



SOMBRA E LUZ

O CAMINHO DO DESENCARNADO

suplemento de RPG compatível com a 5ª edição

JONAS ERNESTO POLI

SUPLEMENTO DE CENÁRIO, OPÇÕES DE PERSONAGEM E AVENTURA

SOMBRA E LUZ

O CAMINHO DO DESENCARNADO — SUPLEMENTO
DE RPG COMPATÍVEL COM A 5ª EDIÇÃO

JONAS ERNESTO POLI

Versão 1.1.0 · 05/10/2026

CRÉDITOS E AVISO LEGAL

Sombra e Luz: O Caminho do Desencarnado Suplemento de RPG compatível com a 5ª edição: cenário, opções de personagem e aventura. Regras compatíveis com o SRD 5.2.1

Autoria: Jonas Ernesto Poli

Design de regras, pesquisa e texto: Jonas Ernesto Poli

Ilustrações: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA

Cartografia: Jonas Ernesto Poli

Diagramação: gerada automaticamente a partir do banco de dados do projeto, com paginação em Paged.js

Fontes tipográficas: Cinzel, EB Garamond e Source Sans 3, sob a licença SIL Open Font License 1.1.

Regras de base: regras compatíveis com o SRD 5.2.1, com material do System Reference Document 5.2.1. O capítulo "Regras essenciais" é tradução e adaptação do SRD 5.2.1 (CC BY 4.0), traduzido e adaptado por Jonas Ernesto Poli. A atribuição exigida pela licença está no Aviso legal.

Versão e data da edição: veja a folha de rosto.

AGRADECIMENTOS

A quem escreveu, traduziu, editou e difundiu, ao longo de décadas, os livros que inspiraram este. Às pessoas que leem estas páginas com atenção e as tornam melhores com suas críticas. Às mesas de jogo que as levarem adiante, e às comunidades de conteúdo aberto e de software livre, cujo trabalho tornou este livro possível.

COMPATIBILIDADE

Sombra e Luz: O Caminho do Desencarnado é um suplemento independente compatível com a quinta edição. Não é uma publicação oficial.

ATRIBUIÇÃO DO SRD 5.2.1 (CC-BY-4.0)

Este livro usa material do System Reference Document 5.2.1, licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-4.0). Conforme exige a licença:

- ♦ *This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 ("SRD 5.2.1") by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dndbeyond.com/srd>. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.*

O material do SRD 5.2.1 aqui utilizado foi traduzido para o português e, quando necessário, adaptado. O capítulo "Regras essenciais" é tradução e adaptação do SRD 5.2.1, **traduzido e adaptado por Jonas Ernesto Poli**; houve alterações (tradução, adaptação de termos e de unidades de medida, seleção e reordenação de trechos, tabelas montadas a partir do banco do projeto). Wizards of the Coast não endossa esta obra. Os trechos do SRD 5.2.1 permanecem sob a CC-BY-4.0; as condições da seção "Uso pessoal e não comercial", abaixo, valem apenas para o conteúdo original deste livro.

CONTEÚDO ORIGINAL

Salvo onde indicado de outra forma, o conteúdo original de *Sombra e Luz* é © 2026 Jonas Ernesto Poli.

INSPIRAÇÃO NA LITERATURA ESPÍRITA

Sombra e Luz é um jogo de interpretação de papéis: ficção, não doutrina religiosa. Ele se inspira na literatura espírita. Os conceitos gerais (a continuidade da vida, o perispírito, a prece, o passe, a obsessão, as colônias e regiões espirituais) são tratados com palavras e regras próprias. Este trabalho **não é oficial nem foi revisado, aprovado ou endossado** por qualquer instituição espírita.

Sombra e Luz é uma obra ficcional independente e suas regras não pretendem representar oficialmente, substituir ou interpretar definitivamente a tradição que a inspirou.

RESPEITO

Este livro trata com respeito todas as crenças e a falta de crença. Nada nele pretende ridicularizar ou diminuir qualquer religião. Temas delicados, como suicídio, deficiência, sexualidade e escravidão, são tratados neste livro com cuidado (capítulo 14); ele não deve ser usado para julgar pessoas reais.

ILUSTRAÇÕES E MAPAS COM AUXÍLIO DE IA

O texto, as regras e a pesquisa foram elaborados por Jonas Ernesto Poli. As ilustrações e os mapas foram feitos por Jonas Ernesto Poli com auxílio de IA. As imagens são ilustrativas e podem conter imperfeições. Nenhuma delas pretende retratar pessoas reais ou figuras sagradas; qualquer semelhança é coincidência.

USO PESSOAL E NÃO COMERCIAL

O conteúdo original deste livro destina-se a **uso pessoal e não comercial**: leitura, estudo e jogo entre amigos. Não o venda, não o inclua em produto ou serviço pago e não o apresente como publicação oficial de ninguém. Ao compartilhá-lo, preserve estes avisos e os créditos.

⚠ AVISO DE CONTEÚDO

Este livro é um jogo. Não oferece nem substitui orientação médica, psicológica ou religiosa, e nada nele deve ser lido como diagnóstico ou conduta. Ele trata de temas como obsessão, doença mental, luto e suicídio dentro de uma ficção de inspiração religiosa. **Nenhuma regra deste livro deve ser utilizada para atribuir doença, deficiência, sofrimento, orientação sexual, identidade de gênero, pobreza ou violência sofrida por uma pessoa real a "karma", culpa moral ou atos de vidas passadas.** Se você ou alguém à sua mesa precisar de ajuda, procure um profissional de saúde. No Brasil, o CVV atende gratuitamente, 24 horas, pelo telefone 188 e em [cvv.org.br](https://www.cvv.org.br).

