fazer o teste usando seu bônus de Luta. Em caso de

empate, outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

AGARRAR. Você usa uma mão para segurar uma criatura (por seu braço, sua roupa etc.). Uma criatura agarrada fica desprevenida e imóvel, sofre -2 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Só é possível agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de mirar no alvo errado!

DERRUBAR. Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (DT 20) para se agarrar numa beirada.

DESARMAR. Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

EMPURRAR. Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com a criatura (até o limite do seu deslocamento).

QUEBRAR. Você atinge um item que a criatura esteja segurando. Veja adiante em “Quebrando Objetos”.

ATROPELAR. Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado por



uma criatura (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). A criatura pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dela; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa a criatura caída e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e impede seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

CONJURAR UM RITUAL. A maioria dos rituais exige uma ação padrão para ser executado.

FINTAR. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

PREPARAR. Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, “disparar minha pistola na primeira criatura que passar pela porta”). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada.

Se até o seu próximo turno você não tiver realizado a ação preparada, não pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

USAR HABILIDADE OU ITEM.
Algumas habilidades e itens exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

LEVANTAR-SE. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

MANIPULAR ITEM. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

MIRAR. Você usa uma ação de movimento para mirar em um alvo que possa ver, dentro do alcance de sua arma. Ao fazer essa ação, você anula a penalidade de -5 em testes de Pontaria contra aquele alvo caso ele esteja engajado em combate corpo a corpo. Você só pode usar esta ação se for treinado em Pontaria.

MOVIMENTAR-SE. Você percorre uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar ou escalar, também usam esta ação.

SACAR OU GUARDAR ITEM. Sacar ou guardar um item exige uma ação de movimento. Alguns efeitos permitem fazer isso como uma ação livre.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço.

CORRIDA. Você corre mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

GOLPE DE MISERICÓRDIA. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (1 em 1d4) para personagens e NPCs importantes e de 75% (1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

INVESTIDA. Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, mas sofre -5 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

CONJURAR UM RITUAL. Ao conjurar rituais com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

ATRASAR. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

♦ **LIMITES PARA ATRASAR.** Você pode atrasar sua Iniciativa até 0 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +5 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a -5. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

♦ **VÁRIOS ATRASOS.** Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Agilidade, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior modificador de Iniciativa age depois.

FALAR. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar rituais ou usar habilidades de classe que dependem da voz não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

JOGAR-SE NO CHÃO. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao se jogar no chão.

LARGAR UM ITEM. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Bloqueios, Esquivas e Contra-ataques

Personagens com o treinamento adequado têm acesso a ações especiais, descritas a seguir. Você só pode usar uma destas ações por rodada.

BLOQUEIO. Se for treinado em Fortitude, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar uma reação para bloquear. Se fizer isso, recebe RD igual ao seu bônus de Fortitude contra este ataque.

CONTRA-ATAQUE. Se for treinado em Luta, quando for alvo de um ataque corpo a corpo e o atacante errar o ataque, você pode usar uma reação para contra-atacar, realizando um ataque contra esse atacante.

ESQUIVA. Se for treinado em Reflexos, quando for alvo de um ataque, você pode usar uma reação para esquivar. Se fizer isso, você adiciona seu modificador de Reflexos em sua Defesa contra este ataque.

FERIMENTOS & MORTE

Sempre que você sofre dano — esfaqueado por um cultista, atingido por um ritual ou caindo de uma janela —, perde pontos de vida. Você anota seus PV na ficha de personagem ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida. O dano pode deixar cicatrizes e sujar sua roupa de sangue, mas não o impede de agir. Isso só muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos.

MACHUCADO. Se estiver com menos da metade de seus PV totais, você está machucado. Essa condição em si não causa penalidades, mas pode servir de gatilho para habilidades e efeitos.

MORRENDO. Se for reduzido a 0 PV, você adquire as condições inconsciente e morrendo (não existem PV negativos). Se iniciar três turnos (não necessariamente consecutivos) morrendo na mesma cena, você morre. A condição inconsciente é encerrada por qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV. Já a condição morrendo só pode ser encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos.

Exemplo. Bianca está lutando contra cultistas. Ela já sofreu diversos ferimentos e está com 3 PV. Ela é apunhalada por um cultista e sofre 5 pontos de dano. Esse dano é suficiente para reduzir os PV de Bianca para 0. Assim, ela cai inconsciente e morrendo. Se Bianca iniciar seu turno morrendo três vezes na mesma cena, morrerá de vez.

Dano Massivo

Se um personagem sofre uma quantidade de dano igual ou maior que a metade de seus PV totais em um único efeito e sobrevive, deve fazer um teste de Fortitude (DT 15 + 2 para cada 10 pontos de dano sofridos). Se falhar, fica morrendo.

Dano Não Letal

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não para determinar quando você fica morrendo. Se você tem dano letal e não letal e é curado, cura primeiro o dano não letal.

Quase todo dano causado em condições normais (armas, perigos, rituais...) é letal. Você pode usar uma arma corpo a corpo para causar dano não letal (controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre -5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -5 no teste de ataque.

INSANIDADE & LOUCURA

Alguns efeitos, principalmente de origem paranormal, afetam sua saúde mental ao invés de sua integridade física. Isto é representado por pontos de insanidade. Quando sofre pontos de insanidade, você subtrai este valor de sua Sanidade.

Sua Sanidade também é reduzida quando você transcende para adquirir poderes paranormais.

PERTURBADO. Se sua Sanidade for reduzida a menos da metade de seu valor total, você recebe a condição perturbado. Essa condição não causa penalidades por si só, mas pode servir de gatilho para habilidades.

ENLOUQUECENDO. Se for reduzido a Sanidade 0, você adquire a condição enlouquecendo (não existem Sanidade negativa). Se iniciar três turnos (não necessariamente consecutivos) enlouquecendo na mesma cena, sua mente sucumbe à loucura e você fica insano — em termos de jogo, seu personagem se torna um NPC sob controle do mestre. A condição enlouquecendo pode ser encerrada com um teste de Diplomacia (DT 20) ou por qualquer efeito que cure pelo menos 1 de Sanidade.

MOVIMENTAÇÃO

DESLOCAMENTO. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades de raça e classe podem mudá-lo.

ATRAVESSAR UM ESPAÇO OCUPADO. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado) ocupado por um aliado. Um inimigo caído conta como uma categoria de tamanho menor para esse efeito. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

CARGA. Se você estiver sobreacarregado (veja o **CAPÍTULO 3**), seu deslocamento diminui em 3m.

DIAGONAIS. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

OUTROS TIPOS DE MOVIMENTO. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

SUBIR OU MÉRGULHAR. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

TERRENO DIFÍCIL. Lugares onde é difícil andar, como uma floresta cheia de raízes, neve funda ou mesmo uma rua lotada de pessoas, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

CAMUFLAGEM. Você recebe camuflagem quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você têm 20% de chance de

falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independentemente do resultado do teste de ataque).

Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara em escuridão total. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

COBERTURA. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como um muro, a lateral de um carro ou uma criatura maior que você. Cobertura fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

TABELA 4.4:
SITUAÇÕES ESPECIAIS

O ATACANTE ESTÁ...	MODIFICADOR NO ATAQUE
Caído	-5
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	-2
O ALVO ESTÁ...	MODIFICADOR NA DEFESA
Caído	-5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	-5
Desprevenido	-5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

VARIANTE: MAPA DE BATALHA

Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa de batalha (uma superfície quadriculada, como um tabuleiro de xadrez) e peças para representar cada criatura. Cada quadrado do mapa de batalha deve ter 2,5 centímetros de lado e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar, você pode se referir a distâncias no jogo em "quadrados" (de 1,5m) ao invés de metros.

Usar mapas de batalha deixa o combate mais complexo, exigindo que os jogadores calculem suas ações e movimentos levando em conta questões como flanquear, terreno difícil e distâncias exatas das habilidades. Via de regra, é uma opção divertida para grupos que gostam do aspecto tático do jogo.

A Jambô possui mapas de batalha e peças para representar criaturas em sua loja online, em www.jamboeditora.com.br. Você também pode encontrar mapas e peças na internet ou, se for treinado em alguma Profissão relevante, criar os seus próprios!

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja alvo de ataques ou habilidades, a menos que dito o contrário.

FLANQUEAR. Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto — desde uma porta fechada até uma arma empunhada por um inimigo — é similar a atacar uma criatura.

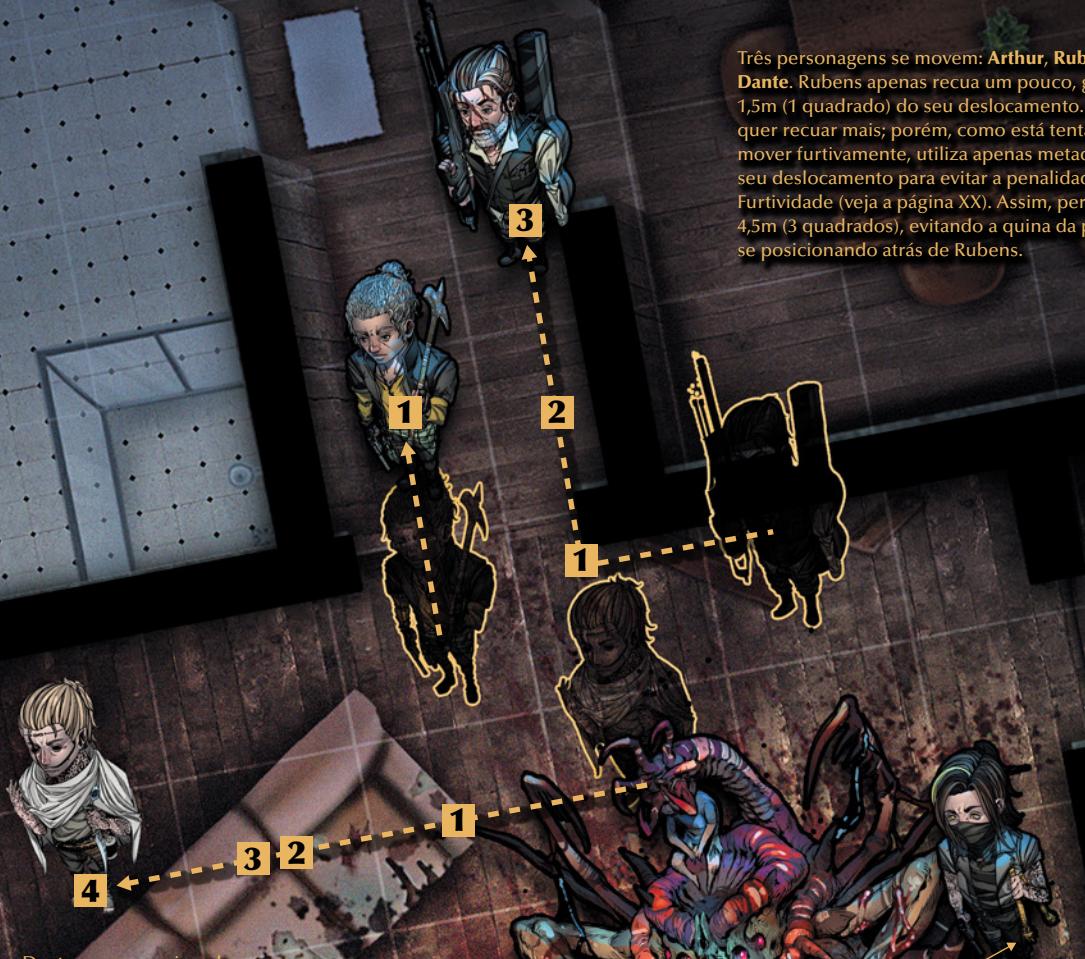
Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outra criatura, veja a manobra quebrar.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 PV está quebrado, e não pode ser usado até ser consertado (veja **INTERLÚDIO**, a seguir).

TABELA 4.5: ESTATÍSTICAS DE OBJETOS

EXEMPLO	TAMANHO	DEFESA	RD	PV
<i>Objetos Gerais</i>				
Folha de papel	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Corrente	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Caixote	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de metal	Grande	8	8	50
Portão de grades	Grande	8	10	50
Carro	Enorme	5	10	100
Ônibus	Enorme	5	20	300
Cabana de madeira	Colossal	0	5	900
<i>Armas</i>				
Arma leve de madeira (machadinha)			5	2
Arma de uma mão de madeira (bastão)			5	5
Arma de duas mãos de madeira (acha)			5	10
Arma leve de metal (revólver)			10	5
Arma de uma mão de metal (espada)			10	10
Arma de duas mãos de metal (bazuca)			10	20

Três personagens se movem: **Arthur**, **Rubens** e **Dante**. Rubens apenas recua um pouco, gastando 1,5m (1 quadrado) do seu deslocamento. Arthur quer recuar mais; porém, como está tentando se mover furtivamente, utiliza apenas metade do seu deslocamento para evitar a penalidade em Furtividade (veja a página XX). Assim, percorre 4,5m (3 quadrados), evitando a quina da parede e se posicionando atrás de Rubens.



Dante passa por cima do sofá para ficar atrás dele. O mestre considera o móvel um terreno difícil. Assim, Dante gasta 3m (4 quadrados) do seu deslocamento apenas para transportar o sofá.

O Carente, uma criatura Grande, ocupa uma área de 3m de lado (4 quadrados de 1,5m). Mesmo ocupando uma área maior, ele avança como criaturas Médias (um quadrado de 1,5m por vez).

Antônio e Carina estão flanqueando o Carente, em lados opostos da criatura. Portanto, ambos recebem +2 em ataques corpo a corpo contra ela.

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. Ela geralmente 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. À 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 abaixo.

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 destas refeições por interlúdio e apenas se, a critério do mestre, tiver onde encontrar esta refeição (como em 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 algumas horas. Com esta ação, recupera uma quantidade de pontos de vida e pontos de esforço conforme seu limite de PE por rodada (veja a **TABELA 1.2**) e sua condição de conforto.

- ❖ **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.
- ❖ **PRECÁRIO.** 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.
- ❖ **LUXUOSO.** 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 de leitura 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 de 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 dormir 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**. Se passar, o personagem recebe uma pista complementar que deixou passar. Se todas as pistas da cena escondida 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.



CAPÍTULO 5

O OUTRO LADO

Além do mundo em que vivemos, a Realidade, existe outra dimensão. Uma dimensão impossível. Um lugar que já foi conhecido através da história por muitos nomes, mas hoje é chamado simplesmente de “Outro Lado”.

O Outro Lado é uma dimensão misteriosa e perversa, que desafia a lógica e a sanidade. Habitado por seres conhecidos como Entidades — também nomeados “Elementos” por ocultistas — o Outro Lado é separado da Realidade por uma barreira invisível chamada Membrana. Apesar de eficiente, a Membrana pode ser danificada, possibilitando que Entidades invadam a Realidade, onde são percebidas como manifestações Paranormais.

A MEMBRANA

Apesar de seu nome sugerir uma barreira sólida, a Membrana não é um obstáculo físico. A maneira mais compreensível de descrever a Membrana é uma névoa densa formando um labirinto que separa duas dimensões — a nossa, regida por leis lógicas, e uma dimensão de insanidade. Enquanto a Membrana estiver imperturbada, as Entidades raramente conseguem invadir a Realidade.

Porém, a Membrana pode ser enfraquecida: massacres terríveis, rituais macabros ou até mesmo histórias fictícias como lendas urbanas, filmes de terror e conspirações na internet. Tudo que gera Medo pode enfraquecer a Membrana.

A Membrana pode ser analisada de duas maneiras: em uma camada universal e em planos localizados. A camada universal determina a influência da Membrana no mundo todo. Quanto mais fortalecida a Membrana universal estiver, mais raras serão as Manifestações Paranormais em todos os lugares.

Mas mesmo com a camada universal em boas condições, a Membrana pode ser danificada em lugares específicos, desde que esses tenham sido uma fonte muito grande de Medo, possibilitando manifestações extremamente poderosas.

Lugares com a Membrana danificada podem ser reconhecidos principalmente pela presença de uma neblina intensa e atípica, anomalias no sistema sensorial do corpo humano, temperaturas inconsistentes, percepção de tempo distorcida e alucinações compartilhadas.

É importante notar que um local com a Membrana enfraquecida significa apenas um caminho mais curto entre as duas dimensões, não uma abertura na Realidade. Uma “fenda” — um local sem a presença da Membrana — resultaria no fim do mundo devorado pelo Outro Lado.

A ORIGEM DO PARANORMAL

Todo ambiente com a Membrana enfraquecida contém uma *origem* — uma manifestação específica que mantém o Paranormal ativo nessa região. Uma origem é como uma memória do Outro Lado, um registro do Medo que foi gerado e que continua servindo como uma ponte para que as Entidades tomem forma e consigam se manifestar.

Uma origem pode, por exemplo, ser um objeto amaldiçoado que foi uma peça central em um ritual de sacrifício, ou um símbolo gravado no porão secreto de uma mansão assombrada. Uma origem também pode ser uma história ou uma lembrança, resultando em casos muito mais complexos de se resolver.

Enquanto a origem existir no ambiente, a Membrana não poderá iniciar seu processo de recuperação, que acontece naturalmente após todas as origens de Medo da área serem destruídas.

Por causa disso, missões da Ordem na maioria das vezes não se limitam a apenas destruir manifestações paranormais, mas sim investigar e lidar com a origem do Paranormal de uma área, impedindo que mais manifestações venham a acontecer.

Existem ocultistas que teorizam sobre a existência das “Relíquias” — as origens primordiais de Medo que mantém o Paranormal ativo em todo o mundo, impedindo que o Outro Lado seja separado permanentemente da Realidade.

MANIFESTAÇÕES PARANORMAIS

Ao ultrapassar a Membrana, as Entidades precisam se submeter às leis que definem a Realidade, sendo moldadas aos conceitos e ideias que enfraqueceram a Membrana em primeiro lugar. Porém, nesse processo, as Entidades também lutam de volta, distorcendo as regras às quais estão sendo impostas.

Por causa disso, as manifestações podem tomar várias formas: se invocadas propositalmente através de um ritual, as Entidades alteram apenas pontos específicos da Realidade comunicados por um invocador através de um símbolo (veja a página XX).

Porém, se manifestadas espontaneamente, as Entidades absorvem uma concepção fictícia que seja uma fonte exorbitante de Medo, algo que é temido ao mesmo tempo que não existe, e usa essa forma como um molde para sua própria manifestação, se tornando uma criatura paranormal (veja a página XX).

Uma criatura não precisa necessariamente ser muito famosa ou conhecida para se tornar real, ela só precisa ter sido uma fonte de Medo muito poderosa. Por exemplo, apenas uma pessoa poderia ser o suficiente para abalar a Membrana e gerar uma criatura, desde que essa pessoa sentisse um Medo exorbitante.

Por causa disso, investigar a origem de uma criatura antes de enfrentá-la é extremamente importante. Como todas as criaturas manifestadas são influenciadas por ideias já existentes, é sempre possível descobrir a melhor maneira de derrotar um monstro através da fonte de Medo que o originou.

As Entidades também podem se manifestar atrelando-se a um objeto físico que tenha sido uma fonte de Medo. Esses objetos são conhecidos como itens amaldiçoados (veja a página XX), e podem ter propriedades paranormais ou serem usados para aprender novos rituais.

EXPOSIÇÃO PARANORMAL

Independente da forma de manifestação, qualquer pessoa que se envolva diretamente com o Outro Lado fica marcada para sempre, tanto psicologicamente quanto fisicamente, e essas consequências traumáticas podem ser medidas através de um valor denominado Exposição Paranormal.

A Exposição Paranormal é medida de 0% a 99% por Níveis de Exposição (NEX). Uma pessoa comum, que teve a sorte de nunca presenciar uma manifestação paranormal em sua vida, tem 0% de NEX. Já um agente da Ordem começa sua carreira com 5% de NEX.

Quanto mais experiências alguém vive com o Paranormal, mais memórias das Entidades são construídas em seu cérebro e maior é o vínculo criado com o Outro Lado. Esse vínculo pode se tornar ainda mais intenso se o personagem atender ao Chamado do Outro Lado através de um ritual de Transcender.

TRANSCENDER

Ao atingir determinado NEX, o personagem sente um Chamado do Outro Lado. Esse Chamado dura um período de tempo indeterminado, e permite o processo de conexão completa com o Outro Lado: o Ritual de Transcender, o primeiro ritual que existiu.

Ao desenhar o símbolo de Transcender no chão, se posicionar dentro dele e se concentrar em sua forma, a sua mente é completamente deslocada da Realidade e se conecta com o Outro Lado. É como se você estivesse fazendo o processo inverso que as Entidades fazem ao se manifestarem na Realidade, mas de forma introspectiva.

O tempo que o processo de Transcender leva é completamente imprevisível e varia de situação para situação, podendo levar poucos segundos ou muitas horas.

RESPONDENDO AO OUTRO LADO

Assim como somos atraídos pelo mistério do Paranormal, Entidades do Outro Lado também parecem se interessar por alguns daqueles que buscam Transcender e se conectar com elas. Por causa disso, ao entrar no estado de transe de Transcender, um personagem pode se sentir inquirido por algum dos Elementos, como se as perguntas mais íntimas fossem feitas ao próprio cerne de sua existência. "Você deixaria alguém da sua equipe morrer em seu lugar?", "O que você teria feito diferente?", "Quem você mais odeia?" ou até "Qual seu maior segredo?" são algumas das perguntas descritas por aqueles que já se conectaram. É como se, em troca das memórias ilógicas da exposição ao Paranormal, o Outro Lado quisesse respostas que apenas habitantes da Realidade podem dar. É importante notar que apenas pessoas específicas passam por essa experiência singular e direta com o Outro Lado: aqueles conhecidos como "Marcados".

TRANSCENDER (EM REGRAS)

Em termos de regras, um personagem "transcede" sempre que recebe um poder paranormal. As formas mais comuns para isso são o poder de classe Transcender e a habilidade Versatilidade.

Enquanto isso acontece, como se lembrasse de uma resposta óbvia que estava no fundo de sua mente, o personagem entende completamente o Outro Lado. Porém, ao terminar o processo de Transcender, o personagem precisa esquecer tudo mais uma vez, mantendo apenas algumas memórias soltas flutuando em seu cérebro.

Essas memórias do Conhecimento proibido do Outro Lado devoram parte da Sanidade, afinal seu personagem lembra de algo que não tem faz sentido. Isso impede que ele consiga recuperar ou desenvolver mais Sanidade ao Transcender.

Mas essas memórias também não são simples lembranças — são memórias Paranormais, pequenos resquícios das Entidades vivendo dentro da sua mente. E por causa disso, assim como as Entidades distorcem as regras da Realidade ao atravessarem a Membrana, essas memórias se transformam em manifestações conhecidas como Poderes Paranormais.

Se um personagem não Transcede antes do Chamado do Outro Lado terminar, ele perde sua janela de oportunidade e precisa atingir um novo NEX para receber o próximo Chamado.

AFINIDADE

Quando um agente atinge NEX 50%, existe tanto do Outro Lado dentro dele quanto da Realidade. Por isso, ao alcançar esse NEX você automaticamente se conecta com uma das Entidades. Escolha um Elemento entre Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada.

Sua conexão com o Elemento escolhido não tem efeitos imediatos. Entretanto, a partir de NEX 50%, da próxima vez que receber um poder paranormal, essa conexão se tornará mais forte, transformando-se em uma ligação chamada de afinidade. Você só pode receber esta afinidade uma única vez, e apenas ao receber um poder paranormal após NEX 50%.

Ter afinidade com um Elemento resulta em alterações na aparência física e na personalidade do personagem. Além disso, essa ligação especial permite que ele possa conjurar rituais desse Elemento sem a necessidade de componentes ritualísticos. Por fim, certos rituais só podem ser aprendidos por aqueles com afinidade com o Elemento em questão.

SANIDADE

A mente humana é capaz de feitos incríveis, mas tem limites. Nossa inteligência evolui para lidar com as características e os problemas da Realidade, e não com o Outro Lado. Assim, na medida que interagimos com as Entidades, Elementos e Criaturas, nossa razão vai definhando. Nossa resiliência mental é chamada de *Sanidade*, e a perda dela pode indicar o fim de um agente da Ordem de forma tão definitiva quanto ter seu coração arrancado pelas garras de um monstro.

Personagens de **ORDEM PARANORMAL RPG** iniciam com um valor fixo de Sanidade e recebem um valor adicional por NEX de acordo com sua classe. A classe com mais Sanidade é o ocultista — o estudo e o contato com o Outro Lado fazem dos ocultistas os mais preparados para enfrentar os perigos dele.

DANO MENTAL

De certa forma, Sanidade funciona de maneira análoga aos PV e PE, servindo como resiliência e reserva de poder ao mesmo tempo. Alguns efeitos e Criaturas causam dano de um tipo diferente, chamado *dano mental*. Sempre que um personagem sofre dano mental, ele perde SAN ao invés de PV.

Dano mental pode ser reduzido caso o personagem tenha resistência mental. A forma mais simples de adquirir resistência mental é transcendendo (veja a página XX). Alguns itens amaldiçoados ou outros efeitos podem fornecer ou aumentar essa resistência, mas isso é algo raro.

Isso faz com que dano mental seja altamente letal, pois existem poucas formas de diminuir dano desse tipo. Sempre leve isso em consideração quando for criar seu personagem.

INSANIDADE

Um personagem que sofre muito dano mental começa a ficar insano. Isso acontece pelo estresse de tentar compreender o Outro Lado, com a mente em constante conflito entre o que é Realidade e o que Paranormal (proveniente do Outro Lado). Com dano mental suficiente, a mente começa a se deteriorar,

a distinção entre os dois mundos fica nebulosa e o personagem começa a ter dificuldade para discernir a realidade.

Em termos mecânicos, isso é traduzido através de três condições: *perturbado*, *enlouquecido* e *insano*. Essas condições, e a mecânica por trás delas, são explicadas no **CAPÍTULO 4**, mas existem algumas implicações narrativas que são interessantes para jogadores que estiverem interpretando seus personagens e para mestres conduzindo cenas.

Quando o personagem está perturbado, ou seja, com menos da metade de SAN, ele começa a ser afetado pelo Outro Lado e a Realidade começa a ficar confusa. A percepção das coisas ao seu redor fica alterada, com o personagem sofrendo alucinações, sentindo cheiros estranhos e de maneira geral percebendo a Realidade de forma deturpada.

É interessante que os jogadores incorporem isso nas suas interpretações, para dar um pouco mais de sabor as cenas e deixá-las ainda mais interessantes. Isso não possui efeito mecânico direto — o personagem não terá penalidades em testes ou qualquer coisa do gênero (embora algumas Criaturas possam se beneficiar dessa condição...).

Caso queira adicionar um pouco de sabor a sua interpretação, você pode desenvolver um efeito de insanidade temporário. Na primeira vez que ficar perturbado durante uma cena, role 1d20 e consulte a **TABELA 5-1** (na página XX). Enquanto estiver perturbado, você estará percebendo o mundo de maneira diferente, conforme o efeito rolado.

Mas a insanidade pode ser ainda mais profunda. Quando um personagem chegar a SAN 0 ele fica enlouquecido. Essa condição é perigosa, pois o personagem deve ser estabilizado em três rodadas ou ficará insano. Um personagem insano tem a mente completamente deteriorada e se torna injogável. O jogador deve entregar a ficha de seu personagem para o mestre, que poderá usar o personagem como bem entender. De certa forma, ficar insano é o equivalente de morrer. Mesmo que seja estabilizado, o efeito de insanidade que antes era temporário dura até o final da missão.



98

Bruno Canan brunocananpoico@gmail.com

TABELA 5.1: EFEITOS DE INSANIDADE

1d20 Efeito de insanidade

- 1 Você busca dor. Seja sentir dor ou causar dor.
- 2 Quando você olha o rosto de outra pessoa, vê a imagem distorcida, com pedaços de animais ou monstros mesclados à face dela.
- 3 Todas as vozes ficam deturpadas, como se fossem faladas por um monstro.
- 4 Você fica escutando uma voz na sua cabeça, que repete constantemente que você está mentindo.
- 5 O seu sangue parece estar quente, como se quisesse sair de dentro do seu corpo.
- 6 Você vê rostos humanos e monstruosos nas sombras, sempre encarando você.
- 7 Uma fome constante domina seu corpo, como se você não pudesse ser saciado.
- 8 Um gosto permanente de ferro domina seu paladar, como se sua boca estivesse tomada por sangue.
- 9 A luz incomoda seus olhos a ponto de você precisar escondê-los o tempo todo. É como se seus olhos queimassem.
- 10 Falar é praticamente impossível. É como se algo externo estivesse controlando o que você fala.
- 11 Seus olhos coçam violentamente, e só parece que vão parar quando forem arrancados de sua cabeça.
- 12 Sua memória começa a falhar, lentamente. Qualquer evento ocorrido há mais de uma hora começa a ficar nebuloso.
- 13 As emoções começam a se tornarem confusas. Algo feliz desperta raiva e algo dolorido desperta felicidade.
- 14 Você sente a necessidade constante de descrever todas as ações da maneira mais grotesca possível.
- 15 Existem vermes dentro de seu corpo, correndo por suas veias e órgãos. Você tem certeza disso. Você sente debaixo de sua pele.
- 16 Você acha que está sob efeito constante de um ritual que o deixa mais poderoso.
- 17 Suas mãos estão furadas e as coisas caem de seus bolsos.
- 18 Você acredita puramente que tudo é fruto da sorte, deixando suas decisões para o acaso.
- 19 As coisas estão fervendo, mas você gosta da dor.
- 20 Apenas o fim das coisas deve ser celebrado. E você precisa dar fim.

MÚLTIPLOS EFEITOS DE INSANIDADE

Um personagem pode sofrer múltiplos efeitos de insanidade na mesma missão. Por exemplo, Bianca, uma agente da Ordem, fica perturbada em um combate contra um Espectro de Energia. Quando isso acontece, ela adquire um efeito de insanidade. Algumas rodadas depois, fica enlouquecida, fazendo com que o efeito dure até o final da missão. Em outra cena, o grupo encontra um livro amaldiçoado com Conhecimento. Bianca lê alguns trechos do livro e sofre dano mental, ficando perturbada novamente e adquirindo outro efeito de insanidade. Agora, ela está sofrendo dois efeitos simultaneamente, sua mente cada vez mais deteriorada...

ENTIDADES DO OUTRO LADO

É impossível alguém dentro da Realidade ter certeza do que acontece no Outro Lado. O Paranormal sempre esconde mistérios e surpresas, mas após muitos anos observando suas manifestações, foi possível determinar algumas constantes.

Até onde se sabe, o conhecimento do Outro Lado é dividido em cinco Elementos principais, cinco Entidades que se manifestam dentro da Realidade através de eventos Paranormais.

Essas Entidades são nomeadas **SANGUE**, **MORTE**, **CONHECIMENTO**, **ENERGIA** e **MEDO**.

Todas as manifestações de um mesmo Elemento estão relacionadas entre si — por exemplo, todos os zumbis de sangue são manifestados pela mesma Entidade, e por isso, todos agem de maneira similar.

Por causa disso, manifestações do mesmo Elemento não tendem a agir com muita eficiência contra si mesmas. Um ritual que causa dano de Energia não é muito eficaz numa criatura de Energia, por exemplo, já que isso implica na Entidade agredindo a si mesma.

Isso não significa que as criaturas estão diretamente conectadas entre si: ao se manifestar dentro da Realidade, cada criatura se torna isolada pelo Medo das leis lógicas que tentam corromper. Então, um zumbi de sangue não sente a dor de um golpe que outro zumbi de sangue recebeu, apesar de serem manifestados pela mesma Entidade.

Ocultistas experientes notam que cada uma dessas Entidades parece ter objetivos ou vontades próprias. Como se talvez o Outro Lado não fosse tão ilógico quanto se imagina, como se as Entidades talvez estivessem conectadas e tudo tivesse um propósito — mas tentar descobrir esse propósito é exatamente o caminho ardiloso que leva tantos à loucura.

O Outro Lado não pode ser compreendido por uma mente humana. Nunca esqueça disso.

Tudo que se acredita conhecer sobre cada Elemento vem de registros e anotações de pessoas com Afinidade a cada Elemento específico. Quanto mais alguém Transcede, e consequentemente, mais Exposição Paranormal essa pessoa tem, mais memórias ela retém do processo de conexão com o Outro Lado, e mais forte é sua afinidade com a Entidade escolhida.

Porém, diversos desses relatos são inconsistentes e conflitantes entre diferentes ocultistas — como se a percepção do Outro Lado e suas Entidades pudesse também ser singular e distorcida perante o ego de cada observador que se conecta com o Paranormal.

Isso significa que o ritual de Transcender não necessariamente seja um vínculo direto para se comunicar com o Outro Lado, e sim uma maneira de acessar a percepção do Outro Lado que já está esquecida dentro de você.

O que é perceptível e constante, entretanto, é que as Entidades do Outro Lado parecem ter algum tipo de relação entre si. Cada Elemento parece ser especialmente eficaz contra outro Elemento específico, com rituais e criaturas agindo de forma mais agressiva e eficaz ao se defrontarem.

Porém, vale reforçar que ser eficaz contra uma Entidade não torna esse Elemento resistente a ela, os Elementos são apenas resistentes a si mesmos.

Nessa relação, uma Entidade que tem vantagem em relação à outra é nomeada “Elemento opressor”. Por exemplo, a Morte é o Elemento opressor do Sangue — ou seja, Rituais de Morte têm vantagem contra criaturas de Sangue, mas criaturas de Morte não têm vantagem ao sofrerem rituais de Sangue.



SANGUE

"O Sangue é o fluxo que banha o Outro Lado."

O Sangue é a entidade do sentimento. Ele busca a intensidade: dor, obsessão, paixão, amor, fome, ódio - tudo que envolve sentir uma emoção extrema agrada a entidade de Sangue.

A manifestação física do elemento de Sangue na Realidade é um líquido vermelho e espesso, muito pegajoso e pesado, com um cheiro único e extremamente desagradável. A descrição mais próxima seria comparar ao odor de uma tonelada de carne apodrecida banhada em uma piscina dos piores fluidos corporais que você possa imaginar.

A similaridade de sua aparência com o sangue humano foi o que levou esse Elemento a receber o apelido "Sangue" dentro da Realidade. Apesar disso, análises científicas de amostras de Sangue apontam absolutamente nenhuma similaridade com materiais orgânicos da Realidade, e a tentativa de compreensão do comportamento das células que formam as criaturas de Sangue já infectou inúmeros cientistas com comportamentos exageradamente obsessivos, os enlouquecendo sem respostas concretas.

Criaturas de Sangue são bestiais, nojentas e agressivas, sendo por sua maioria cegas mas com seus outros sentidos extremamente aguçados, especialmente o tato. Por exemplo, Zumbis de Sangue, a criatura de Sangue mais manifestada, tem a pele exposta tão sensível que detectam presenças ao seu redor através da alteração sutil da corrente de vento causado pela movimentação e respiração de seus alvos. Eles literalmente "enxergam" através da dor.

Rituais e Poderes de Sangue sempre estão associados a alterações físicas e agressivas com resultados nojentos e brutais. Dificilmente um Ocultista de Sangue terá total controle e discernimento das próprias ações. Quanto mais Exposição Paranormal uma pessoa com afinidade a Sangue tiver, mais próximo de uma criatura bestial ela se parecerá - tanto visualmente quanto psicologicamente.

O comportamento da entidade de Sangue parece ser devorar e consumir o máximo de carne e sangue disponível na Realidade, causando o máximo de dor da maneira mais intensa e extrema possível.

O Sangue é a entidade mais comumente encontrada por agentes da Ordem graças às condições necessárias para sua manifestação: ambientes onde violência e dor excessiva foram presenciados. Graças a isso, um velho dizer se tornou popular dentro da Realidade: "Tudo começa pelo Sangue."

A entidade de Sangue é associada com: Vermelho, Sangue, Comportamento Bestial, Lâminas, Metal Enferrujado, Carne, Órgãos, Gore (violência explícita), Brutalidade, Músculos, Crescimento Corpóreo, Descontrole Emocional, Extremos, Obsessão, Inconsequência, etc.

Possíveis consequências da Afinidade com Sangue: Sentidos aguçados, sentir mais dor, veias saltadas, olhos vermelhos, dentes e unhas afiadas, intensidade emocional, queda de cabelo e pêlos, mudanças na estrutura corporal (tamanho, peso, musculatura), etc.

Os sentimentos extremos do Sangue superam a razão e a calmaria do Conhecimento.

O SANGUE É O ELEMENTO OPPRESSOR DO CONHECIMENTO.

Como um oceano vermelho infinito se espalhando pelos céus, formando ondas de um Líquido agressivo, brutal, violento, que parece nunca estar satisfeito. Um fluxo infinito de sentimentos, angústia, amor, paixão, ódio. É como uma tormenta vermelha sem fim, onde as ondas se quebramumas contra as outras, como se tentassem se devorar, e o som resultante desses impactos parecem rosnados demoníacos ecoando por uma imensidão descontrolada.

MORTE

"Todas as coisas precisam de um fim."

A Morte é a entidade da espiral do tempo. Ela busca os momentos vivenciados, distorcendo a percepção egóica da existência de cada indivíduo para seu agrado.

A manifestação física do elemento de Morte na Realidade é o Lodo, um líquido preto, gelatinoso e espesso que parece se movimentar por conta própria. O Lodo é altamente inflamável e contém um cheiro específico que lembra uma mistura de cinzas, enxofre e mofo. A exposição direta do Lodo a materiais orgânicos da Realidade resulta numa espécie de parasitação, com a degradação gradual do material original e o aumento da quantidade de Lodo como consequência.

Criaturas de Morte são apáticas e sofisticadas, sempre demonstrando serem cruéis, frias e indiferentes com movimentos que aparecem inconstantes e anacrônicos. A percepção temporal das Criaturas de Morte é completamente distorcida, com algumas criaturas percebendo a Realidade de forma extremamente acelerada, enquanto outras concebem tudo em uma lentidão extrema, como se o universo estivesse em câmera lenta e cada segundo levasse alguns anos para se concluir. Algumas criaturas espiralizam através de percepções diferentes, em momentos se tornando temporalmente aceleradas e logo em seguida desacelerando interinamente.

Rituais e Poderes de Morte sempre são associados com a distorção temporal ou degradação orgânica, seja pela percepção do tempo alterada fisicamente ou psicologicamente. Nada que foi tocado pela Morte pode voltar ao que era antes. Um Ocultista de Morte pode, por exemplo, ter sua mente extremamente acelerada mas ainda ser obrigado a mexer seu corpo lentamente. Ter Afinidade com a Morte normalmente resulta em uma personalidade mais fria e apática, além de uma desafetação do impacto da morte e do fim.

O comportamento da entidade de Morte parece girar em torno de si mesma, buscando a aplicação de "energia potencial" dedicada a espirais. Cada segundo que alguém passa examinando ou contemplando uma espiral é um segundo que esse mesmo alguém poderia estar fazendo outras escolhas, vivencian- do outros momentos, realizando outras ações... Todos esses momentos potenciais que poderiam ter acontecido mas não existiram por causa da Morte são denominados "energia potencial" ou "entropia", e parecem ser o principal propósito da entidade. A Morte consegue se fortalecer e absorver os momentos que nunca aconteceram graças à própria Entidade.

A entidade de Morte é associada com: Espirais, Preto, Lodo, Desacelerar, Acelerar, Repetição, Envelhecer, Imortalidade, Cinzas, Ossos, Esqueletos, Tentáculos, Coisas Entrelaçadas, Objetos Arcaicos, Pedras, Poeira, Indiferença, Fim, Começo, Infinito, Cristais, Isolamento, Solidão.

Possíveis consequências da Afinidade com Morte: Pele acinzentada, cabelos brancos ou pretos, olhos completamente pretos, faixas marcadas no rosto, sangue escurecido ou preto, envelhecimento espon- tâneo, reflexos acelerados, emagrecimento, alterações na estrutura óssea.

A distorção temporal da Morte arruina a percepção carnal do Sangue.
A MORTE É O ELEMENTO OPPRESSOR DO SANGUE.

Como uma espiral no centro de uma imensidão infinita onde o tempo não existe. Cada momento é eterno e súbito simultaneamente. O Lodo preto como um redemoinho eterno preserva todos os momentos devorados pela Morte, e a imensidão espiral encara a sua alma almejando o seu futuro.