SUMÁRIO

ANTES DE ABRIR A PORTA	7	Vida cotidiana no mundo espiritual	85
COMO USAR ESTE LIVRO	9	Trabalho e bônus-hora	85
REGRAS ESSENCIAIS	13	Alimentação	86
Ritmo do jogo e os seis atributos	13	Moradia	87
Testes de D20	14	Família, amor e reencontros	87
Proficiência e perícias	15	Estudo e formação	87
Ordem do combate e iniciativa	17	Música e arte	88
Ações, ação bônus e reação	18	Prece coletiva	88
Movimento e posição	20	Transportes	88
Ataques e cobertura	21	Comunicação	89
Dano e cura	23	Tecnologia e aparelhos	89
Queda a 0 Pontos de Vida	24	Saúde e tratamento	90
Exploração, viagem e perigos	25		
Visão e luz	27	PARTE II — OPÇÕES DE PERSONAGEM	93
Descansos e Exaustão	28	5. A ESPÉCIE DESENCARNADO	95
Conjuração: o essencial	28	Desencarnados na Crosta	95
Os passos da criação	30	6. ANTECEDENTES	99
As 12 classes em resumo	34	7. SUBCLASSES	103
Origens: antecedentes e espécies do SRD	34	8. TALENTOS	111
Avanço de nível, XP e multiclasse	38	9. PRÁTICAS ESPIRITUAIS E MAGIA	117
Armas	41	Práticas: CD Espiritual e Receptividade	117
Armaduras	44	Passe	117
Condições	45	Prece	118
O que continua no SRD	47	Doutrinação Fraterna	119
		Ritual de Desobsessão	120
PARTE I — O MUNDO ESPIRITUAL	49	Leitura de Halo	121
1. COSMOLOGIA: A VIDA CONTINUA	51	Autocondensação e Densificação Voluntária	121
Cosmologia: como o mundo espiritual funciona	51	Volitação por zona	121
Visão geral: um só planeta, muitas zonas	51	Ectoplasma e materialização	122
A Crosta: o mundo dos encarnados	52	Inspiração pela Frente e Desvelar a Visão	122
O Umbral: um gradiente de zonas	52	Regressão de memória	122
Colônias de transição	53	Cadeia Magnética	123
Esferas superiores	53		
O corpo espiritual (perispírito) e sua plasticidade	54	10. EQUIPAMENTOS, APARELHOS E BÔNUS-HORA	127
Pensamento e ideoplastia	54	Economia: Bônus-hora	127
Sintonia: quem está acima vê quem está abaixo	55		
Sono e desdobramento dos encarnados	55	PARTE III — REGRAS DO MÓDULO	139
Desencarnação e despertar	55	11. VIBRAÇÃO, MARCAS DE SOMBRA E CRISE	141
Reencarnação e planejamento	56	Vibração	141
Lei de ação e reação (com misericórdia)	56	Chamado da Sombra	143
Dez leis do mundo (resumo para a mesa)	56	Atos de Serviço e Harmonização	143
		Reequilíbrio, Elevação e Atos Graves	143
2. ATLAS DO ALÉM	59	Crise Vibratória	144
Atlas do mundo espiritual	59	Sintonia e percepção	144
Porto Sereno	59	Como evitar a "polícia de alinhamento"	145
Outras colônias e cidades	63	Resumo para a ficha: Vibração, Marcas e Atos	145
Ninho Claro	63		
Casa dos Fios	64	12. TROPOR, ANCORAGEM E RECUE	149
Baliza Sete-Léguas	65	Socorro, não extermínio	149
Abrigo da Candeia	67	Tropor e Recuo	149
Casarão do Meio-Caminho	68		
Outros abrigos nas sombras	69	13. CONDIÇÕES DO MUNDO ESPIRITUAL	151
O Umbral de Porto Sereno	70		
Os Charcos do Lodaçal e o Abismo de Hólmia	70	PARTE IV — GUIA DO MESTRE	159
O Vale das Cinzas	71	14. CONDUZINDO CAMPANHAS ESPIRITUAIS	161
Brumária	71	Guia do Mestre	161
As cavernas do Baixo Umbral	72	O tom de Sombra e Luz	161
Pântanos, furnas e Grandes Trevas	73	Respeito à fé real dos jogadores	161
Rotas e travessias	73	Conteúdos sensíveis	162
Lares e centros espíritas	73	Molduras de campanha	163
Hospitais, hospícios e cemitérios	74	Conflitos não letais	164
Lugares de vício	74	Recompensas por socorro	164
Lugares de força e de luz	74	Progressão e marcos	165
		Estrutura de sessão sugerida	165
3. ORGANIZAÇÕES E FACÇÕES	77	Como interpretar os NPCs	165
Princípio geral	77	Erros comuns a evitar	165
A Casa do Leme e as Casas de Ofício	77	Registro de Consequências	166
Os Samaritanos	78		
Guarda do Farol e vigilantes	78	15. ZONAS E AMBIENTES	167
Equipes de socorro e instrutores	78	Zonas	167
O Abrigo da Candeia	79	Local Iluminado	167
Grupos mediúnicos e de desobsessão na Crosta	79	Perigos e situações	168
Antagonistas	80	Em Brumária (cidade do Prefeito Perpétuo)	168
Sofredores e errantes	82	Bases e instituições	168
		Montando encontros	168
4. VIDA COTIDIANA	85		