Você é insignificante perante o esplendor do tempo.

CONHECIMENTO

"Saber tudo é perder tudo"

O Conhecimento é a entidade da consciência. Descobrir, aprender, conhecer, decifrar. Ter a própria percepção do Outro Lado e suas entidades agrada o elemento de Conhecimento.

A manifestação física do elemento de Conhecimento é o registro escrito do Outro Lado, usualmente identificado como os Sigilos do Outro Lado, uma linguagem incompreensível formada de símbolos multifártios. Quando uma pessoa Transcende e se conecta completamente com o Outro Lado, ela também se torna fluente em toda a linguagem do Conhecimento durante esse transe, mas é obrigada a esquecer no fim dele. A tentativa de traduzir os Sigilos do Outro Lado para qualquer linguagem compreensível da Realidade já levou os mais experientes linguistas à insanidade irremediável.

Criaturas de Conhecimento são lógicas e possuem inteligência, apresentando alguma forma de consciência do que são e das ações que tomam, com motivações individuais entre si. Muitas criaturas de conhecimento não tem uma forma física e se manifestam apenas de forma imaterial, como alucinações, pesadelos ou possessões. Grande parte das criaturas de Conhecimento são originadas de mentes humanas corrompidas pelo Outro Lado, borrando a linha entre a definição do que é uma criatura Paranormal e um ser da Realidade.

Rituais e Poderes de Conhecimento são sempre direcionados à percepção da Realidade e manipulação da consciência humana, além de qualquer meio de comunicação envolvendo o Paranormal.

Apesar de seus efeitos serem subjetivos ao observador, manifestações de Conhecimento também podem causar estragos físicos reais, com o Outro Lado sobrepondo as regras físicas da Realidade e as reescrevendo singularmente naquele espaço restrito. O processo de modificação e destruição física dentro da Realidade através do Conhecimento é conhecido como "Inexistir". É como se a Entidade pudesse reescrever o código da Realidade, reprogramando cada átomo a uma versão alternativa da Realidade onde o alvo afetado simplesmente nunca existiu.

O comportamento da entidade de Conhecimento parece estar diretamente conectado com a ideia de descobrir, lembrar e registrar eventos e informações. Acontecimentos que foram uma grande origem de Medo marcados em textos, palavras ou sigilos são uma das principais fontes de invocação da entidade do Conhecimento. Ter Afinidade com o Conhecimento normalmente resulta em uma personalidade mais lógica, estratégica e manipuladora.

Compreender completamente o Conhecimento seria o equivalente a compreender completamente o Outro Lado. A entidade de Conhecimento é associada com: Textos, Amarelo, Branco, Ouro, Sigilos, Lógica, Razão, Ordem, Organização, Calmaria, Máscaras, Pergaminhos, Sussurros, Alma, Consciência, Alucinações, Sombras, Memórias, Sonhos, Desespero, Regras, Justiça, Equilíbrio, Cordas, etc.

Possíveis consequências da Afinidade com Conhecimento: Olhos amarelos ou brancos, inscrições na pele, apatia, aura dourada, membros (braços, pernas, dedos) alongados e finos, ossos frágeis, desaparecimento de lábios/boca e orelhas, olheiras profundas, etc.

A razão e lógica do Conhecimento reintegram e suprimem o caos da Energia.
O CONHECIMENTO É O ELEMENTO OPRESSOR DE ENERGIA.

Na imensidão do Outro Lado, existe um ruído crescente. Um som familiar, que desperta uma nostalgia desconfortável, uma Lembrança que parece inalcançável no fundo da mente humana. Ele fica cada vez mais alto até começar a beirar o insuportável. E então é possível perceber: esse som insuportável, não era só um ruído. Eram vozes, como se incontáveis pessoas gritassem em um coro desesperador e maligno. Milhões de vozes sussurrando palavras, possibilidades, pesadelos e histórias.

E todas essas verdades impossíveis, esse conhecimento infinito, todas essas histórias ensurdecedoras ao seu redor gritam a mesma resposta. A mesma verdade que você deveria ter esquecido.



ENERGIA

"O caos é inevitável."

Energia é a entidade do caos. Tudo que não pode ser controlado, o intangível, a anarquia. A constante mudança, o calor e o frio. Tudo que envolve o inesperado e a transformação agrada a entidade de Energia.

Criaturas de Energia são caóticas e imprevisíveis, agindo muitas vezes de forma completamente irracional e aleatória. Não é incomum uma criatura de Energia estar associada a uma forma imaterial, como um programa de computador ou uma onda sonora dentro de uma gravação.

Rituais e Poderes de Energia costumam ter uma variação do resultado muito exorbitante, onde uma mesma manifestação é capaz de causar um efeito extremo ou muito sutil. Os efeitos de distorção da Realidade causados pela Energia estão associados à transformação de elementos naturais, como temperatura, vento, eletricidade, fogo e água.

A Entidade de Energia, ao contrário das outras Entidades, parece nunca seguir um padrão ou lógica específica. Seus objetivos parecem estar conectados apenas com o seu próprio entretenimento, a qualquer custo. Tentar compreender as motivações da Entidade de energia já foi a razão da insanidade de muitos ocultistas.

A manifestação física do elemento de Energia é uma matéria paranormal plasmática em constante transformação, que não consegue ser compreendida completamente pelo cérebro humano, e por causa disso, aparenta ser visualmente translúcida graças ao conflito do próprio cérebro tentando sobrepor a imagem pelo que logicamente deveria estar lá. Apesar de ser uma manifestação que não é nem líquida, nem gasosa e nem sólida, o plasma de Energia pode ser golpeado fisicamente.

A entidade de Energia é associada com: Tecnologia, Eletricidade, Chamas, Inconsistência, Caos, Anarquia, Luzes, Explosão, Cabos, Neon, Água, Frio, Calor, Fantasmas, Espíritos, Auras, Transformação, Cobre, Risadas, Descontrole, Aleatoriedade, Rosa, Roxo, Verde, etc.

Possíveis consequências da Afinidade com Energia: Olhos multicoloridos, veias brilhando, tiques incontroláveis, tremedeira, hiperatividade, queimaduras, cabelo e pelos com cores vibrantes, partes do corpo mescladas com tecnologia ou metálicas, olhos brilhando no escuro, etc.

A transformação da Energia sobrecarrega os efeitos da distorção da Morte.

A ENERGIA É O ELEMENTO OPRESSOR DA MORTE.

É possível enxergar o que só pode ser descrito como se uma galáxia inteira estivesse se transfigurando por toda parte. As estrelas, porém, não parecem estáticas e distantes: todas elas estão colidindo, mesclando, se deformando e se transformando, sem fim nem começo. O ambiente todo gira descontroladamente para direções opostas, como uma explosão de energia, com chamas brilhantes transcorrendo em todas as direções, em todos os momentos. É como um espetáculo de fogos de artifício de cores infinitas completamente ilógico e caótico, explodindo em supernovas de constante transformação.



MEDO

"O medo é infinito."

PODERES PARANORMAIS

Quando escolhe o poder Transcender, você realiza um ritual para se conectar ao Outro Lado e vislumbrar os poderes das Entidades, voltando modificado pelo contato. No entanto, este poder cobra seu preço: sempre que transcender você não recebe a Sanidade daquele aumento de NEX.

Para efeitos de jogo, poderes paranormais são considerados habilidades. Você precisa cumprir todos os pré-requisitos para escolher um poder paranormal e, a menos que o texto indique o contrário, só pode escolher o mesmo poder uma única vez.

PRÉ-REQUISITO. Alguns poderes exigem que o personagem já tenha mais poderes paranormais do mesmo tipo. O valor numérico e o tipo são indicados como pré-requisito. Por exemplo, para escolher um poder com pré-requisito Morte 2 o personagem precisa ter outros dois poderes de Morte.

AFINIDADE ELEMENTAL

Na primeira vez que Transcender após NEX 50% ou mais, você precisa definir um Elemento Paranormal (Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue) com o qual irá desenvolver Afinidade. Isso significa que você já tem a atenção do Outro Lado por seus feitos e habilidades e por isso foi escolhido como um protegido por uma das Entidades.

Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você recebe os seguintes benefícios:

- 8 **Você não precisa** mais de componentes ritualísticos para lançar um ritual do elemento com o qual tem afinidade;
- 8 **Você recebe +1D** em testes contra efeitos do seu Elemento. No entanto, recebe -1D em testes contra efeitos do elemento opressor ao seu.
- 8 **Você pode escolher** poderes paranormais do seu elemento uma segunda vez para receber os benefícios listados como “Afinidade”.

LISTA DE PODERES PARANORMAIS

Aprender Ritual

Através de uma conexão com as memórias de oculistas do passado e os segredos das Entidades, você aprende e pode conjurar um ritual de 1º círculo à sua escolha. Você pode escolher esse poder quantas vezes quiser, mas ainda está sujeito ao limite de rituais conhecidos. Quando aprende um ritual novo através deste poder você pode substituir um ritual que já conhece por outro. A partir de 45% de NEX, quando escolhe este poder, você pode aprender um ritual de 2º círculo e, a partir de 75% de NEX, pode aprender um ritual de 3º círculo. *Este poder conta como um poder do Elemento do ritual escolhido.*

Resistir a <Elemento>

Escolha um Elemento entre Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue. Você recebe resistência 10 contra esse Elemento. *Este poder conta como um poder do Elemento escolhido.*

AFINIDADE: aumenta a resistência para 20.

PODERES DE CONHECIMENTO

Expansão de Conhecimento

Você se conecta com o Conhecimento do Outro Lado, rompendo os limites de sua compreensão. Você aprende de um poder de classe que não pertença à sua classe (caso o poder possua pré-requisitos, você precisa preenchê-los). *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

AFINIDADE: Escolha um segundo poder de classe que não pertence à sua classe.

Percepção Paranormal

O Conhecimento sussurra em sua mente. Em cenas de investigação, sempre que fizer um teste para procurar pistas, você pode rolar novamente um dado com resultado menor que 5. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira.

AFINIDADE: você pode rolar novamente um dado com qualquer resultado.

Precognição

Você possui um “sextº sentido” que o avisa do perigo antes que ele aconteça. Você recebe +2 em Defesa e em testes de resistência. *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

AFINIDADE: você fica imune à condição desprevenido.

Sensitivo

Você consegue sentir vagamente as emoções e intenções de outros personagens, como medo, raiva ou malícia, recebendo +1D em testes de Diplomacia, Intimidação e Intuição.

AFINIDADE: quando você faz um teste oposto usando uma dessas perícias, o oponente sofre -1D.

Visão do Oculto

Seus olhos não são mais responsáveis por sua visão — agora, você enxerga através da percepção do Conhecimento dentro de sua mente. Você enxerga no escuro e recebe +1D em testes de Percepção baseados na visão. *Pré-requisito:* Conhecimento 2.

AFINIDADE: você trata a camuflagem de um alvo como uma categoria menor (de total para parcial, de parcial para nenhuma).

PODERES DE ENERGIA

Afortunado

A Energia considera resultados medíocres entediantes. Você pode rolar novamente um resultado 1 em qualquer dado que não seja 1d20. Esse poder só funciona uma única vez por rolagem de dado.

AFINIDADE: além disso, uma vez por cena, pode rolar novamente um resultado 1 em 1d20.

Campo Protetor

Você consegue gerar um campo de Energia que o protege de perigos. Quando usa a ação esquiva, você recebe +5 em Defesa. *Pré-requisito:* Energia 1.

AFINIDADE: você recebe +5 em Reflexo e, quando passa em um teste de Reflexo que reduziria o dano à metade, em vez disso não sofre nenhum dano.

Golpe de Sorte

Seus ataques recebem +1 na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Energia 1.

AFINIDADE: seus ataques recebem +1 no multiplicador de crítico.

Manipular Entropia

Nada diverte mais a Energia do que a possibilidade de um desastre ainda maior. Você pode gastar 2 PE para fazer outra criatura em alcance curto rolar novamente um dos dados em um teste de perícia. *Pré-requisito:* Energia 1.

AFINIDADE: você pode fazer o alvo deste poder rolar novamente todos os dados que você escolher.

Sortudo

Você sempre acaba esbarrando na solução para os seus problemas. Em cenas de investigação, a DT para procurar pistas é diminuída em uma categoria para você até você encontrar uma pista.

AFINIDADE: a DT para Procurar Pista é sempre considerada uma categoria abaixo para você.

PODERES DE MORTE

Encarar a Morte

A sua conexão com a Morte o tornou apático diante da possibilidade do fim. Você não hesita em situações de perigo. Durante cenas de ação, seu limite de gasto de PE por rodada aumenta em +1.

AFINIDADE: O aumento do limite de gasto de PE sobe para +2.

Escapar da Morte

A Morte tem um interesse especial em sua caminhada. Uma vez por cena, quando receber dano que o deixaria com 0 PV, você fica com 1 PV. Não funciona em caso de dano massivo. *Pré-requisito:* Morte 1.

AFINIDADE: em vez do normal, você evita completamente o dano. Em caso de dano massivo, você fica com 1 PV.

Potencial Aprimorado

A Morte lhe concede potencial latente de momentos roubados de outro lugar. Você recebe +1 ponto de esforço por NEX. Quando sobe de nível, os PE que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder em NEX 30%, recebe 6 PE. Quando subir para 35%, recebe +1 PE adicional, e assim por diante. *Pré-requisito:* Morte 1.

AFINIDADE: você recebe +1 PE adicional por NEX (para um total de +2 PE por NEX).

Potencial Reaproveitado

Você absorve os momentos desperdiçados de outros seres. Uma vez por rodada, quando passa num Teste de Resistência, você ganha 1 Ponto de Esforço Temporário. Os pontos desaparecem no final da cena.

AFINIDADE: recebe 2 PE temporário ao invés de 1.

Surto Temporal

A sua percepção temporal se torna distorcida e espiralizada, a noção de passagem do tempo nunca mais será a mesma para você. Uma vez por cena, durante seu turno, você pode realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisito:* Morte 2.

AFINIDADE: Ao invés disso, você faz um turno inteiro adicional. Você deve escolher realizar esse turno adicional no final do seu turno.

PODERES DE SANGUE

Anatomia Insana

O seu corpo é transfigurado e parece desenvolver um instinto próprio separado da sua consciência. Você tem 50% de chance (resultado “par” em 1D4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. *Pré-requisito:* Sangue 1.

AFINIDADE: Ao invés disso, você é imune aos efeitos de acerto crítico e ataque furtivo.

Arma de Sangue

O Sangue devora parte de seu corpo e se manifesta como parte de você. Você pode gastar 2 PV para produzir garras, chifres ou até uma lâmina de sangue cristalizado que brota de seu antebraço. Ela é considerada uma Arma Simples Leve Especial para efeitos de estatísticas. Quando você usa a ação atacar, pode gastar 1 PE para fazer um ataque corpo a corpo adicional com essa arma. A arma dura até o final da cena, e então se desfaz numa poça de sangue coagulado.

AFINIDADE: a arma se torna permanentemente parte de você e causa dano de Sangue ao invés de dano Físico.

Sangue de Ferro

O seu sangue flui de forma paranormal e agressiva, concedendo vigor não natural. Você recebe 2 pontos de vida adicionais por NEX.

AFINIDADE: você recebe +5 em Fortitude e se torna imune a venenos e doenças.

Sangue Fervente

A intensidade da dor desperta em você sentimentos bestiais e prazerosos que você nem imaginava que existiam. Enquanto estiver machucado, você recebe +1 em Agilidade ou Força, à sua escolha. *Pré-requisito:* Sangue 2.

AFINIDADE: recebe +2 em Agilidade ou Força.

Sangue Vivo

A carnificina não pode parar, o Sangue precisa continuar fluindo. Na primeira vez que ficar Machucado durante uma cena, você recebe Cura Acelerada 2. Esse efeito nunca cura você acima da metade dos PV máximos (ou seja, você nunca deixa de estar Machucado) e para de funcionar caso você perca a condição Machucado. *Pré-requisito:* Sangue 1.

AFINIDADE: aumenta a Cura Acelerada para 5 e torna você imune a Traumas Físicos enquanto o poder estiver ativo, podendo, por exemplo, recolocar membros decepados.

RITUAIS

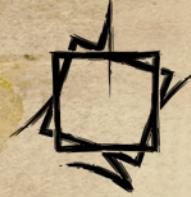
Usar Rituais é como se comunicar com uma Entidade do Outro Lado. Ao transcrever sigilos de eloquência específicos e se concentrar neles, é como se o invocador estivesse inconscientemente transmitindo uma frase ou um pedido. Esse canal de comunicação abre um canal de resposta que é respondido através da manifestação Paranormal - o efeito do Ritual.

Como em qualquer linguagem, uma mesma frase pode ser interpretada de maneiras diferentes, e um mesmo símbolo de Ritual pode resultar em diferentes consequências. Por causa disso, um mesmo Ritual conjurado por Ocultistas diferentes pode se manifestar fisicamente com aparências diferentes, mas tendo efeitos similares.

Isso significa que identificar Rituais é um processo complexo, visto que a linguagem de eloquência é incompreensível para aqueles que habitam a Realidade, e seus resultados variam da percepção daquele que está o conjurando. Quanto maior o nível de Exposição Paranormal alguém conjurando um Ritual tem, maior a sua conexão com o Outro Lado, e por consequência, mais eloquentes podem ser os seus Rituais, gerando efeitos mais intensos.

Por causa disso, os Rituais são categorizados em quatro “Círculos” diferentes. Rituais de Primeiro Círculo têm efeitos simples, pois são como pedidos de alguém que está começando a compreender uma nova linguagem. Já Rituais de Quarto Círculo são extremamente poderosos, como alguém que não apenas é completamente fluente nessa linguagem, mas também conhece muito bem o alvo de sua eloquência, sabendo as “palavras certas” que consegue usar de maneira “convincente”.

Os Sigilos de Eloquência parecem estar categorizados em formas específicas, representando os conceitos do diagrama ao lado.



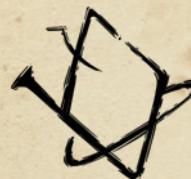
Contenção / Aprisionamento
/ Parar



Absorção / Defender / Puxar /
Retrair / Desacelerar



Emissão / Atacar / Empurrar /
Expandir / Acelerar



Reversão / Voltar / Negar / Libertar



Invocação / Criação



Transformação

RITUAIS EM JOGO

A muitos séculos ocultistas e outros pesquisadores do Paranormal procuram formas controladas de fazer contato com o Outro Lado através da membrana, e nenhuma se provou tão eficaz quanto o uso de Rituais.

Usando um conjunto de selos, ingredientes especiais e encantamentos, um ocultista pode criar uma breve manifestação de um dos Elementos para alterar aspectos da realidade, seja sobre si mesmo, aumentando sua capacidade muscular através de um ritual de Sangue, ou sobre seus inimigos, fazendo com que a Morte acelere seu envelhecimento natural.

Classificação

Todos os rituais são classificados em círculos (do 1º ao 4º) e Elementos.

Quanto mais alto o círculo do ritual, mais poderoso ele é. Enquanto que rituais de 1º círculo excedem

pouco os limites mundanos, rituais de 4º círculo podem manipular as bases da realidade, como o tempo e o espaço.

Cada ritual pode estar ligado a um ou mais Elementos do Paranormal. Para todos os efeitos, um ritual é considerado uma habilidade daqueles elementos.

APRENDENDO RITUAIS

Ocultistas aprendem rituais através de suas habilidades de classe, conforme descrito no Capítulo 1. Esses rituais não contam no limite de rituais que um personagem pode aprender.

Qualquer personagem pode aprender um ritual através do poder paranormal Aprender Ritual, seguindo as regras normais para Transcender. Você pode conhecer um número de rituais igual ao dobro do seu Intelecto, e sempre pode aprender no mínimo um ritual, mes-



mo que seu intelecto seja 0 ou menor. Por exemplo, se você tem Intelecto 2, pode aprender até 4 rituais.

CONJURANDO RITUAIS

Rituais são habilidades e seguem todas as regras vistas no Capítulo 1.

CUSTO EM PE. Lançar um ritual exige uma ação, cujo tipo é indicado no ritual, e um custo em Pontos de Esforço, de acordo com a tabela 5.2.

COMPONENTES, GESTOS E PALAVRAS. Por padrão, conjurar um ritual envolve pronunciar palavras, manipular componentes e gesticular com pelo menos uma mão livre. É um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor. Um conjurador amordaçado ou incapaz de usar as mãos não pode realizar um ritual.

CONCENTRAÇÃO. Enquanto conjura o Ritual, o personagem se concentra no conhecimento adquirido do Outro Lado e, fazendo uso do Símbolo e dos componentes, manifesta seus efeitos. Um personagem que esteja em uma situação difícil ou que sofra dano durante sua concentração precisa passar em um teste de Vontade. Se falhar, o Ritual falha e os PE são perdidos. Caso um personagem sofra dano e esteja em uma ou mais condições desfavoráveis, utilize a DT mais alta.

SER FERIDO DURANTE A EXECUÇÃO DO RITUAL: DT igual ao dano. Para rituais que exigem uma ação padrão ou menos, o conjurador só pode ser ferido durante a execução quando é atacado como uma reação ou quando está sofrendo dano contínuo (por fogo, por exemplo).

CONDICÃO RUIM: DT 15 + custo em PE do Ritual. Exemplos incluem movimento vigoroso, como dentro de um veículo em movimento, caído no chão ou durante uma forte tempestade.

CONDICÃO TERRÍVEL: DT 20 + custo em PE do Ritual. Exemplos incluem movimento violento, como dentro de um veículo em alta velocidade, se estiver sendo agarrado por outra criatura ou durante um terremoto.

TABELA 5.2:
CUSTO DE
RITUAIS

Círculo	Custo
1º	1 PE
2º	3 PE
3º	6 PE
4º	10 PE

CARACTERÍSTICAS DE RITUAIS

As principais características dos rituais são execução, alcance, efeito, duração e resistência.

Execução

Esta é a ação necessária para lançar o ritual. Para rituais com execução de ação livre, apenas um pode ser lançado por rodada. Isso inclui rituais afetados por habilidades que reduzem seu tempo de execução.

No caso de rituais com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver conjurando o ritual.

Alcance

Indica a distância máxima a partir do conjurador que o ritual alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito do ritual esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

PESSOAL. O ritual afeta somente o conjurador e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser um ritual de área que se inicia a partir do personagem, em geral sem afetá-lo.

TOQUE. O conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo, mas não precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação do ritual).

CURTO. O ritual alcança alvos a uma distância curta (9m ou 6 quadrados em um mapa).

MÉDIO. O ritual alcança alvos a uma distância média (30m ou 20 quadrados).

LONGO. O ritual alcança alvos a uma distância longa (90m ou 60 quadrados).

ILIMITADO. O ritual alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria das rituais com este alcance exige que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem do ritual.

Efeito

Alguns rituais atingem um ou mais alvos. Outros afetam uma área (e todos dentro dela). E outros criam ou invocam coisas, em vez de afetar aqueles já existentes.

ALVO. O ritual tem um ou mais alvos, que podem ser

criaturas ou objetos. Você lança o ritual diretamente contra os alvos. Você deve ser capaz de perceber o alvo. Um ritual lançado sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente.

ÁREA. O ritual afeta uma área. Você decide um ponto que possa perceber a partir do qual o ritual tem início, mas não controla quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos (incluindo você). De acordo com o mestre, você pode lançar um ritual numa área que não possa perceber com um teste de Conjuração (DT 10 +5 por círculo do ritual). Em geral, as áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- ◊ **CILINDRO.** Um cilindro surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se horizontalmente pela largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.
- ◊ **CONE.** Um cone surge adjacente a você e avança na direção escolhida, ficando mais largo com a distância. Sua largura final será igual ao seu alcance.
- ◊ **CUBO.** Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.
- ◊ **ESFERA.** Uma esfera surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.
- ◊ **LINHA.** Uma linha surge adjacente a você e avança reta até o fim do alcance. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- ◊ **OUTROS.** Alguns rituais podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

Todas as áreas avançam até seu limite ou até serem interrompidas por uma barreira capaz de bloqueá-las.

EFEITO. Alguns rituais criam ou convocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode se mover para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode convocar um monstro dentro de uma sala fechada. Mas, uma vez convocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

LINHA DE EFEITO. É um caminho direto e sem obstruções até onde o ritual pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível

ou não, anula a linha de efeito.

REDIRECIONANDO EFEITOS. Alguns rituais permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem lançadas. Quando isso for possível, redirecionar um ritual é uma ação padrão.

OBJETOS E TAMANHOS. Alguns rituais se referem a objetos em termos de peso. Outros rituais se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar o tamanho de objetos comparando-os com criaturas. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, um carro é um objeto Enorme e um navio de guerra é um objeto Colossal.

Duração

A duração indica por quanto tempo o ritual mantém seu efeito. Quando ele termina, a energia do Outro Lado se dissipia, e o ritual acaba.

INSTANTÂNEA. A energia de um ritual instantâneo aparece e se dissipa no momento em que ele é lançado, mas suas consequências podem durar mais tempo. Um ritual Cicatrização age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Rituais instantâneos não podem ser dissipados, mas podem ser anulados.

CENA. O ritual dura uma cena inteira, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser algumas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes).

SUSTENTADA. O ritual precisa de um fluxo constante de esforço. O conjurador deve gastar 1 PE como uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, o ritual termina. Você só pode manter um ritual sustentado por vez.

DURAÇÃO DEFINIDA. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

PERMANENTE. O ritual fica ativo indefinidamente. Um ritual permanente ainda pode ser dissipado.

ALVOS, EFEITOS E ÁREAS. Caso o ritual afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração do ritual. Se o ritual cria um efeito, ele permanece pela duração do ritual. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se o ritual afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração do ritual. Criaturas se tornam alvos do ritual quando entram em sua área de efeito, deixando

de sê-lo quando saem.

DESCARREGAR. Alguns rituais duram até que sejam ativadas ou descarregadas. O ritual permanece “dormente” até que determinado evento aconteça, quando é então ativado, ou até que sua duração transcorra, quando então se dissipá sem qualquer efeito.

ENCERRANDO SEUS RITUAIS. Um conjurador pode dissipar um ritual seu quando quiser. Fazer isso é uma ação livre, mas o conjurador precisa estar dentro do alcance para poder dissipá-lo.

MORTE E DURAÇÃO. A morte de um conjurador não tem efeito em seus rituais (exceto sustentados) — eles permanecem até que sua duração termine.

DT DO RITUAL = OCULTISMO + (PRE X5)

Resistência

A maioria dos rituais prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Rituais que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

DIFICULDADE. A DT de resistência contra um ritual é seu valor total de Ocultismo + 5 para cada ponto de Presença. Por exemplo, Um Ocultista Competente em Ocultismo com Presença 2 lança rituais com DT 20.

Cada ritual indica o que ocorre quando um alvo faz um teste de resistência, usando os seguintes termos:

- ◊ **ANULA.** O ritual não tem nenhum efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.
- ◊ **DESACREDITA.** Se uma criatura interagir com o ritual (examinando de perto ou tocando-o; apenas observá-lo de longe não é suficiente) tem direito a um teste para perceber que ele não é real. O ritual continua funcionando mesmo que um personagem tenha percebido que ele não é real; o personagem pode avisar seus companheiros como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.

◊ **PARCIAL.** O efeito do ritual é menor em um alvo que passe no teste.

◊ **REDUZ À METADE.** O efeito do ritual é reduzido à metade em um alvo que passe no teste (aplicado antes de resistência a dano).

Custos Especiais

A maior parte dos rituais requer apenas componentes ritualísticos comuns e o gasto de Pontos de Esforço. Mas alguns efeitos mais poderosos implicam custos.

COMPONENTE ESPECIAL. Alguns rituais exigem certas substâncias para serem lançados. Esses ingredientes devem ser empunhados pelo conjurador no momento do ritual.

PENALIDADE DE PE. Alguns rituais reduzem seus PE máximos enquanto estão ativos. Você não consegue recuperar esses PE até que a duração do ritual acabe ou você decida encerrá-lo.

SACRIFÍCIO DE PE. Certos rituais poderosos têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente uma quantidade de PE para lançá-los.

Aprimoramentos

Um ritual pode sempre ser lançado em sua forma básica, conhecida como indouta, mas também apresentam maneiras de gastar mais Pontos de Esforço em sua conjuração para melhorar ou modificar seus efeitos de maneiras únicas. Estas opções são chamadas de aprimoramentos.

A maioria dos rituais possui dois aprimoramentos: discente e verdadeiro. Cada aprimoramento requer um custo adicional de PE para ser utilizado, além do custo básico do ritual por seu círculo. Você só pode aplicar um aprimoramento em um ritual se cumprir todos os requisitos necessários. Aprimorar um ritual para o nível verdadeiro requer afinidade com o elemento do ritual.

LIMITE DE PE. Como qualquer habilidade com custo variável, o máximo de PE que você pode gastar ao lançar uma ritual obedece às regras para gasto de PE vistas na página xx.

APRIMORAMENTOS QUE MUDAM RITUAIS. Alguns

aprimoramentos alteram a descrição do Ritual (o texto começa com a palavra “muda”). Nesse caso, o Ritual continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. Mudanças na mesma característica do Ritual nunca se acumulam.

APRIMORAMENTOS QUE REQUEREM CÍRCULO OU AFINIDADE. Alguns aprimoramentos de rituais requerem que seu conjurador seja capaz de conjurar rituais de círculos elevados. Outros requerem que o conjurador tenha afinidade com o elemento do ritual. Você só pode aprimorar rituais dessa forma caso cumpra com os pré-requisitos.

ELEMENTOS

Existem cinco Elementos que guiam o Outro Lado e se manifestam nos rituais. São eles: Conhecimento, Energia, Morte, Sangue e Medo. Cada um desses Elementos tem características próprias e se manifesta na Realidade de formas distintas. Um ritual vai ter sempre pelo menos um Elemento (ou um Elemento central, no caso de rituais com mais de um Elemento). O mesmo é válido para criaturas. Descrevemos cada Elemento com mais detalhes a frente neste capítulo, mas segue abaixo uma rápida descrição de cada um deles.

CONHECIMENTO. O Conhecimento é a entidade da consciência. Descobrir, aprender, conhecer, decifrar. Ter a própria percepção do Outro Lado e suas entidades agrada o elemento de Conhecimento.

ENERGIA. Energia é a entidade do caos. Tudo que não pode ser controlado, o intangível, a anarquia. A constante mudança, o calor e o frio. Tudo que envolve o inesperado e a transformação agrada a entidade de Energia.

MORTE. A Morte é a entidade da espiral do tempo. Ela busca os momentos vivenciados, distorcendo a percepção egóica da existência de cada indivíduo para seu agrado.

SANGUE. O Sangue é a entidade do sentimento. Ele busca a intensidade: dor, obsessão, paixão, amor, fome, ódio — tudo que envolve sentir uma emoção extrema agrada a entidade de Sangue.

MEDO. O Medo é o Elemento mais misterioso do Outro Lado, e não pode ser descrito como as outras Entidades. Todas as manifestações do Outro Lado dentro da Realidade são invocadas por meio do Medo.

Relação Entre Elementos

Os elementos possuem uma relação entre si, sendo mais ou menos efetivos de acordo com o tipo de relação. Isso é relevante em dois cenários: quando um Ritual é usado contra uma criatura e quando um Ritual é usado contra outro Ritual.

Cada Elemento é efetivo contra outro e menos efetivo contra si. Isso significa que se usar um ritual de Morte em uma criatura de Sangue, ela sofrerá mais seus efeitos. Se utilizar um ritual de Sangue contra a mesma criatura, ela será mais resistente.

- ❖ Sangue é efetivo contra Conhecimento.
- ❖ Conhecimento é efetivo contra Energia.
- ❖ Energia é efetivo contra Morte.
- ❖ Morte é efetivo contra Sangue.
- ❖ O Medo é neutro.

Elemento Versus Criatura

Quando um Elemento é usado contra uma criatura ele pode ser mais ou menos efetivo. Caso o Elemento utilizado seja efetivo contra o Elemento da criatura, a criatura sofre uma penalidade de -1d para resistir ao efeito do ritual e é considerada vulnerável contra qualquer dano daquele Elemento.

Caso a criatura seja do mesmo elemento usado contra ela, a criatura recebe +1d no teste de resistência e é considerada resistente contra qualquer dano daquele elemento.

LISTA DE RITUAIS

1º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Compreensão Paranormal. Você entende qualquer coisa escrita ou falada.

Enfeitiçar. Alvo se torna prestativo e **pode** realizar um pedido seu.

Perturbação. Força o alvo a obedecer a uma ordem.

Ouvir os Sussurros. Você pode se comunicar com vozes do Outro Lado para receber informações.

Terceiro olho. Você pode ver manifestações paranormais.

Tecer Ilusões. Cria uma ilusão visual ou sonora.

ENERGIA

Amaldiçoar Tecnologia. Amaldiçoa um item para que opere acima de suas capacidades.

Eletrocussão. Corrente voltaica eletrocuta o alvo.

Embaralhar. Cria duplicatas para confundir os inimigos, oferecendo bônus na Defesa.

Luz. Objeto brilha como uma lâmpada.

Polarização Caótica. Objetos metálicos próximos são atraídos ou repelidos conforme sua vontade.

MORTE

Cicatrização. Acelera a regeneração de um ferimento.

Consumir Manancial. Suga o tempo de vida dos seres próximos, recebendo pontos de vida temporários.

Decadência. Acelera o envelhecimento dos órgãos internos do alvo fazendo seu corpo definhar.

Definhar. O alvo fica fatigado ou vulnerável.

Nuvem de Cinzas. Invoca uma nuvem de cinzas que fornece camuflagem.

Espirais da Perdição. Inimigos sofrem penalidade nos ataques e danos.

SANGUE

Armadura de Sangue. Recobre o corpo com placas de sangue endurecido.

Arma Atroz. Arma corpo a corpo causa dano adicional de Sangue.

Fortalecimento Sensorial. Melhora seus sentidos e sua percepção.

Ódio Incontrolável. Aumenta dano corpo a corpo e perícias físicas, mas piora mentais.

Distorcer Aparência. Muda a aparência de um ou mais alvos.

Corpo Adaptado. Ignora efeitos de frio e calor, pode respirar debaixo d'água.

MEDO

Cinerária. Névoa fortalece rituais na área.

2º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Aprimoramento Mental. Fornece bônus em Intelecto ou Presença.

Detecção de Ameaças. Detecta personagens hostis e armadilhas na área.

Esconder dos Olhos. Torna o usuário invisível aos olhos comuns por determinado tempo.

Ligaçāo Telepática. Se comunicar telepaticamente e livremente com quem for marcado por uma hora.

Localização. Determina em que direção está um objeto ou criatura a sua escolha.

ENERGIA

Chamas do Caos. Chamas têm comportamento caótico.

Coincidência Forçada. Recebe bônus em um teste.

Contenção Fantasmagórica. Laços de energia prendem o alvo.

Dissonância Acústica. Cria uma área em que é impossível ouvir sons.

Sopro do Caos. Faz com que o ar se move de formas impossíveis.

Tela de Ruído. Cria uma película protetora que absorve dano.

MORTE

Eco Espiral. Repete o dano que o alvo sofreu ao longo das rodadas concentrando.

Desacelerar Impacto. Dissipa parte da energia potencial dos ataques sofridos, recebendo Resistência contra ataques físicos e balísticos.

Paradoxo. Cria uma área de tempo paradoxal, capaz de envelhecer corpo e alma de personagens.

Miasma. Nuvem tóxica enjoa e sufoca os alvos.

Velocidade Mortal. Alvo acelera no tempo, realizando ações adicionais.

SANGUE

Descarnar. A pele do alvo é dilacerada, abrindo cortes profundos.

Transfusão Vital. Transferir vida do usuário para vários alvos, os curando instantaneamente.

Físico Aprimorado. Fornece bônus em Agilidade ou Força.

Hemofagia. Absorve o sangue do alvo, causando dano e recuperando seus pontos de vida.

MEDO

Rejeitar Névoa. Concede bônus em testes de resistência contra rituais.

3º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Alterar Memória. Pode apagar ou modificar a memória recente do alvo.

Contato Paranormal. Você barganha com o Outro Lado para obter ajuda.

Mergulho Mental. Infiltra-se na mente do alvo para vasculhar seus pensamentos.

Vidência Pode observar e ouvir um alvo à distância

ENERGIA

Convocação Instantânea. Teletransporta um objeto marcado para suas mãos.

Salto Fantasma. Teletransporta você e outras criaturas para um ponto dentro do alcance.

Transfigurar Água. Água e gelo se comportam de forma caótica.

Transfigurar Terra. Rochas, lama e areia se comportam de forma caótica.

MORTE

Âncora Temporal. Impede o alvo de se afastar de um ponto.

Poeira da Podridão. Nuvem de poeira apodrece tudo que toca.

Tentáculos de Lodo. Tentáculos pretos atacam e agarram criaturas na área.

Zerar Entropia. O alvo fica lento ou paralisado.

SANGUE

Ferver Sangue. Faz o sangue do alvo entrar em ebullição, causando dano e deixando-o fraco.

Forma Monstruosa. Você assume a aparência e forma de uma criatura monstruosa.

Purgatório. Área de sangue deixa alvos vulneráveis a dano e causa dor a quem tentar sair.

Vomitar Pestes. Vomita um enxame de pequenas criaturas de Sangue.

MEDO

Neutralizar Ritual. Cancela os efeitos de rituais em um alvo ou área.

4º CÍRCULO

CONHECIMENTO

Controle Mental. Faz com que a mente da vítima seja controlada por outra pessoa.

Possessão. Transfere sua consciência para o corpo do alvo.

Visão da Verdade. Você enxerga através de camuflagem, escuridão, ilusão e transmutação

ENERGIA

Alterar Destino. Enxerga o futuro próximo, podendo alterar o resultado de um teste.

Deflagração de Energia. Explosão de energia bruta causa dano e afeta rituais e itens amaldiçoados.

Teletransporte. Teletransporta você e outras criaturas.

MORTE

Convocar o Algoz. Conjura um ser cadavérico que persegue e tenta matar o alvo.

Distorcer o Tempo. Desacelera temporalmente os alvos, os fazendo perder um número desconhecido de rodadas.

Fim Inevitável. Buraco Negro. Abre uma ruptura no espaço que suga tudo ao redor.

SANGUE

Capturar o Coração. Manipula as emoções e vontades do alvo, fazendo dele seu aliado.

Invólucro de Carne. Criar um clone de carne e sangue com as mesmas estatísticas do alvo.

Vínculo de Sangue. Alvo sofre todo dano e efeitos negativos que você sofrer.

MEDO

Canalizar o Medo. Transfere parte de seu poder paranormal para um alvo.

Conhecendo o Medo. Manifesta o Medo absoluto na mente do alvo.

Presença do Medo. Você assume uma forma impossível dentro da Realidade.

Medo Tangível. Recebe uma série de imunidades.

Lâmina do Medo. Golpeia o alvo com uma lâmina de medo puro.

DESCRICAÇÃO DOS RITUAIS

Alterar Destino

ENERGIA 4

Execução: reação

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: instantânea

Você vislumbra o caos do destino e visualiza milhões de possibilidades de um evento próximo, permitindo escolher o melhor curso de ação. Você passa automaticamente em um teste de resistência ou evitar um ataque contra você.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para “curto” e o alvo para “um aliado à sua escolha”.

Alterar Memória

CONHECIMENTO 3



Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea

Resistência: Vontade anula

Você invade a mente do alvo e altera ou apaga suas memórias recentes (da última hora). Se escolher alterar as memórias, você pode substituir detalhes de eventos recentes, como a identidade de alguém encontrado, ou o endereço de um lugar visitado, mas não reescrever completamente esses eventos. O alvo recupera suas memórias após 1d4 dias.

Verdadeiro (+4 PE): você pode alterar ou apagar as memórias das últimas 24 horas. Requer 4º Círculo.

Amaldiçoar Tecnologia

ENERGIA 1

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: um acessório, uma arma de fogo ou uma vestimenta

Duração: cena.

Você imbui o alvo com Energia, fazendo-o funcionar acima de sua capacidade. Um acessório ou vestimenta imbuído desta forma fornece +2 nos testes da perícia em que é empregado e uma arma fornece +2 em testes de ataque.

Discente (+2 PE): o bônus concedido pelo item se torna +5. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): o bônus concedido pelo item se torna +10. Requer 4º círculo e afinidade com Energia.

Ancora Temporal

MORTE 3

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 criatura ou objeto

Duração: cena

Resistência: Vontade parcial

O alvo é envolvido por uma aura espiralada que distorce o tempo ao seu redor. No início de cada um de seus turnos, ele deve fazer um teste de Vontade. Se passar, pode se mover normalmente naquela rodada. Se falhar, a aura o impede de sair do lugar. O efeito termina se o alvo tiver dois sucessos consecutivos no teste de Vontade.

Verdadeiro (+4 PE): muda o alvo para “criaturas ou objetos à sua escolha”. Requer 4º círculo.

Aprimoramento Mental

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: cena



Você imbui a mente do alvo com faíscas do Conhecimento. Escolha entre Intelecto e Presença. O alvo recebe +1 no atributo escolhido. Esse aumento não fornece PE, Sanidade ou perícias treinadas adicionais.

Discente (+3 PE): em vez do normal, o alvo recebe +1 nos dois atributos. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): em vez do normal, o alvo recebe +2 nos dois atributos. Requer 4º círculo e afinidade com Conhecimento.

Arma Atroz

SANGUE 1

Execução: padrão;

Alcance: toque

Alvo: 1 arma corpo a corpo

Duração: cena

A arma é recoberta de veias carmesim e exala uma aura de violência, passando a causar +1d6 pontos de dano de sangue.

Discente (+2 PE): a arma causa +2d6 pontos de dano de sangue. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): a arma causa +3d6 pontos de dano de sangue adicional. Requer 4º círculo e afinidade com Sangue.

Armadura de Sangue

SANGUE 1

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena



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

Discente (+5 PE): ao invés do normal, fornece +10 de Defesa e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): ao invés do normal, fornece +15 de Defesa e Resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 10. Requer 4º círculo e afinidade com Sangue.

Canalizar o Medo

MEDO 4

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: permanente

até ser descarregada

Você transfere um pouco de seu poder paranormal a outra pessoa. Escolha um ritual de até 3º círculo que você conheça; o alvo pode conjurar este ritual uma vez, sem pagar seu custo base em PE (mas pode aplicar aprimoramentos usando seus próprios PE para isso). Você sofre uma penalidade de PE igual ao custo do ritual “transferido” até que o alvo conjure o ritual que você transferiu.

Capturar o Coração

SANGUE 4

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 pessoa

Duração: cena

Resistência: Vontade parcial

Você desperta no alvo uma paixão doentia e obcecada por você, fazendo com que ele queira te agradar, proteger e estar ao seu lado a qualquer custo, mesmo que seja ficando contra seus companheiros. No início do turno do alvo ele deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, age como seu aliado na melhor de suas capacidades. Se passar, o efeito se encerra.

Chamas do Caos

ENERGIA 2

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: veja texto

Duração: cena



Você pede que as energias do caos manipulem chamas e emanações de calor. Ao conjurar o ritual, escolha um dos seguintes efeitos.

Chamejar: o alvo é uma arma. Ela causa +1d6 pontos de dano de fogo.

Esquentar: o alvo é um objeto, que começa a esquentar. Ele sofre 1d6 pontos de dano de fogo por rodada e causa o mesmo dano a qualquer criatura que o esteja segurando ou vestindo. A critério do mestre, o objeto ou a criatura vestindo-o também pode pegar fogo. Uma criatura pode gastar uma ação completa para resfriar o objeto (jogando areia ou se jogando numa fonte de água próxima, por exemplo) e cancelar o efeito do ritual.

Extinguir: o alvo é uma chama de tamanho Grande ou menor, que é apagada. Isso cria uma nuvem de

fumaça que ocupa uma esfera de 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas têm camuflagem.

Modelar: o alvo é uma chama de tamanho Grande ou menor. A cada rodada, você pode gastar uma ação livre para movimentá-la 9m em qualquer direção. Se atravessar o espaço ocupado por uma criatura, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode sofrer dano dessa maneira uma vez por rodada.

Discente (+3 PE): muda a duração para sustentada e adiciona “Resistência: Reflexos reduz à metade”. Em vez do normal, você pode gastar uma ação de movimento para projetar uma labareda, acertando um alvo em alcance curto a partir da chama. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

Verdadeiro (+ 7 PE): pode produzir qualquer um dos efeitos, com o dano aumentado em +3d6.

Cicatrização

MORTE 1

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea



Você acelera o tempo de maneira focada nas feridas do alvo, que cicatriza com grande velocidade. O alvo recupera 2d8+2 pontos de vida.

Discente (+2 PE): recupera 4d8+4 pontos de vida e também remove uma condição de fadiga do alvo. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Cada alvo recupera 6d8+6 PV. Requer 4º círculo e afinidade com Morte.

Cinerária

MEDO 1

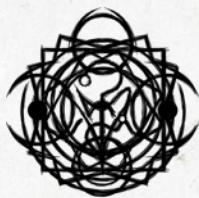
Execução: padrão

Alcance: curto

Área: nuvem de

6m de raio

Duração: cena



Você manifesta uma névoa fina carregada de essência paranormal. Rituais conjurados dentro da névoa têm sua DT aumentada em +2.

Discente (+2 PE): além do normal, reduz o custo de rituais conjurados dentro da névoa em -1 PE.

Verdadeiro (+5 PE): além do normal, rituais causam dano maximizado dentro da névoa.

Coincidência Forçada

ENERGIA 2

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvos: 1 criatura

Duração: cena

Você força os caminhos do Caos para que o alvo tenha mais sorte em um aspecto de sua vida. Escolha um atributo — até o final da cena, sempre que o alvo fizer um teste de perícia baseada no atributo escolhido, pode rolar novamente o d20 com pior resultado.

Discente (+2 PE): o alvo escolhe dois atributos. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): Muda o alvo para “aliados à sua escolha”. Requer 4º círculo e afinidade com Energia.

Compreensão Paranormal

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: um texto, gravação ou criatura

Duração: cena

Resistência: Vontade anula (veja descrição)



O ritual confere a você compreensão sobrenatural da linguagem. Você pode focar num texto ou gravação para entender as palavras mesmo que não conheça o idioma, contanto que se trate de um idioma humano mundano (não funciona com símbolos ou sigilos paranormais). Se tocar em outra pessoa, pode se comunicar com ela mesmo como se falassem o mesmo idioma em comum. Se tocar uma criatura não inteligente, como um animal, pode perceber seus sentimentos básicos, como medo ou felicidade. Um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade.

Discente (+2 PE): muda o alcance para curto e o alvo para alvos escondidos. Você pode entender todos os alvos afetados. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você pode falar, entender e escrever qualquer idioma humano. Requer 3º círculo.

Conhecendo o Medo

MEDO 4

Execução: ação padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: cena

Resistência: Vontade parcial

O ritual manifesta um estado de medo absoluto na mente do alvo, fazendo-o entrar em choque. Se o alvo falhar no teste de resistência, sua Sanidade é reduzida a 0 e ele fica enlouquecido. Se passar, sofre 10d6 pontos de dano mental e fica apavorado por uma rodada. Um personagem que enlouqueça completamente pelo efeito deste ritual se transforma em uma criatura Paranormal à critério do Mestre.

Contenção Fantasmagórica

ENERGIA 2

Execução: padrão

Alcance: médio

Alvo: 1 inimigo

Duração: cena

Resistência: Reflexos anula

Três laços de Energia surgem do chão e se enrolcam no alvo, deixando-o agarrado. A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (DT do ritual). Se passar, destrói um laço, mas um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a DT. Os laços também podem ser atacados e destruídos: cada um tem Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano de Energia. Se todos os laços forem destruídos, o ritual é dissipado. Por serem feitos de Energia, os laços afetam criaturas incorpóreas.

Discente (+3 PE): aumenta o número de laços para 6, e você pode escolher o alvo de cada laço, com um mínimo de dois laços por alvo. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): em vez do normal, cada laço é destruído automaticamente com um único ataque bem-sucedido; porém, cada laço destruído libera uma onda de choque que causa $2d6+2$ pontos de dano de Energia no alvo amarrado. Requer 4º círculo e afinidade com Energia.

Consumir Manancial

MORTE 1

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: instantânea



Você suga uma pequena porção do tempo de vida de plantas, insetos e até mesmo do solo ao redor, gerando Lodo e recebendo $3d6$ pontos de vida temporários. Os PV temporários desaparecem ao final da cena.

Discente (+2 PE): aumenta os PV temporários recebidos para $6d6$. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alvo para “área: esfera com 6m de raio centrada em você” e a resistência para “Fortitude reduz à metade”. Em vez do normal, você suga energia de todas as criaturas vivas na área, causando $3d6$ pontos de dano de morte em cada alvo afetado e recebendo PV temporários iguais ao dano total causado. Os PV temporários desaparecem ao final da cena. Requer 3º círculo e afinidade com Morte.

Contato Paranormal

CONHECIMENTO 3

Execução: completa

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: 1 dia



Você entra em um breve transe e sua mente se conecta com o Outro Lado. Você então barganha com a entidade de Conhecimento para que o auxilie durante o dia, em troca de se alimentar de sua sanidade. Quando o ritual é conjurado, você recebe $6d6$ de auxílio. Enquanto o efeito durar, sempre que for realizar um teste de perícia, você pode gastar um desses d6 e adicionar o resultado rolado como um bônus no teste. No entanto, esse auxílio tem um preço: sempre que rolar um “6” num desses d6, a entidade “toma” 2 pontos de Sanidade de você. O ritual acaba quando você ficar sem dados para rolar, no fim do dia, ou se você chegar a 0 de Sanidade, o que acontecer primeiro.

Discente (+4 PE): Muda os dados de auxílio para d8. Sempre que rolar um resultado 8, a entidade toma 3 pontos de sua Sanidade. Requer 4º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): Muda os dados de auxílio para d12. Sempre que rolar um resultado 12 num desses d12, a entidade toma 5 pontos de sua Sanidade. Requer 4º círculo e afinidade com Conhecimento.

Controle Mental

CONHECIMENTO 4

Execução:

padrão

Alcance: médio

Alvo: um

personagem

Duração: sustentada

Resistência:

Vontade

parcial



Você domina a mente do alvo, que obedece cegamente a seus comandos, exceto ordens claramente suicidas. Um alvo tem direito a um teste de Vontade no final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passarem no teste ficam pasmos por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.

Discente (+5 PE): muda o alvo para “até cinco personagens”.

Verdadeiro (+10 PE): muda o alvo para “até dez personagens”. Requer afinidade com Conhecimento.

Convocação Instantânea

ENERGIA 3

Execução: padrão

Alcance: ilimitado

Alvo: um objeto

de até 2

espaços

Duração: instantânea

Resistência: Vontade anula



Você invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão. O item deve ter sido previamente preparado com o símbolo do ritual. Se o objeto estiver sendo empunhado por outra pessoa, ela pode fazer um teste de Vontade para negar o efeito, mas você saberá onde o objeto está e quem o está carregando (ou sua descrição física),

caso não conheça a pessoa). Por até 1h depois da convocação, você pode gastar uma ação de movimento para enviar o objeto de volta para o local em que ele estava antes.

Discente (+4 PE): muda o alvo para um recipiente médio (como uma mala ou caixote), a duração para permanente, e adiciona sacrifício de 1 PE. Em vez do normal, você encanta o recipiente para mantê-lo escondido paranormalmente intangível, como se estivesse em um estado de suspensão da realidade, com até 10 espaços de equipamento. Uma vez escondido, você pode convocar o recipiente para um espaço livre adjacente, ou de volta para esconderijo paranormal, como uma ação padrão. Para isso, você deve ter em mãos uma miniatura do objeto, que funciona como um utensílio de categoria II.

Verdadeiro (+9 PE): Muda o alvo para um objeto de até 10 espaços.

Convocar o Algoz

MORTE 4

Execução: padrão

Alcance: longo

Alvo: 1 personagem

Duração: cena, até ser descarregada

Resistência: Vontade parcial,

Fortitude parcial

Usando os medos subconscientes do alvo, você manipula a espiral da morte para criar uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver o algoz com nitidez; outras criaturas presentes (incluindo o conjurador) enxergam apenas um espectro sombrio. O algoz surge adjacente a você e flutua em direção à vítima com deslocamento de voo de 12m por turno. Ele é incorpóreo e imune a dano.

Se o algoz terminar seu turno em alcance curto da vítima, ela deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, ficará abalada. Se o algoz terminar seu turno adjacente à vítima, ela deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de Morte (este dano não pode reduzir o alvo a menos de 1 PV e não o deixa morrendo). Se falhar, sofre um colapso, ficando imediatamente com 0 PV e morrendo.

O algoz persegue o alvo implacavelmente, mesmo além do alcance do ritual. Ele só desaparece se deixar o alvo morrendo, se for desconjurado ou ao término da cena.

Corpo Adaptado

SANGUE 1

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1

personagem

Duração: cena



Este ritual modifica a biologia do alvo para permitir a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune aos efeitos de calor e frio extremos, pode respirar na água se respirar ar (ou vice-versa) e não sufoca em fumaça densa.

Discente (+2 PE): muda a duração para 1 dia.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para curto e o alvo para personagens escolhidos.

Criar Ilusão

ENERGIA 1

Execução: padrão

Alcance: médio

Efeito: ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m

Duração: cena

Resistência: Vontade desacredita

Este ritual cria uma ilusão visual (uma pessoa, uma parede...) ou sonora (um grito de socorro, um uivo assustador...). O ritual cria apenas imagens ou sons simples, com volume equivalente ao tom de voz normal para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas ou temperaturas, nem sons complexos, como uma música ou diálogo. Seres e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas o ritual pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou emboscada. A ilusão é dissipada se você sair do alcance.

Discente (+2 PE): muda o efeito para até 8 cubos de 1,5m e a duração para sustentada. Você pode criar ilusões de imagem e sons combinados. A cada rodada você pode usar uma ação livre para mover a imagem ou alterar levemente o som, como aumentar o volume ou fazer com que pareça se afastar ou se aproximar, ainda dentro dos limites do efeito. Você pode, por exemplo, criar a ilusão de um fantasma que anda pela sala, controlando seus movimentos. Quando você para de sustentar o ritual, a imagem ou som persistem por mais uma rodada antes do ritual se dissipar. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+ 5 PE): muda o efeito para até 16 cubos de 1,5m e a duração para sustentada. Além do normal, você também pode criar sons complexos com volume máximo equivalente ao que cinco pessoas podem produzir para cada cubo de 1,5m no efeito. Você pode criar odores e sensações térmicas, que são percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito — por exemplo, uma ilusão de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e cheiro de queimado a até 12m. Também pode criar sensações táteis, como texturas; objetos ainda atravessam a ilusão, mas personagens não conseguem atravessá-la sem passar em um teste de Vontade. A ilusão ainda é incapaz de causar ou sofrer dano. Você pode gastar uma ação livre para modificar livremente a ilusão. Requer 3º círculo.

Decadência

MORTE 1



Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

ou personagem

Duração: instantânea

Resistência: Fortitude reduz à metade

Espirais de trevas envolvem sua mão e definham o corpo do alvo ao toque, causando 2d8+2 pontos de dano de Morte.

Discente (+2 PE): muda a resistência para nenhuma e o dano para 3d8+3. Como parte da execução do ritual, você transfere as espirais para uma arma e faz um ataque corpo a corpo contra o alvo com esta arma. Se acertar, causa o dano do ataque e do ritual.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance

para pessoal e o alvo para área: explosão com 6m de raio. As espirais afetam todas as criaturas e personagens na área.

Definhar

MORTE 1

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 criatura

Duração: cena

Resistência: Fortitude parcial



Você dispara uma lufada de cinzas que drenam as forças do alvo. Se falhar na resistência, o alvo fica fatigado. Se passar, fica vulnerável.

Discente (+2 PE): em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica exausto. Se passar, fica fatigado. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica inconsciente. Se passar, fica exausto. Requer 3º círculo e afinidade com Morte.

Deflagração de Energia

ENERGIA 4

Execução: completa

Alcance: pessoal

Área: explosão de 15m de raio

Resistência: Fortitude parcial

Após concentrar uma quantidade imensa de Energia, você emana uma explosão de radiação elétrica, como uma estrela em plena terra. Todos na área sofrem 150 pontos de dano de Energia e todos os itens tecnológicos (armas, acessórios e utensílios) param de funcionar. Você não é afetado pela explosão. Alvos que passem no

teste de Fortitude sofrem metade do dano e seus itens voltam a funcionar após um dia.

Verdadeiro (+5 PE): afeta apenas alvos a sua escolha.

Desacelerar Impacto

MORTE 2

Execução: reação

Alcance: curto

Alvos: criaturas, personagens ou objetos somando até 10 espaços



Duração: até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro

O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano. Como conjurar este ritual é uma reação, você pode conjurá-lo rápido o bastante para salvar a si ou um aliado de quedas inesperadas. Se o alvo for um projétil — como um disparo de arma ou um objeto largado do alto de um prédio —, o ritual faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão.

Desacelerar Impacto só funciona em alvos em queda livre ou similar; não pode frear um golpe de faca ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Discente (+3 PE): aumenta o total de alvos para até 100 espaços.

Descarnar

SANGUE 2



Execução: padrão

Alcance: toque

Alvos: 1 criatura ou personagem

Duração: instantânea

Resistência: Fortitude parcial

Este ritual cruel faz com que lacerações horríveis se manifestem pela 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 um de seus turnos, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre 2d8 pontos de dano de sangue. Se passar em dois testes seguidos, a hemorragia é estancada. Alvos que passem no teste de resistência inicial sofrem metade do dano e não ficam com hemorragia.

Discente (+3 PE): aumenta o dano direto para 10d8 e o dano da hemorragia para 4d8.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alvo para você e a duração para sustentada. Enquanto o ritual durar, seus ataques corpo a corpo causam 4d8 pontos de dano de sangue adicional e deixam o alvo com hemorragia automaticamente. O alvo ainda tem direito a um teste de Fortitude no início de seus turnos. Requer afinidade com Sangue.

Detecção de Ameaças

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Área: esfera de 18m de raio

Duração: cena, até ser descarregado

O conjurador recebe uma percepção aguçada sobre perigos que podem estar à sua volta. Quando uma criatura hostil ou armadilha entra na área do efeito, você tem uma sensação de perigo e faz um teste de Percepção com a DT determinada pelo mestre de acordo com a situação. Se passar, sabe a direção e distância do perigo.

Discente (+3 PE): Além do normal, você não fica desprevenido contra perigos detectados e recebe +5 em testes de resistência contra armadilhas. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): Muda a duração para 1 dia e concede os mesmos benefícios de Discente. Requer 4º círculo.

Dissonância Acústica

ENERGIA 2

Execução: padrão

Alcance: médio

Área: esfera com 6m de raio

Duração: sustentada

O ritual desarranja a vibração do ar, criando uma área de dissonância sonora. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas e personagens ficam surdos e têm dificuldade para se concentrar. Essa dissonância também impede que criaturas dentro da área conjurem rituais.

Discente (+1 PE): muda a área para alvo de 1 objeto. Em vez do normal, o alvo emana uma área de silêncio com 3m de raio. Se conjurar o ritual num objeto de uma criatura ou personagem involuntário, ela tem direito a um teste de Vontade para anular-a.

Verdadeiro (+3 PE): muda a duração para cena. Em vez do normal, nenhum som pode deixar a área, mas criaturas e personagens dentro da área podem falar, ouvir e conjurar rituais normalmente. Requer 3º círculo.

Distorcer Aparência

SANGUE 1



Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

Resistência: Vontade desacredita

Você modifica sua aparência física para se transformar em outra pessoa. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, impressão digital e 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 personagem. Um alvo involuntário pode anular o efeito com um teste de Vontade.

Verdadeiro (+5 PE): muda o alcance para curto e o alvo para personagens escolhidos. Cada alvo pode ter uma aparência diferente. Alvos involuntários podem anular o efeito com um teste de Vontade. Requer 3º círculo.

Distorção Temporal

MORTE 4

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: veja texto

Duração: veja texto



A influência da Morte distorce o fluxo de tempo em relação a você. Você cria um pequeno bolsão temporal que dura 3 rodadas. Durante este tempo, você pode agir livremente, mas não pode sair do lugar nem interagir com objetos e criaturas ao seu redor. Da mesma forma, efeitos contínuos não o afetam, e quaisquer efeitos que você iniciar não afetarão a área ao seu redor. Efeitos de área e com duração maior que este efeito vão agir normalmente quando o bolsão temporal acabar.

Eco Espiral

MORTE 2

Execução: padrão

Alcance: curto

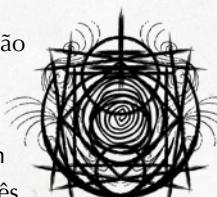
Alvo: 1

personagem

Duração: até três

rodadas

Resistência: Fortitude parcial



Você manifesta entre suas mãos uma pequena cópia do alvo feita de cinzas. No começo de cada um de seus turnos, você pode gastar uma ação padrão para se manter concentrado ou descarregar o efeito. Se escolher descarregar, a cópia explode e o alvo sofre dano de Morte igual a quantidade de dano que sofreu desde que o ritual foi conjurado (Fortitude reduz o dano pela metade). Se você não descarregar o efeito em até três rodadas, ele é dissipado.

Discente (+3 PE): muda a duração para até 5 rodadas.

Verdadeiro (+7 PE): além do dano, se falhar no teste de Fortitude, o alvo sofre novamente qualquer condição negativa que tenha sofrido enquanto você se concentra.

Eletrocussão

ENERGIA 1

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 personagem

Duração: instantânea

Resistência: Fortitude parcial

Você manifesta e dispara uma corrente elétrica contra o alvo, que sofre 2d6 pontos de dano de eletricidade e fica vulnerável por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição. Se usado contra objetos eletrônicos, este ritual causa o dobro de dano e ignora resistência.

Discente (+2 PE): muda o alvo para “Área: linha de 30m”. Você dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de energia em todas as criaturas, personagens e objetos livres na área. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+6 PE): muda a área para “alvos escolhidos”. Em vez do normal, você dispara vários relâmpagos, um para cada alvo escolhido, causando 8d6 pontos de dano de eletricidade. Requer 3º círculo.

Embaralhar

ENERGIA 1

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

Você cria três cópias ilusórias que se parecem com hologramas extremamente realistas. As cópias ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem é o verdadeiro. Você recebe +6 na Defesa. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Um oponente deve ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante fechar os olhos, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

Discente (+2 PE): muda o número de cópias para 5 (e o bônus na Defesa para +10). Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o número de cópias para 8 (e o bônus na Defesa para +16). Além do normal, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão de luz. A criatura que destruiu a cópia fica ofuscada por uma rodada. Requer 3º círculo.

Enfeitiçar

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1

personagem

Duração: cena

Resistência: Vontade anula



Este ritual torna o alvo prestativo (veja a página XXX). Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe um bônus de +10 em testes de Diplomacia com ele. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, o efeito é dissipado e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

Discente (+2 PE): em vez do normal, você sugere uma ação para o alvo e ele obedece. A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável, a critério do mestre. Pedir que o alvo atire em seu companheiro, por exemplo, dissipa o efeito. Já sugerir a um guarda que descanse um pouco, de modo que você e seus aliados passem por ele, é aceitável. Quando o alvo executa a ação, o efeito termina. Você pode determinar uma condição específica para a sugestão: por exemplo, que o policial prenda a próxima pessoa de casaco verde que ele encontrar. Requer 2º Círculo.

Verdadeiro (+5 PE): afeta todos os alvos dentro do alcance. Requer 3º círculo.

Esconder dos Olhos

CONHECIMENTO 2

Execução: livre

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: 1 rodada



O alvo fica invisível, incluindo seu equipamento, recebendo camuflagem total e +20 em testes de Furtividade. Como o normal, criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.

O efeito termina se você faz um ataque ou usa uma habilidade hostil. Ações contra objetos livres não dissipam Esconder dos Olhos (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo segurados por outras criaturas). Causar dano indiretamente — por exemplo, preparando explosivos para detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Objetos soltos voltam a ser visíveis e objetos apanhados por você ficam invisíveis. Uma luz transportada pelo alvo nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível.

Discente (+3 PE): muda a duração para sustentada. Em vez do normal, você gera uma esfera de invisibilidade. Você e todos os alvos a até 3m se tornam invisíveis, como no efeito normal do ritual (ainda ficam visíveis caso façam uma ação hostil). A esfera se move juntamente com você; qualquer coisa que saia da esfera fica visível. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura ou personagem. O efeito não é dissipado caso o alvo faça um ataque ou use uma habilidade ofensiva. Requer 4º círculo e afinidade com Conhecimento.

Espirais da Perdição

MORTE 1

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvos: criaturas

escolhidas



Duração: sustentada

Resistência: nenhuma

Você manifesta espirais negras nos corpos dos alvos, que têm dificuldade de coordenar seus movimentos e recebem -1 em testes de ataque e rolagens de dano.

Discente (+2 PE): as penalidades em ataque e dano tornam-se -2. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+8 PE): as penalidades em ataque e dano tornam-se -5. Requer 3º círculo.

Ferver Sangue

SANGUE 3

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 criatura

Duração: sustentada

Resistência: Fortitude parcial

O sangue do alvo aquece rapidamente até entrar em ebólition. Quando o ritual é conjurado, e no início de cada um de seus turnos, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de sangue e fica fraco; se passar, sofre metade do dano e não fica fraco neste turno. Se o alvo passar em dois destes testes de Fortitude em sequência, o efeito termina.

Verdadeiro (+4 PE): muda alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo e afinidade com Sangue.

Fim Inevitável

MORTE 4

Execução: completa

Alcance: extremo

Efeito: buraco negro com 1,5m de diâmetro

Duração: 3 rodadas

Resistência: Fortitude parcial

Este ritual cria um vácuo temporal, em um espaço desocupado a sua escolha, capaz de sugar tudo nas proximidades. No início de cada um de seus três turnos seguintes, todas as criaturas, personagens e objetos a até 90m do vácuo, incluindo você, devem fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, ficam caídas e são puxadas 30m na direção do vácuo. Objetos soltos também são puxados. Criaturas e personagens podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +5 em seus testes de resistência. Criaturas, personagens e objetos que toquem o vácuo temporal são desintegradas, desaparecendo para sempre.

Discente (+5 PE): muda o efeito para que você não seja afetado.

Verdadeiro (+10 PE): muda o efeito para que criaturas e personagens escolhidos dentro do alcance não sejam afetadas. Requer afinidade com Morte.

Físico Aprimorado

SANGUE 2

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: cena

O alvo tem seus músculos tonificados e ligamentos reforçados, recebendo +1 em Agilidade ou Força, à sua escolha.



Discente (+3 PE): em vez do normal, o alvo recebe +1 nos dois atributos. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): em vez do normal, o alvo recebe +2 nos dois atributos. Requer 4º círculo. Requer afinidade com Sangue.

Forma Monstruosa

SANGUE 2

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

Seu corpo e sua mente se transformam, assumindo uma forma monstruosa que combina suas características com as de uma criatura de Sangue; suas roupas e proteção se mesclam à sua carne, transformando-se em uma couraça, e quaisquer objetos em suas mãos se fundem aos seus braços, transformando-se em garras afiadas e pontiagudas. Todo seu equipamento se funde à nova forma, ficando inacessível, mas quaisquer bônus por equipamento se mantém. Seu tamanho muda para Grande (aumentando o dano das armas de acordo) e você

recebe +5 de Defesa, +5 em testes de perícia baseadas em Força e Vigor e 30 PV temporários. Enquanto estiver transformado, sua mente é tomada por instintos de fúria selvagem; você não pode falar nem conjurar rituais e a cada rodada deve atacar a criatura mais próxima possível (aliada ou inimiga). Se não houver uma criatura em alcance de ataque, você deve se deslocar em direção à criatura mais próxima da melhor forma possível. Se a criatura mais próxima for um aliado, você pode fazer um teste de Vontade (DT igual à do ritual). Se passar, neste turno você pode escolher qual criatura atacar.



Discente (+3 PE): além do normal, recebe imunidade a atordoamento, fadiga, sangramento, sono e veneno. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+9 PE): muda os bônus em Defesa e testes de Perícias para +10 e os PV temporários para 50. Requer 4º círculo e afinidade com Sangue.

Fortalecimento Sensorial

SANGUE 1

Execução: ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

Você potencializa seus sentidos, recebendo +1d em Investigação, Luta, Percepção e Pontaria.



Discente (+2 PE): além do normal, seus inimigos sofrem -1d em testes de ataque contra você. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda a execução para padrão e a duração para 1 dia. Além do normal, você apura seus sentidos para perceber qualquer perigo ou ameaça. Você fica imune às condições surpreendido e desprevenido, e recebe +10 em Defesa e Reflexos. Requer 4º círculo e afinidade com Sangue.

Hemofagia

SANGUE 2

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração:

instantânea

Resistência: Fortitude reduz à metade

Você faz com que o sangue do alvo seja arrancado de seu corpo através de sua pele, 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 pode usar uma arma ao invés das mãos para fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e do ritual, recuperando pontos de vida em quantidade igual à metade do dano total causado.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Em vez do normal, a cada rodada você pode gastar uma ação padrão para tocar 1 criatura ou personagem e causar 4d6 pontos de dano de Sangue. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado. Requer 4º círculo.



Invólucro de Carne

SANGUE 4

Execução: padrão

Alcance: longo

Efeito: criar um clone

Duração: cena



Você manifesta uma poça de sangue grotesca no chão, de onde emerge uma cópia perfeita sua: ela é idêntica em aparência e capacidades (em termos de jogo, tem as mesmas estatísticas de personagem) e surge com uma cópia perfeita de todo equipamento mundano que você está carregando no momento. A cópia não tem consciência (valor de Intelecto e Presença nulos) e não interage com o ambiente sem que você dê uma ordem. Você pode usar uma ação de movimento para dar uma ordem simples à cópia, como "lute contra aquela criatura".

No final de cada um de seus turnos, a cópia segue a ordem da melhor maneira possível, mas ainda é incapaz de tomar decisões sozinha e acatará qualquer ordem perigosa sem hesitar, mesmo que leve à sua destruição. Para demais regras, a cópia é um NPC controlado pelo mestre, mas totalmente fiel a você.

Alternativamente, no início de seu turno, você pode escolher controlar ativamente a cópia. Se fizer isso, você entra num transe temporário e assume o controle da cópia como se fosse seu próprio corpo, usando inclusive seus sentidos.

Qualquer criatura que interagir com a cópia tem direito a um teste de Percepção (DT do ritual) para perceber que é uma cópia. A cópia se desfaz em uma poça de sangue coagulado se chegar a 0 PV ou sair do alcance.

Verdadeiro (+5 PE): cria uma cópia adicional. Você só pode controlar uma cópia por turno.

Lâmina do Medo

MEDO 4

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea

Resistência: Fortitude parcial

Você manifesta uma lâmina impossível que pode apenas ser descrita como uma "fenda na Realidade" e ataca um alvo adjacente. Se o alvo tocado pela lâmina falhar no teste de Fortitude, seus PV são reduzidos a 0; se passar, sofre 10d8 pontos de dano de Medo (ignora todas as resistências) e fica apavorado por uma rodada. Aprender este ritual requer um poder de trilha específico.

Ligaçao Telepática

CONHECIMENTO 2



Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 2 criaturas voluntárias

Duração: 1 dia



Você cria um elo mental entre duas pessoas (você pode ser uma delas), que podem se comunicar independente da distância.

Discente (+3 PE): Em vez do normal, você cria um elo mental que permite que você veja e ouça pelos sentidos do alvo, gastando uma ação de movimento para se concentrar. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Vontade para suprimir o ritual por uma hora. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+ 7 PE): você pode criar um vínculo mental entre até 5 pessoas.

Localização

CONHECIMENTO 2

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Área: círculo

com 90m

de raio

Duração: cena



Esta ritual pode encontrar uma pessoa ou objeto a sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("um policial", "algo de metal") ou específicos ("A delegada Joana", "munição de pistola"). A ritual indica a direção e distância da pessoa ou objeto mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode movimentar-se para continuar procurando. Procurar algo muito específico ("a chave do armazém 04 no porto") exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja muito próxima da verdade, o ritual falha, mas você gasta os PE mesmo assim. Este ritual pode ser bloqueado por uma fina camada de chumbo.

Discente (+2 PE): muda o alcance para 1 pessoa e a duração para 1 hora. Em vez do normal, a pessoa tocada descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar. Assim, o ritual pode ser usado para descobrir a rota até o relicário de uma catedral ou a saída mais próxima de uma caverna (mas não para encontrar a localização de uma pessoa ou objeto; funciona apenas em relação a lugares). Caso a pessoa demore mais de uma hora para percorrer o caminho, o conhecimento se perde.

Verdadeiro (+7 PE): aumenta a área para círculo de 1km de raio. Requer 4º círculo.

Luz

ENERGIA 1

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 objeto

Duração: cena

Resistência: Vontade anula
(veja texto)

O alvo emite uma luz de cores alternadas e brilhantes (mas não produz calor) em uma área com 9m de raio. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. Se o alvo for um objeto em posse de uma pessoa involuntária, ela tem direito a um teste de Vontade para anular o efeito.

Discente (+2 PE): muda o alcance para longo e o efeito para 4 esferas brilhantes. Cria esferas flutuantes de pura luz com 10cm de diâmetro, que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Você pode enviar uma esfera à frente, outra para trás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Uma vez por rodada, você pode mover as esferas com uma ação livre. Cada esfera ilumina uma área de 6m de raio, mas não produz calor. Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura ou personagem, ela fica ofuscada e sua silhueta pode ser vista claramente (ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade). Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): a luz é cálida como a do sol. Dentro da área seus aliados recebem um bônus de +1d em testes de Vontade, e seus inimigos ficam ofuscados. Requer 3º círculo.

Medo Tangível

MEDO 4

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

O ritual transforma seu corpo em uma manifestação do Medo, tornando-o imune aos efeitos mundanos que podem atingi-lo. Você fica imune às condições atordoado, cego, debilitado, enjoado, envenenado, exausto, fatigado, fraco, lento, ofuscado e paralisado, além de acertos críticos, ataques furtivos e doenças. Além disso, dano do tipo balístico, corte, impacto e perfuração não podem reduzir seu total de pontos de vida abaixo de 1, tornando-o virtualmente imortal.

Mergulho Mental

CONHECIMENTO 3

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1

personagem



Duração: sustentada

Resistência: vontade anula

Você tenta descobrir informações sobre uma pessoa que esteja tocando, mergulhando em seus pensamentos. O que exatamente você descobre depende do mestre: talvez você não descubra tudo que há para saber, mas ganhe pistas para continuar a investigação. Durante o mergulho, você é considerado desprevenido. A cada turno que estiver sustentando o efeito e tocando o alvo, ele deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, deve responder uma pergunta sua da melhor maneira possível, sendo incapaz de mentir ou omitir fatos.

Verdadeiro (+4 PE): muda a execução para 1 dia, o alcance para ilimitado e adiciona como componente ritualístico uma cuba de ouro cheia

d'água e uma máscara (acessório de categoria III). Você pode realizar o mergulho mental à distância, submergindo seu rosto mascarado na água enquanto mentaliza o alvo. Para que esse ritual funcione, você precisa ter alguma informação sobre o alvo, como nome completo, e um objeto pessoal ou fotografia. Requer 4º círculo.

Miasma

MORTE 2

Execução: padrão

Alcance: médio

Área: nuvem com

6m de raio

Duração: instantânea

Resistência: Fortitude (veja texto)

A área é coberta por emanações tóxicas letais. Criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano de veneno e ficam enjoadas por 1 rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam enjoadas.

Discente (+3 PE): muda o tipo do dano para Morte.

Verdadeiro (+7 PE): aumenta o dano para 8d6 e muda o tipo de dano para Morte. Personagens dentro da nuvem não podem respirar. Requer 4º círculo.



Neutralizar Ritual

MEDO 3

Execução: padrão

Alcance: médio

Alvo ou Área: 1 pessoa ou objeto, ou esfera com 3m de raio

Duração: instantânea

Você dissipava os efeitos de rituais que estejam ativos, como se sua duração tivesse acabado. Note que efeitos de rituais instantâneos não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma área de Paradoxo depois que já causou dano...). Faça um teste de Ocultismo; você anula rituais com DT igual ou menor que o resultado do teste. Você pode conjurar esse ritual em objetos amaldiçoados para que se tornem objetos comuns (perdendo seus poderes) por um dia. Objetos em posse de alguém podem fazer um teste de Vontade para negar o efeito.

Nuvem de Cinzas

MORTE 1

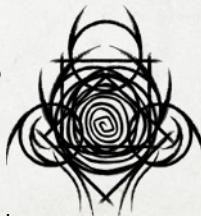
Execução: padrão

Alcance: curto

Efeito: nuvem

com 6m de
raio e 6m de altura

Duração: cena



Uma nuvem de fuligem espessa eleva-se de um ponto a sua escolha, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte dispersa a nuvem em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. A nuvem não funciona sob a água.

Discente (+2 PE): você pode escolher criaturas no alcance ao conjurar o ritual; elas enxergam através do efeito. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): além do normal, a nuvem fica espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 3m (independentemente de seu deslocamento normal) e sofre -2 em testes de ataque e rolagens de dano. Requer 3º círculo.

Ódio Incontrolável

SANGUE 1

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 personagem

Duração: cena

O alvo entra em um frenesi de combate, aumentando suas capacidades de luta e sua agressividade. Ele recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, e RD 5 contra dano balístico, corte, impacto e perfuração. 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 dois ataques corpo a corpo contra o mesmo alvo.

Verdadeiro (+5 PE): muda o bônus de ataque e dano para +10 e o alvo passa a sofrer apenas metade do dano dos tipos balístico, corte, impacto e perfuração. Requer 3º círculo e afinidade.

Ouvir os Sussurros

CONHECIMENTO 1



Execução: completa

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: instantânea

O ritual conecta você com os sussurros: memórias ecoadas pelo Outro Lado, que poderá consultar para compartilharem seu conhecimento proibido em relação a uma ação que você tomará em breve. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 2 a 6, o ritual funciona e você recebe uma das seguintes respostas: "felicidade" (a ação trará bons resultados); "miséria" (a ação trará maus resultados); "felicidade e miséria" (para ambos) ou "nada" (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Com um resultado 1, o ritual falha e oferece o resultado "nada". Não há como saber se esse resultado foi dado porque o ritual falhou ou não. Lançar este ritual múltiplas vezes sobre o mesmo assunto gera sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o grupo está prestes a abrir a porta de um cofre, os ecos dirão "felicidade" se o item que eles buscam está dentro do cofre, "miséria" se o item não está lá e ainda for uma armadilha, "felicidade e miséria" se o item estiver lá, mas também houver uma armadilha, ou "nada" se o cofre estiver vazio.

Discente (+2 PE): muda a execução para 1 minuto. Em vez do normal, você pode consultar os ecos fazendo uma pergunta sobre um evento que poderá acontecer até um dia no futuro. O mestre rola a chance de falha; com um resultado de 2 a 6, você recebe uma resposta, desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em geral, este uso sempre oferece pistas,

indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. Numa falha você não recebe resposta alguma. Requer 2º círculo.

Verdadeiro (+5 PE): muda a execução para 10 minutos e a duração para 1 minuto. Em vez do normal, você consulta os ecos, podendo fazer uma pergunta por rodada, desde que ela possa ser respondida com "sim", "não" ou "ninguém sabe". O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Em caso de falha, a resposta também é "ninguém sabe". Requer 3º círculo.

Paradoxo

MORTE 2

Execução: padrão

Alcance: médio

Área: esfera com 6m de raio

Duração: instantânea

Resistência: Fortitude
reduz à metade



O ritual cria uma poderosa implosão de distorção temporal contraditória, causando 6d6 pontos de dano de Morte em todas as criaturas na área.

Discente (+3 PE): muda a área para "efeito: esfera com tamanho Médio" e a duração para cena. Em vez do normal, cria uma esfera de emanações espirais sibilantes com 1,5m de diâmetro que causa 4d6 pontos de dano de Morte a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera voar 9m em qualquer direção. Uma criatura só pode sofrer dano da esfera uma vez por rodada.

Verdadeiro (+7 PE): muda o dano para 9d6. Criaturas reduzidas a 0 PV pelo dano do Paradoxo devem fazer um teste de Fortitude. Se falharam, são reduzidas a cinzas (morrem imediatamente). Requer 4º círculo.