Tabelas aleatórias e ganchos	169	P.1 A Sala de Preparo	227
d20 Encontros na Crosta	170	P.2 A Baliza e a Densificação	228
d20 Encontros na zona Moderada (Periferia do Umbral)	171	Ato 1: Neblina (introdução)	228
d20 Encontros na zona Densa (Zona Média)	172	1.1 A Descida pela Névoa	229
d20 Encontros na zona Abismal (Abismo)	173	1.2 O Cais das Esperas	229
d20 Encontros na colônia	173	1.3 Horas de Silêncio	231
d30 Ganchos de aventura	173	1.4 A Torre da Alfândega	232
d12 Complicações	174	1.5 O Casebre das Redes	234
d100 Nomes de espíritos	174	1.6 Mobilização do Cais (ramo)	235
d20 Tesouros e recompensas não materiais	176	Locais e mapas	236
PARTE V — BESTIÁRIO E ELENCO	179	21. ATO II: MARÉ CHEIA	239
17. CRIATURAS DO ALÉM	181	Ato 2: Maré Cheia (introdução)	239
Etiqueta Trevoso	181	2.1 A Oficina do Cais	239
18. ELENCO: PERSONAGENS DO CENÁRIO	203	2.2 A Vila e o Doutor	239
Índice rápido	203	2.3 A Casa do Faroleiro	240
Autoridades e servidores de Porto Sereno	205	2.4 A Capela do Sino	242
Instrutores e chefes de expedição	206	2.5 A Madrugada da Maré	242
Diretores de abrigos e servidores de campo	207	2.6 O Que Anacleto Nunca Disse	243
Benfeitores superiores (aparições)	208	2.7 Ramo de falha: a internação (opcional)	243
Antagonistas (e os que mudaram de lado)	209	22. ATO III: A LANTERNA	245
Sofredores	210	Ato 3: A Lanterna (introdução)	245
Encarnados	211	3.1 A Véspera da Maré Grande	245
Personagens que podem virar NPCs extras	211	3.2 O Círculo dos Nomes	246
PARTE VI — AVENTURA: A LANTERNA	219	3.3 A Descida com Anacleto	246
DO CAIS CEGO		3.4 O Farol de Cinzas	247
19. INTRODUÇÃO À AVENTURA	221	3.5 O Molhe do Farol Submerso	248
A Lanterna do Cais Cego	221	3.6 A Luz Acesa	248
Ficha técnica	221	Epílogo	248
Para os jogadores (sem spoilers)	221	A. PERSONAGENS PRONTOS	251
O papel dos jogadores (e por que ele foi escolhido)	222	B. FICHA DE PERSONAGEM DO MÓDULO	253
Temas	222	C. HANDOUTS E FOLHA DE ACOMPANHAMEN-	255
Avisos de conteúdo	222	TO DO MESTRE	
Ferramentas de segurança	223	Apoios: apresentação	255
Sinopse para o Mestre (contém spoilers)	223	Handout H1: O pedido de Dora	255
Princípios que o Mestre não pode quebrar	223	Handout H2: Recorte de jornal de 1931	255
Visão geral dos atos	224	Handout H3: Lista dos Passageiros	255
Lista de cenas	224	Handout H4: O rol dos quatro salvos pela corda	255
Fluxograma	225	Handout H5: Salvo-conduto de maré	255
Calendário do jogo	225	Handout H6: Páginas do Diário de Bordo	256
Relógios e contadores (acréscimos da aventura)	225	O que os jogadores precisam saber das regras	256
Guia de Vibração e Torpor nesta aventura	225	Resumo das regras do módulo usadas na aventura	256
Caminhos alternativos e falhas	226	Ficha de acompanhamento do Mestre	257
Progressão e recompensas	226	D. GLOSSÁRIO E REFERÊNCIA DE REGRAS-BASE ..	259
Versão curta (5 sessões)	226	Referência de regras-base	259
20. ATO I: NEBLINA	227	E. ERRATA DO SUPLEMENTO ORIGINAL	263
		ÍNDICE REMISSIVO	265

ANTES DE ABRIR A PORTA

ANTES DE ABRIR A PORTA

Todo cenário de jogo nasce de uma pergunta. A deste livro é simples e muito antiga: *e se a morte não fosse o fim da história?*

Gerações de leitores brasileiros já se fizeram essa pergunta diante da literatura espírita. Nessa tradição, quem morre desperta com a mesma memória, as mesmas saudades e as mesmas dívidas, num mundo espiritual sobreposto à Terra: colônias de luz, com hospitais, escolas e música; regiões de névoa, onde cada um encontra a paisagem que a própria mente construiu; cidades de sombra; e a Crosta, o mundo dos vivos, onde boa parte do trabalho acontece. E o que se faz ali, sobretudo, é servir: aliviar a dor dos outros.

Esse mundo tem tudo o que uma boa mesa de RPG pede: descidas ao desconhecido, mistérios de família, resgates, escolhas difíceis e um clímax que raramente é uma vitória militar. Costuma ser um reencontro, um perdão, uma decisão. *Sombra e Luz* nasceu do desejo de levar esse material para a mesa de RPG, com regras compatíveis com a quinta edição e com o SRD 5.2.1, que honrem o espírito dessa tradição: nada de caça a demônios, nada de heróis medidos pelo número de inimigos abatidos.

UMA PALAVRA SOBRE A FÉ

Para muitas pessoas, a literatura espírita não é entretenimento: é consolo, estudo e prática religiosa. Este livro sabe disso e pede licença. Ele é **um jogo**, inspirado numa obra religiosa. **Não é doutrina e não pretende substituí-la, explicá-la ou corrigi-la.** *Sombra e Luz* é uma obra ficcional independente e suas regras não pretendem representar oficialmente, substituir ou interpretar definitivamente a tradição que a inspira. O que é interpretação do jogo e o que é criação nova vem sinalizado (veja "Como usar este livro").

Se você é espírita, o convite é ler estas páginas com generosidade e voltar aos livros originais. Se você tem outra fé, ou nenhuma, ninguém lhe pede que acredite em nada: a cosmologia vale dentro da ficção, como vale a de qualquer mundo de fantasia, e nenhuma crença é ridicularizada aqui. Nenhuma

regra mede a sua fé. A Vibração, por exemplo, descreve a sintonia do personagem e nunca mede a crença de quem joga; um jogador ateu pode muito bem ter um personagem de Vibração 9.

O CONVITE

Dois convites resumem o livro.

Socorro em vez de extermínio. A tarefa de quem serve é socorrer, nunca aniquilar quem se opõe. Há combate, porque é D&D, mas ele é contenção: ninguém morre, quem cai é recolhido, e poupar ou socorrer rende tanto quanto vencer.

Esperança em vez de condenação. Não há demônios eternos, raças malditas nem inimigos irrecuperáveis. Os antagonistas são pessoas, feridas, endurecidas, às vezes brilhantes, e todas têm um caminho de volta, ainda que não queiram percorrê-lo hoje. Ninguém é transformado à força, e a educação só acontece com adesão. Por isso o jogo recompensa quem estende a mão, não quem arrasta alguém pela mão.

O QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR

Neste volume há um mundo para visitar (Parte I), personagens para jogar (Parte II), regras opcionais para quem quer sentir o peso das escolhas (Parte III), conselhos para quem conduz a mesa (Parte IV), as criaturas e as pessoas que surgem pelo caminho (Parte V) e uma aventura original completa, *A Lanterna do Cais Cego*, para fechar (Parte VI). O capítulo seguinte, "Como usar este livro", mostra o caminho.

Há temas duros nestas páginas, como obsessão, vício, luto e suicídio, tratados com compaixão e com esperança. Nenhuma regra deste livro deve ser utilizada para atribuir doença, deficiência, sofrimento, orientação sexual, identidade de gênero, pobreza ou violência sofrida por uma pessoa real a "karma", culpa moral ou atos de vidas passadas. Antes de começar, conversem sobre eles; a sessão zero, descrita no Guia do Mestre, serve a isso. E lembrem-se de que qualquer pessoa à mesa pode pedir para mudar o rumo de uma cena.

Agora, abra a porta. Do outro lado, alguém está pedindo ajuda.

COMO USAR ESTE LIVRO

COMO USAR ESTE LIVRO

Sombra e Luz é um suplemento de RPG independente, compatível com a 5ª edição, para Mestres e jogadores. As regras são compatíveis com o SRD 5.2.1: para jogar, basta ter à mão as regras básicas da quinta edição (o próprio SRD 5.2.1 serve). Não é preciso conhecer a literatura espírita: tudo o que o jogo exige está explicado aqui.

Você não precisa ler tudo, nem na ordem. O livro foi feito para ser consultado.

COMO O LIVRO ESTÁ ORGANIZADO

- **I. O Mundo Espiritual.** 1. Cosmologia: a vida continua · 2. Atlas do Além · 3. Organizações e facções · 4. Vida cotidiana. *O que traz:* Como o mundo funciona, onde ficam as colônias, os postos de socorro e as regiões de sofrimento, quem manda e quem serve, o que se come, como se trabalha e se viaja. *Para quem:* Todos.
- **II. Opções de Personagem.** 5. A espécie Desencarnado · 6. Antecedentes · 7. Subclasses · 8. Talentos · 9. Práticas espirituais e magia · 10. Equipamentos, aparelhos e bônus-hora. *O que traz:* Espécie com três Estágios Perispirituais, 10 antecedentes, 8 subclasses, 11 talentos, as práticas (Passe, Prece, Doutrinação Fraterna e outras), 67 nomes temáticos de magias e o equipamento do mundo espiritual. *Para quem:* Jogadores.
- **III. Regras do Módulo.** 11. Vibração, Marcas de Sombra e Crise · 12. Torpor, Ancoragem e Recuo · 13. Condições do mundo espiritual. *O que traz:* O que acontece quando um espírito cai, as escolhas que pesam e os estados específicos desse mundo. *Para quem:* Todos (o submódulo Vibração, no cap. 11, é opcional)
- **IV. Guia do Mestre.** 14. Conduzindo campanhas espirituais · 15. Zonas e ambientes · 16. Tabelas e ganchos. *O que traz:* Tom, segurança à mesa, molduras de campanha, conflito sem extermínio, recompensas, zonas e tabelas para improvisar. *Para quem:* Mestre.
- **V. Bestiário e Elenco.** 17. Criaturas do Além · 18. Elenco: personagens do cenário. *O que traz:* 35 criaturas em formato 2024 e os personagens originais, com papel, voz e segredos. *Para quem:* Mestre.
- **VI. Aventura: A Lanterna do Cais Cego.** 19. Introdução · 20. Ato I · 21. Ato II · 22. Ato III. *O que traz:* Uma aventura completa para os níveis 3 a 5, com cenas, locais, mapas e blocos de estatística. *Para quem:* Mestre.

Depois das seis Partes vêm os **apêndices**: A, personagens prontos; B, ficha de personagem do módulo; C, handouts e folha de acompanhamento do Mestre; D, glossário do mundo espiritual; E, bibliografia; F, errata do suplemento original (para quem conheceu a versão anterior). Fecha o livro o índice remissivo.

Por onde começar

- **Se você vai jogar:** leia o capítulo 1 (a ideia do mundo) e o 4 (a vida cotidiana), depois monte o personagem na Parte II. Se o grupo usar Vibração, leia também o capítulo

11. Deixe de fora as Partes V e VI, que guardam segredos e surpresas.

- **Se você vai conduzir:** leia o capítulo 1, depois o 14, escolha uma moldura de campanha e vá ao Atlas (capítulo 2) para conhecer a base. Para preparar cada sessão, use o Elenco (18), as facções (3) e as tabelas (16).
- **Se você vai ensinar *A Lanterna do Cais Cego*:** leia a Parte VI inteira com antecedência. Ela e a folha de acompanhamento do Mestre (Apêndice C) trazem spoilers, sinalizados no texto.
- **Antes da primeira sessão:** façam a sessão zero do capítulo 14. Ela serve para combinar o que entra, o que fica fora de cena e o que não aparece de jeito nenhum.



AVISO DE CONTEÚDO

Este livro trata de temas sensíveis, como obsessão, vício, luto, suicídio e doença mental. Se alguém à mesa precisar de ajuda, pare o jogo e cuide da pessoa. No Brasil, o CVV atende gratuitamente, 24 horas, pelo telefone 188 e em cvv.org.br.

O QUE É REGRA OPCIONAL

O livro tem **duas camadas de regras**, e só a segunda é opcional.

Camada básica (sempre valem com a espécie Desencarnado). Torpor, Salvaguardas de Ancoragem e Recuo no lugar da morte, as práticas espirituais, as condições do mundo espiritual e as zonas. A espécie e todas as práticas funcionam sem mais nada.

Submódulo Vibração (opcional, por personagem). Representa, de 0 a 10, o estado de sintonia do organismo espiritual do personagem. Inclui:

- a **Vibração** em si (todo personagem começa com 5) e suas faixas;
- as **Marcas de Sombra**, que só surgem de uma lista fechada de gatilhos, sempre anunciados pelo Mestre antes de a ação ser resolvida;
- o **Teste de Reequilíbrio** e a **Elevação**, feitos no Descanso Longo;
- a **Crise Vibratória**, quando a Vibração chega a 0, que resulta numa missão de resgate e nunca na perda do personagem;
- o **Chamado da Sombra**, uma tentação com custo visível que só entra se o grupo aceitá-lo na sessão zero;
- as condições marcadas "requer Vibração" e todas as linhas marcadas (**módulo**).