Perturbação

CONHECIMENTO 1

Execução: ação padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 personagem

Duração: 1 rodada

Resistência: Vontade (anula)

Você dá uma ordem irresistível, que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer ao comando em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

Fuja. O alvo gasta seu turno tentando se afastar de você (usando todas as suas ações).

Lague. O alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los novamente até o início de seu próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare. O alvo fica pasmo (não pode fazer ações, exceto reações).

Sente-se. Com uma ação livre, o alvo se senta no chão (se estava pendurado ou voando, desce até o chão). Ele pode fazer outras ações, mas não se levantar até o início de seu próximo turno.

Venha. O alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as suas ações).

Discente (+2 PE)

Verdadeiro (+5 PE)

Poeira da Podridão

MORTE 3

Execução: padrão

Alcance: médio

Área: nuvem com 6m de raio; Duração: cena

Resistência: Fortitude (veja texto)

Você manifesta uma nuvem de poeira que apodrece lentamente as criaturas na área. Ao conjurar a ritual, e no início de seus turnos, criaturas e objetos na área sofrem 2d8+8 pontos de dano de Morte (Fortitude reduz à metade). Alvos que falharem no teste também não podem recuperar PV de nenhuma forma por uma rodada.

Verdadeiro (+4 PE): muda o dano para 4d8+16.

Polarização Caótica

ENERGIA 1

Execução:

padrão

Alcance: curto

Alvo: você

Duração: sustentada

Resistência: Vontade anula



Você gera uma aura magnética sobrenatural. Escolha um dos efeitos a seguir.

Atrair: você pode usar uma ação de movimento para puxar um objeto metálico de espaço 2 ou menor dentro do alcance. Se o objeto estiver livre, voa para suas mãos (caso tenha mãos livres para apanhá-lo) ou para seus pés.

Repelir: você repele objetos de espaço 2 ou menor (o que envolve quase todos os projéteis e armas de arremesso), recebendo resistência 5 contra dano balístico, corte, impacto e perfuração.

Discente (+2 PE): nesta versão a energia magnética é expelida de uma única vez e arremessa até 10 objetos, ou um total de 10 espaços, o que for menor. Os objetos devem estar a até 3m uns dos outros. Objetos arremessados podem atingir criaturas ou personagens em seu caminho, causando de 1 ponto de dano de impacto por espaço (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por espaço (objetos duros, pontudos ou afiados). Criaturas atingidas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Criaturas dentro da capacidade de carga do efeito podem ser arremessadas, mas têm direito a um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas ou em objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 3m que "voou" no deslocamento (incluindo outras criaturas; nesse caso, ambas sofrem o dano).

Verdadeiro (+5 PE): Muda o alcance para médio. Você pode usar uma ação de movimento para fazer com que a força magnética levite e move uma criatura ou objeto de espaço 10 ou menor por até 9m em qualquer direção dentro do alcance. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade. O alvo cai no chão se sair do alcance ou o efeito terminar.

Possessão

CONHECIMENTO 4

Execução: padrão

Alcance: longo

Alvo: 1 personagem

Duração: 1 dia

Resistência: Vontade anula

Você projeta sua consciência no corpo de um alvo vivo ou morto. Enquanto possuir o alvo, você assume o controle total do corpo dele, e se o alvo estiver vivo, a consciência do alvo troca de lugar com a sua, ficando inerte dentro do seu corpo desacordado. Em termos de jogo, você continua usando a sua ficha, mas com os atributos físicos, deslocamento e habilidades do alvo. Se o alvo passar no teste de resistência, sabe que você tentou possuí-lo e fica imune a este ritual por um dia. Caso qualquer um dos envolvidos no ritual morra enquanto ainda ocupa o corpo do outro, a mente sobrevivente ficará permanentemente presa no corpo novo, a não ser que use o ritual novamente para voltar a seu corpo antigo. Retornar para o seu corpo voluntariamente é uma ação livre.

Presença do Medo

MEDO 4

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Área: emanação de 9m de raio

Duração: cena

Você se torna um receptáculo para o Medo puro, emanando ondas de pavor e ruína. Alvos dentro do alcance no momento da conjuração ou que terminam seus turnos dentro da área afetada são acometidos por um sofrimento intenso e sofrem 5d8 de dano mental e 5d8 de dano de impacto (Vontade reduz à metade). Alvos que falharem no teste ficam atordoados até o início de seus próximos turnos. Se passarem, ficam abalados até o início de seus próximos turnos.

Proteção contra Rituais

MEDO 2

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: cena

Você canaliza uma aura de Medo em sua forma pura, que protege o alvo contra efeitos paranormais. O alvo recebe +2 em testes de resistência contra rituais e habilidades de criaturas paranormais.

Discente (+3 PE): muda o bônus para +5. Requer 3º círculo.

Verdadeiro(+6 PE): muda o bônus para +10. Requer 4º círculo.

Purgatório

SANGUE 3

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: área de 6m de raio

Duração: sustentada

Resistência: Fortitude parcial

Você faz brotar uma poça de sangue pegajoso do chão na área afetada. Inimigos na área se tornam vulneráveis aos tipos de dano balístico, corte, impacto e perfuração. Um alvo que tente sair da área é acometido de uma dor terrível, sofre 6d8 pontos de dano de sangue e deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre metade do dano e consegue sair. Se falhar, a dor faz com que perca a ação de movimento.

Rejeitar Névoa

MEDO 2

Execução: padrão

Alcance: curto

Área: nuvem de 6m de raio

Duração: cena

Você manifesta um leve redemoinho de névoa que se movimenta suavemente ao redor da área afetada. Rituais conjurados dentro da área têm seu custo base aumentado em +1PE por círculo, e sua execução aumentada em um passo (de livre para movimento, de movimento para padrão, de padrão para ação completa, de completa para duas rodadas). Rejeitar a Névoa anula os efeitos de Cinerária, a menos que o conjurador de Cinerária use uma ação completa por rodada para manter o ritual ativo neutralizando o efeito dos dois rituais.

Discente (+2 PE): custo de rituais conjurados dentro da névoa aumenta em +2 PE por círculo.

Verdadeiro (+ 5 PE): além do normal, o dano causado dentro da névoa por rituais é sempre mínimo.

Salto Fantasma

ENERGIA 3

Execução: padrão

Alcance: médio

Alvo: você

Duração:

instantânea



Seu corpo se transforma momentaneamente em Energia pura e viaja até outro ponto. Você não precisa perceber nem ter linha de efeito ao seu destino, podendo simplesmente imaginá-lo se já tiver observado o local de alguma forma, mesmo por vídeo ou fotografia. Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportado, você não pode agir até a rodada seguinte. Este ritual não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurge na área vazia mais próxima.

Discente (+2 PE): muda a execução para reação. Em vez do normal, você salta para um espaço adjacente (1,5m), recebendo +10 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo.

Verdadeiro (+4 PE): muda o alcance para longo e o alvo para você e até outras duas criaturas voluntários que você estiver tocando.

Sopro do Caos

ENERGIA 2

Execução: padrão

Alcance: médio

Área: varia

Duração: cena

Resistência: veja texto



Você pode alterar os movimentos e comportamentos de massas de ar de forma caótica. Ao conjurar o ritual, escolha um dos efeitos abaixo.

Ascender: cria uma corrente de ar ascendente capaz de erguer do chão uma criatura ou objeto médio, fazendo o alvo flutuar para cima e para baixo conforme sua vontade. Você pode gastar uma ação de movimento para subir ou descer o alvo até 6m por rodada, até um máximo de 30m de altura. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas o alvo pode, por exemplo, escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se lateralmente (com metade de seu deslocamento normal). Uma criatura levitando fica vulnerável. Alvos involuntários têm direito a um teste de Fortitude no início de seu turno para negar o efeito. Derrubar um alvo flutuando (simplesmente parando a corrente de ar) causa o dano normal de queda, mas um alvo que passe no teste pode “nadar” para o chão contra a corrente. Você pode usar essa opção para fazer uma manobra derrubar contra um alvo voador dentro do alcance, usando Presença no lugar de Força no teste.

Sopro: cria uma lufada de vento a partir de suas mãos, que empurra qualquer alvo Médio ou menor, em um cone de 4,5m — faça uma manobra empurrar usando Presença ao invés de força, usando o mesmo resultado de sua rolagem para todos os alvos. A lufada de vento também faz qualquer coisa que um vento forte e súbito faria, como levantar pó, dispersar vapores, apagar chamas, espalhar papéis ou mover uma em-

barcação. Manter o sopro ativo exige uma ação padrão no seu turno.

Vento: cria uma área de vento forte (página XX) dentro do alcance. Se conjurada numa área que já esteja com algum efeito de vento, aumenta esse efeito em um passo. Manter o vento ativo requer uma ação de movimento. Você também pode usar essa opção para reduzir os efeitos de vento em uma área.

Discente (+3 PE): passa a afetar alvos Grandes.

Verdadeiro (+9 PE): passa a afetar alvos Enormes.

Tela de Ruído

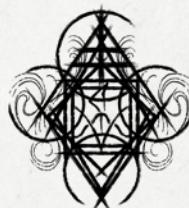
ENERGIA 2

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena



Este ritual cria uma película de energia que recobre seu corpo e repele contato cinético. Você recebe 30 PV temporários, mas apenas contra danos dos tipos balístico, corte, impacto ou perfuração.

Alternativamente, você pode conjurar este ritual como uma reação quando for sofrer dano, recebendo resistência 15 apenas contra esse dano.

Discente (+3 PE): aumenta os PV temporário para 60 e a resistência para 30.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura ou objeto Enorme ou menor. Em vez do normal, cria uma esfera imóvel e tremeluzente com o tamanho do alvo e centra-la nele. Nenhuma criatura, objeto ou efeito de dano pode passar pela esfera, embora criaturas possam respirar normalmente dentro dela. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos para evitar serem aprisionadas. Requer 4º círculo.

Teletransporte

ENERGIA 4

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: até 5

criaturas

voluntárias



Duração: instantânea

O ritual transforma o corpo e equipamento dos alvos em energia pura e os faz reaparecer num lugar a sua escolha a até 1.000km. Você precisa fazer um teste de Ocultismo, com dificuldade que depende de seu conhecimento sobre o local de destino.

DT 20. Um lugar familiar, que você visita com frequência.

DT 30. Um lugar conhecido, que você já visitou pelo menos uma vez.

DT 40. Um lugar desconhecido, que você nunca visitou e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para “o local onde Júlia está presa” se nunca esteve nesse local nem falou com alguém que esteve.

Se passar no teste, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, os alvos surgem 1d10 x 10km afastados em qualquer direção (se o destino é uma cidade costeira, você pode surgir em alto-mar). Se falhar por 5 ou mais, você chega em um lugar parecido, mas errado. E se você rolar 1 natural no teste o ritual falha, mas você gasta PE normalmente e fica atordoado por 1d4 rodadas.

Verdadeiro (+5 PE): pode se teletransportar para um local a até 10.000km.

Tentáculos de Lodo

MORTE 3

Execução: padrão

Alcance: médio

Área: círculo com 6m de raio

Duração: cena

Uma fenda sombria se abre no chão, de onde surgem tentáculos feitos de lodo da Morte. Ao conjurar o ritual e no início de cada um de seus turnos, você faz um teste da manobra agarrar (usando seu bônus de Ocultismo) contra cada alvo na área. Se você vencer, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 4d6 pontos de dano (metade impacto, metade morte). A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.

Verdadeiro (+5 PE): aumenta o raio da área para 9m e aumenta o dano dos tentáculos para 6d6.

Terceiro olho

CONHECIMENTO 1

Execução: padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

Seus olhos se enchem de sigilos e passam a enxergar auras paranormais. Este efeito é similar ao uso de Ocultismo para detectar o paranormal, mas você detecta todas as auras paranormais em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma pessoa que pode ver em alcance médio tem poderes paranormais ou se é capaz de conjurar rituais e de quais elementos.

Discente (+2 PE): muda a duração para 1 dia.

Verdadeiro (+5 PE): também pode enxergar objetos e criaturas invisíveis, que aparecem como formas translúcidas.

Transfigurar Água

ENERGIA 3

Execução: padrão

Alcance: longo

Área: esfera com 30m de raio

Duração: cena

Resistência: veja texto

Você pode canalizar a Energia para que a água tenha movimentos e comportamentos sobrenaturais de forma caótica. Ao conjurar o ritual, escolha um dos efeitos abaixo.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam imóveis; escapar exige gastar uma ação padrão e passar num teste de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: gelo mundano na área vira água e a ritual termina. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Enchente: eleva o nível da água mundana na área em até 4,5m. A sua escolha, muda área para alvo: uma embarcação. O alvo recebe +3m em seu deslocamento pela duração do efeito.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam instantaneamente e o ritual termina. Qualquer ser vivo na área sofre 5d8 de dano de Energia (Fortitude reduz à metade). Criaturas de Morte sofrem o dobro desse dano.

Partir: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo d'água profundo, cria um redemoinho que pode prender barcos (um teste de Pilotagem com DT igual à do ritual permite ao piloto livrar a embarcação).

Verdadeiro (+5 PE): aumenta o deslocamento de enchente para +9m e o dano de evaporar para 10d8.

Transfigurar Terra

ENERGIA 3

Execução: padrão

Alcance: longo

Área: 9 cubos com 1,5m de lado

Duração: instantânea

Resistência: veja texto

Você imbui terra, pedra, lama, argila ou areia na área com Energia, gerando efeitos sobrenaturais e caóticos. Ao conjurar o ritual, escolha.

Amolecer: se afetar o teto, uma coluna ou suporte, provoca um desabamento que causa 10d6 pontos de dano de impacto às criaturas na área (Reflexos reduz à metade). Se afetar um piso de terra ou pedra, cria terreno difícil de areia ou argila, respectivamente.

Modelar: pode usar pedra ou argila para criar um ou mais objetos simples de tamanho Enorme ou menor (sem mecanismos ou partes móveis). Por exemplo, pode transformar um tijolo em um martelo, criar uma passagem onde antes havia apenas uma parede ou levantar uma ou mais paredes que oferecem cobertura total (RD 8 e 50 PV para cada 3m).

Solidificar: transforma lama ou areia em terra ou pedra. Criaturas com os pés na superfície ficam agarradas. Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

Discente (+3 PE): muda a área para 15 cubos com 1,5m de lado.

Verdadeiro (+7 PE): também afeta todos os tipos de minerais e metais. Requer 4º Círculo

Transfusão Vital

SANGUE 2

Execução: padrão

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea



Você toca no alvo e transfere sua própria energia vital para ele, podendo sofrer até 30 pontos de dano de Sangue para que o alvo recupere a mesma quantidade em PV. Você não pode ficar com menos de 1 PV por causa desse ritual.

Discente (+3 PE): Você pode transferir até 50 pontos de vida. Requer 3º círculo.

Verdadeiro (+7 PE): Você pode transferir até 100 pontos de vida. Requer 4º círculo.

Velocidade Mortal

MORTE 2

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 criatura

Duração: cena



Você distorce a maneira como o alvo interage com a passagem do tempo, tornando-o impossivelmente veloz. O alvo pode realizar uma ação de movimento adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para conjurar rituais.

Discente (+3 PE): Muda a duração para sustentada. O alvo pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional por turno. Uma criatura só pode receber uma ação adicional por turno como efeito deste ritual.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alvo para alvos escolhidos no alcance. Requer 4º círculo.

Vínculo de Sangue

SANGUE 4

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 personagem

Duração: cena

Resistência: Fortitude parcial

Você manifesta um símbolo de sangue no corpo do alvo e no seu próprio. Enquanto o efeito durar, sempre que você sofrer dano, o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, você recebe apenas metade do dano e o alvo a metade restante.

Alternativamente, você pode inverter o efeito do ritual quando o conjurar, fazendo com que você receba metade de todo o dano que o alvo receber. Alvos voluntários não precisam fazer testes de resistência.

Vidência

CONHECIMENTO 3

Execução: completa

Alcance: ilimitado

Alvo: 1 criatura

Duração: 5 rodadas

Resistência: Vontade anula

Através de uma superfície reflexiva, como um espelho ou mesmo uma TV desligada, você pode ver e ouvir uma criatura escolhida e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção), mesmo que ela se move. O alvo pode estar a qualquer distância, mas tem direito a um teste de resistência por rodada para impedir a vidência. Se o alvo passar em três testes seguidos, o ritual é encerrado e o alvo fica imune ao ritual por uma semana. O alvo recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela.

- ∅ **Você não conhece o alvo:** +15.
- ∅ **Você ouviu falar do alvo:** +10.
- ∅ **Você nunca interagiu com o alvo pessoalmente:** +5.
- ∅ **Já encontrou o alvo pessoalmente:** +0.
- ∅ **Tem uma fotografia ou imagem clara do alvo:** -2.
- ∅ **Conhece bem o alvo:** -5.
- ∅ **Tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo:** -5.
- ∅ **Tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...):** -10.

Visão da Verdade

CONHECIMENTO 4

Execução: movimento

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: cena

Você enxerga a forma real das coisas. Você pode ver através de camuflagem (normal e total), escuridão (normal e paranormal) e efeitos de ilusão e transformação (como Forma Monstruosa), enxergando a verdade como sigilos do Outro Lado formando silhuetas translúcidas e sobrepostas.

Discente (+3 PE): além do normal, você fica com sentidos e perspicácia apurados, recebendo +10 em todos os testes de Percepção e de Intuição.

Verdadeiro (+5 PE): além do normal, você enxerga através de paredes e barreiras com 30cm de espessura ou menos (as paredes e barreiras parecem translúcidas).

Vomitar Pestes

SANGUE 3

Execução: padrão

Alcance: médio

Efeito: 1 enxame

Grande

(quadrado de 3m)

Duração: sustentada

Resistência: Reflexos reduz à metade

Você vomita um enxame de pequenas criaturas de Sangue, que surge em um ponto adjacente a sua escolha. O enxame pode passar pelo espaço de outras criaturas e não impede que outras criaturas entrem no espaço dele. No final de cada um de seus turnos, o enxame causa 5d12 pontos de dano de sangue a qualquer criatura em seu espaço (Reflexos reduz à metade). Você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 12m.

Discente (+2 PE): além do normal, um alvo que falhe no teste de Reflexos fica agarrada (o enxame escala e cobre o corpo dela). O alvo pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo para escapar. Se você mover o enxame, o alvo fica livre.

Verdadeiro (+5 PE): o enxame vira Enorme (cubo de 6m de lado), ganha deslocamento de voo 18m e passa a ocupar um cubo ao invés de um quadrado.



Zerar Entropia

MORTE 3

Execução: padrão

Alcance: curto

Alvo: 1 personagem

Duração: cena

Resistência: Vontade parcial



Você zera completamente a entropia do alvo em relação ao ambiente, deixando-o paralisado. Se passar na resistência, em vez disso fica lento. A cada rodada, pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, se liberta do efeito.

Discente (+4 PE): muda o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

Verdadeiro (+11 PE): muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo.

ITENS ASSOMBRADOS

Alguns itens especiais carregam a influência do Outro Lado, sendo capazes de criar manifestações paranormais. Esse tipo de item não é só raro como também muito cobiçado por organizações que lidam com as Entidades, o que pode causar problemas para seus donos.

Apesar de serem praticamente relíquias, muitos desses itens estão à disposição de agentes de maior patente no arsenal da Ordem e não é incomum que grupos de agentes sejam enviados em missões para recuperar esse tipo de artefato. O mestre sempre tem a palavra final se um item assombrado está ou não disponível para os personagens.

Itens assombrados são divididos em permanentes (armas, proteções e acessórios) e de uso único (selos).

Armas, acessórios e proteções assombradas funcionam como itens normais de seu tipo mas, em vez de modificações, possuem maldições. Um mesmo item pode ter modificações e maldições. Some os bônus fornecidos (bônus de modificações e maldições se acumulam), assim como seus ajustes de categoria.

Cada maldição adicionada a um item aumenta sua categoria em II. Um item pode ter mais de uma maldição, mas nunca pode ter maldições de Elementos opostos. Maldições são uma faca de dois gumes: apesar de poderosas, muitas impõem efeitos negativos a seu usuário, ligados aos Elementos assombrando o objeto (veja a caixa **O Preço da Maldição**).

IDENTIFICANDO ITENS ASSOMBRADOS

Alguns itens assombrados parecem comuns, sem nada de especial. Outros são visivelmente afetados pelo paranormal: são cobertos de sigilos brilhantes, emitem sons estranhos ou mesmo se movem sozinhos de forma bizarra. O mestre decide como cada item se parece.

Alguns itens trazem inscrições indicando o que podem fazer, inclusive mudando para um idioma que o usuário saiba ler, ou exigir uma concentração em um transe de Conhecimento para compreender uma linguagem Paranormal. Outros itens podem

não trazer qualquer pista sobre seu funcionamento. Nesses casos, os poderes só ficam claros quando um personagem os identifica.

Um item assombrado pode ser identificado com a perícia Ocultismo ou a velha tentativa e erro. Você pode disparar uma pistola assombrada para testar seus efeitos, mas muito cuidado com o alvo que vai escolher...

USANDO ITENS ASSOMBRADOS

Armas e equipamento de proteção funcionam automaticamente: basta empunhar ou vestir o item para que seus poderes funcionem. Selos devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Acessórios existem em ambos os tipos — alguns funcionam automaticamente quando colocados, outros devem ser ativados de acordo com sua descrição. Via de regra, um personagem deve identificar um item para poder ativá-lo. Ativar um item assombrado é uma ação padrão, a menos que sua descrição diga o contrário.

Para itens com efeitos que exigem um teste de resistência do alvo, o total de maldições e o valor de Presença do usuário determinam a dificuldade. A DT padrão para efeitos de itens é $10 + 5$ por maldição + 5 por ponto de Presença. Assim, um item assombrado com uma maldição usado por um personagem com Presença 2 tem DT 30.

Conjurá rituais a partir de itens é mais simples: você não precisa gesticular ou escrever sigilos. Você pode usar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles (mesmo quando o ritual básico puder ser conjurado sem custo).

LIMITE DE ITENS ASSOMBRADOS

Itens assombrados seguem a mesma regra de limites de uso (pág. XX) e ocupam o mesmo espaço de inventário que um item mundano do mesmo tipo — por exemplo, uma espingarda assombrada ocupa o mesmo que uma espingarda comum: 2 espaços.

Bônus de itens assombrados não se acumulam. Usar um utensílio do carisma e um vestuário do carisma concederá +1 em Presença, e não +2.

O PREÇO DA MALDÍÇÃO

Itens amaldiçoados oferecem grande poder por um preço. As forças que alimentam estes itens são impregnadas com um Elemento específico, e impõem ao usuário uma penalidade cumulativa, conforme este Elemento.

Uma vez que um agente aceite um item amaldiçoado, a distância física não é impedimento para o preço da maldição. A influência negativa de um item amaldiçoado só pode ser encerrada após algum tempo afastado do item (ou seja, apenas entre missões).

CONHECIMENTO. Sempre que falha em um teste baseado em Intelecto, para cada maldição de Conhecimento em seus itens, você perde 1 ponto de Sanidade.

ENERGIA. Sempre que falha em um teste baseado em Agilidade, para cada maldição de Energia em seus itens, você perde 1 ponto de Sanidade.

MORTE. Sempre que falha em um teste baseado em Presença, para cada maldição de Morte em seus itens, você perde 1 ponto de Sanidade.

SANGUE. Sempre que falha em um teste baseado em Força ou Vigor, para cada maldição de Sangue em seus itens, você perde 1 ponto de Sanidade.

DESTRUINDO ITENS ASSOMBRADOS

Para determinar as características de um item assombrado, veja a seção “Quebrando Objetos”, do Capítulo 4, para as características de um item normal do mesmo tipo. Itens assombrados permanentes recebem +10 PV e +10 em sua RD para cada maldição que possuem. Por exemplo, um revólver (normalmente PV 5 e RD 10) com duas maldições tem PV 25 e RD 30.

Um item assombrado que não esteja sendo usado faz seus próprios testes de resistência, com um modificador de +10 para cada maldição que possuir. Se estiver sendo usado, pode escolher entre seu modificador ou o do portador.

MALDÍCOES PARA ARMAS

Estas maldições podem ser aplicadas em armas de qualquer tipo.

CONHECIMENTO

ANTICRIATURA. A arma é especialmente letal contra criaturas de um Elemento. Quando ataca uma criatura desse Elemento, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, causa +4d8 pontos de dano. Para determinar o Elemento aleatoriamente, role 1d4: 1) Conhecimento; 2) Energia; 3) Morte; 4) Sangue.

RITUALÍSTICA. Você pode armazenar na arma um ritual que tenha como alvo uma criatura ou que afete uma área, gastando os PE como se tivesse conjurado o ritual normalmente. O ritual não gera efeito na hora; em vez disso, fica guardado no item. Quando acerta um ataque com a arma, você pode descarregar o ritual armazenado como uma ação livre. O alvo, ou o centro da área, do ritual é a criatura atingida. Uma vez que o ritual seja descarregado, outro pode ser armazenado.

SENICIENTE. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para imbuir a arma com uma fagulha de sua consciência. A arma flutua ao seu lado e, uma vez por rodada, ataca uma criatura em alcance curto (ou no alcance da arma, o que for maior) a sua escolha, com as mesmas estatísticas que teria se você a estivesse empunhando. Você pode gastar 1 PE no início de cada um de seus turnos para manter esse efeito. Se não o fizer, a arma cai no chão. Você pode usar uma ação de movimento para apanhar a arma no ar caso precise (para recarregá-la, por exemplo). Soltar a arma para que volte a flutuar para ativar a maldição é uma ação livre.

ENERGIA

EMPUXO. Usando uma descarga momentânea de Energia, a arma pode ser arremessada em alcance curto. Caso já pudesse ser arremessada, seu alcance aumenta em uma categoria. Após efetuar um ataque à distância com a arma, ela volta voando para você. Pegar a arma é uma reação. Somente armas corpo a corpo podem receber essa maldição.

Energética. Você pode gastar 2 PE para transformar a parte perigosa (a lâmina de um facão, a ponta de uma lança...) ou a munição disparada pela arma em Energia pura. Até o final da cena, a arma fornece +5 em testes de ataque, ignora resistência a dano e converte todo o dano causado para Energia. Munição afetada toma uma forma plasmática iluminada como feixes de luz e armas simples emanam luz como uma lâmpada.

VIBRANTE. A arma vibra constantemente com um fluxo de Energia. Você recebe a habilidade Ataque Extra, da trilha operações especiais, do combatente. Se já a possui, em vez disso o custo para usá-la diminui em -1 PE.

MORTE

CONSUMIDORA. A arma drena a entropia de criaturas, deixando alvos atingidos lentos até o final da cena. Quando ataca, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, o alvo também fica imóvel por uma rodada.

EROSIVA. A arma acelera o envelhecimento dos alvos, causando +1d8 pontos de dano de morte em criaturas e +2d8 em objetos (com a manobra quebrar). Quando ataca, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima sofre 2d4 pontos de dano de Morte no início de seus turnos pelas próximas duas rodadas.

REPULSORA. A arma gera uma aura preta similar a uma sutil fumaça que desacelera ataques vindos em sua direção, fornecendo +5 de Defesa enquanto estiver empunhada. Quando você faz um bloqueio, pode gastar 2 PE. Se fizer isso, recebe +10 em seu teste de bloqueio.

SANGUE

LANCINANTE. A arma causa ferimentos terríveis que causam ainda mais dor e agonia, causando +1d6 de dano de Sangue. Quando faz um acerto crítico com a arma, além de multiplicar os dados de dano, você também multiplica quaisquer bônus numéricos.

PREDADORA. A arma tem sede de sangue e persegue seus alvos, anulando penalidades por camuflagem e cobertura (mas não cobertura total). Caso a arma seja de ataque à distância, seu alcance também aumenta em uma categoria. Além disso, a margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, uma carabina predadora tem margem de ameaça 17. Efeitos que duplicam a margem de ameaça são aplicados antes de quaisquer efeitos que a aumentem.

SANGUINÁRIA. Os ferimentos causados pela arma se rasgam além da área acertada. Uma criatura atingida fica sangrando. Sangramento causado pela arma é cumulativo — uma criatura atingida duas vezes sofre 2d6 pontos de dano de sangramento por rodada. Além disso, quando você faz um acerto crítico com a arma ela drena o sangue derramado, o que deixa o alvo fraco e concede a você 2d10 pontos de vida temporários.

MALDIÇÕES PARA PROTEÇÕES

CONHECIMENTO

ABASCANTO. Você recebe +5 em testes de resistência contra rituais. Uma vez por rodada, quando você é alvo de um ritual, pode gastar uma reação e PE igual ao custo dele para refleti-lo de volta ao conjurador. As características do ritual (efeitos, DT...) se mantêm, mas você toma qualquer decisão exigida por ele.

PROFÉTICO. A proteção concede vislumbres de um possível futuro imediato. Você recebe resistência a Conhecimento 10 e pode gastar 2 PE para rolar novamente um teste de resistência uma vez.

SOMBRIÓ. A proteção confunde os sentidos. Você recebe +5 em Furtividade e ignora a penalidade de

carga para testes dessa perícia. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para fazer o item adquirir a aparência de uma roupa comum, mas mantendo suas propriedades (bônus na Defesa, penalidade de armadura etc...).

ENERGIA

CINÉTICO. A proteção produz uma barreira invisível que desvia ataques, concedendo +5 em Defesa e resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 2 (para proteção leve) ou 5 (para proteção pesada).

LÉPIDO. A proteção amplifica sua mobilidade, concedendo +10 em testes de Atletismo e +3m de deslocamento. Você pode gastar 2 PE para se mover de forma sobrenatural. Até o final do turno, você ignora terreno difícil, recebe deslocamento de escalada igual a seu deslocamento terrestre e fica imune a dano por queda de até 9m.

VOLTAICO. Você recebe resistência a Energia 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para fazer a proteção emitir arcos de Energia até o fim da cena. Se fizer isso, no início de cada um de seus turnos você causa 1d6 pontos de dano de Energia em todas as criaturas adjacentes.

MORTE

LETÁRGICO. A proteção desacelera ataques perigosos, tornando-os menos letais. Você recebe 25% de chance (para proteção leve) e 50% de chance (para pesada) de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

REPULSIVO. Você recebe resistência a morte 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para cobrir seu corpo com uma camada de lodo escuro até o final da cena. Se fizer isso, qualquer criatura que o ataque em corpo a corpo sofre 2d8 pontos de dano de Morte.

SANGUE

REGENERATIVO. A proteção melhora sua capacidade de resistência e regeneração. Você recebe resistência a sangue 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para recuperar 1d12 pontos de vida.

MALDIÇÕES PARA ACESSÓRIOS

As maldições a seguir podem ser aplicadas tanto a utensílios quanto vestuários.

CONHECIMENTO

CARISMA. O acessório gera uma aura que torna você mais carismático e autoconfiante. Você recebe +1 em Presença (este aumento não fornece PE adicionais).

CONJURAÇÃO. Esse acessório tem um ritual de 1º círculo vinculado. Se estiver empunhando o item, você pode conjurar o ritual como se o conhecesse. Caso conheça o ritual, seu custo diminui em -1 PE.

ESCUDO MENTAL. O acessório gera uma barreira psíquica que concede resistência mental 10 ao usuário.

REFLEXÃO. Uma vez por rodada, quando você é alvo de um ritual, pode gastar PE igual ao custo dele para refleti-lo de volta ao seu conjurador. As características do ritual (efeitos, DT...) se mantêm, mas você toma qualquer decisão exigida por ele.

SAGACIDADE. Sua mente é acelerada pelas forças do Conhecimento, fornecendo a você +1 em Intelecto (este aumento não fornece perícias treinadas extras).

ENERGIA

DEFESA. Uma barreira de energia protetora invisível gerada por este acessório fornece +5 de Defesa.

DESTREZA. Este acessório aprimora sua coordenação e velocidade, fornecendo +1 em Agilidade.

MORTE

ESFORÇO ADICIONAL. Este acessório concede +5 PE. Este efeito só se ativa após um dia de uso.

SANGUE

DISPOSIÇÃO. Valendo-se do poder do Sangue, você recebe +1 em Vigor.

PUJANÇA. O acessório aumenta sua potência muscular, fornecendo +1 em Força.

VITALIDADE. Você recebe +15 PV. Os efeitos do anel só se ativam após um dia de uso.

[Universal]

PROTEÇÃO ELEMENTAL. Você recebe resistência 5 contra um Elemento (Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue). Este acessório conta como um item do Elemento contra o qual fornece resistência (por exemplo, um utensílio de proteção elemental contra Energia é um item de Energia).

SELOS

Um selo paranormal é um conjunto de sigilos gravados em um objeto pequeno comum, geralmente uma moeda, folha de pergaminho, pedra preciosa ou mesmo um crânio humano. Selos podem conter qualquer ritual. Quando os sigilos inscritos nele são lidos em voz alta, o ritual é ativado e o selo se desfaz em cinzas.

Cada selo ocupa 1 espaço de inventário e seu valor de categoria é igual ao círculo do ritual contido nele: categoria I para rituais de 1º círculo, categoria II para rituais de 2º círculo, e assim por diante.

ATIVAÇÃO. Para ativar um selo você deve empunhá-lo e recitar os sigilos em voz alta. Isso exige uma ação padrão ou a ação necessária para conjurar o ritual, o que for maior. Para ler um selo, você deve conhecer o ritual inscrito nele ou passar em um teste de Ocultismo (CD 20 + custo em PE do ritual).

Quando ativa um selo, você toma quaisquer decisões exigidas pelo ritual, como se o tivesse conjurado. Caso conheça o ritual, você pode aplicar aprimoramentos nele, pagando o custo em pontos de esforço deles (você paga apenas o custo dos aprimoramentos, não o custo básico do ritual) e aplica habilidades que se aplicariam aos seus próprios rituais. Você não precisa de componentes ritualísticos para ativar um selo, o que o torna um objeto poderoso nas mãos de ocultistas.

ITENS ASSOMBRADOS ESPECIAIS

Alguns itens assombrados possuem características peculiares, que os tornam únicos em termos de uso, ou não pertencem a nenhum dos tipos de itens gerais (armas, proteções e acessórios). Itens especiais contam como itens com uma maldição para efeitos relacionados à sua quantidade de maldições (como pontos de vida e preço da maldição). Exceto quando indicado em sua descrição, estes itens seguem todas as demais regras para itens amaldiçoados.

Coração Pulsante

SANGUE

Um coração humano banhado em sangue, pulsando constantemente como se ainda estivesse funcionando dentro de um corpo.

Uma vez por cena, quando sofre dano, o usuário pode gastar uma reação e 2 PE para segurar e espremer o Coração Pulsante e reduzir esse dano recebido pela metade. Este efeito destrói o Coração Pulsante.

Crânio Espiral

MORTE

Um crânio completamente envelhecido, apodrecido e distorcido em um formato espiral. Lodo escorre de seus olhos vazios, como lágrimas pretas.

Este crânio permite que o usuário conjure o ritual Velocidade Mortal sem pagar seu custo de esforço. Uma vez usado, o crânio é desintegrado.

Frasco de Lodo

MORTE

Um pequeno frasco contendo Lodo Preto de Morte. Aplicar o conteúdo do frasco em um ferimento é uma ação padrão. Se aplicado em um ferimento recente (sofrido na mesma cena) o lodo recupera $5d8+5$ pontos de vida. Caso a ferida seja anterior à cena, jogue um dado: em um resultado par, o lodo recupera $3d8+3$ PV, em um resultado ímpar a ferida se infeciona, causando $3d8+3$ pontos de dano de Morte.

Pergaminho da Pertinácia

CONHECIMENTO

Um pergaminho amarelado e antigo. Ele está enrolado, mas é possível enxergar de relance sigilos dourados brilhando na parte interior.

Usando uma ação padrão, o usuário pode encarar os sigilos do Outro Lado marcados dentro desse pergaminho, fazendo com que receba 5 pontos de esforço temporários até o fim da cena. Uma vez usado, o pergaminho se desfaz.

Relógio de Arnaldo

ENERGIA

Um relógio de ouro, meio manchado e com um aspecto levemente queimado no exterior. Ao abrir, é possível enxergar a foto de um homem de barba e óculos ao lado de uma criança simpática, também segurando outro relógio de ouro em suas mãos.

Uma vez por rodada, usuário desse amuleto pode gastar 1 PE pra rolar novamente qualquer dado com o valor 1.



JORNAL LOCAL

DESPARECIMENTO

EM REGIÃO RURAL

Diogo

Jorge

Sofia

CAPÍTULO 6

O MESTRE

Alguém precisa assumir essa função e responsabilidade, de jogar o jogo de forma diferente dos demais.

O mestre é quem deve criar os problemas e apresentá-los para serem resolvidos pelos jogadores em situações dramáticas com seus personagens. Essa é uma função que se difere daquela dos outros jogadores, pois eles estão interessados em enfrentar as ameaças, desvendar mistérios e resolver os casos, e você precisa preparar isso.

SEU PAPEL COMO MESTRE

Enquanto mestre, você vai perceber que sua função é múltipla. Por vezes, você estará “jogando sozinho”, enquanto prepara a sessão de jogo, e outras você estará envolvido em cenas de interpretação de personagens com os jogadores. Essa multiplicidade de funções é uma das principais características do jogo enquanto mestre.

CRIAR O CASO

Uma das primeiras funções que você deve assumir enquanto mestre é da pessoa que vai criar e gerenciar o caso que será investigado pelos agentes da Ordem. Essa é uma etapa, inicialmente, solitária. Você deverá escolher um mistério a ser resolvido pela Ordem e organizá-lo de modo a ser investigado pelos jogadores. É interessante pensar aqui que sua função é extremamente solidária, uma vez que você precisa preparar e pensar em algo que seja divertido e envolvente para os jogadores. Como essa é uma etapa importante do jogo, damos mais destaque e falamos mais sobre isso mais a frente neste capítulo, na sessão “Preparando o Jogo”.

CRIANDO O MISTÉRIO

Como Ordem Paranormal é um jogo de investigação, seu papel como mestre envolve também o desenvolvimento de uma história intrigante, misteriosa e repleta de descobertas que devem ser realizadas pelos seus jogadores.

Existem diversas técnicas para exercer sua criatividade ao montar um mistério, mas uma maneira fácil e fluida para começar a desenvolver um caso de investigação é tomando o caminho reverso da narrativa. Se faça a pergunta: “Como essa investigação vai terminar?”

Por exemplo, os jogadores irão encontrar uma criatura paranormal e precisam derrotá-la, ou então podem se deparar com um culto realizando um terrível Ritual. Essa é a escolha principal que vai guiar toda a sua história.

Após escolher o tema central, o seu trabalho é estabelecer o motivo de toda a sua história estar acontecendo. Por que essa criatura se manifestou? Qual o objetivo dos cultistas com o ritual? Ao encontrar uma motivação interessante para os eventos, escrever uma linha cronológica dos eventos de trás para frente se torna muito mais prático.

Digamos que você escolheu uma premissa:

Os agentes enfrentarão uma criatura paranormal que se manifestou como resultado de um velho ocultista realizando um ritual para rejuvenescer.

Com a resposta final do mistério em mente, você pode começar a pensar nas peças da sua história de trás para frente, e com isso começar a responder às suas próprias perguntas que vão detalhando a narrativa:

8 De onde esse ritual veio?

Por ser professor de história e pesquisador, descobriu inscrições que o levaram a um livro em uma caverna próxima da cidade, que continha ruínas de um culto antigo do passado da cidade.

8 Por que o ocultista realizou esse ritual?

Pois se considerava muito mais importante e genial em comparação ao restante dos moradores da cidade, e acreditava que se ficasse vivo por mais tempo sua ambição poderia trazer mais avanços para o mundo do que essas pessoas de mente pequena.

8 Como ele realizou esse ritual?

Seguindo o livro de rituais antigo que ele encontrou, ele precisou sacrificar uma pessoa jovem e uma muito velha ao mesmo tempo para realizar o ritual.

8 Quem foi sacrificado?

O ocultista sequestrou uma criança de uma escola local em que trabalhou como professor de história e usou sua própria esposa para o sacrifício.

8 O que aconteceu com o ocultista?

Após realizar o ritual e parecer mais jovem, mudou seu nome e começou a se passar por outra pessoa na cidade, com sua identidade original sendo presumida morta pela criatura paranormal que tem sequestrado vítimas na cidade desde então.