Toda regra que cita Vibração ou Marcas traz, logo abaixo, uma linha **"Sem o módulo"** com a versão simplificada. Se a sua mesa não quiser o submódulo, basta seguir essas linhas e deixar de lado as seções de Vibração do capítulo 11. Duas lembranças valem para quem o usar: a Vibração descreve o estado de sintonia do **personagem** e nunca mede a fé ou as opiniões do **jogador**; e defender-se, ou conter quem ameaça alguém, nunca gera Marca.

Outra regra opcional é o **Registro de Consequências** (capítulo 11): um controle só do Mestre para anotar decisões, vínculos e consequências na ficção, pensado para campanhas longas e arcos de reencarnação. Ele não mede o que alguém "merece".

MISTURANDO COM UMA CAMPANHA COMUM DE D&D

Tudo nesta seção é sugestão de mesa. Escolha o nível de mistura que cabe no seu grupo.

1. **Campanha espiritual completa.** Todos os personagens são Desencarnados. É o uso para o qual o livro foi pensado; o capítulo 14 traz seis molduras de campanha.
2. **Só as opções de personagem.** Com o aval do Mestre, antecedentes, talentos, subclasses e os nomes temáticos de magias podem ser usados por personagens de qualquer espécie. Os nomes temáticos mudam só o sabor: a mecânica continua a do livro de regras.
3. **Um arco no Além.** O grupo, de qualquer espécie, atravessa para o mundo espiritual por algumas sessões; como chegam lá é escolha do Mestre (um sonho, um ritual, uma morte aparente). O livro entrega o destino: Parte I para o cenário, capítulos 15 e 16 para as zonas e as tabelas, Parte V para quem se encontra por lá. Durante o arco, recomenda-se usar Torpor e Recuo no lugar da morte para todos, porque é isso que sustenta o tom de socorro.
4. **Um Desencarnado entre vivos.** É a combinação que mais pede conversa. Pela regra "Desencarnados na Crosta" (capítulo 5), encarnados comuns não veem nem ouvem o personagem, e ele não move a matéria física, salvo com ectoplasma emprestado por um médium encarnado (capítulo 9). Só vale a pena se a mesa quiser jogar com isso; combinem na sessão zero.
5. **Caixa de ferramentas.** Pegue peças soltas: condições como Remorso e Fascinação, a Prece em Grupo, o Passe, as criaturas como encontros de socorro com uma história por trás, as tabelas do capítulo 16. As criaturas com a etiqueta **Trevo**so contam também como Mortos-vivos para efeitos de regra, mas no texto são sempre pessoas.

♦ ADAPTAÇÃO DO JOGO

O livro não substitui a cosmologia do seu mundo. Em um cenário de fantasia, trate o Além descrito aqui como um plano próprio, sobreposto ao mundo material, válido dentro do arco ou da campanha que o usa. Deuses, clérigos e planos do seu cenário continuam valendo fora dele, e este livro não pretende dizer o que acontece com os mortos no seu mundo.

COMO LER AS MARCAS DE ORIGEM

O livro distingue com clareza o que é interpretação do jogo do que é criação nova. A classificação:

- ♦ **Adaptação do jogo.** Interpretação mecânica do autor a partir das ideias gerais: números, faixas, gatilhos, tabelas e molduras de campanha.
- ♦ **Criação original.** Elemento que não existe nas fontes: o mapeamento do mundo inferior em quatro zonas de regra e seus nomes populares, vozes e maneirismos, tabelas aleatórias.

Nas caixas, "Licença criativa" () indica ♦ ou ♦.

- **Regras.** Os termos e números do módulo (Vibração, Marcas de Sombra, Torpor, as zonas) não levam ícone: são regras de jogo, definidas neste livro.

♦ ADAPTAÇÃO DO JOGO

A divisão do mundo em quatro zonas de regra (Leve, Moderada, Densa e Abismal) é invenção deste livro. Os livros descrevem um contínuo de paisagens; as zonas existem para organizar encontros e ambientes e dizem como cada região afeta voo, cansaço e risco de Recuo. Nas conversas de mesa, as três zonas abaixo da Crosta também são chamadas de Periferia (Moderada), Zona Média (Densa) e Abismo (Abismal): são só nomes populares, e as regras usam sempre as quatro zonas.

Sombra e Luz é uma obra ficcional independente e suas regras não pretendem representar oficialmente, substituir ou interpretar definitivamente a tradição que a inspirou.

TERMOS NOVOS MAIS IMPORTANTES

Estes são os termos que você mais vai encontrar. A lista completa, com remissões, está no **Apêndice D (Glossário)**.

- **Desencarnado.** A espécie jogável: um espírito que deixou o corpo físico e continua sendo a mesma pessoa. Tem três **Estágios Perispirituais**: Recém-Desencarnado, Habitante de Colônia e Redimido do Umbral.
- **Crosta.** O mundo dos encarnados, isto é, dos vivos. Boa parte do trabalho de socorro acontece ali.
- **Umbral e zonas.** Regiões de névoa e sofrimento próximas à Crosta, onde cada um encontra a paisagem que a própria mente construiu. O livro as organiza em quatro **zonas** de regra (Leve, Moderada, Densa e Abismal), que mudam a Volitação, o cansaço e o risco de Recuo; abaixo da Crosta, as três últimas também são conhecidas como Periferia, Zona Média e Abismo.
- **Local Iluminado.** Lugar de refúgio e de oração: uma colônia, um posto de socorro, um templo ou um lar onde se ora com regularidade. Algumas regras do módulo dependem de você descansar num deles.
- **Torpor, Ancoragem, Recuo e Dispersão.** Ninguém morre. Um personagem a 0 Pontos de Vida entra em **Torpor** e faz **Salvaguardas de Ancoragem**; no pior caso sofre **Recuo**, que vira missão de resgate. Um NPC a 0 Pontos de Vida se **Dispersa**.
- **Vibração e Marcas de Sombra.** (módulo) O estado de sintonia de 0 a 10, as perturbações recentes e o Reequilíbrio no Descanso Longo.
- **Passe, Prece, Doutrinação Fraterna e Ritual de Desobsessão.** As práticas espirituais. A **Doutrinação Fraterna** convence pelo afeto, pela memória e pelo exemplo, nunca pela argumentação.
- **Densificação e Volitação.** Tornar o corpo espiritual mais denso para descer às regiões inferiores; deslocar-se pelo ar a curta distância, conforme a zona.
- **Bônus-hora (BH).** A "moeda" das colônias: horas de serviço que valem como crédito.
- **Endurecimento, Receptividade e Chave.** Campos dos blocos de criatura. A CD da Doutrinação Fraterna é 10 + Endurecimento; a Receptividade diz o quanto a criatura

aceita ajuda; a Chave é o Centro de Interesse (a mãe, o filho, a música) que vale dois sucessos.

- **Trevoso.** Etiqueta de regra de certos NPCs (obsessores, hipnotizadores, hierofantes). É uma convenção do jogo, não um juízo sobre a pessoa.

CONVENÇÕES

- Os termos de regra seguem o vocabulário em português da quinta edição, na versão de 2024 (Salvuarda, Imobilizado, Descanso Longo, Inspiração Heroica). As distâncias estão em metros.
- Os blocos de estatística seguem o formato 2024. Nos blocos do bestiário, "XP de socorro" é o que se ganha por socorrer a criatura em vez de derrotá-la.
- O dano causado por personagens a Desencarnados é não letal por padrão. Poupar, conter e socorrer rendem o XP integral.
- Referências cruzadas trazem a página: "ver *A Loba*, p. 143".

NÍVEIS RECOMENDADOS

O QUÊ	NÍVEL
Espécie Desencarnado, antecedentes e talentos	Qualquer nível, desde o 1. Os Estágios ganham uma magia nos níveis 3 e 5
Subclasses	A partir do nível 3, como no <i>Livro do Jogador</i>
Molduras de campanha (cap. 14)	Recém-chegados, 1 a 3 · Socorristas de Porto Sereno, 1 a 6 · Equipe de Desobsessão, 1 a 8 · Abrigo da Candeia, 4 a 10 · Casarão do Meio-Caminho, 3 a 12 · Missão às trevas, 3 a 5 ou mais
Patamares de progressão	Do nível 1 ao 20, do "tutelado" ao instrutor, sugeridos como  no capítulo 14
Criaturas (cap. 17)	Do ND 0 (sofredores) ao ND 12 (o Juiz das Trevas); mentores e benfeitores aparecem como blocos de NPC
Aventura <i>A Lanterna do Cais Cego</i> (Parte VI)	De 4 a 5 jogadores, do nível 3 ao 5; de 6 a 8 sessões de 3 a 4 horas, com uma versão curta de 5 sessões; cinco personagens prontos no Apêndice A

REGRAS ESSENCIAIS

Este capítulo reúne, em português, as regras básicas do jogo de que *Sombra e Luz* precisa: como jogar, combate, exploração e descanso, conjuração, criação de personagem, equipamento e condições. É uma **tradução e adaptação do SRD 5.2.1**, feita para você ter tudo à mão na mesa. Quando uma regra do suplemento substitui uma básica (0 Pontos de Vida, Exaustão, descanso em zonas), um aviso **Neste suplemento** indica o capítulo certo. As classes completas, as magias e os monstros continuam no SRD.

RITMO DO JOGO E OS SEIS ATRIBUTOS

RITMO DO JOGO

Os três pilares principais do jogo D&D são a interação social, a exploração e o combate. Qualquer que seja a experiência que você esteja vivenciando, o jogo se desenrola de acordo com este padrão básico:

- 1. O Mestre da História Descreve uma Cena.** O Mestre da História informa aos jogadores onde seus aventureiros estão e o que os cerca (quantas portas levam para fora de uma sala, o que há em uma mesa, e assim por diante).
- 2. Os Jogadores Descrevem o Que Seus Personagens Fazem.** Normalmente, os personagens permanecem juntos enquanto viajam por um labirinto ou outro ambiente. Às vezes, diferentes aventureiros fazem coisas diferentes: um aventureiro pode procurar em um baú de tesouro enquanto outro examina um símbolo misterioso gravado em uma parede e um terceiro vigia contra monstros. Fora do combate, o Mestre da História garante que cada personagem tenha a chance de agir e decide como resolver sua atividade. No combate, os personagens agem em turnos.
- 3. O Mestre da História Narra os Resultados das Ações dos Aventureiros.** Às vezes, resolver uma tarefa é simples. Se um aventureiro atravessa uma sala e tenta abrir uma porta, o Mestre da História pode dizer que a porta se abre e descrever o que há além dela. Mas a porta pode estar trancada, o chão pode esconder uma armadilha ou outra circunstância pode tornar desafiador para um aventureiro completar uma tarefa. Nesses casos, o Mestre da História pode pedir ao jogador para rolar um dado para ajudar a determinar o que acontece. Descrever os resultados frequentemente leva a outro ponto de decisão, trazendo o jogo de volta ao passo 1.

Este padrão se mantém durante cada sessão de jogo (cada vez que você se senta para jogar D&D), seja os aventureiros conversando com um nobre, explorando uma ruína ou lutando contra um dragão. Em certas situações — particularmente no combate — a ação é mais estruturada, e todos agem em turnos.

Exceções Supremacia sobre Regras Gerais

As regras gerais regem cada parte do jogo. Por exemplo, as regras de combate dizem que os ataques corpo a corpo usam Força e os ataques à distância usam Destreza. Essa é uma re-

gra geral, e uma regra geral está em vigor enquanto algo no jogo não disser explicitamente o contrário.

O jogo também inclui elementos — características de classe, talentos, propriedades de armas, magias, itens mágicos, habilidades de monstros e similares — que às vezes contradizem uma regra geral. Quando uma exceção e uma regra geral discordam, a exceção prevalece. Por exemplo, se uma característica disser que você pode fazer ataques corpo a corpo usando seu Carisma, você pode fazê-lo, mesmo que essa afirmação contradiga a regra geral.

AS SEIS HABILIDADES

Todas as criaturas — personagens e monstros — possuem seis habilidades que medem características físicas e mentais, conforme mostrado na tabela de Descrições das Habilidades.

Tabela: Descrições das Habilidades

HABILIDADE	VALOR MEDE ...
Força	Poder físico
Destreza	Agilidade, reflexos e equilíbrio
Constituição	Saúde e resistência
Inteligência	Raciocínio e memória
Sabedoria	Percepção e fortaleza mental
Carisma	Confiança, postura e encanto

PONTUAÇÕES DAS HABILIDADES

Cada habilidade possui uma pontuação de 1 a 20, embora alguns monstros tenham uma pontuação tão alta quanto 30. A pontuação representa a magnitude de uma habilidade. A tabela de Pontuações das Habilidades resume o que as pontuações significam.