8 Como a criatura surgiu?

Os corpos abandonados dos sacrifícios dentro da caverna se transformaram em uma criatura paranormal das lendas desse antigo culto, que sugava o sangue de suas vítimas para devorar seu tempo de vida.

Após isso, todos os eventos precisam ser conectados por uma linha de evidências levando os jogadores de um ambiente importante até o próximo, com cada uma dessas cenas contendo uma evidência chave, que é obrigatoriamente entregue aos jogadores, indicando o próximo passo da investigação.

Por exemplo, ao investigarem as anotações do professor “desaparecido”, os jogadores podem descobrir que ele pesquisava na biblioteca local informações de um culto antigo na cidade, e chegando lá se deparam com um jovem bibliotecário no seu primeiro dia de trabalho. Ele é meio estabanado e parece mais atrapalhar do que ajudar os agentes, que nem imaginam que esse bibliotecário é o próprio professor rejuvenescido tentando atrasar a investigação.

Desenvolvendo Evidências

Existem alguns truques que podem ser usados para despertar mais interesse nos jogadores ao investigarem um caso.

- ❖ Textos longos podem ser monótonos no começo de um caso, então tente fazer narrações objetivas e colocar os personagens para investigar o caso assim que possível.
- ❖ Preparar documentos impressos para entregar para os jogadores pode deixar a experiência mais divertida e facilita a organização dos jogadores.
- ❖ Buscar imagens para ilustrar as evidências para mantê-las interessantes e visuais.

De maneira geral, toda evidência em um caso de investigação precisa ser interessante por conta de detalhes. Um cigarro apagado, por si só, não é interessante. Um cigarro apagado **DA MARCA QUE O PADEIRO FUMAVA** é bem mais provocativo. Procure colocar alguns detalhes nas evidências importantes.

NARRANDO A SESSÃO

Além de preparar a investigação, você vai precisar servir como narrador da aventura. Isso significa que você deverá descrever os personagens e eventos que os jogadores vão interagir durante as missões. Você também vai precisar descrever locações e objetos e, por isso, colocamos algumas dicas a seguir para te ajudar a se divertir ainda mais no processo.

INTERPRETANDO NPCS

Durante a investigação, os agentes da Ordem vão se deparar com outros personagens envolvidos no caso. Suspeitos, testemunhas e outros personagens relevantes. É sua função interpretar esses personagens para criar momentos interessantes de interação entre os agentes da Ordem e o caso. Chamamos esses personagens de “NPC” ou “Personagem do mestre”. Você não precisa se preocupar em tornar todos os personagens interessantes e altamente complexos, pois eles devem ser somente isso: elenco de apoio.

Lembre-se que os personagens dos jogadores são os protagonistas da narrativa, e não os seus.

Coadjuvantes Pouco Relevantes

Alguns personagens não precisam de grande destaque na narrativa. São personagens que vão aparecer em apenas uma cena ou outra em apenas um caso e, por isso, não devem demandar tanto esforço de sua parte na hora de criá-los.

De maneira geral, você pode seguir uma dica simples e que pode ser bastante útil na hora de improvisar esses personagens.

"Eu sou [FULANO] e sou [FUNÇÃO]. Meu envolvimento com o caso é [ENVOLVIMENTO] e eu quero [OBJETIVO]. Uma característica física marcante que eu tenho é [CARACTERÍSTICA FÍSICA] e [DETALHE NARRATIVO] é um detalhe narrativo interessante de minha persona."

EXEMPLO DE NPC COADJUVANTE

Estou precisando de um coadjuvante para uma cena de investigação. A cena acontece em uma padaria e o personagem é o padeiro que encontrou um corpo despedaçado dentro dos pães recém assados. Usando a estrutura acima, cheguei na seguinte frase:

"Eu sou Alberto, e sou assistente de padeiro. Meu envolvimento com o caso é que fui eu quem encontrou o corpo despedaçado dentro dos pães e eu quero ir logo para casa, pois estou muito assustado e traumatizado. Uma característica física marcante que eu tenho é a ponta dos meus dedos, que são queimadas do forno artesanal que usamos e a forma como eu respiro fundo antes de falar algo tenso é um detalhe narrativo interessante de minha persona".

Escrever essa frase, ou simplesmente listar as informações entre chaves, pode te ajudar a rapidamente improvisar um personagem interessante para uma cena. No final desta sessão, colocamos uma série de tabelas de apoio que podem te ajudar a gerar um NPC interessante.

NPC de Destaque

Outros NPC devem ter mais destaque na investigação e você poderá se dedicar um pouco mais a desenvolvê-los durante a missão. De maneira geral, você pode usar a mesma dica que apresentamos anteriormente para criar as motivações básicas do personagem. Um NPC importante, entretanto, pode ter um perfil mais aprofundado, pois ele deverá se tornar um personagem recorrente na investigação e se revelará aos poucos para os jogadores.

Para aprofundar um personagem, você pode responder algumas perguntas sobre ele, anotando as informações importantes em um papel que pode usar de “cola” durante as sessões de jogo. Você vai perceber que aos poucos você irá decorar essas informações.

Perguntas para Aprofundar Personagem

De maneira geral, você pode perguntar qualquer coisa para seu NPC e tenha certeza que a resposta vai te ajudar a entendê-lo melhor. Abaixo colocamos 5 perguntas bem diretas que vão te auxiliar a traçar o perfil do personagem para esse jogo de investigação paranormal.

- 8 **Qual o seu** maior medo/desejo?
- 8 **Qual sua primeira** reação quando se depara com perigo?
- 8 **Qual sua maior** falha, aquela que você tenta esconder?
- 8 **Qual qualidade você** tenta demonstrar sempre que possível?
- 8 **Qual gesto ou ação** você faz, repetidas vezes, sem notar?

DESCREVENDO LUGARES, PESSOAS E EVENTOS

Além de interpretar NPC, você deverá agir como narrador da história, descrevendo lugares, pessoas e eventos. Para muitos mestres iniciantes, essa é uma tarefa desafiadora e até intimidadora, mas a verdade é que descrever é uma das tarefas mais interessantes e divertidas do trabalho do mestre.

Quando você estiver descrevendo um elemento da narrativa é importante que você esteja se divertindo, pois essa é uma parte fundamental do seu trabalho enquanto mestre. Para isso, é importante que você mergulhe um pouco em cada elemento narrativo e realmente descreva-os para conseguir colaborar na criação da história. A seguir colocamos algumas dicas para descrever lugares, pessoas e eventos.

LUGARES

Lugares são as locações onde acontecem a narrativa. São os panos de fundo das ações dos personagens. São, também, a principal fonte de inspiração para a

ação dos jogadores. Sempre que descrever um lugar pense que você está colocando elementos em uma cena que possam ser explorados pelos jogadores.

Diferente dos jogos digitais, onde existem elementos do cenário que não são interativos, em um RPG o jogador pode essencialmente fazer qualquer coisa com seu personagem. Portanto, lembre-se que se você está narrando a presença de um objeto em cena ele pode servir para o jogador fazer algo com seu personagem.

PESSOAS

Descrever pessoas é introduzir elementos recorrentes na narrativa. É provável que um personagem que apareça em uma cena, mesmo que quando não planejado, apareça novamente em uma cena futura. Por isso, sempre que introduzir um personagem em uma cena faça uma narrativa simples e direta. Isso vai te ajudar a lembrar mais facilmente de detalhes do personagem. Da próxima vez que ele aparecer você poderá reforçar a narração feita anteriormente e introduzir novos elementos.

Anteriormente, neste capítulo, demos algumas dicas para criar NPC. Você pode usar essas dicas para descrever seus personagens, de modo que fiquem mais verossimilhantes e interessantes.

EVENTOS

Descrever eventos é descrever ações. É introduzir os verdadeiros elementos dinâmicos do jogo. É fazer os jogadores responderem, necessariamente, aquilo que acontece de emergente no jogo. E é sua responsabilidade cuidar dessa dinâmica. Para isso, é importante compreender como você pode tornar esse processo mais dinâmico. A primeira coisa é entender a diferença entre uma narração breve e uma narração detalhada.

BREVIDADE VS. DETALHAMENTO

Quando você está narrando e descrevendo você faz uma função dupla para os jogadores. Por um lado, você é os olhos, ouvidos e outras partes responsáveis pelas percepções e sensações dos personagens. De fato, os personagens só sentem aquilo que você descreve. Por outro lado, você serve como o editor e diretor do “filme” que está passando na cabeça dos jogadores e

sua narração determina a velocidade da ação. Essa é a relação entre quanto tempo você demora em uma narração e quantos elementos você inclui nela. É a relação entre tempo e profundidade.

De maneira geral, a regra é: quanto menos detalhes, mais rápida a narração e portanto mais prontos para agir estão os jogadores. Por outro lado, quanto mais detalhes você coloca na sua narração mais envolvidos os jogadores vão estar com a cena e mais elementos eles vão ter para interagir. Compreender essa diferenciação é fundamental para entender o trabalho de dinâmica de cena que você, enquanto mestre, está operando. Vamos para um exemplo prático.

Os personagens estão envolvidos em uma cena de perseguição correndo por becos escuros enquanto fogem de mercenários. Um dos personagens avista uma porta entaberta e aproveita a oportunidade para levar todo o grupo para lá na esperança de despistar os mercenários. Acontece que a porta dava entrada para um depósito de componentes químicos e voltar atrás seria perigoso demais.

Vamos testar narrar essa nova cena nesse novo ambiente (o depósito de componentes químicos) de duas maneiras: primeiro vamos tentar manter o ritmo frenético da perseguição; já na segunda vez vamos tentar provocar os jogadores a explorar o ambiente. Primeiro vamos de ritmo frenético.

• A porta abre rapidamente com um som explosivo do chute de Marcos. Para surpresa de vocês, é um depósito de componentes químicos e limpeza. Além da porta de onde vocês vieram, tem uma porta de madeira no lado oposto da sala e as únicas janelas são as basculantes no andar superior que devem dar acesso ao telhado, o que vocês fazem?

Podemos perceber que a narração aponta para dois caminhos bem claros: a porta no lado oposto da sala e as janelas basculantes. Esse tipo de narração é muito funcional quando você quer imprimir um senso de urgência na cena e apresentar escolhas previamente separadas, o que é muito funcional em uma narrativa de investigação. Perceba, entretanto, que os jogadores não possuem muitas informações para se envolver com o local e, de certa forma, existe uma limitação do que podem fazer (pelo menos a princípio). Vamos ver como ficaria a narração dando ênfase nos elementos interativos do cenário.

• A porta abre rapidamente com um som explosivo do chute de Marcos. Para surpresa de vocês, é um depósito de componentes químicos e limpeza. Os armários são grandes, mas as prateleiras estão expostas, sem qualquer tipo de porta ou grade protegendo os componentes. Um olhar mais atento nota que alguns deles, inclusive, estão abertos. Além dos componentes, uma mesa grande de madeira ocupa boa parte do espaço central e está repleta de utensílios para manipulação de químicos como máscaras e roupas de proteção. A sala também tem uma porta de madeira que parece dar para outro ambiente interno e um lance de escadas que leva até um mezanino que serve apenas para acessar as janelas basculantes que vão para os telhados. Observando a sala, vocês escutam os passos apressados atrás de vocês. O que vocês fazem?

Perceba que essa narrativa é muito mais extensa, apresentando alguns detalhes a mais do cenário. Algumas pessoas vão insistir que esse tipo de narração é mais interessante por ser mais “completa”, mas isso não é necessariamente verdade. O objetivo de uma narração como essa é dar ênfase em elementos específicos do cenário, fazendo com que os jogadores olhem para a cena por outros olhos. É importante lembrar disso: você, enquanto mestre, é como se fosse o operador de câmera do filme. É você quem diz para onde estamos olhando para acompanhar essa história. Por isso, é importante que você entenda que a dinâmica da cena deve mudar de acordo com a necessidade narrativa do jogo. Alternar entre os dois modos é sempre mais interessante, dinâmico e convidativo para os jogadores.

CRIANDO SUSPENSE

ORDEM PARANORMAL RPG é um jogo de investigação de um outro mundo diferente do nosso. É um jogo sobre mistérios, enigmas e eventos inexplicáveis pelas leis da nossa Realidade. **ORDEM PARANORMAL RPG** é um jogo que flerta o tempo inteiro com o suspense

e você, enquanto mestre, é quem deve imprimir esse clima no jogo.

Suspense é um gênero midiático focado na antecipação de eventos futuros significativos, geralmente envolvendo algo perigoso ou de extrema importância. Um jogo de suspense é aquele em que você permanece o tempo todo vidrado na narrativa, esperando algo acontecer a cada esquina que você vira. **ORDEM PARANORMAL RPG** tem esse clima, onde a ansiedade é um fator recorrente nos personagens (e consequentemente nos jogadores).

Para criar suspense é necessário entender como criar antecipação. Antecipação é aquele sentimento de algo vai acontecer a qualquer momento e, geralmente, você sabe mais ou menos o que esperar. Enquanto mestre, você consegue fazer isso com a narrativa do jogo.

Sempre que você introduzir um elemento recorrente na sua narrativa pense que ele se torna um símbolo forte para os jogadores e simplesmente citá-lo posteriormente deve ser o suficiente para deixar os jogadores aguardando alguma confirmação. Imagine uma investigação sobre um fantasma e uma série de estranhos assassinatos.

Os moradores da cidade juram que viram um fantasma perambulando próximo da biblioteca na noite em que Dolores Cunha, a bibliotecária, foi encontrada morta de maneira misteriosa em uma das alas menos visitadas da biblioteca pública. Relatos dos moradores confirmam que as luzes da biblioteca apagaram e piscaram diversas vezes antes de observarem o fantasma vagando para longe da biblioteca e em direção a fábrica abandonada.

Essa cena possui alguns elementos interessantes que podem ser usados para criar suspense em outras cenas no futuro. As luzes piscarem pode ser (ou não) um indicativo da chegada do fantasma, por isso sempre que você piscar as luzes em uma cena o primeiro pensamento dos jogadores vai ser a chegada do fantasma. E é aqui que você consegue se divertir criando suspense: nem sempre eles vão estar certos.



O interessante do suspense é justamente essa sensação constante de que algo está acontecendo e você não tem todas as peças do quebra-cabeça. Por isso, é importante que você introduza elementos recorrentes e possa brincar com eles em diversas cenas, deixando os jogadores tentando adivinhar o que realmente está acontecendo.

CRIANDO TERROR

Terror é comumente associado com suspense e não é por pouco. O terror é aquela sensação horrível que antecede um evento terrível. Aquele mal estar de saber que tem algo péssimo para acontecer. É aquele aperto no peito ao caminhar pela floresta sozinho de noite.

Criar terror é uma tarefa difícil, principalmente quando não existe risco real. Para isso, é importante que você jogue com elementos narrativos poderosos e que possam colocar a vida dos personagens em risco. Por vezes, o seu impulso inicial vai ser colocar algo terrível acontecendo com os personagens, mas a melhor maneira de lidar com o terror é fazer acontecer primeiro com pessoas próximas dos personagens. Voltando ao nosso exemplo anterior, aquele do fantasma.

Uma ação simples seria fazer com que o fantasma atacasse diretamente os personagens. Mesmo se forem poderosos, o fantasma ainda é uma ameaça e tanto para agentes da Ordem. Mas você quer criar terror, então o caminho é outro.

Você pode fazer com que o fantasma ataque um ente querido de algum personagem. Ou, quem sabe, que seja responsável pela morte de um NPC importante. Mas o importante é que os personagens tenham contato com o evento por conta de algumas pistas anteriores ou posteriores. Assim, os jogadores vão tentar ficar adivinhando quando o fantasma vai aparecer novamente, criando assim aquela sensação terrível de que algo ruim vai acontecer em breve.

Mal sabem eles que estão certos...

CRIANDO HORROR

Por fim, temos o horror. Enquanto o terror é o sofrer por antecipação o horror é sofrer no presente. O horror é a repulsa por ver/sentir/passar por algo terrível. Geralmente, está associado a algum tipo

de violência extrema, com exposição de elementos narrativos pesados.

Chegar no horror é uma escolha do grupo. Alguns grupos vão preferir ficar em elementos mais leves e o horror vai ser algo distante. Outros vão preferir mergulhar no horror e torná-lo motor narrativo. Se o seu grupo optar pelo segundo caso é importante que vocês, ainda assim, estabeleçam limites. Uma vez que isso aconteceu, você pode se soltar nas descrições.

Descrever cenas de horror é lembrar de algumas dicas simples:

1. **DETALHES, DETALHES** e mais detalhes.
2. **FAÇA COM** que os personagens tenham interação direta com os detalhes.
3. **CREE NARRAÇÕES** empáticas e que geram empatia nos personagens. Eles precisam ter medo de que aquilo vá acontecer com eles, pois será pior do que a própria morte.

Essas dicas simples vão te ajudar a entender melhor o que faz uma cena sair do terror e mergulhar profundamente no horror.

ARBITRANDO REGRAS

Sua outra função como mestre é servir como árbitro das regras do jogo para o grupo de jogadores. É importante entender que você não é o dono das regras e essa diferenciação é fundamental para garantir que os jogadores confiem no seu julgamento para que todos tenham a melhor experiência de jogo possível.

Muitas vezes, durante uma partida, os jogadores vão discutir diferentes interpretações de regras. Isso acontece com praticamente qualquer jogo, seja ele um jogo de RPG de papel e caneta, RPG digital, jogo de cartas ou até mesmo esportivo como futebol. Interpretar as regras do jogo é fator intrínseco ao próprio ato de jogar, mas é fundamental que exista um árbitro para intervir nos momentos onde não existe consenso por parte dos jogadores.

Em alguns momentos de conflito, você deve intervir para tomar uma decisão acerca de como prosseguir com determinada regra. Cabe a você, mestre, tomar essa decisão pois se ficasse sob responsabilidade de um ou mais jogadores existe grande chance de haver

favoritismo ou qualquer coisa parecida, uma vez que os jogadores têm interesse em fazer com que seus personagens se dêem bem. Já você, mestre, não tem esse interesse. Seu interesse é desafiar os jogadores para que os personagens sejam protagonistas de uma história pautada em conflitos. É por isso que você deve arbitrar as regras.

Esse é um ponto importante e que surge com certa frequência em jogos de RPG de mesa. Existem algumas dicas que podem te ajudar a arbitrar de maneira justa e focado no bem estar do jogo e dos jogadores.

USE EXPERIÊNCIAS PASSADAS COMO REFERÊNCIA.

Em alguns momentos, pode ser que você defina que determinada regra acontece de uma maneira específica. Algumas sessões depois, uma situação parecida acontece mas agora com outro jogador. É fundamental que você aja de maneira similar ao como agiu na outra vez. Isso garante que você está sendo “igualmente justo” com todos na mesa.

EVITE INTERROMPER O FLUXO DE JOGO. Caso você se depare com uma situação muito complexa que requer uma revisão extensiva das regras o melhor que pode fazer é arbitrar de maneira a beneficiar o(s) jogador(es) envolvido(s) e depois do jogo revisar as regras. Isso faz com que o jogo não seja interrompido por um longo período de tempo. Após o jogo e revisar as regras, comunique os jogadores sobre como prosseguir caso isso aconteça novamente.

MANTENHA CLAREZA SOBRE PARTICULARIDADES RECORRENTES. Todo jogo interpretativo está aberto a situações improváveis, onde os jogadores vão criar soluções que você não imaginou (veja mais a frente, em “Sim, e...”). Pode ser, entretanto, que essas particularidades se tornem recorrentes. Uma solução encontrada em uma cena pode ser repetida em outras e o que antes era muito específico agora é recorrente. Nesses momentos é fundamental que você deixe claro como as regras funcionam para aquela situação. Isso evita a fadiga de ficar rediscutindo algo que já foi resolvido.

MANTENHA UMA “COLINHA” DE REGRAS IMPORTANTES E RECORRENTES. Se você já tem o Escudo do mestre você vai perceber que algumas regras recorrentes já estão apresentadas nesse acessório. Ainda assim, pode ser que seu grupo faça uso recorrente de alguma mecânica que não está no Escudo. Nessas situações (ou se você não tem o Escudo do mestre) é importante que você tenha uma “colinha” de como

funciona aquela regra. Você pode transcrever apenas aquela parte do texto para um pedaço de papel e manter junto com suas anotações ou simplesmente deixar marcada a página do livro que estão aquelas regras.

SIM, E...

RPG é, essencialmente, um jogo de improvisação. Claro que existe preparação por parte do mestre e intencionalidade por trás das ações de todos os jogadores, mas não existe forma de prever como as coisas vão acontecer. É por isso que você, Mestre, deve ser um grande defensor do “Sim, e...”

Essa é uma filosofia metodológica que vem do teatro e é usada em dinâmicas de improvisação teatral e práticas de trabalho em grupo no geral. Essa mentalidade diz que devemos estar abertos às sugestões e ideias de todos os envolvidos na improvisação (a parte do “Sim”) e devemos trabalhar de maneira colaborativa, buscando trazer elementos para somar nas ideias (a parte do “e...”).

Os jogadores vão trabalhar de maneira colaborativa para resolver os problemas que você Mestre irá apresentar para eles. Muitas vezes, essas resoluções vão acontecer de maneiras que você não havia planejado. Eles vão encontrar detalhes no cenário, nos personagens e até mesmo na interpretação das regras para tentar resolver o problema. Muitos mestres têm uma postura negativa em relação a essas soluções não planejadas e tendem a negar essas possibilidades, dizendo que não seria possível ou simplesmente não aceitando.

A melhor dica que podemos dar em relação a isso é que você esteja aberto para essas soluções. Você precisa avaliar, primeiro, se são de fato possíveis. Caso sejam, tente adotar a postura do “Sim, e...” onde você aceita a sugestão e já apresenta um problema ou complemento a narrativa. Talvez eles tenham a ideia de manter a janela aberta e preparar uma armadilha para o Zumbi de Sangue e você resolve aceitar essa sugestão (mesmo tendo planejado que a criatura entraria pela porta da frente). Agora, basta adicionar detalhes na narrativa, como fazer o Zumbi fazer um teste de Percepção para atacar primeiro quem está mais perto da janela ou pedir um teste de Reflexos dos personagens para que sejam mais rápidos que a criatura.

Essa adaptação é fundamental para garantir que todos sintam que estão participando e que suas ideias são valorizadas para o desenvolvimento da narrativa. Se ficar com dúvida sobre como prosseguir com regras nessas situações inesperadas, consulte a sessão “Situações Especiais” mais a frente neste capítulo. Colocamos alguns parâmetros de regra para te ajudar a arbitrar essas situações.

Quando dizer Não

O mestre não deve dizer Sim para tudo. Existem algumas ideias ou sugestões que não vão ajudar os jogadores a contar uma história interessante e divertida. É nessas horas que você deve dizer Não. Cada grupo de jogo é único e existem acordos que são só daquele grupo (ver a frente). Ainda assim, existem situações recorrentes nos grupos que devem ser levadas em consideração. A seguir, colocamos uma lista de situações que podem prejudicar a história, o jogo e a experiência dos jogadores. Nesses momentos, considere dizer não.

- ❖ Quando a sugestão de um jogador for propositalmente fazer mal a outro jogador;
- ❖ Quando a ação ultrapassar limites estabelecidos pelo grupo de jogo (situações desconfortáveis ou que disparem gatilhos);
- ❖ Quando uma ação for propositalmente pensada para tensionar uma regra que não está completamente clara para os jogadores. Ações como essa acabam gerando apenas discussões que tendem a ser longas e não chegam em lugar nenhum;

Além disso, converse com seus jogadores no final de cada episódio, de modo que possam falar sobre sua experiência de jogo. Você vai perceber que os limites do grupo serão apresentados nesse momento, quando os jogadores falarem sobre o que gostaram, o que não gostaram e sobre como se sentiram.

ACORDOS E REGRAS DA CASA

Cada grupo de jogo é único e cada jogador interpreta as regras de determinada maneira. Ainda assim, é fundamental que exista uma unidade de jogo. Para isso existem os Acordos e Regras da Casa.

Acordos são determinações do grupo acerca de comportamentos e temas que podem surgir durante o

jogo. Geralmente, eles são apenas feitos de maneira oral, mas nossa sugestão é que o grupo escreva esses acordos. **ORDEM PARANORMAL RPG** lida com temas sensíveis e é interessante que todos estejam igualmente envolvidos e investidos uns com os outros. Esses acordos são mutáveis e podem ser revisados pelo grupo a qualquer momento. Ainda assim, servem de ponto de partida para determinar o trato social dentro do grupo de jogo.

Já as Regras da Casa são uma espécie de adendo dos acordos e servem especificamente para determinar como algumas regras funcionam para o seu grupo de jogo. Essas regras da casa devem ser feitas com cuidado. Para escrever esse livro passamos por diversas revisões e reescritas e as regras foram pensadas dessa maneira para que o jogo transmita a sensação de uma série de Ordem Paranormal. Ao criar regras da casa existe grande chance de afetar outras mecânicas de jogo, podendo criar algumas confusões ou a necessidade de novas regras da casa. De qualquer maneira, o jogo é de vocês e somente o grupo sabe dizer quais são suas verdadeiras necessidades. O importante é que registrem essas regras junto com o acordo com grupo, assim todos têm certeza de como o jogo funciona para aquele grupo.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Algumas situações narrativas podem não estar cobertas pelas regras apresentadas nos outros capítulos deste livro. Um personagem que salta de uma janela no segundo andar quebrando o vidro e caindo no chão sofre dano? Se sim, quanto? Qual a DT para arrombar uma porta com um chute? Qual a vantagem de ter um NPC atuando como aliado do grupo?

Essas são algumas dúvidas que não são diretamente cobertas pelas regras apresentadas até agora e chamamos elas coletivamente de Situações Especiais. A seguir, apresentamos uma série de mecânicas que você pode usar de parâmetros para cobrir essas situações especiais. Perceba que elas são parâmetros e cabe a você ponderar como usar essas regras para seu jogo. Lembre-se que **ORDEM PARANORMAL RPG** é um jogo cinematográfico e algumas ações e resultados são pensados para criar aquele impacto de cinema ou série de ficção.

	Dano Imediato	Dano Recorrente	Penalidade em Testes	Terreno Difícil
Contratempo	1d6	1d6	-2	Metade do Deslocamento
Grave	5d6	2d6	-5	Deslocamento máximo de 3m.
Letal	10d6	4d6	-10	Deslocamento máximo de 1,5m

Perigos

Chamadas coletivamente de “Perigos”, essas situações buscam cobrir eventos como dano e condições de jogo em decorrência de eventos naturais ou recorrentes em nosso mundo. Explosões, quedas, chuva forte, névoa, ácido e outros perigos são apresentados aqui como parâmetros genéricos. Categorizamos os perigos em três níveis: contratempo, grave e letal.

CONTRATEMPO. Qualquer coisa que apresente um problema para os personagens resolverem, mas que causa pouco impacto narrativo. Dano por uma chama pequena, chuva fraca, e terreno pouco acidentado são exemplos disso.

GRAVE. Problemas maiores que podem causar grande dano, sendo possivelmente letais em

níveis mais baixos. Incêndios, névoa e chuva forte, fumaça tóxica, terreno muito acidentado, por exemplo.

LETAL. Um problema letal é aquele que tem risco iminente de morte. Personagens de nível baixo vão provavelmente morrer se enfrentarem esse problema e personagens de nível mais alto estão em risco. Ser mergulhado em ácido, ingerir veneno letal e quedas de grandes alturas são exemplos de problemas letais.

Além disso, separamos os perigos em categorias por tipo de perigo e sua consequência.

DANO IMEDIATO. Quando o personagem sofre um efeito imediato.

DANO RECORRENTE. Quando o personagem está sob efeito de uma situação onde o dano acontece no começo do turno ou cena.



PENALIDADE EM TESTES. Sempre que o personagem estiver envolto em uma situação que atrapalhe seu desempenho em determinada tarefa, você pode usar esses parâmetros.

TERRENO DIFÍCIL. Personagens envolvidos em terreno difícil possuem penalidade no deslocamento. Em níveis mais altos esse terreno pode acarretar dano adicional.

Para perigos que causem dano, escolha um tipo de dano apropriado. Entrar em uma casa em chamas, por exemplo, causa dano de fogo, enquanto que ser banhado em ácido causa dano químico.

Perigos Comuns

Aqui apresentamos alguns perigos comuns e recorrentes em missões de **ORDEM PARANORMAL RPG**. Outros servem apenas como exemplos de como montar perigos.

CAIR DE GRANDE ALTURA. Perigo letal com dano imediato. O personagem sofre 10d6 pontos de dano de impacto.

ESCOMBROS AFIADOS. Perigo de contratempo com dano recorrente, penalidade em testes e terreno difícil. O personagem sofre 1d6 pontos de dano de corte no começo do seu turno e sofre -2 em testes e tem seu deslocamento reduzido pela metade.

INCÊNDIO NA CASA. Perigo grave com dano imediato, penalidade em testes e terreno difícil. O personagem sofre 2d6 pontos de dano de fogo no começo do seu turno e sofre -5 em testes devido à da fumaça e alta temperatura. Além disso, seu deslocamento é reduzido a 3m.

MERGULHADO EM TONEL DE ÁCIDO. Perigo letal com dano imediato e recorrente. O personagem sofre 10d6 pontos de dano químico quando entra em contato com o ácido. No começo do seu turno, enquanto estiver mergulhado no ácido, ele sofre 4d6 pontos de dano químico.

NEBLINA E VENTOS FORTES. Perigo de contratempo com penalidade em testes e terreno difícil. O personagem sofre -2 em testes e tem deslocamento reduzido pela metade.

Aliados

Algumas vezes, os personagens vão encontrar um ou mais NPC que estão dispostos a ajudar o grupo. Pode ser um policial da pequena cidade que está determinado a resolver o caso ou uma bibliotecária ocultista que tem seus próprios interesses em relação ao aparecimento de criaturas. De qualquer forma, esses personagens podem interagir com a narrativa de modo a auxiliar os protagonistas da história. Chamamos esses personagens de aliados.

Um aliado é um tipo especial de personagem. Ele não possui PV, PE ou qualquer outra estatística própria. Ele não sofre dano, mas situações narrativas especiais podem fazer com que, a escolha do mestre, ele fique machucado, ficando indisponível por uma ou mais cenas ou até mesmo até o final da missão, ou seja morto. A perda de um aliado importante para o grupo pode desencadear um momento catártico, onde os personagens são movidos por vingança, raiva ou determinação e o mestre pode optar por realizar uma Inspiração Resoluta (veja mais a frente).

Aliados possuem duas mecânicas principais: um bônus passivo e uma habilidade ativada. A habilidade do aliado só pode ser ativada uma vez por rodada como uma ação livre. O custo da habilidade vai variar de acordo com seu efeito, podendo ser gratuita ou custando 1 ou mais PE. Esse custo não pode ser reduzido de nenhuma maneira.

Narrativamente, o aliado estará ocupado ajudando os investigadores, fazendo ações que façam sentido com sua função e bônus concedido. A critério do mestre, o aliado pode fazer outros comandos como puxar uma alavanca ou se esconder na cobertura.

Tipos de Aliados

Existem alguns tipos de aliados, cada um concedendo um tipo de bônus diferente. A critério do mestre, de acordo com a cena e a narrativa, o aliado pode mudar seu tipo para melhor se adequar ao que está acontecendo na cena.

CULTISTA. Um personagem envolvido com o Paranormal através de uma organização secreta. Um cultista é alguém com conhecimento ocultista o suficiente para auxiliar em rituais.

PASSIVO. Todos os personagens recebem +1D em testes de Ocultismo.

BOLSA DE COMPONENTES. Um personagem pode usar 1 PE para ignorar a necessidade de manipular componentes ritualísticos para conjurar um ritual (o aliado faz isso por ele).

FAZ-TUDO. Alguém que sabe o que faz e que faz muito bem. O faz-tudo é uma pessoa treinada em uma ou mais perícias e possui bastante prática com elas.

PASSIVO. Escolha duas perícias exceto Fortitude, Luta, Pontaria, Reflexos e Vontade. Os personagens são considerados treinados nessas perícias.

DICA VALIOSA. Um personagem pode usar 1 PE para receber +1d6 em um teste de uma das perícias escolhidas.

GUERRILHEIRO. Um soldado, policial ou membro de alguma força de elite. Um indivíduo treinado para o combate armado.

PASSIVO. Os personagens recebem +1 em suas rolagens de dano.

GOLPE PODEROSO. Quando causa dano, um personagem pode gastar 1 PE para receber +1d6 nesta rolagem de dano.

MÉDICO. Agentes da Ordem estão acostumados a se ferir em suas investigações e, por isso, um aliado treinado em técnicas de primeiros socorros são muito valorizados.

PASSIVO. Os personagens são considerados treinados em Medicina.

BOLSA DE COMPONENTES. Um personagem pode usar 1 PE para recuperar 1d6 PV de um aliado em alcance curto.

Inspiração Resoluta

A morte de um aliado pode ser um evento traumático para os personagens, mas também pode ser a inspiração que faltava para que encontrassem forças para derrotar um evento paranormal. Quando a morte de um aliado relevante para o grupo acontecer, você pode escolher dar uma Inspiração Resoluta para um ou mais personagens envolvidos na cena. Você também pode usar essa regra opcional para quando um personagem de um jogador morrer. Cada inspiração tem um efeito único e duração descrita a seguir.

CHAMAS DA VINGANÇA. A vingança é seu único objetivo, e você fará o que for necessário para eliminar o que quer que tenha tirado aquela pessoa de você. Até final da cena, enquanto estiver atacando o que quer

que tenha causado a morte do aliado, você recebe +5.

FORÇA DO ÓDIO. O fim chega para todos, mas será você que trará o fim premeditado daquele jurado de ódio. Até o final do seu próximo turno, você pode realizar uma ação padrão adicional. Além disso, você recebe +2 em For até final da cena.

MENTE EM LUTO. Sua mente se torna um enorme vazio, tentando processar a perda de alguém querido. Até o final da cena, você recebe RD mental 5.

RESOLUTO. Antes você tinha uma missão. Agora você tem uma obrigação. Você recupera 5 PV, 5 PE e 5 de Sanidade.

TERROR E PÂNICO. A morte terrível de seu aliado foi o suficiente para fazer com que sua mente fosse tomada por um sentimento esmagador de terror e seu corpo precisa fugir. Até o final do seu próximo turno, você aumenta seu deslocamento em +3m, pode realizar uma ação de movimento adicional e termina automaticamente qualquer condição de paralisia em você.

PASSAGEM DE TEMPO

Tempo é algo relativo dentro de um jogo de RPG. Enquanto narramos que os personagens estão envolvidos em dias e dias de investigação pode ser que apenas 1 ou 2 minutos tenham passado aqui no mundo real. Por mais que essa noção de tempo seja constantemente alterada enquanto jogamos, é sua tarefa cuidar dessa passagem de tempo, principalmente para garantir que as regras do jogo estejam funcionando.

Organizamos esse jogo em estruturas de tempo menores e mais cinematográficas. Essencialmente, o jogo é organizado em cenas. Você vai perceber que muitas habilidades e rituais fazem referência a essa medida de tempo ("até final da cena", "no começo da próxima cena...", etc). Ainda assim, uma cena pode ser dividida em estruturas menores e várias cenas acabam compondo estruturas maiores.

A seguir, apresentamos essa organização para medir a passagem de tempo no jogo. Vamos começar pela menor estrutura de marcação de tempo, um turno, e vamos finalizar com a maior: Série. Já falamos sobre essa divisão de tempo em outros momentos nesse

livro, mas o foco agora é diferente. Apresentamos algumas dicas de como lidar com a passagem de tempo em cada uma dessas divisões, de modo que você consiga manter o fluxo de jogo.

TURNO

A menor unidade de tempo possível é o turno. Em uma cena de ação, cada jogador tem seu turno determinado pela ordem de iniciativa. Em uma cena de investigação, o turno é mais flexível, com os jogadores narrando as ações de seus personagens um de cada vez (cada qual no seu turno).

Sempre que você estiver gerenciando um turno de um adversário, tente ser o mais objetivo possível com sua ação. Criaturas possuem comportamentos e instintos e outros NPC possuem objetivos e desejos. Use essas determinações para escolher rapidamente a ação dos personagens que você controla. Lembre-se que essa é uma história sobre o grupo de investigadores e todos os outros são coadjuvantes.

Você pode ajudar os jogadores a manterem seus turnos mais ágeis, lembrando-os de pensarem em suas ações durante os turnos de outros jogadores. Isso faz com que o jogo não seja maçante, pois os turnos são mais rápidos e as rodadas mais frenéticas.

RODADA

Uma rodada chega ao fim quando todos os jogadores já tiveram cada qual seu turno. Em resumo, depois que todos na iniciativa agirem, inicia-se uma nova rodada. Algumas regras desse jogo fazem referência diretas a rodada (“no início da próxima rodada”, “no final da rodada”...). A marcação de início de rodada é logo antes do primeiro personagem na ordem de iniciativa, enquanto que o fim da rodada é logo após o último personagem agir.

Em cenas de investigação, a noção de rodadas está vinculada a ação de todos os personagens. Assim que todos os personagens agirem, finaliza-se a rodada atual e inicia-se uma nova rodada. Isso é especialmente importante, pois deve-se lembrar que cenas de investigação são cenas com urgência. Você, enquanto mestre, deve marcar a quantidade de rodadas em uma cena de investigação, pois a urgência da cena depende disso.

CENA

Cena é a principal medida de tempo desse jogo. Muitos habilidades e rituais fazem referência a cena (“no início da cena”, “até o final da cena”...) e por isso é importante entender quando inicia-se uma cena e quando ela termina. Para isso, é importante entender o que constitui uma cena.

Sempre que existir um objetivo por parte dos jogadores, um local onde acontece suas ações e personagens envolvidos em ações, vai existir uma cena. Por exemplo: os agentes saem do seu carro e começam a investigar o estacionamento em buscas de pistas do cultista. Começamos uma cena de investigação no momento que a pista principal for apresentada. Outro exemplo bem direto é o início de um combate. Assim que os personagens se separarem com a criatura e precisarem rolar iniciativa, inicia-se uma nova cena.

É interessante perceber que uma cena só começa quando a outra termina e, geralmente, elas estão coladas e vinculadas umas nas outras. O fim de uma cena de investigação pode ser o início de uma cena de ação, que dará inicio a uma nova cena de investigação seguida de um interlúdio, por exemplo.

Enquanto mestre, você precisa anunciar que uma cena está começando e finalizando. Os jogadores precisam manter controle de suas habilidades e gastos de Ponto de Esforço. Lembre-se, também, de determinações importantes de começo de cenas: cenas de ação devem começar com os personagens rolando iniciativa, enquanto cenas de investigação começam com você anunciando a pista principal. Cenas de interlúdio são particularmente importantes para a missão e para a série (ver a frente).

EPISÓDIO

Quando você e seus amigos se reunirem para jogar **ORDEM PARANORMAL RPG** vocês vão estar jogando um episódio. A sucessão de cenas cria um episódio, que começa assim que começar sua primeira narração e finaliza quando termina a última cena antes de vocês decidirem parar com o jogo naquele dia.

Essa é uma medida de tempo importante pois faz referência a sessão de jogo em si. Algumas habilidades dizem “no começo do episódio”, “até o fim do episódio” ou até mesmo “uma vez por episódio”.

Enquanto mestre, é importante que você esteja atento à dinâmica do episódio e do envolvimento dos jogadores ao longo da sessão de jogo. Algumas cenas devem ser mais emocionantes, outras perigosas e outras misteriosas, de modo que os jogadores tenham a possibilidade de explorar diferentes emoções enquanto jogam. Criar essa dinâmica não é algo fácil e cada episódio acaba tendo uma estrutura muito própria, que é de acordo com a narrativa da série de vocês.

Por esse motivo, converse com seus jogadores no final de cada episódio. Busque entender o que acharam das cenas, quais são suas expectativas e medos para os próximos episódios da missão e da série.

MISSÃO

Uma missão inicia no momento que os agentes recebem o briefing de missão e saem para realizar sua investigação. Esse é um momento importante, pois é logo no começo da missão que os jogadores escolhem os equipamentos de seus personagens, usando seu Prestígio para pegar os equipamentos mais úteis aquela missão. A missão termina quando os personagens retornam para a base da Ordem, independente se foram vitoriosos ou não. Pode ser que a investigação tenha ido de mal a pior e os personagens precisaram voltar para lamber as feridas e retornar em outro episódio. Uma missão pode durar um ou mais episódios e pode ser que um episódio finalize uma missão e já inicie uma nova. Não existe relação direta entre episódio e missão.

Quando os personagens finalizarem uma investigação eles devem retornar para a base da ordem e passar um relatório para Veríssimo, finalizando a missão. Esse é um momento importante para os jogadores e você enquanto mestre deve se envolver com a cena e deixá-los reportar como foi a missão. Você deve entregar os Pontos de Prestígio de acordo com o desempenho na missão (ver capítulo 3: equipamentos, para maiores informações). Assim que essa etapa terminar, a missão chega ao fim.

SÉRIE

A série é a última medida de tempo dentro desse jogo. Vários episódios compreendem uma série. Geralmente, uma série tem um tema principal, podendo ser apenas uma missão ou várias missões que culminam em um evento maior.

De qualquer forma, considera-se que uma série começa no primeiro episódio e finaliza quando o mestre determinar que aquele tema chegou ao fim. A história daqueles agentes pode continuar, iniciando uma nova série mas com os mesmos personagens.

Essa é uma divisão interessante pois ajuda o mestre a pensar em um guia central para suas investigações. Pode ser que você decida que a série vai ser apenas uma longa missão, que dura entre 4 e 8 episódios. Isso significa que você deverá explorar o tema de maneira mais concisa, dentro dos limites da missão. Quando você programa uma série mais longa, com mais missões, você consegue explorar o tema por diversos pontos de vista e de diferentes maneiras, com cada missão abordando um subtema, por exemplo.

Ainda assim, não existe uma regra. Cada mestre tem suas preferências e cada grupo de jogo reage melhor a um tipo de organização. Busque experimentar. Faça séries mais longas, com várias missões, e séries mais curtas com apenas uma ou duas missões. Isso vai te fazer ter experiências diversas e ampliar suas capacidades de criar missões e séries diferentes dentro do universo de **ORDEM PARANORMAL RPG**.

RECURSOS PARA MESTRES

Criar investigações e casos fantásticos é uma das coisas mais legais de se fazer enquanto mestre de **ORDEM PARANORMAL RPG** — mas nem sempre você terá criatividade (ou tempo!) para preparar todos os detalhes da investigação. Para isso, colocamos alguns recursos a seguir, que devem te ajudar a preparar suas missões.

GERADOR DE MISSÕES

Para criar uma missão de Ordem Paranormal você pode usar o gerador a seguir. Para isso, você deve rolar alguns dados e consultar algumas tabelas para criar uma frase que resume a missão. Ao final dessas rolagens, você deverá acabar com uma frase mais ou menos assim:

1d6 Sujeito

- 1 Criatura de Sangue
- 2 Criatura de Morte
- 3 Criatura de Conhecimento
- 4 Criatura de Energia
- 5 Ordem de Cultistas
- 6 Milícia Paramilitar

1d8 Ação

- 1 Buscando sacrifícios
- 2 Invocando criatura de Sangue
- 3 Invocando criatura de Morte
- 4 Invocando criatura de Conhecimento
- 5 Invocando criatura de Energia
- 6 Caçando Agentes da Ordem Realitas
- 7 Coletando Itens Paranormais
- 8 Aterrorizando

1d10 Local

- 1 Hospital abandonado
- 2 Ilha remota
- 3 Pequeno vilarejo
- 4 Becos e ruelas de grande cidade
- 5 Prédio abandonado
- 6 Condomínio fechado
- 7 Floresta reclusa
- 8 Prédio histórico
- 9 Zona industrial da cidade
- 10 Zona rural da cidade

“Grupo de cultistas está envolvido em uma série de assassinatos em um hospital abandonado.”

Em resumo, a estrutura é a seguinte: “[SUJEITO] está [AÇÃO] em [LOCAL].” Para determinar o sujeito, role 1d6 e consulte a tabela adequada. Para determinar a ação, role 1d8. E para determinar o local, role 1d10. Ao final dessas rolagens, você consegue criar uma estrutura básica de missão. A partir disso, você deve conseguir estruturar sua investigação seguindo os passos descritos neste capítulo.

PREPARANDO O JOGO

Preparar o jogo pode parecer uma tarefa desafiadora. Você precisa preparar o resumo da missão, instruir os jogadores e os personagens, organizar pistas para sua investigação e também preparar o máximo de informações e detalhes possíveis para que o episódio seja interessante. Ainda assim, não é sempre que você tem todo o tempo do mundo para fazer isso.

A seguir, apresentamos algumas estratégias que você pode usar para te ajudar a preparar as investigações de acordo com o tempo que você tem disponível para preparação. Falamos da preparação do briefing da missão, seguido das ameaças e, por fim, da preparação das pistas.

10 minutos

BRIEFING. Use o gerador acima para criar um missão. Em seguida, deixe um pouco mais misterioso omitindo algumas informações (geralmente, você precisa omitir o sujeito e/ou a ação).

AMEAÇAS. Você precisa escolher uma ameaça principal para essa missão. Escolha um NEX para os personagens e busque uma criatura com valor de desafio adequado para os personagens. Você vai perceber que essa escolha vai te ajudar a preparar as pistas.

PISTAS. Você tem pouco tempo, então não fique preso em detalhes. Tente escrever em uma frase curta o objetivo do antagonista da missão. Sempre que os personagens começaram a investigar um local (dando início a uma cena de investigação), anote três informações possíveis que podem encontrar na sala (uma para dificuldade baixa, outra para média e outra para alta). O que você vai fazer é improvisar como os jogadores conseguem essas informações e deve usar esses parâmetros de dificuldade para pedir testes.

30 minutos

BRIEFING. Similar ao de 10 minutos. Não se preocupe em gastar muito tempo aqui.

AMEAÇAS. Aqui você consegue gastar um pouco mais de tempo. Leia a ameaça escolhida com um pouco mais de calma. Anote os pontos mais relevantes, buscando colocar as habilidades da ameaça como pistas das cenas.

PISTAS. Mesmo processo de 10 minutos. Com 30 minutos você já consegue determinar um pouco melhor o que seria uma pista principal de uma investigação dessa criatura em particular. Busque colocar isso nas suas cenas de investigação.

1 hora

BRIEFING. Você consegue preparar um briefing mais completo com essa quantidade de tempo. Tente criar algo convidativo, mas aberto o suficiente para que os jogadores não consigam determinar exatamente o que está acontecendo.

AMEAÇAS. Similar ao de 30 minutos.

PISTAS. Agora você consegue preparar cenas de investigação mais completas. Tente criar duas cenas inteiras, anotando pistas principais e algumas complementares. Para as outras, utilize as estratégias apresentadas anteriormente.

2 horas ou mais

BRIEFING E AMEAÇAS. Mesmo processo de 1 hora, mas você pode ir mais profundo ainda. Agora você consegue modificar algumas ameaças para que se encaixem melhor em sua proposta de missão.

PISTAS. Com 2 horas ou mais você tem tempo o suficiente para preparar pelo menos 4 cenas de investigação. Essas cenas precisam ter uma pista principal e pelo menos 3 pistas complementares relacionadas com as ameaças e com o briefing da missão.



CAPÍTULO 7

AMEAÇAS

De cultistas iniciantes até criaturas do Outro Lado, dotadas de poderes inimagináveis, enfrentar o Paranormal implica confrontar uma variedade de oponentes. Desafios que todos os agentes, mais cedo ou mais tarde, precisarão encarar.

Este capítulo explica como construir as ameaças de uma aventura — os antagonistas que o grupo poderá enfrentar em cada cena —, além de trazer ameaças prontas para o mestre usar.

CONSTRUINDO COMBATES

Ao contrário de outros jogos, em **ORDEM PARANORMAL RPG** combates não são os principais desafios que um grupo de agentes enfrentará. Entretanto, mesmo que muitos casos possam ser resolvidos sem a necessidade de confronto físico, eventualmente oponentes mundanos ou criaturas Paranormais se colocarão no caminho dos personagens, e um confronto poderá ser inevitável. Para construir um combate equilibrado — nem tão fácil a ponto de ser chato, nem tão difícil a ponto de o grupo não ter chance — você deve considerar o valor de desafio (VD) dos inimigos.

O valor de desafio mede o poder da ameaça e indica o valor de NEX dos personagens para o qual ela é um desafio justo. Para determinar se um encontro é equilibrado, compare o valor de desafio total das ameaças com a soma do valor de NEX dos personagens do grupo (valor total de NEX dos personagens somados). Caso o número seja equivalente, significa que o encontro é de nível médio. Se o valor de desafio for igual à metade ($x0,5$) do NEX total do grupo, o desafio é de nível fácil e, se o VD for 1 vez e meia ($x1,5$) valor total de NEX do grupo, o desafio será difícil.

Exemplo: uma ameaça de VD 40 é um encontro médio para 4 personagens de NEX 10%, enquanto uma ameaça de VD 20 seria um encontro fácil para este mesmo grupo e uma de VD 60 seria difícil.

Além do VD, o mestre deve considerar os fatores a seguir na construção de um combate.

COMPOSIÇÃO DO GRUPO. O valor de desafio de uma ameaça considera grupos de quatro personagens. Grupos com menos ou mais agentes devem enfrentar inimigos com VD menor ou maior. Além disso, grupos com personagens mais poderosos e/ou focados em combate podem lidar com inimigos com VD acima do seu nível.

AMBIENTE E CIRCUNSTÂNCIAS. Fatores ambientais, como terreno elevado, cobertura e escuridão, podem afetar o resultado de um combate. Inimigos com ataques à distância, por exemplo, serão mais perigosos se estiverem em um local de difícil acesso. Circunstâncias afetando os personagens também podem ser determinantes. Um grupo sem seu equipamento dificilmente conseguirá enfrentar inimigos de seu VD.

EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES. Jogadores veteranos dominam fatores como posicionamento tático e uso de habilidades, e normalmente conseguem enfrentar oponentes com VD maior do que o nível de seus personagens.

VÁRIOS INIMIGOS

Para construir um combate com vários inimigos, calcule o valor de desafio do combate, que será a soma do VD de cada inimigo. Assim, quatro inimigos de VD 10 formam um combate de VD 40, sendo um desafio apropriado para um grupo de NEX total 40%.

VÁRIOS COMBATES

Embora combates não sejam corriqueiros em **ORDEM PARANORMAL RPG**, é possível que um grupo de agentes seja forçado a se envolver em vários combates em um curto espaço de tempo. Tenha em mente que um grupo consegue enfrentar um ou dois combates de seu valor de desafio antes de precisar descansar. Se você quiser uma missão com muitas batalhas, considere incluir alguns encontros de nível fácil. Por outro lado, se quiser uma missão cujo clímax seja uma perigosa batalha, considere um único combate difícil.

COMBATENDO O PARANORMAL

As regras para construção de combate descrevem como equilibrar matematicamente um combate. Entretanto, tenha em mente que em **ORDEM PARANORMAL RPG**, nem todos os combates serão equilibrados. Na verdade, na maioria das vezes, confrontos contra criaturas do Outro Lado serão perigosos, mortais e, frequentemente, impossíveis de vencer. Ao enfrentar uma criatura Paranormal, muitas vezes o desafio dos agentes será conter a criatura tempo suficiente para que outra coisa seja feita (como concluir um ritual ou desativar um mecanismo) ou então simplesmente escapar com vida.

O MUNDANO E O PARANORMAL

As ameaças descritas neste capítulo representam os mais diversos tipos de oponentes, desde inimigos “normais”, como cultistas, criminosos e animais reais até criaturas do Outro Lado. Ao preparar seus combates, lembre-se que o Paranormal deve ser especial e misterioso; as criaturas do Outro Lado não são os típicos monstros de RPG que existem apenas para serem derrotados pelos heróis (aqui, este papel é reservado para as ameaças “mundanas”).

FICHAS DE AMEAÇAS

As seções a seguir trazem ameaças para o mestre usar como inimigos. As seções são divididas por temas, como oponentes mundanos, animais e criaturas de cada Elemento, para ajudar o mestre na seleção dos adversários. A seguir está a explicação das fichas das criaturas. As estatísticas nas fichas já levam em conta quaisquer modificadores (por tamanho, raça, equipamento...) que a criatura possua.

NOME E VD

O nome da criatura. Ao lado do nome estará o valor de desafio dela.

DESCRITORES E TAMANHO

Descritores são palavras que indicam características da criatura. Um descritor em si não tem efeito, mas pode determinar como outras habilidades afetam a ameaça (uma habilidade que cause dano adicional a criaturas de Sangue, por exemplo, afetará todas as ameaças com o descritor Sangue).

INICIATIVA E PERCEPÇÃO

Os bônus de Iniciativa e Percepção da ameaça, e quaisquer habilidades relacionadas a sentidos.

DEFESAS

A Defesa e os valores de Fortitude, Reflexos e Vontade da ameaça, além de quaisquer habilidades especiais defensivas.

PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida totais da ameaça, incluindo quaisquer resistências a dano.

DESLOCAMENTO

A quantidade de metros que a ameaça consegue percorrer com uma ação de movimento (e, entre parênteses, a quantidade de quadrados de 1,5m). O número padrão é o deslocamento terrestre da ameaça. Uma ameaça pode possuir outras formas de deslocamento, como voo e natação.

PONTOS DE ESFORÇO E SANIDADE

A quantidade de PE e Sanidade que a ameaça possui. Caso a ameaça não possua habilidades com custo em PE, esta linha não aparecerá. Criaturas Paranormais não possuem Sanidade.

ACÕES

Todos os ataques e habilidades que a ameaça pode fazer (e, entre parênteses, a ação necessária e seu custo em PE, se houver). Habilidades sem ação exigida são passivas — isto é, estão sempre ativas.

Nos ataques, um número antes de uma arma indica que a ameaça possui aquela quantidade da arma (uma ameaça com duas garras de sangue, por exemplo, possui um par de garras) e faz um ataque com cada uma delas. Se a arma é acompanhada de um multiplicador (como machado x2), a ameaça possui apenas uma arma, e desfere aquela quantidade de ataques com ela. Essa distinção pode ser relevante ao resolver efeitos como desarmar uma ameaça ou prender uma de suas armas.

BLOQUEIOS, ESQUIVAS E CONTRA-ATAQUES

Ao contrário de personagens jogadores, ameaças geralmente não possuem a opção de executar bloqueios, esquivas e contra-ataques. Em vez disso, suas estatísticas defensivas são calculadas para representar a totalidade de suas habilidades de proteção. Isso é uma simplificação para tornar o jogo mais ágil e permitir que o mestre possa controlar várias ameaças de forma fácil.

ATRIBUTOS

Os valores de Agilidade, Força, Vigor, Intelecto e Presença da ameaça.

PERÍCIAS

Os valores totais das demais perícias da ameaça (além de Iniciativa, Percepção, Fortitude, Reflexos e Vontade, que já apareceram). Caso a ameaça não possua outras perícias, esta linha não aparecerá.

HABILIDADES DE AMEACAS

Esta seção descreve algumas das habilidades mais comuns das ameaças descritas neste capítulo.

CURA ACCELERADA. No início de seu turno, a ameaça recupera pontos de vida iguais ao seu valor de Cura Acelerada (por exemplo, 5 PV com Cura Acelerada 5). Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a Cura Acelerada não recupera dano daqueles tipos. Por exemplo, uma ameaça com Cura Acelerada 10/químico recupera 10 PV no início

DE SEU TURNO, A MENOS QUE O DANO TENHA SIDO CAUSADO POR DANO QUÍMICO. Cura Acelerada não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento.

FARO. A ameaça tem olfato apurado. Contra inimigos que não possa ver, a ameaça não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.

HABILIDADES DE CRIATURAS PARANORMAIS

Enigma de Medo. Criaturas de Medo geralmente possuem imunidades e resistências muito poderosas, mas que podem ser desativadas se um determinado enigma for resolvido. Os detalhes de cada Enigma do Medo são apresentados na descrição da criatura.

Origem Paranormal. Criaturas não possuem valor de Sanidade, pois suas mentes estão completamente conectadas com o Outro Lado. Por isso, elas são imunes a dano mental.

Presença Perturbadora. Olhar para uma criatura é olhar momentaneamente para o Outro Lado e isso é o suficiente para quebrar mentes mais fracas. Assim que um personagem entra em contato com a criatura, deve fazer um teste de Vontade com DT determinada pela criatura. Se falhar, sofrerá o dano mental descrito nessa habilidade. Se passar, sofrerá apenas metade. Personagens com um determinado valor de NEX, indicado na descrição da habilidade, são imunes a essa presença perturbadora específica.

IMUNIDADE. A ameaça é imune a um tipo de dano ou condição. Uma ameaça imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou paranormal. Uma ameaça imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou paranormal.

INCORPÓREO. A ameaça não tem corpo físico. Só pode ser afetada por itens amaldiçoados, rituais ou outras ameaças incorpóreas. Ameaças incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando sua Agilidade para calcular seus ataques.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS. A ameaça usa sentidos diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem alcance curto (a menos que especificado o contrário).

RESISTÊNCIA A DANO (RD). A ameaça ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma ameaça com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A resistência pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Assim, uma ameaça com resistência a fogo 10 ignora 10 pontos de dano de fogo, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD não se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com RD 10/morte ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer — exceto dano de morte.

VISÃO NA PENUMBRA. A ameaça enxerga no escuro (exceto escuridão paranormal) em alcance curto. Ela ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

VISÃO NO ESCURO. A ameaça enxerga no escuro (exceto escuridão paranormal) em alcance médio. Ela ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

VULNERABILIDADE. A criatura sofre o dobro de dano do tipo determinado. Por exemplo, se uma ameaça com vulnerabilidade a energia sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de energia, sofre 30 pontos de dano em vez disso.'



CRIATURAS DE SANGUE



ZUMBI DE SANGUE

± ZUMBI DE SANGUE
SANGUE

VD 10

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 1

PONTOS DE VIDA 45

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e sangue 5

VULNERABILIDADES Morte

DEFESA 17

FORTITUD 1d20+5

REFLEXOS 2d20+5

VONTADE 1d20+5

DESLOCAMENTO 9m 6□

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20+10 INICIATIVA 2d20+5

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 45%

DANO 10d6 mental • RESISTÊNCIA DT 20

PERCEPÇÃO SENSORIAL

O zumbi de sangue não depende de visão e percebe os seus arredores por sutis movimentações do ar. Ele é imune a qualquer condição de sentidos.

AÇÕES

PADRÃO ♦ DUAS GARRAS

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 2d20+5

DANO 2d6+5 Sangue

ABERRAÇÃO DE CARNE

Originalmente, a Aberração de Carne foi um experimento fracassado da junção de dois corpos em um só. A dor agonizante das duas cobaias que se mantiveram conscientes durante todo o processo tormentoso se transformou numa fúria desoladora alimentada pelo Sangue.

Os corpos tomaram uma aparência deformada, inchada e irreconhecível, com a

pele completamente vermelha, seus olhos comidos, suas quatro pernas e quatro braços se movimentando agressivamente buscando agarrar tudo ao seu redor e uma enorme abertura se assemelhando a uma boca circular com incontáveis dentes se abrindo no ponto onde seus estômagos estavam costurados.

A Aberração de Carne pode chegar a até dois metros e vinte de altura e é extremamente pesada.

Difícilmente um alvo que for agarrado por seus braços enormes e abocanhado pela ruptura sairá inteiro para contar a história.



ABERRAÇÃO DE CARNE SANGUE

VD 40

PARANORMAL • GRANDE

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 3

PONTOS DE VIDA 70

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e sangue 5

VULNERABILIDADES Morte

DEFESA	20	FORTITUD 3d20+10
		REFLEXOS 2d20
		VONTADE 1d20

DESLOCAMENTO 9m 6□

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20+5 INICIATIVA 2d20

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 15%

DANO 3d6 mental • RESISTÊNCIA DT 15

AÇÕES

PADRÃO ♦ DUAS PANCADAS

Ataque *Corpo a corpo*
ATAQUE 3d20+10
DANO 2d8+6 Sangue

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se a aberração de carne acertar um ataque de pancada em um personagem Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+15). Ela pode manter até duas criaturas agarradas por vez.

MOVIMENTO ♦ ABOCANHAR

A aberração de carne leva até dois personagens agarrados para dentro de sua boca central, que são abocanhados e continuam agarrados. Quando é abocanhado, e no início de cada turno da aberração em que continuar agarrado desta forma, o personagem sofre 3d6 pontos de dano de Sangue (Fortitude DT 15 reduz à metade). Qualquer personagem adjacente a aberração de sangue pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (DT 15) para tentar tirar outro personagem de dentro da boca.

ZUMBI DE SANGUE BESTIAL

Uma versão maior, mais forte e brutal de um zumbi de sangue, os bestiais costumam ser resultado de um cadáver que foi torturado brutalmente e sentiu dores indescritíveis antes de morrer, ou surgem do corpo de alguém com Exposição Paranormal elevada que foi devorado por completo pelo Sangue.

Zumbis de sangue bestiais são pesados, com sua massa corporal crescendo até três vezes a do cadáver original. Seu corpo se adapta a uma forma quadrúpede animalesca e o crânio inteiro do cadáver original é

partido ao meio a partir do topo da cabeça, se transformando numa enorme bocarra com dentes avançados capazes de decapitar um ser humano em apenas uma mordida.

Ao contrário de sua versão inferior, os Bestiais tomam uma atitude mais predatória em combates, agindo com uma estratégia intuitiva, muitas vezes se escondendo e esperando para pegar seus alvos desprevenidos em ataques surpresas.

± ZUMBI DE SANGUE BESTIAL

SANGUE

VD 80

PARANORMAL • GRANDE

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 3

PONTOS DE VIDA 112

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e sangue 5

VULNERABILIDADES Morte

DEFESA 15

FORTITUDE 3d20+5

REFLEXOS 3d20+5

VONTADE 1d20+5

DESLOCAMENTO 9m 6□

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20+5

INICIATIVA 2d20

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 20%

DANO 5d6 mental • RESISTÊNCIA DT 15

FURTIVO E LETAL

Quando ataca um personagem desprevenido, o zumbi de sangue bestial recebe +1d20 nos ataques e cada ataque causa dois dados de dano adicional do mesmo tipo do ataque.

FURTIVO E LETAL

O zumbi de sangue bestial não sofre penalidade em Furtividade por se mover seu deslocamento normal enquanto estiver furtivo.

PERCEPÇÃO SENSORIAL

O zumbi de sangue bestial não depende de visão e percebe os seus arredores por sutis movimentações do ar. Ele é imune a qualquer condição de sentidos.

AÇÕES

PADRÃO ♦ MORDIDA DE SANGUE

Corpo a corpo

ATAQUE 3d20+10

DANO 2d10+4 Sangue

DUAS GARRAS DE SANGUE

Corpo a corpo

ATAQUE 3d20+10

DANO 2d8+2 Sangue





ENPAP-X

Originada de uma lenda perdida da antiga Suméria, a aberração "Enpap-X" surgiu da dor e tortura de um prisioneiro de guerra que era obrigado a marcar em sua pele os feitos terríveis cometidos pelo seu soberano.

Enpap-X pode surgir quando uma pessoa é forçada a viver aprisionada, torturada e acorrentada, estando exposto constantemente a manifestações paranormais e brutalidades, mas nunca de fato tendo a libertação de ter sua vida encerrada.

O ódio, a dor e a angústia lentamente transformam a mente de uma pessoa perdido em uma tormenta enfurecida e enlouquecida, e as marcas registradas em seu corpo preenchem o vazio da sua mente consumida pelo ódio com apenas uma palavra, um nome lembrado pelo Conhecimento do Outro Lado: Enpap-X.

Inicialmente agindo de forma controlada, acorrentado pelo seu possuidor, se libertado das suas correntes e ferido, Enpap se transforma e se expande numa monstruosidade enorme de quatro braços que busca apenas a vingança contra qualquer um em sua frente, o preço de uma eternidade de sofrimento.

± ENPAP-X SANGUE

VD 180

CONHECIMENTO • PARANORMAL • GRANDE

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 4 INT 1 PRE 2 VIG 4

PONTOS DE VIDA 245

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e sangue 5

VULNERABILIDADES Morte

DEFESA 15

FORTITUD 3d20+5

REFLEXOS 3d20+5

VONTADE 1d20+5

DESLOCAMENTO 12m 8□

COMBATE

PERCEPÇÃO 2d20+10

INICIATIVA 3d20+5

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 45%

DANO 10d6 mental • **RESISTÊNCIA** DT 20

TRANSFORMAÇÃO

O Enpap-X começa o combate como um existido comum e passa por uma transformação sempre que for reduzido a 0 PV ou menos. Quando isso acontece, ele recupera todos seus PV e escolhe um dos efeitos da lista a seguir. Cada efeito só pode ser escolhido uma vez e, quando todos forem escolhidos, o Enpap-X atinge sua forma final e não pode mais se transformar.

- 1 O dano do socão do Enpap-X aumenta para 2d12.
- 2 A Força do Enpap-X aumenta em +1, o que aumenta seu ataque de socão para 5d20+15 e o dano de seus ataques em +1.
- 3 A resistência a dano do Enpap-X aumenta para 12.
- 4 O Enpap-X recebe 40 PV temporários.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **QUATRO SOCÃO**

Ataque *Corpo a corpo*
ATAQUE 4d20+15
DANO 2d8+3 Sangue

DUAS CORRENTES

À distância • *Alcance CURTO*
ATAQUE 3d20+15
DANO 3d6 Sangue

LIVRE ♦ **ACORRENTAR**

Se o Enpap-X de sangue acertar um ataque de correntes em um personagem Médio ou menor, ele pode tentar agarrar o alvo à distância (teste 3d20+15). No começo do seu turno, o Enpap-X estrangula cada personagem agarrado desta forma, causando 2d6 pontos de dano de Sangue. O Enpap-X pode ter manter até dois personagens agarrados simultaneamente.

REAÇÃO ♦ **FORMA DESENCADEADA**

Quando desfere um acerto crítico com um socão ou com uma corrente, o Enpap-X pode escolher derrubar o alvo ou empurrá-lo 3m na direção oposta.

REAÇÃO ♦ **CRESCER**

Movido pelo Sangue incontrolável, o Enpap-X desenvolve força conforme desfere seus golpes. Sempre que acertar um personagem com seu soco poderoso, o Enpap-X recebe um bônus cumulativo de +1d6 em suas próximas rolagens de dano até o fim do turno.

MOVIMENTO ♦ **MARCAS DO TERROR**

O Enpap-X faz com que algumas marcas em seu corpo brilhem com uma luz dourada, revelando atrocidades eternizadas em sua pele. Cada personagem adjacente ao Enpap-X sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade). Um personagem que passe nesse teste de Vontade fica imune a esta habilidade até o final da cena.

MULHER AFOGADA

Uma lenda urbana que se popularizou entre crianças graças a uma história usada por pais para evitar desperdício de água, mas que tomou proporções teríveis após um famoso escritor adaptar a lenda em um conto de terror.

Sua invocação está sempre associada a mulheres que morreram em afogamentos brutais e trágicos, de forma accidental ou assassinatos. Quando presente em um ambiente, a Mulher Afogada se movimenta em forma de Sangue líquido pelos encanamentos de casas assombradas, podendo ser identificada através da coloração avermelhada no líquido escorrendo das saídas de água.

A Mulher Afogada também pode atacar em surtos de Sangue, puxando o seu alvo para dentro do encanamento, os afogando e depois devorando lentamente dentro dos canos. Por ser uma criatura de Medo, a Mulher Afogada tem um processo complexo para poder ser derrotada.

Para ser invocada completamente de forma física, um processo da investigação da sua origem precisa ser completo, e um ritual envolvendo abrir diversas torneiras ao mesmo tempo precisa ser realizado associado aos elementos da sua manifestação.



ENIGMA DE MEDO

Quando a Mulher Afogada assombra um local, todas as fontes de água são potencialmente armadilhas: torneiras, canos, privadas, chuveiros. Tudo que estiver conectado a algum sistema hidráulico é um potencial ponto de "invocação" da Mulher Afogada, e caso um personagem se aproxime de um desses pontos, a Mulher Afogada pode se manifestar em forma física com seu líquido de sangue, agarrando um ou mais personagens e tentando arrastá-los para dentro dos canos onde os devorará lentamente.

Tentar enfrentar a Mulher Afogada diretamente é inútil, já que ela consegue se mover livremente por dentro dos encanamentos e se recuperar de seus ferimentos caso seja atacada. A única maneira de derrotá-la é de alguma maneira bloquear todas as saídas de água e fechar o registro hidráulico do local, e então abrir todas as torneiras, forçando a sua manifestação física e a deixando sem lugar para fugir caso esteja próxima de ser derrotada.

MULHER AFOGADA SANGUE

VD 120

ENERGIA MEDO • PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 3 VIG 3

PONTOS DE VIDA 210

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

DEFESA 22

FORTITUDE 3d20+5

REFLEXOS 4d20+10

VONTADE 3d20

DESLOCAMENTO

9m 6□
Forma líquida 36m 24□

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20+5

INICIATIVA 2d20

PRESENÇA PERTURBADORA

NEX 30%

DANO 7d6 mental • RESISTÊNCIA DT 20

FORMA DE SANGUE

A Mulher Afogada é encontrada na forma líquida de sangue. Isso permite que ela percorra canos, frestas e orifícios como qualquer líquido, com deslocamento de 36m. Nessa forma, ela tem resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 20 e recebe as habilidades *Afogar em Sangue*, *Arrancar Sangue*, *Invadir Órgãos* e *Sugar Sangue e Energia* (veja a seguir em "ações"). Ela perde esta habilidade quando é invocada em sua forma física (após seu Enigma de Medo ser desvendado).

AÇÕES

PADRÃO ♦ MORDIDA DE SANGUE

Ataque *Corpo a corpo*

ATAQUE 3d20+15

DANO 2d8+4 Sangue

DUAS GARRAS DE SANGUE

Corpo a corpo

ATAQUE 4d20+15

DANO 3d6 Sangue

JATO DE SANGUE

À distância • Alcance CURTO

ATAQUE 4d20+10

DANO 3d8 Sangue

(Somente sob Forma de Sangue)

LIVRE ♦ SUGAR SANGUE E ENERGIA

No final do seu turno, a Mulher Afogada pode devorar o corpo de um personagem que tenha morrido nessa cena, recuperando 20 PV no processo.

MOVIMENTO ♦ INVADIR ÓRGÃOS

A Mulher Afogada invade órgãos vitais de um personagem que ela esteja asfixiando com *Afogar em Sangue*. O personagem sofre 2d6 pontos de dano de sangue e fica enjoado.

PADRÃO ♦ AFOGAR EM SANGUE

A Mulher Afogada pode invadir os orifícios do nariz e da boca de um personagem em alcance curto, causando afogamento por sangue. O personagem fica asfixiado enquanto ela estiver invadindo seu corpo (Fortitude DT 20 nega a condição e a Mulher Afogada é expelida na forma líquida para um espaço adjacente).

COMPLETA ♦ POÇA DE SOFRIMENTO

A Mulher Afogada pode invadir os orifícios do nariz e da boca de um personagem em alcance curto, causando afogamento por sangue. O personagem fica asfixiado enquanto ela estiver invadindo seu corpo (Fortitude DT 20 nega a condição e a Mulher Afogada é expelida na forma líquida para um espaço adjacente).

"Se deixar a torneira aberta, a Mulher Afogada desperta."



CRIATURAS
DE
MORTE

ESQUELETO DE LODO

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.

Sons 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 à Energia.



ESQUELETO
DE LODO
MORTE

VD 10

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

PONTOS DE VIDA 48

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 2, Morte 5

VULNERABILIDADES Energia

DEFESA 13

FORTITUD 2d20

REFLEXOS 2d20+5

VONTADE 1d20

DESLOCAMENTO 6m | 4□

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20

INICIATIVA 2d20

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 10%

DANO 2d4 mental • RESISTÊNCIA DT 10

IMORTALIDADE

Quando o Esqueleto de Lodo morre, se desfaz em uma poça de lodo e ossos. Porém, retorna após 1d4 rodadas, em uma forma semi-reconstruída, com 2d6 PV. Caso seja derrotado com dano de Energia ou destruído por fogo enquanto estiver na forma de poça de lodo, não retornará.

AÇÕES

PADRÃO ♦ DILACERAR

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 2d20+5

DANO 2d6+1 Morte

COMPLETA ♦ ESPRAL DE LODO

O esqueleto de lodo se desfaz em uma poça de lodo e se lança para frente, em forma de espiral perfurante, em linha reta e alcance curto. Qualquer personagem no percurso do deslocamento sofre 2d10 de dano de Morte (Reflexos DT 10 nega).



VD 40

ENERGIA ♦ PARANORMAL ♦ GRANDE**ATRIBUTOS**

AGI 4 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 1

PONTOS DE VIDA 65**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto, perfuração e Morte 5**VULNERABILIDADES**

DEFESA	15	FORTITUDÉ	1d20
REFLEXOS	4d20+10	VONTADE	1d20+5

DESLOCAMENTO 6m 4□**COMBATE****PERCEPÇÃO** 1d20+5
INICIATIVA 4d20+5**PRESENÇA PERTURBADORA****DANO** 3d6 mental ♦ **RESISTÊNCIA** DT 12
NEX 10%**AÇÕES****PADRÃO** ♦ **MORDIDA**

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 4d20+10

DANO 2d8+2 Morte

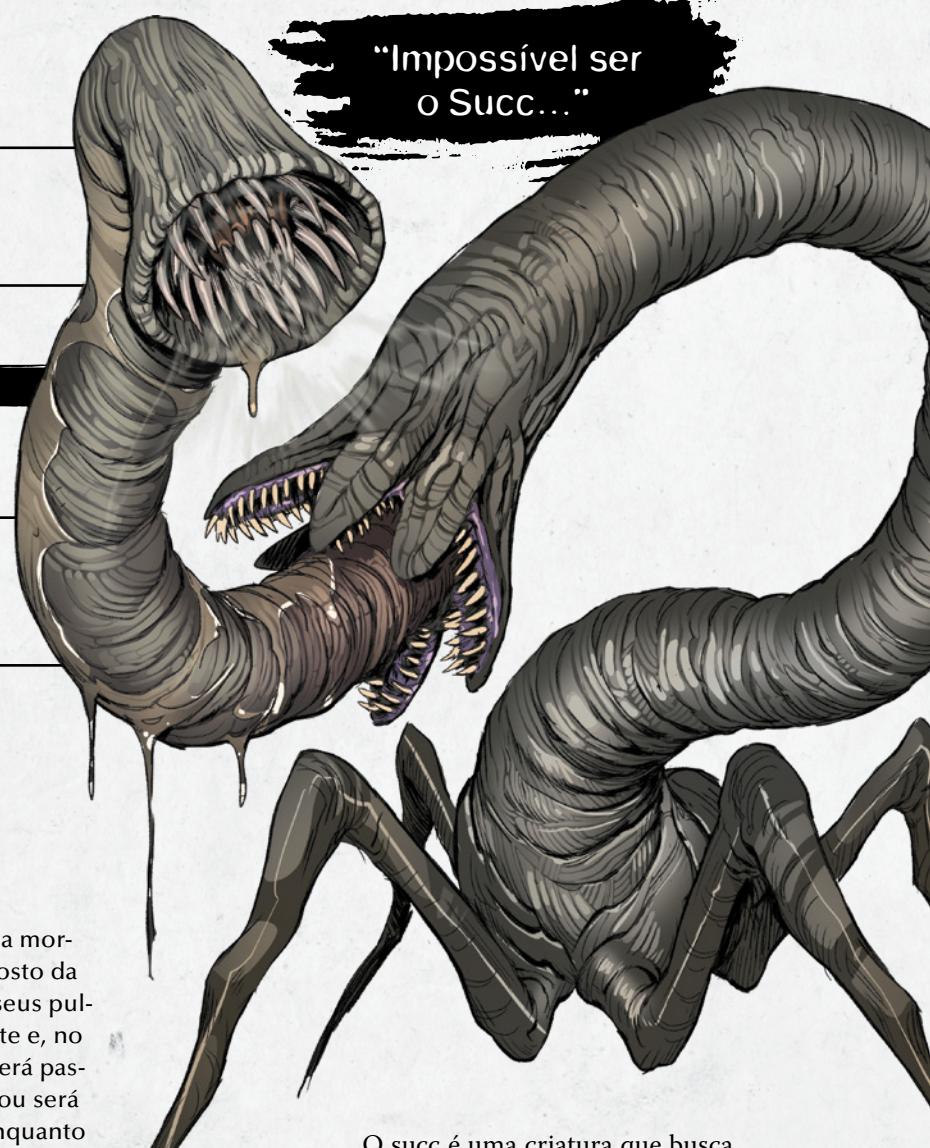
LIVRE ♦ **SUCÇÃO**

Após acertar um personagem com sua mordida, o succ prende seus dentes no rosto da vítima para depois tirar todo o ar de seus pulmões. O personagem fica inconsciente e, no início do próximo turno do succ, deverá passar em um teste de Fortitude (DT 15) ou será reduzido a 0 PV e ficará morrendo. Enquanto estiver prendendo um personagem dessa forma, o succ não pode realizar ações, exceto reações, e seu deslocamento é reduzido para 3m. Se o succ sofrer 17 pontos de dano ou mais na mesma rodada, a DT para resistir a sua Sucção é reduzida para 10.

SUCC

Um ser quadrúpede com patas pontudas. pele enrugada e acinzentada. dois buracos onde deveriam estar seus pulmões. com um longo pescoço enrugado e invertebrado que leva a uma enorme boca circular com vários dentes em camadas internas.

"Impossível ser o Succ..."



O succ é uma criatura que busca apenas sugar completamente o ar de dentro dos pulmões de sua vítima, e por causa da sucção de tudo ao seu redor, emite um som alto e constante facilmente confundido com o de um dispositivo de aspirador de pó.

ARACNASITA

A distorção que a exposição Paranormal pode causar a uma criatura na Realidade é imensurável e resultados assustadores podem fazer um pequeno aracnideo se deformar a uma entidade parasitária enorme que se alimenta do tempo de vida humano para desenvolver-se em uma aberração gigantesca.

A aracnasita, também nomeada aranha preta da Morte, é uma entidade originada de uma criatura da Realidade exposta a um símbolo de invocação de Morte, desenvolvendo um comportamento parasitário. Ainda em seu estado minúsculo e não desenvolvido, as aracnesitas almejam surpreender suas vítimas para se agarrar ao seu rosto e as mantendo desacordadas.

Então, a criatura lentamente absorve seu corpo inteiro ainda vivo em uma espécie de casulo enorme na região de seu céfalo-tórax. Quanto mais tempo a aracnasita absorve de sua vítima, maior e mais poderosa ela se torna, capaz de se reproduzir de maneira acelerada, gerando inúmeras pequenas cópias de si mesma, com essas sendo incapazes de se reproduzir de forma independente e agindo como invocações associadas diretamente à criatura original.

Mesmo agentes experientes e preparados já foram pegos de surpresa e devorados por essa criatura terrível, por isso, as táticas para enfrentar uma aberração dessas devem ser estratégicas, especialmente em ambientes de desvantagem como florestas.

ENIGMA DE MEDO

A aracnasita se forma a partir de uma aranha que entra em contato com o Lodo da Morte através de um símbolo poderoso e cresce quando captura um ser humano para parasitar. Por isso, ela continua a manifestar esse Lodo por todo seu corpo e guarda uma grande quantidade em seu abdômen, onde fica a vítima que está sendo parasitada. O Lodo serve como uma proteção Paranormal e faz com que seu corpo seja impossível de ser ferido. Ainda assim, existe uma forma de derrotá-la.

O Lodo de Morte em seu corpo procura fugir do fogo e do calor, movimentando-se lentamente para longe da fonte quente. Caso sofra dano de fogo, a aracnasita perde sua imunidade a dano até o início do seu próximo turno.



VD 100

MEDO • PARANORMAL • GRANDE

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 4

PONTOS DE VIDA 200

IMUNIDADES Dano (exceto fogo)

VULNERABILIDADES Energia

DEFESA	15	FORTITUD 4d20
		REFLEXOS 4d20+10
		VONTADE 1d20+10

DESLOCAMENTO	12m	8□
	Escalar	9m 6□

PERÍCIAS

FURTIVIDADE +10

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20+5 INICIATIVA 4d20+10

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 25%

DANO 6d6 mental • RESISTÊNCIA DT 15

PERCEPÇÃO TÁTIL

A aracnasita percebe tudo que está em contato com sua teia até alcance longo. Ela ignora penalidades por visão ou condições de sentidos para objetos e seres em contato com a teia.