Tabela: Pontuações das Habilidades

PONTUAÇÃO	SIGNIFICADO
1	Esta é a menor pontuação possível normalmente. Se um efeito reduzir uma pontuação para 0, esse efeito explica o que acontece.
2–9	Representa uma capacidade fraca.
10–11	Representa a média humana.
12–19	Representa uma capacidade forte.
20	É a maior pontuação que uma aventura pode ter, a menos que um recurso diga o contrário.
21–29	Representa uma capacidade extraordinária.
30	É a maior pontuação possível.

MODIFICADORES DAS HABILIDADES

Cada habilidade possui um modificador que você aplica sempre que fizer um Teste de D20 com essa habilidade (explicado em “Testes de D20”). Um modificador de habilidade é derivado de sua pontuação, conforme mostrado na tabela de Modificadores das Habilidades.

♦ *Arredondar para Baixo*

Sempre que você dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se o resultado for uma fração, mesmo que a fração seja de um meio ou maior. Algumas regras fazem uma exceção e informam que você deve arredondar para cima.

Tabela: Modificadores de Atributos

PONTUAÇÃO	MODIFICADOR
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

TESTES DE D20

TESTE DE D20

Os Testes de D20 abrangem as três principais jogadas de D20 do jogo: testes de atributo, jogadas de ataque e salvaguardas. Se algo no jogo afeta Testes de D20, isso afeta as três jogadas mencionadas. O Mestre determina se um Teste de D20 é necessário em uma circunstância específica. *Veja também* “Jogando o Jogo” (“Testes de D20”).

TESTES DE ATRIBUTO

Um teste de atributo representa uma criatura usando talento e treinamento para tentar superar um desafio, como forçar a abertura de uma porta travada, abrir um cadeado, entreter uma multidão ou decifrar um código. O GM e as regras frequentemente exigem um teste de atributo quando uma criatura tenta algo além de um ataque que possa falhar de forma significativa. Quando o resultado é incerto e narrativamente interessante, os dados determinam o resultado.

MODIFICADOR DE ATRIBUTO

Um teste de atributo é nomeado pelo modificador de atributo que ele usa: um teste de Força, um teste de Inteligência, e assim por diante. Diferentes testes de atributo são necessários em situações distintas, dependendo de qual atributo é mais relevante. Consulte a tabela Exemplos de Testes de Atributo para exemplos de uso de cada teste.

Tabela: Exemplos de Testes de Atributo

ATRIBUTO	FAÇA UM TESTE PARA...
Força	Levantar, empurrar, puxar ou quebrar algo
Destreza	Mover-se com agilidade, rapidez ou silêncio
Constituição	Empurrar seu corpo além dos limites normais
Inteligência	Raciocinar ou lembrar
Sabedoria	Perceber coisas no ambiente ou no comportamento de criaturas
Carisma	Influenciar, entreter ou enganar

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Some as habilidades de proficiência relevantes para o teste. Por exemplo, se uma regra se refere a um teste de Força (Acrobacia ou Atletismo), você pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao teste se tiver proficiência na perícia Acrobacia ou Atletismo. Consulte “Proficiência” mais adiante em “Jogando o Jogo” para obter mais informações sobre proficiências de perícia e ferramentas.

CLASSE DE DIFICULDADE

A Classe de Dificuldade de um teste de atributo representa a dificuldade da tarefa. Quanto mais difícil a tarefa, maior sua CD. As regras fornecem CDs para certos testes, mas o Mestre define-as finalmente. A tabela “Classes de Dificuldade Típicas” apresenta uma faixa de CDs possíveis para testes de atributo.

Tabela: Classes de Dificuldade Típicas

DIFICULDADE DA TAREFA	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Média	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

SALVAGUARDAS

Uma salvaguarda—também chamada de teste—representa uma tentativa de evadir ou resistir a uma ameaça, como uma explosão flamejante, um jato de gás venenoso ou uma magia tentando invadir sua mente. Você normalmente não escolhe fazer uma salvaguarda; deve fazê-la porque seu personagem ou uma criatura (se você for o Mestre) está em risco. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a causou.

Se você não quiser resistir ao efeito, pode optar por falhar na salvaguarda sem rolar os dados.

MODIFICADOR DE ATRIBUTO

As salvaguardas são nomeadas de acordo com o modificador de atributo que usam: uma salvaguarda de Constituição, uma salvaguarda de Sabedoria, e assim por diante. Diferentes salvaguardas são usadas para resistir a diferentes tipos de efeitos, conforme mostrado na tabela Exemplos de Salvaguardas.

Tabela: Exemplos de Salvaguardas

ATRIBUTO	FAÇA UMA SALVAGUARDA PARA ...
Força	Resistir fisicamente a uma força direta
Destreza	Esquivar-se do perigo
Constituição	Suportar um perigo tóxico
Inteligência	Reconhecer uma ilusão como falsa
Sabedoria	Resistir a um ataque mental
Carisma	Assertivar sua identidade

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua salvaguarda se tiver proficiência nesse tipo de salvaguarda. Consulte "Proficiência" mais adiante em "Jogando o Jogo".

CLASSE DE DIFICULDADE

A Classe de Dificuldade para uma salvaguarda é determinada pelo efeito que a causa ou pelo Mestre. Por exemplo, se uma magia obrigar você a fazer uma salvaguarda, a CD é determinada pelo atributo de conjuração do conjurador e pelo Bônus de Proficiência. Habilidades de criaturas que exigem salvaguardas especificam a CD.

JOGADAS DE ATAQUE

Uma jogada de ataque determina se um ataque acerta um alvo. Uma jogada de ataque acerta se o resultado é igual ou superior à Classe de Armadura do alvo. Jogadas de ataque geralmente ocorrem em combate, descritas em "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo", mas o GM pode também pedir uma jogada de ataque em outras situações, como em uma competição de arco e flecha.

MODIFICADOR DE HABILIDADE

A tabela "Modificadores de Habilidade para Jogadas de Ataque" mostra qual modificador de habilidade usar para diferentes tipos de jogadas de ataque.