INFECTAR TEIA COM LODO

Todas as teias da aracnasita em alcance médio são tomadas pelo Lodo de Morte. Qualquer personagem que comece seu turno agarrado por uma dessas teias sofre 3d8+6 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 15 reduz à metade).

AÇÕES

PADRÃO ♦ **DISPAROS DE PRESAS x2**
À distância • Alcance CURTO
 ATAQUE 4d20+10
 DANO 2d8+1 Morte

LIVRE ♦ ESTACAR

Uma vez por rodada, quando causa dano com seu Disparo de Presas, a aracnasita pode usar seu Lodo de Morte para prender o alvo no lugar. O personagem sofre 1d10 pontos de dano de morte adicionais e fica agarrado e imóvel. Outro personagem pode gastar uma ação padrão para libertar a vítima com uma ação padrão e um sucesso em um teste de Atletismo (DT 15).

REAÇÃO ♦ DESOVAR ARANHAS

Uma vez por cena, quando for reduzida a 80 PV ou menos, a aracnasita começa a se multiplicar em pequenas aranhas menores, que se espalham à sua volta gerando efeitos diversos. No início de cada turno da aracnasita, ela executa um dos seguintes efeitos, nesta ordem.

- * As aranhas se espalham em alcance curto da aracnasita, gerando uma área de Lodo da Morte até o fim da cena. Todos os personagens consideram essa área terreno difícil. Qualquer personagem que comece seu turno nesta área sofre 2d4 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).
- * As aranhas atacam qualquer personagem na área do Lodo da Morte, causando 2d8 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 15 reduz à metade).
- * O Lodo de Morte que vaza do corpo das aranhas menores se expande, ampliando seu alcance para médio a partir da aracnasita.
- * Agora o Lodo de Morte está altamente concentrado. Caso um personagem morra dentro da área, ele é consumido por uma aranha menor, que irá se transformar em uma nova aracnasita com 70 PV. Essa aracnasita não possui essa habilidade.

MOVIMENTO ♦ DISPARAR TEIA

A aracnasita dispara uma teia em alcance curto, que afeta uma área de 3m de raio. Todos os personagens nesta área, ou que entrem em contato com a teia, ficam agarrados (Reflexos DT 15 evita). Um personagem pode se soltar da teia causando 15 pontos de dano de corte a ela ou gastando uma ação padrão para rasgar a teia com sua força (um sucesso em um teste de Atletismo com DT 20). A teia dura até o fim da cena.



ENRAIZADO

A Morte se espalha de maneiras misteriosas, mas parece infectar especialmente áreas com alta biodiversidade e flora extensiva, como florestas, as corrompendo e consumindo vagarosamente. Nem mesmo cadáveres putrefatos há muitos anos sepultados estão livres de se tornarem uma casca infectada pela entidade.

Um enraizado é o resultado de um corpo enterrado próximo à vegetação infestada pela Morte, invadido por raízes grossas e preenchido por dentro com o Lodo que movimenta seus membros reforçados pela estrutura bizarra que se forma das raízes entrelaçadas, como um esqueleto de lodo armadurado com uma proteção resistente.



ENRAIZADO MORTE

VD 120

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 1

PONTOS DE VIDA 120

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e Morte 5

VULNERABILIDADES Energia

DEFESA 14

FORTITUD 3d20+10

REFLEXOS 3d20+10

VONTADE 1d20+15

DESLOCAMENTO 6m 4□

COMBATE

PERCEPÇÃO 1d20 | INICIATIVA 3d20+10

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 30%

DANO 7d6 mental • RESISTÊNCIA DT 20

IMORTALIDADE

Quando o Enraizado morre, se desfaz em uma poça de lodo, galhos e raízes. Porém, retorna após 1d3 rodadas, em uma forma semi-reconstruída, com 3d10 PV. Caso sofra dano de Energia ou fogo enquanto estiver nesta forma, não retornará.

VENENO PÚTRIDO

O primeiro personagem a sofrer a primeira vez que um personagem sofre dano do Punho Espinhento em uma cena, ele fica envenenado. No começo do seu próximo turno, o personagem sofre 3d12 de Dano de Morte (Fortitude DT 15 reduz à metade). Enquanto estiver envenenado dessa maneira o personagem continua sofrendo o Dano de Morte no começo de cada cena, até passar no teste de Fortitude.

AÇÕES

PADRÃO ♦ PUNHO ESPINHENTO

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 3d20+10

DANO 2d8+3 Morte



CRÍATURAS DE CONHECIMENTO



EXISTIDO CONHECIMENTO

VD 10

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 1 INT 4 PRE 2 VIG 2

PONTOS DE VIDA 36

RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e Conhecimento 5

VULNERABILIDADES Sangue

DEFESA	11	FORTITUD 2d20+5
		REFLEXOS 1d20
		VONTADE 1d20+10

DESLOCAMENTO

9m | 6□

PERÍCIAS

CIÊNCIA +10 OCULTISMO +10

COMBATE

PERCEPÇÃO 2d20+5 INICIATIVA 1d20+5

PRESENÇA PERTURBADORA

NEX 5%

DANO 1d6 mental • RESISTÊNCIA DT 10

AÇÕES

PADRÃO ♦ PANCADA

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 1d20

DANO 1d4 Conhecimento

LIVRE ♦ BRILHO ENLOUQUECEDOR

Uma vez por rodada, no início do seu turno, o existido faz suas marcas douradas brilharem. Todos os personagens em alcance médio capazes de vê-lo sofrem 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 10 evita).

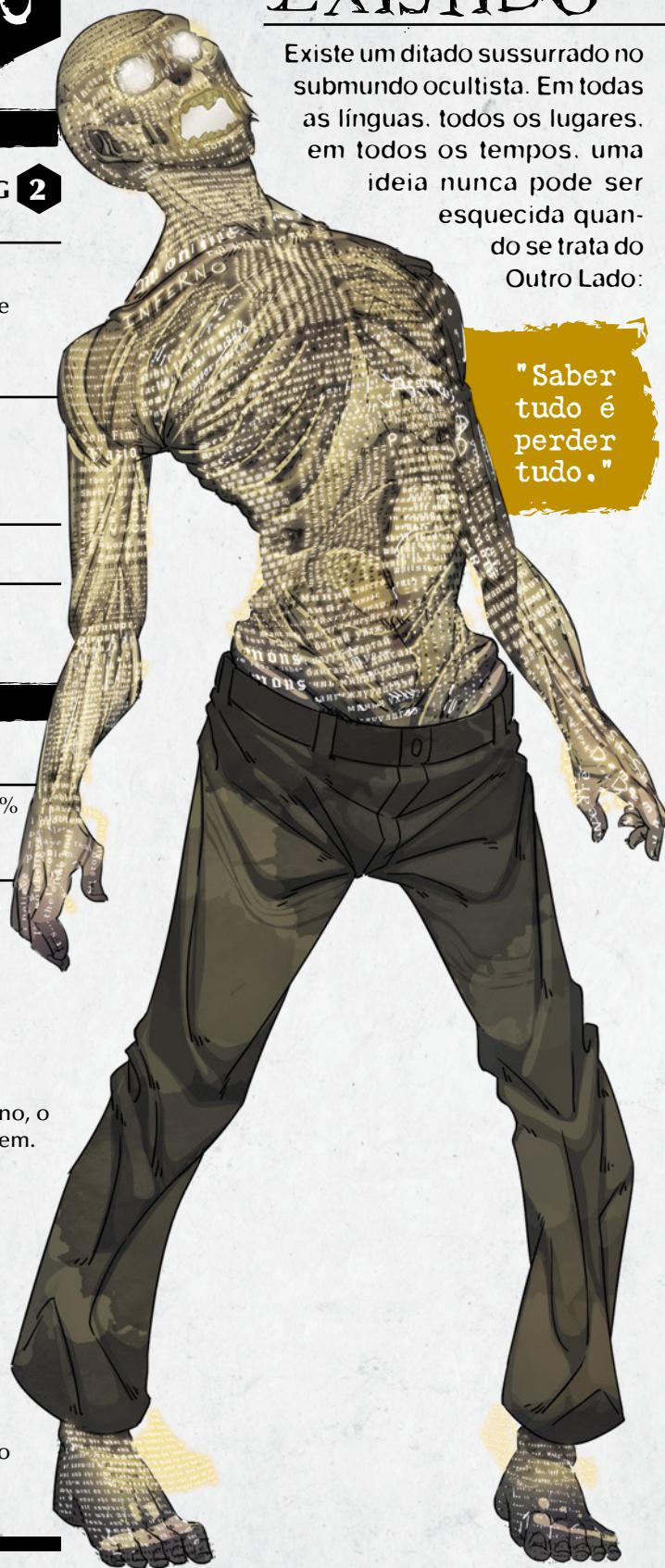
MOVIMENTO ♦ FORTALECIMENTO SENSORIAL

O existido faz com que o Paranormal guie seu corpo. Até o fim da cena, ele recebe +1d em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2d4 pontos de dano de conhecimento. O existido só pode usar esta habilidade se tiver causado dano mental a algum personagem com seu Brilho Enlouquecedor nesta cena.

EXISTIDO

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

"Saber tudo é perder tudo."



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 reconhecível, memorável, lembrado. Os textos ao redor de seu corpo trazem frases que historicamente foram origem de Medo, e quando sente sua vida ameaçada, essas mesmas palavras tatuadas começam a brilhar em um tom dourado, e o existido se defende agressivamente daqueles que buscam destruir a casca que um dia representou a mentira de sua existência.

VULTO

Em ambientes com a Membrana danificada, às vezes pode ser difícil discernir os fatos da paranóia do seu próprio cérebro. Sons que não aconteceram, temperatura inconstante e até mesmo vultos de movimentos são relatos constantes daqueles que se aventuraram em ambientes com a conhecida neblina gerada pela fragilidade da Membrana.

E é nessa paranóia que um vulto pode ser gerado. Uma criatura que possivelmente nem estava no ambiente para começar, mas graças ao Medo gerado pelo delírio de um observador, o Outro Lado agarra a pequena oportunidade de uma imaginação assustada e fértil para se formar em uma casca física e gerar uma manifestação real.

Um vulto é uma manifestação Paranormal que toma forma através do susto de uma possibilidade, aparecendo como uma criatura humanóide formada de névoa sólida capaz de causar estragos reais.





VULTO
CONHECIMENTO

VD 60

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 2 PRE 2 VIG 1

PONTOS DE VIDA 75

RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e Conhecimento 5

VULNERABILIDADES Sangue

DEFESA	11	FORTITUDEN 2d20+5
		REFLEXOS 1d20
		VONTADE 1d20+10

DESLOCAMENTO 12m 8□

PERÍCIAS

FURTIVIDADE +10

COMBATE

PERCEPÇÃO 2d20+5 INICIATIVA 4d20+5

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 15%

DANO 4d6 mental • RESISTÊNCIA DT 10

SER MACABRO

O vulto é um ser manifestado pelo susto e procura pessoas assustadas para que possa se alimentar dos sentimentos disparados pelo susto. Seus ataques contra criaturas sob efeito de qualquer condição de medo causam +2d6 pontos de dano de conhecimento.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **TOQUE MACABRO x2**

Ataque *Corpo a corpo*

ATAQUE 4d20+10

DANO 2d6 Conhecimento

COMPLETA ♦ PLANTAR PARANOIA

O vulto procura implantar medo e paranoia na mente de suas vítimas ao chacoalhar a membrana e fazer aparecer coisas que não estão lá de verdade. Cada personagem em alcance médio fica abalado (Vontade DT 15 evita). Se o personagem já estiver abalado, ao invés disso ficará apavorado. Se o vulto estiver escondido ao usar essa habilidade, cada personagem sofre -1d no teste de Vontade.

PARASITA DE CULPA

Uma criatura disforme, que se alimenta do sentimento de culpa despertado em suas vítimas através de pesadelos e ilusões terríveis. O parasita de culpa normalmente utiliza de alucinações baseadas em informações e sentimentos não resolvidos dentro da mente de sua vítima, distorcendo figuras e acontecimentos de seu passado para criar uma situação desesperadora.

É difícil catalogar o parasita de culpa como uma criatura específica, ele funciona mais como uma “espécie” de criatura. Cada parasita de culpa parece ter motivações e métodos diferentes, mas todos são reconhecíveis pelo seu objetivo final: causar a maior quantidade de pressão psicológica originada pela Culpa e se fortalecer com isso.

Por causa disso, cada manifestação também tem métodos específicos e únicos para ser derrotado, como desvendar a ilusão e enfrentar a verdade, ou abraçar a culpa por completo. O que é curioso sem dúvida é o comportamento encontrado em alguns parasitas de culpa: eles tendem a se dissipar ou não se importarem de serem destruídos após se alimentarem da culpa de alguém.

É um mistério o que poderia levar uma criatura Paranormal a assumir esse comportamento autodestrutivo, mas as sequelas deixadas pelos traumas são dificilmente superadas ou recuperadas. Mesmo sabendo que se tratava de uma ilusão, as memórias ainda são reais.





PARASITA DE CULPA CONHECIMENTO

VD 80

MORTE • MEDO • PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 0 FOR 0 INT 5 PRE 4 VIG 0

PONTOS DE VIDA 120

RESISTÊNCIAS Dano (exceto causado pelo hospedeiro)

VULNERABILIDADES Sangue

DEFESA	11	FORTITUDEN -1d20+10
		REFLEXOS -1d20
		VONTADE 4d20+10

DESLOCAMENTO 6m 4□

COMBATE

PERCEPÇÃO 2d20+5 INICIATIVA 4d20+5

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 5%

DANO 1d6 mental • RESISTÊNCIA DT 10

DEVORAR DE CULPA

O parasita de culpa se alimenta da crescente culpa e dos traumas de sua vítima, chamada de hospedeiro. Enquanto o hospedeiro estiver dormindo, o parasita se fixa nele e expande sua influência para alcance médio. Todos os personagens que estiverem inconscientes ficarão presos em um sonho compartilhado (veja Enigma do Medo) até que o parasita seja derrotado ou o hospedeiro morra ou enlouqueça.

AÇÕES

PADRÃO ♦ PANCADA

Ataque *Corpo a corpo*

ATAQUE 1d20

DANO 1d4 Conhecimento

MOVIMENTO ♦ ATORMENTAR

Enquanto estiver fixado em um hospedeiro, o parasita pode atormentar a mente do personagem e de todos que ele estiver mantendo inconscientes. Cada personagem sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 evita).

MOVIMENTO ♦ CÓPIAS DO HOSPEDEIRO

Enquanto estiver fixado a um hospedeiro, o parasita consegue manifestar cópias deste personagem feitas de Conhecimento. As cópias possuem as mesmas estatísticas que o personagem mas têm 20 PV e todo dano que causam é de Conhecimento. Se estiver manifestando cópias dentro do sonho, elas usam o valor de Presença do parasita no lugar dos seus atributos e causam dano mental ao invés do normal.

ENIGMA DE MEDO

Para conseguir derrotar o parasita de culpa, os personagens devem primeiro perceber que estão vivendo um sonho compartilhado, e devem identificar qual dos personagens dentro desse sonho é o alvo principal do parasita, ou seja, em qual corpo ele está alojado. Após descobrir isso, o personagem parasitado deve confrontar as manifestações com essa descoberta sozinho e derrotá-lo diretamente dentro do sonho.

Um sonho compartilhado é uma cena ilusória, que ocorre apenas na mente dos personagens. Com exceção dos próprios personagens, tudo que existe neste sonho é um construto de Conhecimento criado apenas para manter essa ilusão. Enquanto estiverem dentro do sonho, os agentes agem normalmente, conforme o tipo de cena que o sonho está simulando. O mestre é livre para determinar como os personagens podem descobrir que estão em um sonho.

LEMBRADO

Existem aqueles dentro da Realidade que vivem com um grande nível de Exposição Paranormal marcados em suas mentes. É inevitável que essas pessoas criem uma espécie de resistência psicológica aos traumas gerados pelo Conhecimento do Outro Lado. Uma barreira mental capaz de suportar as lembranças mais enlouquecedoras.

Mas o que acontece quando essa barreira se quebra, e o Conhecimento finalmente o consome por completo? Como uma enxurrada de segredos proibidos, a mente humana se desintegra com as verdades impossíveis e as lembranças do que nunca deveria ser.

O processo que transformaria alguém em um Existido amplificado pela contenção psicológica de uma alta Exposição Paranormal geram uma manifestação ainda mais intensa dentro da Realidade: o Lembrado.

Um ser amaldiçoado pelo desespero, que não se importa com a frivolidade da existência, o Lembrado aspira apenas se tornar uma história memorável. Gritando o nome que lhe foi entregue pelo Outro Lado, os Lembrados são capazes de cometer as atrocidades mais absurdas apenas para que jamais sejam esquecidos por seus observadores.



PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 2 INT 4 PRE 2 VIG 2

PONTOS DE VIDA 120

RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e Conhecimento 5

VULNERABILIDADES Sangue

DEFESA	13	FORTITUD	2d20+5
		REFLEXOS	3d20
		VONTADE	2d20+10

DESLOCAMENTO 9m 6□

PERÍCIAS

OCULTISMO +10

COMBATE

PERCEPÇÃO 2d20+10 INICIATIVA 3d20+10

PRESença PERTURBADORA NEX 25%

DANO 6d6 mental • RESISTÊNCIA DT 20

AURA MANIFESTADA

O lembrado está sempre envolto por uma aura dourada com faces flutuando à sua volta, que gritam com todos aqueles que se aproximam dele. Personagens adjacentes ao lembrado sofrem -2d20 em todos os testes.

AÇÕES

PADRÃO ♦ PANCADA x2

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 3d20+5

DANO 1d4+1 Conhecimento

PADRÃO ♦ PROJEÇÃO DE AURA

Ataque À distância • Alcance CURTO

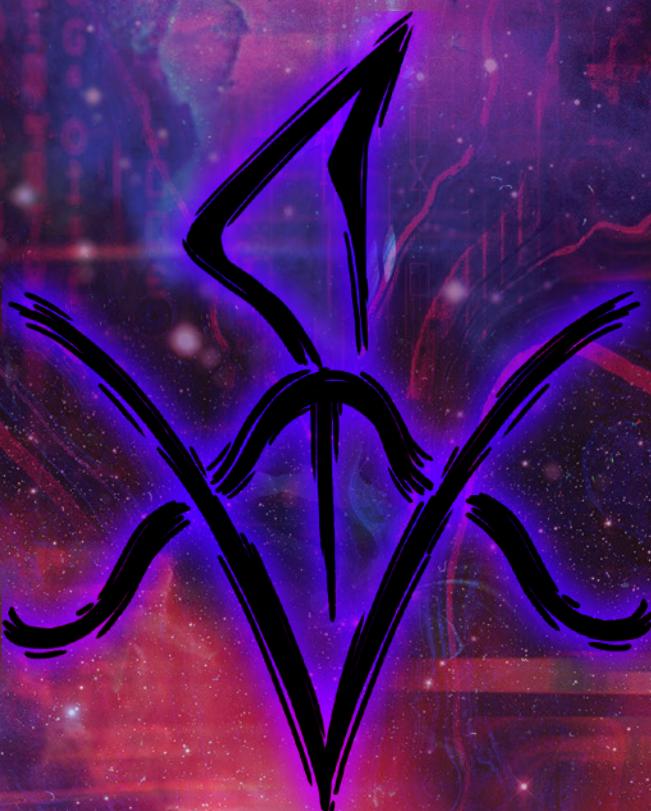
ATAQUE 4d20+10

DANO 3d6 Conhecimento

COMPLETA ♦ EXPANDIR AURA

O lembrado expande sua aura, afetando todos os personagens em alcance curto. Cada personagem na área sofre 6d6 pontos de dano de Conhecimento (Vontade DT 15 reduz à metade).





CRIATURAS DE ENERGIA

ANÁRQUICO

Quando uma pessoa morre em situações extremamente inoportunas e azaradas em um ambiente com a membrana danificada, o seu corpo é rapidamente consumido pela entidade de Energia, substituindo todo o oxigênio e líquido dentro do seu corpo pela surrealidade da entidade.



ANÁRQUICO
ENERGIA

VD 20

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 2 INT 0 PRE 0 VIG 0

PONTOS DE VIDA 30

RESISTÊNCIAS Energia 5

VULNERABILIDADES Conhecimento

DEFESA 13

FORTITUD 1d20

REFLEXOS 3d20+5

VONTADE -1d20

DESLOCAMENTO

9m 6□

PERÍCIAS

OCULTISMO +10

COMBATE

PERCEPÇÃO 2d20+10

INICIATIVA 3d20+10

PRESENÇA PERTURBADORA

NEX 25%

DANO 6d6 mental • RESISTÊNCIA DT 20

A sua pele toma um aspecto semi-transparente e as veias e órgãos internos tomam um aspecto colorido, brilhoso e destacado ao redor de todo o corpo, os olhos se tornam arregalados e emitem uma luz plasmática que varia em um espectro de cores extenso. A sua boca se distorce em um formato forçado e rasgado como um sorriso, e sua saliva toma um aspecto acídico e

COMPORTAMENTO ERRÁTICO

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

1 **2** O anárquico pula sobre o personagem mais próximo, recebendo +1d no teste de ataque +1d6 na rolagem de dano em seu próximo ataque contra a vítima neste turno.

3 **4** O anárquico cria uma luz prismática de dentro de si e a projeta na direção de um personagem em alcance curto. O personagem sofre 2d6 pontos de dano de energia e fica atordoado até final do seu próximo turno (Fortitude DT 10 reduz à metade e evita a condição).

5 Uma explosão de Energia emana do corpo do anárquico. Cada personagem em alcance curto sofre 2d6 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 10 reduz à metade). Personagens adjacentes ao anárquico sofrem +1d6 pontos de dano.

6 Uma risada descontrolada toma o anárquico. Ele fica desprevenido até o final do seu próximo turno. Além disso, enquanto estiver desprevenido desta forma seus ataques são mais imprevisíveis e o defensor não pode bloquear ou se esquivar deles.

AÇÕES

PADRÃO ♦ PANCADA ERRÁTICA

Ataque *Corpo a corpo*

ATAQUE 2d20+5

DANO 1d12 Energia

PERTURBADO DE ENERGIA

Quando uma alma é enlouquecida de forma agressiva e brusca, a confusão de sua psique pode ser tão violentada que a percepção da Realidade se esvai antes mesmo de perceber que não está vivo. O resultado disso é um Perturbado de Energia, uma forma plasmática inconsistente e desesperada, mergulhada em uma confusão descontrolada que não entende nem mesmo o que é.

O Perturbado se agarra à qualquer consciência próxima numa tentativa desesperada de compartilhar e aliviar a sua discórdia mental, mesclando a percepção da Realidade e fazendo seus alvos reviverem memórias traumáticas em um estado de confusão mental.

Como uma forma completamente caótica, os Perturbados são inconsistentes e não conseguem agir com coerência, afetando os alvos mais próximos que conseguem perceber nos seus arredores. Tudo para tentar encontrar uma faísca de sentido e ordem mais uma vez, nem que por apenas um segundo.

brilhante, como se a criatura vazasse plasma de Energia de dentro de si.

Seus movimentos são completamente imprevisíveis e erráticos, os anárquicos são rápidos e descontrolados, com seu corpo todo tremendo enquanto emite gritos e grunhidos distorcidos como se algum filtro sintético estivesse deformando seus sons.

PERTURBADO DE ENERGIA

ENERGIA

VD 40

PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 1 INT 0 PRE 0 VIG 0

PONTOS DE VIDA 60

RESISTÊNCIAS

VULNERABILIDADES Conhecimento

DEFESA 14

FORTITUD -1d20
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE -1d20

DESLOCAMENTO 9m | 6□

PERÍCIAS

OCULTISMO +10

COMBATE

PERCEPÇÃO -1d20

INICIATIVA 4d20+10

PRESENÇA PERTURBADORA

NEX 15%

DANO 3d6 mental • RESISTÊNCIA DT 10

ESPÍRITO PLASMÁTICO

O perturbado de energia é imune a todas as condições de paralisia.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **TOQUE PLASMÁTICO x2**

Ataque Corpo a corpo

ATAQUE 4d20+10

DANO 2d12 Energia

LIVRE ♦ **IMPLANTAR CONFUSÃO**

Uma vez por turno, o perturbado de energia tenta agarrar um personagem que acabou de sofrer dano de seu toque plasmático (4d+10). Se for bem sucedido, o perturbado começa a implantar imagens na mente do alvo e fazer com que ele reviva experiências traumáticas. O personagem sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 10 reduz à metade) e fica vulnerável a dano de energia até fim da cena.



ANÁRQUICO DESCONTROLADO

Quando o corpo de alguém com alto nível de Exposição Paranormal é transformado pela Energia para se tornar um Anárquico após um desastre extremamente inoportuno, a intensidade das possibilidades se potencializam em uma forma ainda mais descontrolada e absurda: um Anárquico Descontrolado.

Tomando uma forma translúcida completamente alucinada, essa criatura se manifesta de uma forma

completamente hiperativa e caótica, com seu corpo todo vibrando e flutuando levemente em momentos de euforia.

Encontros com um Anárquico Descontrolado já causaram inúmeras causalidades graças à sua natureza imprevisível, especialmente considerando a sua capacidade de estourar seu próprio corpo em uma explosão de Energia quando não encontra mais nenhuma outra possibilidade para causar o caos.



PARANORMAL • MÉDIO

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 3 VIG 3

PONTOS DE VIDA 120

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto, perfuração e Energia 5

VULNERABILIDADES Conhecimento

DEFESA 14

FORTITUDE 3d20

REFLEXOS 4d20+10

VONTADE 3d20

DESLOCAMENTO 12m 8□

COMBATE

PERCEPÇÃO 3d20

INICIATIVA 4d20+10

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 25%

DANO 6d6 mental • RESISTÊNCIA DT 15

AÇÕES

PADRÃO ♦ PANCADA ENERGÉTICA x2

Ataque *Corpo a corpo*

ATAQUE 4d20+10

DANO 2d12 Energia

LIVRE ♦ ACELERAÇÃO

Sempre que um personagem sofre dano da pancada energética, ele entra em estado de aceleração e pode sofrer dano colateral. Em seu próximo turno, se realizar uma ação de movimento e uma ação padrão (ou uma ação completa), o personagem acelerado sofre 4d6 pontos de dano de energia.

MOVIMENTO ♦ AUTODESTRUIÇÃO

O anárquico concentra Energia no seu corpo e se auto destrói, causando 4d12 pontos de dano de Energia em todos os personagens em alcance curto (Reflexos DT 15 reduz à metade). Personagens adjacentes ao anárquico Descontrolado sofrem -2d20 neste teste de resistência. O anárquico descontrolado morre após usar essa habilidade.

PADRÃO ♦ AGARRÃO

O anárquico salta na direção de um personagem em alcance curto e tenta agarrá-lo (teste 4d20+10). Se o personagem for agarrado desta forma, ele receberá vulnerabilidade à energia.

DEGOLIFICADA

Uma das criaturas paranormais mais temidas, poucos encontraram uma Degolificada e viveram para contar a história. Como uma manifestação direta do Outro Lado, essa entidade é formada de todos os elementos paranormais conhecidos pela Realidade.

Uma figura humanóide, flutuando em uma velocidade constante a alguns centímetros acima do chão. Sua aparência é fantasmagórica, com um corpo retorcido, curvado e brutalmente dilacerado, com vestes rasgadas e sujas em cima de uma pele cinzenta e escamosa.

Da sua cabeça, um enorme e liso cabelo preto tampando seu rosto cresce até o chão, se arrastando e se movendo como se tivesse vontade própria. Por trás dos longos fios negros, um rosto assombrado, com olhos ausentes revelando dois buracos vazios profundos e desesperados acima de uma boca que parece ser tapada



Degolificada Devorada



ou costurada por uma espécie de extensão da sua própria pele.

Ao seu redor, ela carrega uma pesada neblina com rostos atormentados discerníveis como se ela estivesse cercada de dezenas de almas torturadas. Uma visão traumatizante.

Todas as manifestações da Degolificada registradas parecem apontar uma conexão forte com tragédias terríveis envolvendo pessoas muito jovens, como crianças ou adolescentes que morreram de forma cruel diretamente envolvidos em rituais paranormais. Mentes inocentes são fontes poderosíssimas de Medo.

A Degolificada parece se desenvolver e distorcer mais a cada vez que se manifesta na Realidade. Ela é uma criatura de Medo, e por isso, apenas confronto direto em combate não é o suficiente para derrotá-la.

A origem da manifestação da Degolificada precisa ser investigada e descoberta, e então ela deve ser confrontada com a verdade terrível que a invocou. Apenas após ser des cortinada com a origem da sua manifestação a Degolificada poderá ser dissipada ou combatida.

Mesmo com relatos de agentes que tiveram sucesso em suas investigações, a frase que se repete como uma lenda despertando Medo por todos os agentes da Ordem é: "Se você vir longos cabelos pretos flu tuando em sua direção... CORRA."

Degolificada Decrépita

Degolificada Gnóstica



DEGOLIFICADA

MEDO

ENERGIA • **CONHECIMENTO** • **SANGUE** • **MORTE** • PARANORMAL • MÉDIO

VD 320

ATRIBUTOS

AGI **3** FOR **5** INT **3** PRE **4** VIG **4**

PONTOS DE VIDA 550

IMUNIDADES Dano

DEFESA	27	FORTITUD 4d20+15
		REFLEXOS 3d20+15
		VONTADE 4d20+15

DESLOCAMENTO 6m 4□

COMBATE

PERCEPÇÃO 4d20+15 INICIATIVA 3d20

PRESENÇA PERTURBADORA NEX 80%

DANO 17d6 mental • RESISTÊNCIA DT 25

CREATURA DO MEDO

A degolificada é imune a todo tipo de dano, até que se resolva o mistério da sua origem.

ENIGMA DE MEDO

A Degolificada precisa ser confrontada com a causa de sua morte, de modo que não possa escapar desse confronto. Se for confrontada desta forma, ela perde sua imunidade a dano.

AÇÕES

PADRÃO ♦ PANCADA

Ataque *Corpo a corpo*

ATAQUE 5d20+20

DANO 8d8+20 impacto

LIVRE ♦ AGARRAR E ESTRANGULAR

Se a degolificada acertar um ataque de pancada em um personagem Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 5d20+20). Enquanto estiver agarrado desta forma, o personagem também fica sufocando. A degolificada pode manter até duas criaturas agarradas por vez.

LIVRE ♦ GRITO RASGADO

A degolificada rompe a vedação de sua boca e emite um grito ensurdecedor. Cada personagem em alcance médio sofre 5d10+10 pontos de dano mental e um efeito determinado aleatoriamente rolando 1d4 na tabela a seguir (Vontade DT 25 reduz o dano à metade e evita o efeito). Cada um desses efeitos é considerado um trauma físico (ver página XX). A degolificada só pode usar esta habilidade uma vez por cena.

- 1 Surdo dos dois ouvidos permanentemente
- 2 Surdo de um ouvido permanentemente
- 3 Surdo de dois ouvidos até o final da cena
- 4 Surdo de um ouvido até o final da cena

MOVIMENTO ♦ DESFIGURAMENTO CAPILAR

A degolificada usa seus longos cabelos para penetrar os orifícios faciais e seus olhos vazios para perturbar a alma de suas vítimas. Cada personagem agarrado por ela sofre 12d6+24 pontos de dano físico (Fortitude DT 25 reduz à metade) e 6d10+12 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade).

MECÂNICA ESPECIAL: METAMORFOSE DA DEGOLIFICADA

Quando certas circunstâncias ocorrem, a degolificada pode assumir uma forma mais poderosa, diretamente dela aumenta para 12m (8□) e seus cabelos se transformam em lodo que podem agarrar e manter um alvo preso em alcance curto. O dano dos ataques se transforma em dano de Morte.

Além disso, ela recebe resistência à Morte 10.

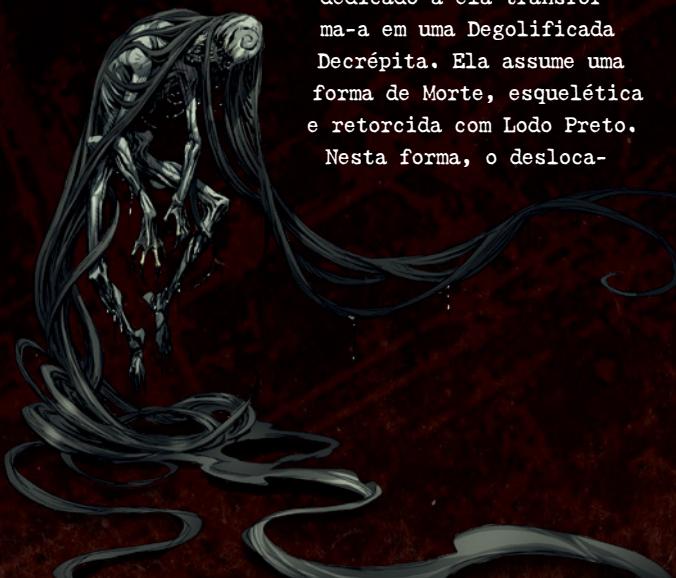
SANGUE



Se a degolificada conseguir matar um alvo e mantê-lo agarrado até seu próximo turno, ela o absorve e se transforma em Degolificada Devorada, assumindo uma forma de Sangue maior e mais agressiva. Nesta forma, ela recebe +2 em Força, ganha um ataque adicional de mordida (5d20+20, 5d8+10 sangue), o dano de todos os seus ataques se torna de Sangue e ela recebe resistência a Sangue 15.

MORTE

Após 3 falhas consecutivas ao atacar a degolificada, o tempo perdido dedicado à ela transforma-a em uma Degolificada Decrépita. Ela assume uma forma de Morte, esquelética e retorcida com Lodo Preto. Nesta forma, o desloca-



ENERGIA

Se a Degolificada enlouquecer um alvo, ela se transforma em Degolificada Conturbada. Seu corpo assume um aspecto mais fantasmagórico, como chamas irrationais em constante transformação. Assumindo a forma de um espectro de Energia, ela pode atravessar paredes e ignorar totalmente coberturas e o dano de seus ataques se transforma em dano de energia. Além disso, recebe resistência a energia 10.



CONHECIMENTO

Se receber a resposta errada ao tentarem resolver seu enigma, ela se transforma em Degolificada Gnóstica. Sígilos de Conhecimento do Outro Lado aparecem ao redor de seu corpo brilhando em dourado. Ao final de cada turno da degolificada, o alvo visível mais próximo recebe uma alucinação, enxergando uma ilusão relacionada ao enigma da degolificada. O personagem sofre 4d6 pontos de dano mental e fica atordoado até final de seu próximo turno [Vontade DT 25 reduz o dano à metade e evita a condição].





CAPÍTULO 8

O MUNDO DE ORDEM PARANORMAL

Apesar do universo de Ordem Paranormal ser baseado nos tempos atuais e na nossa sociedade moderna, a “Realidade” é um universo fictício e não precisa ser baseada em acontecimentos e pessoas reais.

Diversos lugares e fatos históricos do nosso mundo real podem ser modificados e adaptados para a história dentro do jogo. Por exemplo, o atual presidente dos Estados Unidos dentro do universo de Ordem Paranormal não necessariamente é o atual presidente da vida real, e o Grande Incêndio de Roma pode ter sido causado por um culto de ocultistas.

A liberdade criativa que determina o que acontece dentro do jogo é completamente do seu grupo de amigos, podendo inventar locais e eventos que nunca aconteceram. É claro que a sua narrativa pode também referenciar personalidades e eventos que existem no mundo real, desde que todos os participantes concordem com isso.

Ao contar e viver histórias dentro do universo de Ordem Paranormal, o principal fator a se considerar é a diversão e imersão de todos que participam da história. As Entidades do Outro Lado nunca têm boas intenções, e por causa disso, vários temas maduros e sensíveis fazem participação ativa nas histórias, como assassinatos, violência explícita, sacrifícios...

Por causa disso, é sempre crucial conversar com seu grupo de amigos para concordarem entre si qual a linha de temáticas aceitáveis por todos aqueles que estão participando. Ninguém quer tocar em um tema sensível que possa perturbar um dos jogadores na vida real, deixe os traumas apenas para os personagens fictícios dentro da história.

MARCAS DA REALIDADE

Não se sabe quando o Paranormal invadiu a Realidade pela primeira vez, ou quando a Ordem foi criada, mas em toda a história existiram aqueles que se envolveram com a Ordem e deixaram sua marca nesse universo. Pessoas, organizações e histórias que se tornaram lendas dentre aqueles que hoje habitam a Realidade.

VERITUS

O fundador da primeira Ordem, há mais de 2000 anos. Pouco se sabe sobre quem realmente foi, mas sua vida envolta em mistério e seu nome se transformaram no legado mantido vivo até hoje na liderança de Ordo Realitas.

SENHOR VERÍSSIMO

Se Ordo Realitas hoje é uma organização forte e preparada para lidar com o Paranormal, ninguém é mais responsável por isso do que [REDACTED], que abandonou seu próprio nome e é reconhecido apenas como Veríssimo por todos que o conhecem. Tendo entrado na Ordem quando ainda era muito jovem, ele rapidamente se tornou o líder de uma equipe de agentes do mais alto prestígio, denominada “Aniquiladores”.

Após mais de 30 anos lutando contra o Paranormal, o atual Veríssimo de Ordo Realitas é um homem extremamente focado e prático. Parece impossível a ideia de que você possa abrir a imponente porta de seu escritório e não o encontre trabalhando em diversos casos ao mesmo tempo. Mas isso não o torna um homem frio, apenas alguém disposto a tomar os sacrifícios necessários.

A Ordem é a sua família, figuradamente e literalmente: Veríssimo treinou dezenas de agentes desde sua juventude para que estivessem preparados para lidar com as criaturas terríveis do Outro Lado, incluindo sua própria filha.

Ao contrário da maioria de seus agentes, Senhor Veríssimo nunca transcendeu. Porém, seus olhos parecem esconder um enigma profundo. Dele foram removidas tantas coisas, por que essa verdade ele não poderia esquecer também?

ARNALDO FRITZ

Se Veríssimo foi o responsável por manter a Ordem existindo até hoje, Arnaldo Fritz foi o responsável por todo o conhecimento do Paranormal contido nela. Antigo parceiro de equipe de Veríssimo, Arnaldo era obcecado com estudos do Outro Lado e em encontrar maneiras de usar o próprio Paranormal para combater o Outro Lado.

Arnaldo vivia uma vida dupla, era um famoso ator de filmes de ação ao mesmo tempo que era um dos agentes mais experientes da Ordem. Após seu misterioso desaparecimento, que foi acobertado pela Ordem como um acidente de avião, seu legado continuou nos registros de suas pesquisas sobre as Entidades do Outro Lado.

Hoje, graças a ele, até mesmo Ocultistas lutam ao lado da Ordem usando Rituais, Objetos Amaldiçoados e Poderes Paranormais para proteger a Realidade das criaturas terríveis do Outro Lado.

CHIZUE AKECHI

Chizue é a agente mais antiga viva da Ordo Realitas, com alta experiência em combate, investigações e um preparo estratégico ainda maior. Porém, por motivos pessoais, Chizue decidiu se isolar das investigações Paranormais por anos, cortando qualquer tipo de contato com a Ordem após a morte trágica de sua filha, a quem treinou a sua vida inteira.

Porém, em anos recentes, Chizue foi encontrada e contatada por Veríssimo, que como um pedido pessoal pediu seu apoio para reestruturar a Ordem que se encontrava em uma situação adversa, com inúmeros agentes desaparecendo com frequência e

uma grande conspiração resultando em um ressurgimento ocultista. Essa conspiração se revelou como a “Desconjuração” - o plano de Kian que eventualmente foi interrompido graças ao esforço conjunto de toda a Ordem, e claro, Chizue como parte disso.

Apesar de suas capacidades excepcionais, Chizue não tem interesse em nenhum cargo de liderança e busca apenas voltar a ter uma vida em paz, em um retiro isolado criando obras de arte. O Outro Lado, porém, parece ter outros planos, visto que Chizue parece ser perseguida por manifestações Paranormais por toda a sua vida.

HELL HUNTERS

Formado de ex-membros da unidade policial SWAT, os Hell Hunters são estadunidenses veteranos que presenciaram uma manifestação Paranormal terrível e sobreviveram ao ataque. Desde então, Ryder Staten abandonou a polícia com seus companheiros e fundou uma equipe de mercenários, dispostos a exterminar qualquer criatura Paranormal se o valor certo for pago.

Seus membros costumam não manter uma base operacional fixa, ao invés disso, se encontram em bares com bunkers escondidos para jogar cartas e tomar algumas cervejas antes de se preparar para suas missões.

Os Hell Hunters não são os melhores investigadores, mas poucos grupos são tão eficazes em enfrentar e eliminar criaturas Paranormais em combate direto. Alguns novos membros foram recrutados com o tempo, expandindo e espalhando a presença dos mercenários ao redor de todos os Estados Unidos.



FAMIGLIA LEONE

Uma família italiana poderosíssima e bilionária, dona da maior rede de frigoríficos da Itália, mas que esconde um grande segredo. Os frigoríficos da Família Leone na verdade servem apenas como fachada para as bases operacionais de uma enorme máfia de investigadores paranormais.

Liderados pela linhagem “principal” da família, os Leone dificilmente se envolvem em casos que não sejam de seu interesse direto. Focados principalmente



em investigações eficientes e sorrateiras, os Leone aproveitam a sua fachada frigorífica para transportar corpos de criaturas paranormais e limpar ambientes que tiveram manifestações Paranormais.

Os membros das linhagens “secundárias” da Família Leone se encontram em maior número espalhados por toda a Itália, onde mantêm uma rígida manutenção de segurança em associação a políticos e abastados interessados em combater as entidades do Outro Lado.

OBSCURITÉ

Paris, nos tempos antigos, sempre foi uma cidade com um número extremamente elevado de manifestações Paranormais.

O motivo era simples: a cidade é construída em cima das Catacumbas, um ossuário subterrâneo contendo os restos mortais de mais de 5 milhões de pessoas. Inevitavelmente, a cidade inteira era uma área com a Membrana extremamente danificada.

Até a criação da Obscurité: Uma espécie de “gangue” com uma hierarquia se-

mi-anárquica que habita as Catacumbas de Paris, seus membros vivem pelos corredores macabros das Catacumbas, se organizando para caçar criaturas Paranormais e defender aqueles mais necessitados.

Apesar dos membros da Obscurité não assumirem formalmente qualquer tipo de liderança, Marc Menet, o fundador da gangue, é o membro mais respeitado por todos, atuando muitas vezes como representante quando necessário.

ORGANIZAÇÕES PARANORMAIS

Assim como existem organizações que se formam para combater o Paranormal, existem também aqueles que unem forças para fortalecer-lo. Grupos associados com entidades paranormais que decidiram dedicar as suas vidas às Entidades terríveis do Outro Lado.

SEITA DAS MÁSCARAS

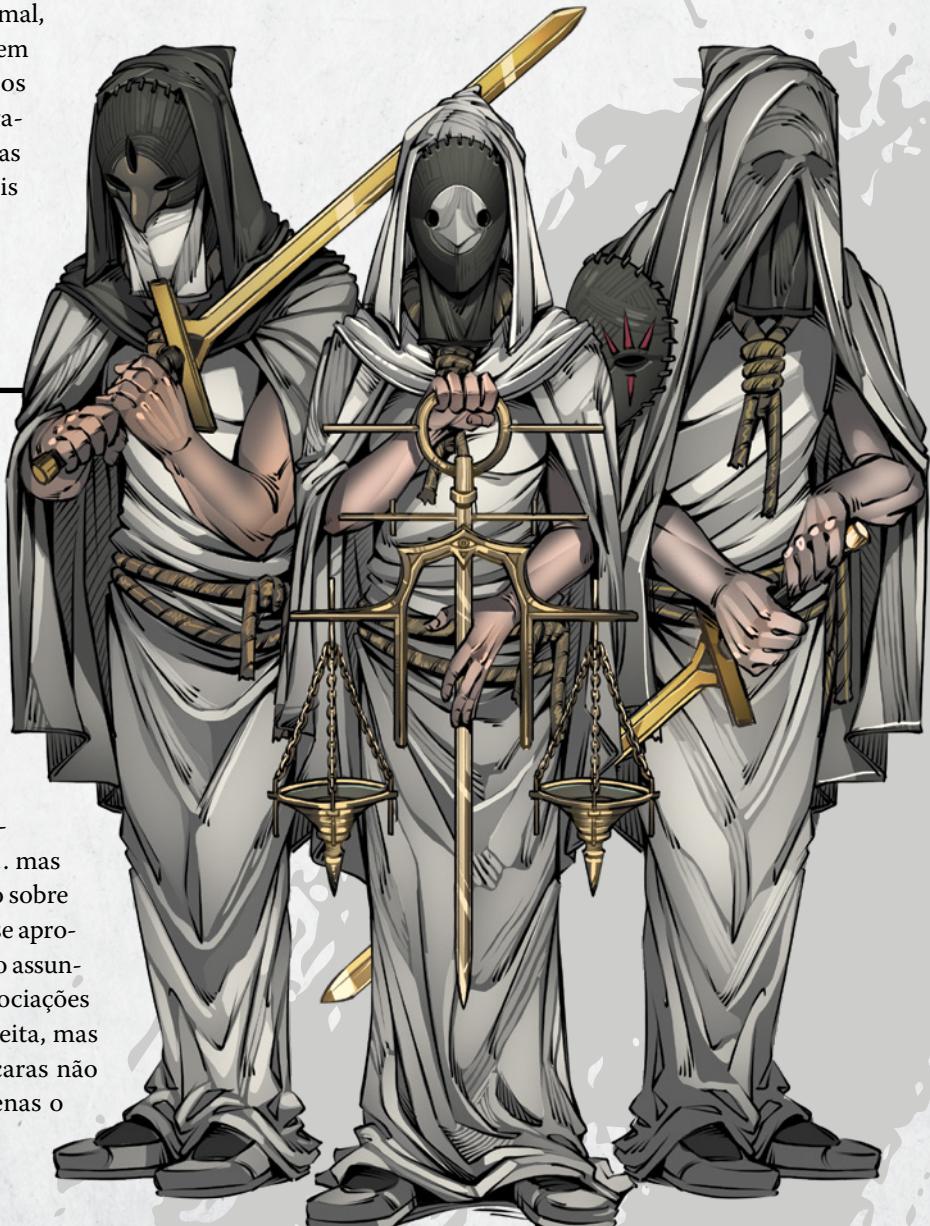
Também conhecidos como “pessoas das sombras”, a Seita das Máscaras é um grupo misterioso e silencioso de pessoas portando máscaras e roupas longas. Seus membros parecem seguir devotamente um líder específico: aquele que porta a Máscara do Desespero (ver página XX).

Todos parecem já ter ouvido falar sobre a Seita das Máscaras... mas quase ninguém tem informação sobre elas. Há aqueles que, buscando se aproveitar da ignorância geral sobre o assunto, espalham rumores sobre associações políticas e monetárias com a Seita, mas eles são todos falsos. As Máscaras não tem vontade. Elas buscam apenas o “Equilíbrio”.

Os membros da Seita são denominados apenas como “Máscaras” e são seres extremamente poderosos que dividem uma mesma consciência compartilhada graças à conexão de suas máscaras, todas contendo gravado o mesmo símbolo da Máscara do Desespero. Todos aqueles que portam uma máscara estão em conexão e em constante debate sobre o Equilíbrio.

Aquele que lidera a Seita das Máscaras parece buscar incessantemente pessoas dentro da Realidade que considera perturbar o Equilíbrio para oferecer um acordo. Os acordos são variados e exclusivos para cada pessoa, mas todos parecem conter uma mesma condição: Aquele que perturbou o Equilíbrio deve eventualmente se tornar uma Máscara.

A Seita das Máscaras não quebra promessas.



PRODUÇÃO DO ANFITRIÃO



Existem registros escritos de milênios passados mencionando a existência desse grupo, e não são poucos os relatos que afirmam ter enxergado essas “pessoas da sombra” - elas estão presentes em inúmeras culturas, constantemente ilustradas com olhares desesperadores.

Sussurros também aparecem repetidamente mencionados, palavras indescritíveis acompanhando a presença de silhuetas assombrosas - alguns relatos mais excêntricos detalham até a presença de cordas amarradas ao redor de seus pescoços.

Porém, todas as informações encontradas das Máscaras indicam que esses seres nunca parecem afetar ou alterar o ambiente em que são encontrados, como se fossem entidades que apenas observam, seguindo regras estritas e inquebráveis.

A Produção é um culto de ocultistas formado de grupos independentes ao redor do mundo, ou seja, a maioria dos membros da Produção não está associada ou conectada aos outros grupos, mas todos parecem ser obcecados pela mesma entidade: O Anfitrião (ver página XX) .

Realizando jogos mortais que são transmitidos na deep web, a Produção busca sempre preparar as condições perfeitas de um jogo doentio e caótico o suficiente para atrair o Anfitrião como o apresentador e anfitrião de um jogo.

A Produção já teve inúmeras nomenclaturas diferentes ao decorrer da história humana e registros históricos parecem conectar seu legado até mesmo à construção do Coliseu em Roma. Nos dias modernos, seus membros estão sempre utilizando tecnologias avançadas para o preparo dos seus jogos e são sempre associados com a Entidade de Energia.

Os métodos e comportamentos da Produção são difíceis de catalogar pois estão sempre em constante transformação, os membros buscam sempre explorar o extremo das suas criatividades para surpreender e agradar o Anfitrião. Porém, é reconhecível que a primeira etapa de suas atividades sempre envolve o sequestro de personalidades que possam gerar um “jogo” interessante.

Apesar de sempre buscarem desesperadamente a aprovação do Anfitrião, grupos diferentes da Produção parecem ter métodos e motivações diferentes, muitas vezes conflitando entre si. Não existe conformidade quando se venera o Caos.

LUZIDIOS

Vivendo em civilizações isoladas e anacrônicas, os Luzidios são humanos que dedicam o tempo de suas vidas à uma Entidade espiral conhecida como “Parasita de Dimensões” (ver página XX). Sua aparência se transforma graças à Exposição Paranormal constante devido à proximidade à Entidade, com os corpos tomando um tom de pele acinzentado, orelhas pontudas, olhos completamente pretos e faixas pretas no rosto.

As civilizações dos Luzidios existem numa espécie de dimensão distorcida onde o tempo passa em uma velocidade diferente, seguindo tradições próprias mas sempre renegando avanços tecnológicos e elementos associados à Energia.

Uma espécie de hipnose inconsciente acontece dentro da área afetada por um Parasita de Dimensões, fazendo com que aqueles presentes vivam uma espécie de ilusão compartilhada, com animais e vegetação aparecendo distorcidas paranoicamente, construindo um ambiente de conforto e prazer, gerando dependência aos habitantes que eventualmente se tornam Luzidios.

Não se tem certeza do propósito dessas civilizações, mas alguns registros apontam Luzidios como amigáveis a visitantes, enquanto outras civilizações parecem agressivas e territorialistas. Uma coisa se tem certeza: ao entrar em uma civilização de Luzidios, você não pode ir embora.

TRANSTORNADOS

Um culto bizarro e desorganizado de pessoas completamente obcecadas pela ideia de que irão receber um “presente” ou um “pacto” do Diabo (ver página XX). Realizando atos extremos e insanos, os Transtornados tentam de todas as maneiras se provarem “dignas” da presença do Diabo.

Muitos Transtornados são pessoas que já concluíram um pacto anteriormente com a Entidade, e após terem o seu desejo realizado de maneira distorcida





pelo Diabo, experien-
ciam um resultado tão
intenso que suas per-
cepções da realidade se
rasgaram em ataques
de euforia, se tornando
completamente tran-
tornados e obcecados
em sentir essa mesma
intensidade novamente.

Os Transtornados nor-
malmente se encontram
em grupos de forma orgâ-
nica, quase como uma histe-
ria coletiva, e invadem lugares
abandonados para habitarem,
transformando o ambiente in-
teiro em um lugar terrível de
tortura, aflição e agonia.

Por terem enlouquecido com o
Sangue, os Transtornados difi-
cilmente são sutis ou inteligen-
tes em suas ações, normalmente
chamando muita atenção com
seus atos hediondos e selvagens
em nome do Diabo. Canibalismo,
tortura e até mutilação, tudo que
envolva a dor e sangue faz parte
do dia a dia dentro do inferno dos
Transtornados.

KIAN E OS ESCRITAS

Há mais de 4000 anos, um homem da antiga Suméria se conectou com o Outro Lado e criou o primeiro Ritual. Ele foi o primeiro Ocultista - o primeiro humano a Transcender, e graças a isso, escolheu seu novo nome: Kian.

Ele se manteve vivo por
milênios através de Rit-
uais de troca de cor-
po realizados por seus
seguidores devotos nomeados "Escriptas"
- que o enxergavam
como uma espécie de
Deus do Conhecimento.

Kian entendeu completa-
mente o Outro Lado, mas
pagou um grande preço. Ele
sabia tudo, mas também per-
deu tudo. Kian poderia servir
como uma fonte para qualquer
pessoa conjurar rituais, porém ele
não poderia conjurá-los.

Kian elaborou um plano para des-
truir completamente o Outro Lado.
Segundo ele, o Paranormal pode
apenas existir enquanto existirem
memórias dele, e por isso decidiu
que iria realizar a Calamidade: des-
truir todas as manifestações Para-
normais dentro da Realidade, em
seguida assassinando as milhões
de pessoas que já presenciaram o
Paranormal, inclusive a si mesmo.

Os Escriptas são reconhecíveis pelas
tatuagens de texto por todo o corpo,
marcando histórias de terror e pala-
vras finais ditas antes da morte. Eles
acreditam que essas tatuagens são fon-
tes de Medo, agindo como uma maneira
de enfraquecer a Membrana em todos
os lugares que estiverem.

Kian eventualmente realizou um plano
complexo nomeado "Desconjuração" que
o tornou incapaz de morrer, distorcendo
a noção do que é um ser humano e o que
é um monstro. Porém, após diversos sacri-
fícios, Kian foi derrotado e capturado por
agentes da Ordem, que o mantém preso em
uma cela Paranormal na ala mais segura da
base da Ordem.

O QUE É A ORDEM DA REALIDADE?

Em um mundo onde criaturas paranormais mais terríveis podem surgir a qualquer instante e ocultistas perversos realizam seus objetivos a qualquer custo, a única escolha daqueles que buscam proteger a Realidade é se unir.

Por causa disso, Ordo Realitas, a Ordem da Realidade, foi criada. Uma organização de pessoas unidas por um mesmo ideal: dedicar a própria vida para investigar e enfrentar as entidades paranormais do Outro Lado, protegendo aqueles que não estão aptos a se defender sozinhos.

Se reunindo em bases operacionais secretas e trabalhando em equipes para realizar missões, os agentes da Ordem usam todos os recursos a seu alcance para combater aqueles que só buscam trazer a destruição e o caos.

ORDO REALITAS

Pouco se sabe sobre as origens da Ordem, já que a maioria das informações sobre o passado da organização foram destruídas, mas evidências parecem indicar a existência de investigadores paranormais há mais de 2000 anos.

Mesmo que muitas missões da Ordem não sejam exatamente discretas, os agentes buscam evitar que a existência da Ordo Realitas seja revelada a pessoas normais, já que revelar qualquer informação importante pode resultar em consequências perigosas. Uma seita ocultista encontrar informações da Ordem parece uma péssima ideia.



Por causa disso, é comum que agentes em missões usem nomes e documentos falsos, além de investigarem em horários discretos, evitando ao máximo o envolvimento de pessoas comuns que não sabem da existência do Paranormal.

Quanto mais pessoas conhecem o Outro Lado, mais fraca a Membrana se torna.

Apesar de que o objetivo principal dos agentes seja impedir que as entidades do Outro Lado permaneçam na Realidade, também pode ser do interesse da Ordem conter e estudar criaturas e objetos Paranormais. Ou até mesmo, em ocasiões especiais, usar essas anomalias do Outro Lado a seu favor.

Existem missões perigosas demais para se lidar apenas com recursos mundanos. O Paranormal também pode ser usado contra ele mesmo.

Destruir o Outro Lado não é uma opção. Proteger a Realidade é a única escolha.

VERÍSSIMO

A Ordem é sempre liderada por alguém carregando o nome “Veríssimo” - um título que, nos tempos antigos, era usado por todos os agentes em missões para manterem seu anonimato, porém hoje se reserva apenas ao cargo mais alto.

Veríssimo é responsável por tomar as decisões estratégicas, atribuir missões, comandar equipes e administrar as necessidades da organização. É extremamente raro ver Veríssimo se envolver pessoalmente em missões - afinal, é importante proteger a sua integridade e experiência para continuar liderando a Ordem.

Veríssimo apenas atua diretamente em missões da mais extrema importância e urgência.

BASE DA ORDEM

Além de Veríssimo, diversos outros agentes estacionários são responsáveis pelo gerenciamento de equipamentos, organização de documentos, equipes de pesquisa e análises científicas, além de contenção de ocultistas, itens paranormais e até mesmo criaturas perigosas.

No passado, a Ordem censurava ou destruía a grande maioria das evidências de casos paranormais, já que quanto mais pessoas tem conhecimento sobre uma criatura, maior a possibilidade dela retornar ainda mais forte. Porém, com o tempo os métodos se adaptaram, e estar bem preparado é sempre a melhor opção.

Os recursos necessários para o funcionamento da Ordem podem vir de diversas fontes, como contatos políticos secretos, organizações privadas que recompensam por problemas resolvidos, magnatas interessados em proteção pessoal ou até mesmo agentes que vivem vidas duplas para financiar a organização.

Muitos têm interesse em usar os poderes do Outro Lado para alcançar seus objetivos, mas muitos também estão interessados em viver numa Realidade protegida pela Ordem.

SUPORTE

Nem todos os agentes da Ordem vão diretamente para a linha de frente enfrentar as investigações e criaturas. Alguns estão mais aptos em ficar dentro da base, fornecendo o suporte necessário para os agentes de campo.

Graças a isso, as bases da Ordem contém algumas áreas especializadas em suporte:

Balcão de Equipamentos

Uma das áreas mais movimentadas, o “Balcão” é onde os agentes trocam seus Créditos por equipamentos de investigação e combate. Mais informações sobre Equipamentos na Página XX.

Central de Tecnologia

Com Hackers especializados e equipamento de ponta, a Ordem consegue acessar documentos e registros bloqueados por criptografias avançadas. São os membros da Central de Tecnologia que atendem o telefone quando os agentes precisam entrar em contato com

a Ordem durante missões, retransmitindo e camuflando o sinal para que a localização das chamadas seja impossível de ser rastreada.

Ala Médica

Ferimentos causados por entidades paranormais são difíceis de explicar, e ainda mais difíceis de tratar. Por causa disso, uma das áreas mais cruciais da Base é a Ala Médica, onde os agentes podem recuperar suas feridas e descansar após os combates brutais de suas missões.

Sala de Ocultismo

Seria perigoso demais deixar os Ocultistas da Ordem invocarem rituais e estudarem o Paranormal em qualquer lugar. Para isso, uma área específica apenas para objetos Paranormais existe: a Sala de Ocultismo. É nesse lugar que os agentes podem adquirir seus componentes ritualísticos, Transcender e adquirir novos objetos amaldiçoados.

Área de Contenção

Nem toda missão precisa terminar com destruição e morte. Por causa disso, uma área de alta segurança e isolada foi desenvolvida para conter Ocultistas capturados em missões, criaturas misteriosas e objetos poderosos.

As celas das prisões são construídas para que Ocultistas não consigam conjurar rituais: todas ficam sempre no completo escuro para que não seja possível enxergar os símbolos, as superfícies do chão e da parede são impermeáveis para que nenhum símbolo possa ser desenhado. É necessário um alto nível de Prestígio para poder acessar a Área de Contenção, e as portas só podem ser abertas com um mínimo de 2 agentes. Ninguém pode entrar sozinho.

C.R.I.S.

A Central de Reconhecimento de Irregularidades Sobrenaturais - acrônimo C.R.I.S. - é um programa de inteligência artificial que vasculha a internet rastreando padrões repetitivos que indiquem presença Paranormal: postagens assustadoras em redes sociais, reportagens em jornais pequenos, desaparecimentos misteriosos, etc.

O C.R.I.S. é a principal ferramenta da Ordem para encontrar possíveis novos casos nos tempos modernos, além de organizar a documentação de antigos casos



e informações dos agentes. Por causa da quantidade de informação sensível, o C.R.I.S. foi desenvolvido com um algoritmo de criptografia extremamente avançado, restringindo o acesso apenas a agentes com alto nível de Prestígio.

Quanto mais alto o Prestígio de um agente, mais informações e documentos ele pode acessar no C.R.I.S.

AGENTES DA ORDEM

A Ordem conta com “Recrutadores”, agentes experientes e com alto nível de Prestígio para recrutar novos membros à organização. Todos os novos membros devem ser apresentados a Veríssimo, que tem a palavra final para a aprovação de um agente.

Após ser recrutado, um agente Novato irá passar por uma fase de Treinamento com seu Recrutador, que lhe ensinará os métodos e processos básicos da Ordem, o preparando para sua primeira missão.

Quando estiver pronto, o agente Novato será assimilado a uma equipe de agentes da sua mesma categoria, ou seja, outros novatos, para realizar sua primeira missão. Existe a possibilidade de um agente de Prestígio mais alto decidir acompanhar uma equipe Novata em uma missão inicial, mas isso não é obrigatório.

MISSÕES

Os agentes da Ordem podem receber missões de inúmeras maneiras: podem se interessar em uma nota colocada no Quadro de Missões na parede da base da Ordem, ser encarregado diretamente a uma missão por Veríssimo, ou até mesmo receber informações misteriosas de um contato pessoal e apresentar a Veríssimo a possibilidade de transformar isso em uma missão da Ordem.

No começo de uma missão, a primeira etapa é sempre encontrar os outros membros de sua equipe para uma reunião com Veríssimo, para receberem os detalhes iniciais do caso e a ficha de investigação.

Se algo parece envolver o Paranormal, a Ordem tem interesse em intervir.

Quanto mais missões um agente realizar, e quanto maior a sua eficiência, maior será seu Prestígio dentro da Ordem.

Compilar Missão

A Ordem é uma organização de agentes relativamente independentes, porém, ainda segue uma hierarquia de classificação dentre os agentes. Quando um agente conclui uma missão, ele deve compilar as informações para um agente de alto prestígio da Ordem, resumindo o que aconteceu durante o caso e apresentando as pistas principais e complementares para suportar esse compilado.

O resultado disso é ser recompensado com créditos para adquirir equipamentos novos dentro da Ordem, como armas e equipamentos de investigação, e também prestígio, uma maneira de contabilizar o quão confiável e eficiente um agente é.

Prestígio

Agentes mais experientes e com mais Prestígio têm acesso a equipamentos e recursos mais avançados dentro da Ordem, enquanto agentes inexperientes e novatos têm acesso apenas a recursos e equipamentos básicos.

Agentes com altos níveis de Prestígio eventualmente podem assumir cargos mais importantes, como Recrutadores ou membros de equipes de “Elite” - agentes com acesso aos equipamentos mais avançados da Ordem, enviados nas missões mais perigosas e importantes.

APOSENTADORIA

Não é raro um agente da Ordem se ver forçado a aposentar-se de suas funções na linha de frente, seja por conta de algum ferimento grave, sequelas ou simplesmente por ter alcançado respostas que tanto procurava.

Quando um personagem se aposenta, ele continua ajudando a equipe em funções dentro do quartel da Ordem, concedendo melhorias gerais para os outros personagens que continuam seu trabalho em campo.

Você pode aposentar um personagem entre missões quando quiser, após resolver os passos de distribuição de recompensas. Em seguida, escolhe um benefício para seu sucessor (o próximo personagem que vai usar) e mais um benefício para a equipe de agentes. Você não pode aposentar personagens de nível recruta.

Por fim, você faz uma nova ficha de personagem com 10% a menos de NEX do que o personagem aposentado, seguindo as regras do Capítulo 1, mas com as modificações dos benefícios escolhidos. Esse será seu novo personagem a partir de agora.

Caso aposente um segundo personagem, os benefícios de equipe se acumulam, mas apenas um benefício pessoal pode ser escolhido por vez.

Benefícios de aposentadoria

BENEFÍCIOS PESSOAIS

Esses benefícios se aplicam somente ao seu novo personagem.

O MELHOR DA TURMA. Seu sucessor foi recrutado por apresentar capacidades acima da média. O novo personagem recebe +1 em um atributo à sua escolha (limitado ao valor máximo de atributo para um personagem inicial).

INDICAÇÃO DIRETA. Você escolheu seu sucessor a dedo por reconhecer suas habilidades e potencial. O novo personagem começa um nível de prestígio abaixo do seu, ao invés de começar como recruta.

PRODÍGIO PARANORMAL. Seu sucessor teve uma série de experiências com o Outro Lado, tornando-o um recurso valioso para a Ordem. O novo personagem começa com um poder paranormal à sua escolha (mas ainda precisa cumprir seus pré-requisitos).

BENEFÍCIOS DE EQUIPE

Esses benefícios se aplicam a todos os personagens do grupo, inclusive seus novos personagens. Você não pode escolher um benefício que já tenha sido escolhido por outro personagem do time, a não ser que seu patamar de prestígio seja diferente. Os bônus concedidos por benefícios de prestígio diferentes são cumulativos.

AGENTE DE INTELIGÊNCIA. O personagem aposentado trabalha na área de informações e arquivos, ajudando o grupo em suas investigações.

Operador: uma vez por missão, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +5 em um teste de procurar pistas.

Analista: uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +5 em um teste de procurar pistas.

Veterano: uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +10 em um teste de procurar pistas.

Elite: o grupo tem um sucesso automático por missão para usar em um teste de procurar pistas.

PESQUISADOR PARANORMAL. O personagem aposentado integra o time que cuida de objetos assombrados.

Operador: Cada membro pode reduzir em I o prestígio de um elixir ou selo em seu inventário.

Analista: Cada membro pode reduzir em I o prestígio de até dois elixires ou selos em seu inventário.

Veterano: Cada membro pode levar para missão um elixir ou selo sem custo em prestígio.

Elite: Cada membro pode reduzir em I o prestígio de um item assombrado em seu inventário.

TÉCNICO INTENDENTE. O personagem aposentado trabalha no arsenal e tem um cuidado especial com o equipamento do grupo.

Operador: Cada membro pode reduzir em I o prestígio de um item em seu inventário.

Analista: Cada membro pode reduzir em I o prestígio de até dois itens em seu inventário.

Veterano: Cada membro pode reduzir em II o prestígio até dois itens em seu inventário.

Elite: Cada membro pode reduzir em II o prestígio de até três itens em seu inventário.

REGRA OPCIONAL: APOSENTADORIA POR INVALIDEZ

Acidentes de trabalho são comuns entre os agentes da Ordem. Essa regra permite que um jogador aposente seu personagem após sofrer traumas (físicos ou psicológicos) que o fariam trocar o trabalho de campo por um escritório confortável na sede.

O grupo precisa estar de acordo que irá contabilizar traumas dos personagens ao longo da campanha, ou a partir de um certo ponto. Traumas são adquiridos através de situações de jogo, mas também podem ser definidos pelo mestre. Um personagem é capaz de suportar um número de traumas igual a $3 + \text{Presença} + \text{Vigor}$, ou mais. Se acumular mais traumas

do que seu limite, o agente é forçado a aposentar.

Personagens se recuperam de traumas durante um intervalo entre missões na base da ordem, mas apenas um trauma (a escolha do jogador) pode ser removido por intervalo.

O mestre é livre para inventar outros traumas, como uma derrota extremamente humilhante ou algum tipo de vexame público, mas tenha cuidado para não tornar essas condições muito comuns ou banais em sua mesa.

Traumas Físicos

Sempre que um personagem iniciar seu turno morrendo, deve fazer um teste de Vigor (DT 10 + 5 por teste já realizado). A DT é cumulativa por cena. Ou seja, se um personagem cair, for curado e depois cair de novo, a DT inicial já será 15.

Se falhar por 10 ou mais no teste, o agente sofre um trauma físico. Ele perde 1 ponto temporário de um atributo, determinado aleatoriamente. Role 1d6, sendo “1” Agilidade, “2” Força, “3” Intelecto, “4” Presença e “5” Vigor. Em uma rolagem 6 o jogador pode escolher em qual atributo aplicar o trauma.

Traumas Psicológicos

Os agentes serão constantemente confrontados com situações e cenas que causarão choque e estresse emocional. Quando estiver criando suas cenas, determine com antecedência quais situações de terror e horror serão propositalmente impactantes para os personagens, e peça que todos os personagens façam um teste de Vontade ao final da narração do evento — em caso de falha, o personagem sofre um trauma psicológico, definido pelo mestre.

Para definir a DT do teste de Vontade, leve em consideração o grau de estranheza e o peso da cena para sua história. Eventos com pouca relevância para o objetivo da missão, ou com pouco envolvimento do Paranormal e do bizarro, como investigar uma chacina em um acampamento, devem ter DT 10. A partir daí, aumente a DT conforme a escala de importância do evento, de +0 para irrelevante até +20 para um elemento central da história — uma cena que representa o ponto principal da missão. Você também pode aumentar a DT em +2 para cenas muito violentas e +5 para cenas extremamente bizarras.

Essa dinâmica valoriza os elementos mais sombrios da aventura, dando o peso necessário a esse tipo de situação.

Para definir um trauma, o mestre deve escolher um gatilho e um efeito. O gatilho é o fator presente na cena que gerou o trauma, e que fará com que ele seja desencadeado em outras situações. Exemplos de gatilhos incluem um determinado tipo de criatura (como zumbis de sangue), uma cena (como corpos esquartejados), um aspecto (como a cor vermelha, predominante em uma cena de assassinato) e assim por diante. O efeito de um trauma é a condição que o personagem sofrerá pelo trauma, como abalado, esmorecido ou enjoado. Em geral, as condições causadas por traumas duram até o final da cena ou enquanto o gatilho estiver presente. Para condições extremamente debilitantes, ou que impeçam que o personagem possa agir, limite a duração a 1d4 rodadas. No início de cada cena em que é confrontado com o gatilho de seu trauma psicológico, o agente deve fazer um teste de Vontade (DT 15). Se passar, conseguirá se controlar pelo restante da cena. Caso contrário, sofre os efeitos de seu trauma. Um personagem pode sofrer múltiplos traumas psicológicos, até seu limite de traumas. Dependendo da cena, é possível que vários gatilhos estejam presentes. Neste caso, o agente deverá fazer um teste de Vontade para cada gatilho de seus traumas presentes.

ATENÇÃO! Essa é uma regra destinada a jogadores maduros e que deve ser aplicada com cuidado. Evite ao máximo utilizar traumas que podem ter relação com algum evento da vida real e sempre converse com seus jogadores antes de colocar essa regra em sua mesa.

A vida de investigador é desgastante, perigosa e, muitas vezes, traumatizante. Os personagens passam dias e até semanas em locais perigosos, sofrendo ferimentos e presenciando cenas grotescas enquanto confrontam o que há de pior no mundo. Todo esse estresse pode levar suas mentes a sofrer danos permanentes, causando traumas.

Um trauma adquirido se torna uma penalidade permanente. Usar essa regra torna o jogo mais “letal” para os personagens pois, além de conviver com ferimentos e morte, podem ser obrigados a se aposentarem por conta de um excesso de traumas.

APÊNDICE

CONDICÕES

ABALADO. O personagem sofre -2 em testes. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado. Condição de medo.

AGARRADO. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. Condição de paralisia.

ALQUEBRADO. O custo em pontos de esforço das habilidades e dos rituais do personagem aumenta em +1. Condição mental.

APAVORADO. O personagem sofre -5 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível (mas pode parar de fazê-lo assim que a perder de vista ou se afastar mais do que alcance médio). Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. Condição de medo.

ASFIXIADO. O personagem não pode respirar. Um personagem asfixiado pode prender seu fôlego por um total de rodadas igual ao seu valor de Vigor +1 e, a cada vez que sofre dano enquanto está nesta condição, reduz este valor em 1. Ao final de seu turno na última dessas rodadas, o personagem fica morrendo.

ATORDOADO. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações. Condição mental.

CAÍDO. Deitado no chão. O personagem sofre -5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre -5 na Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +5 na Defesa contra ataques à distância.

CEGO. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre -5

em testes de perícias baseadas em Agilidade ou Força. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total. Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro. Condição de sentidos.

CONFUSO. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Mover-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. Condição mental.

DEBILITADO. O personagem sofre -5 em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

DESPREVENIDO. Despreparado para reagir. O personagem sofre -5 na Defesa e em Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber.

DOENTE. Sob efeito de uma doença.

EM CHAMAS. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

ENJOADO. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

ENREDADO. O personagem fica lento, vulnerável e sofre -2 em testes de ataque. Condição de paralisia.

ENVENENADO. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, fraco ou enjoado) ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano de veneno por ro-

A menos que especificado o contrário, as condições terminam no fim da cena.

dada). A descrição do veneno determina a duração dele (caso nada seja dito, a condição dura pela cena). Dano recorrente de condições envenenado sempre se acumula (mesmo se as condições ou fontes que as causam forem iguais).

ESMORECIDO. O personagem sofre -5 em testes de Intelecto e Presença. Condição mental.

EXAUSTO. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente. Condição de fadiga.

FASCINADO. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre -5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. Condição mental.

FATIGADO. O personagem fica fraco e vulnerável. Se o personagem ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto. Condição de fadiga.

FRACO. O personagem sofre -2 em testes de Agilidade, Físico e Vigor. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

FRUSTRADO. O personagem sofre -2 em testes de Intelecto e Presença. Se ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. Condição mental.

IMÓVEL. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. Condição de paralisia.

INCONSCIENTE. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações, incluindo reações. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

INDEFESO. O personagem é considerado desprevenido, mas sofre -10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

LENTO. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas. Condição de paralisia.

MACHUCADO. O personagem tem menos da metade de seus pontos de vida totais.

MORRENDO. Com 0 ponto de vida. Um personagem morrendo fica inconsciente e, se terminar mais de três rodadas (não necessariamente consecutivas) morrendo na mesma cena, morre. Esta condição se encerra se o personagem voltar a ter pelo menos 1 PV.

OFUSCADO. O personagem sofre -2 em testes de ataque e de Percepção. Condição de sentidos.

PARALISADO. O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. Condição de paralisia.

PASMO. O personagem não pode fazer ações. Condição mental.

PETRIFICADO. O personagem fica inconsciente e recebe resistência a dano 10.

SANGRANDO. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Vigor (DT 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando.

SURDO. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre -5 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar rituais. Condição de sentidos.

SURPREENDIDO. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

VULNERÁVEL. O personagem sofre -5 na Defesa.

CLARIFICAÇÕES DE REGRAS

FAZENDO CÁLCULOS

ARREDONDAMENTOS. A menos que indicado o contrário, sempre que um efeito indica uma divisão, o arredondamento é feito para baixo. Por exemplo, se um ataque causa 7 pontos de dano e um efeito reduz esse dano à metade, o ataque causa apenas 3 pontos de dano.

ORDEM. Se mais de um efeito afetar um valor, siga a ordem de operações padrão. Ou seja, aplique primeiro multiplicações e divisões, depois somas e subtrações. O resultado de um teste de resistência é sempre o primeiro a ser aplicado.

Por exemplo: um combatente usando uma proteção pesada (que fornece resistência a dano 2) é atingido por uma granada de fragmentação que causa 15 pontos de dano. Primeiro, ele faz seu teste de Reflexos. Se passar, reduz o dano à metade, para 7 ($15/2=7$, devido ao arredondamento para baixo).

Então, o combatente pode usar a habilidade Casca Grossa. Se tiver passado no teste de resistência, sofrerá 3 pontos de dano ($7/2=3$). Se tiver falhado, sofrerá 7 pontos de dano ($15/2=7$).

Por fim, ele aplica sua resistência a dano 2. Se tiver passado no teste de resistência e usado a habilidade Casca Grossa, sofrerá apenas 1 ponto de dano. Se tiver passado no teste de resistência ou usado a habilidade Casca Grossa, sofrerá 5 pontos de dano. Por fim, se não tiver passado no teste nem usado Casca Grossa, sofrerá 15 pontos de dano.

MULTIPLICAÇÕES. Se mais de um efeito fizer você multiplicar um valor, combine-os em um único multiplicador, com cada efeito além do primeiro adiconando seu multiplicador -1. Por exemplo, dois efeitos que dobrem o valor ($x2 + x2$) irão triplicar o valor ($2 + [2-1] = 3$) em vez de quadruplicá-lo.

ACUMULANDO BÔNUS

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, a fonte do bônus determina o que acumula ou não. Bônus de fontes diferentes acumulam. Bônus de fontes iguais, não.

Assim, apenas sabendo de onde vem os bônus, você pode dizer se eles acumulam. Um bônus de +5 em ataques fornecido por um item e um bônus de +5 em ataques fornecido por um ritual acumulam; dois bônus de +5 em ataques fornecidos por dois itens, não. Simples. O mesmo vale para penalidades. Penalidades de fontes diferentes acumulam, penalidades de fontes iguais, não. Observe que bônus e penalidades se acumulam entre si. Assim, um personagem com um bônus de +2 em ataques fornecido por um ritual e uma penalidade de -5 em ataques causada por outro ritual terá um modificador final de -3.

As fontes de bônus são **HABILIDADES, ITENS, RITUAIS E ALIADOS**.

EXCEÇÕES & EXPLICAÇÕES

HABILIDADES. Bônus por habilidades de classe e origem (incluindo poderes) acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade.

ITENS. Bônus na Defesa de proteções acumulam com bônus na Defesa de escudos e de itens paranormais. Porém, não se pode usar duas armaduras ou dois escudos ao mesmo tempo. Demais bônus de itens não acumulam entre si.

RITUAIS. Efeitos de rituais não acumulam entre si.

ALIADOS. Aliados que oferecem o mesmo bônus não acumulam entre si. Então, um especialista que tenha dois aliados cultistas não recebe +2d em Ocultismo (apenas +1d).

ATRIBUTOS. O valor de um mesmo atributo não se acumula na mesma característica do personagem. Por exemplo, se dois efeitos disserem que você soma seu valor de Intelecto nas rolagens de dano com uma determinada arma, você só aplica seu Intelecto uma vez.

CONDIÇÕES. Quando várias condições afetam um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Condições com os mesmos efeitos não se acumulam; aplique apenas os efeitos mais severos. Por exemplo, um personagem desprevenido e vulnerável sofre -5 na Defesa, não -7.

CHANCE DE FALHA. Efeitos que causam chance de falha em ataques (como camuflagem) fornecidos por fontes diferentes acumulam, até um máximo de 75%; sempre há no mínimo uma chance de 1 em 4 de acertar o alvo.

FORTIFICAÇÃO. Efeitos que fornecem uma chance percentual de evitar acertos críticos e ataques furtivos (como o fornecido pela maldição letárgica) sempre acumulam, não importando a fonte. Não há limite máximo; um personagem com fortificação 100% ou mais é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

CURA ACCELERADA, PONTOS TEMPORÁRIOS, RESISTÊNCIA A DANO. Estes efeitos acumulam, exceto quando suas fontes não o fazem. Um combatente com proteção pesada (resistência a dano 2) sob efeito do ritual ódio incontrolável (resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5) reduz dano balístico, de corte, impacto e perfuração em 7 e qualquer outro dano em 2.

NOTA FINAL. Por que não facilitar tudo e apenas dizer que todos os bônus acumulam entre si? Por dois motivos: realismo e jogabilidade.

NÃO É REALISTA DIZER QUE TODOS OS BÔNUS ACUMULAM, POIS NA VIDA REAL CERTAS COISAS NÃO FUNCIONAM EM CONJUNTO. Não é possível vestir dois trajes protetores, um sobre o outro — se fosse, todo combatente faria isso! O excesso de peso, articulações desencontradas e outros problemas tornariam simplesmente impossível se mover.

EM TERMOS DE JOGO, DIZER QUE TODOS OS BÔNUS SE ACUMULAM ELIMINA PARTE DA ESTRATÉGIA. Para aqueles que gostam de regras, é divertido encontrar combinações que funcionam. Se todas as combinações funcionassem, não haveria desafio!