Tabela: Modificadores de Habilidade para Jogadas de Ataque

HABILIDADE	TIPO DE ATAQUE
Força	Ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado (veja "Glossário de Regras")
Destreza	Ataque à distância com uma arma
Varia	Ataque de magia (a habilidade usada é determinada pela característica de Conjuração do conjurador, conforme explicado em "Magias")

Algumas características permitem que você use modificadores de habilidade diferentes dos listados. Por exemplo, a propriedade Finesse (veja "Equipamento") permite que você use Força ou Destreza com uma arma que possua essa propriedade.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua jogada de ataque quando ataca com uma arma com a qual tem proficiência, bem como quando ataca com uma magia. Consulte "Proficiência" mais adiante em "Jogando o Jogo" para obter mais informações sobre proficiências com armas.

CLASSE DE ARMADURA

A Classe de Armadura de uma criatura representa o quão bem ela evita ser ferida em combate. A CA de um personagem é determinada na criação do personagem (veja "Criação de Personagem"), enquanto a CA de um monstro aparece em seu bloco de estatísticas.

Cálculo da CA. Todas as criaturas começam com o mesmo cálculo base de CA:

CA base = 10 + modificador de Destreza da criatura

A CA de uma criatura pode então ser modificada por armadura, itens mágicos, magias e outros fatores.

Apenas uma CA Base. Algumas magias e características de classe permitem que personagens calculem sua CA de maneira diferente. Um personagem com múltiplas características que oferecem maneiras diferentes de calcular a CA deve escolher qual usar; apenas uma fórmula base pode estar em vigor para uma criatura.

ROLAGEM DE 20 OU 1

Se você rolar 20 no d20 (chamado de "20 natural") em uma jogada de ataque, o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo. Isso é chamado de Acerto Crítico (veja "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo").

Se você rolar 1 no d20 (um "1 natural") em uma jogada de ataque, o ataque falha independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo.

CLASSE DE DIFICULDADE

A Classe de Dificuldade (CD) é o número-alvo para um teste de atributo ou uma salvaguarda. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Teste de D20").

INSPIRAÇÃO HEROICA

Se você (um personagem jogável) tiver Inspiração Heroica, poderá gastá-la para rerrolar qualquer dado imediatamente após rolá-lo, devendo usar o novo resultado.

Se você ganhar Inspiração Heroica, mas já possuí-la, ela será perdida, a menos que você a transfira para um personagem jogável que não a tenha.

PROFICIÊNCIA E PERÍCIAS

PROFICIÊNCIA

Personagens e monstros são bons em diversas coisas. Alguns são habilidosos com muitas armas, enquanto outros conseguem usar apenas algumas. Alguns são melhores em

entender os motivos das pessoas, e outros são melhores em desvendar os segredos do multiverso. Todas as criaturas têm um Bônus de Proficiência, que reflete o impacto do treinamento nas capacidades da criatura. O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta conforme o personagem ganha níveis (descrito em “Criação de Personagem”). O Bônus de Proficiência de um monstro é baseado em seu Nível de Desafio (veja “Glossário de Regras”). A tabela de Bônus de Proficiência mostra como o bônus é determinado.

Este bônus é aplicado a um Teste de D20 quando a criatura tem proficiência em uma perícia, em uma salvaguarda ou com um item que a criatura usa para fazer o Teste de D20. O bônus também é usado para ataques de magia e para calcular a CD de salvaguardas para magias.

Tabela: Bônus de Proficiência

NÍVEL OU ND	BÔNUS
Até 4	+2
5–8	+3
9–12	+4
13–16	+5
17–20	+6
21–24	+7
25–28	+8
29–30	+9

O BÔNUS NÃO SE SOMA

Seu Bônus de Proficiência não pode ser adicionado a um lançamento de dados ou a outro número mais de uma vez. Por exemplo, se uma regra permite que você faça um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão), você adiciona seu Bônus de Proficiência se for proficiente em qualquer uma das perícias, mas não o adiciona duas vezes se for proficiente em ambas as perícias.

Ocasionalmente, um Bônus de Proficiência pode ser multiplicado ou dividido (duplicado ou reduzido pela metade, por exemplo) antes de ser adicionado. Por exemplo, o recurso Especialização (veja “Glossário de Regras”) duplica o Bônus de Proficiência para certos testes de atributo. Sempre que o bônus é usado, ele pode ser multiplicado apenas uma vez e dividido apenas uma vez.

PERÍCIAS

A maioria dos testes de atributo envolve o uso de uma perícia, que representa uma categoria de coisas que criaturas tentam fazer com um teste de atributo. As descrições das ações que você realiza (veja “Ações” mais adiante em “Jogando o Jogo”) especificam qual perícia se aplica se você fizer um teste de atributo para essa ação, e muitas outras regras indicam quando uma perícia é relevante. O Mestre tem a última palavra sobre se uma perícia é relevante em uma situação.

Se uma criatura é proficiente em uma perícia, ela aplica seu Bônus de Proficiência aos testes de atributo envolvendo essa perícia. Sem proficiência em uma perícia, uma criatura ainda pode fazer testes de atributo envolvendo essa perícia, mas não adiciona seu Bônus de Proficiência. Por exemplo, se um personagem tentar escalar um penhasco, o Mestre pode

pedir um teste de Força (Atletismo). Se o personagem tiver proficiência em Atletismo, ele adiciona seu Bônus de Proficiência ao teste de Força. Se o personagem não tiver essa proficiência, ele faz o teste sem adicionar seu Bônus de Proficiência.

Tabela: Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO	USOS EXEMPLOS
Acrobacia	Destreza	Manter o equilíbrio em uma situação complicada, ou realizar uma acrobacia.
Lidar com Animais	Sabedoria	Calmar ou treinar um animal, ou fazer um animal agir de determinada forma.
Arcanismo	Inteligência	Lembrar conhecimentos sobre magias, itens mágicos e os planos de existência.
Atletismo	Força	Pular mais longe do que o normal, permanecer à tona em águas turbulentas, ou quebrar algo.
Enganação	Carisma	Contar uma mentira convincente, ou usar uma disfarce de forma convincente.
História	Inteligência	Lembre-se de lendas sobre eventos históricos, pessoas, nações e culturas.
Intuição	Sabedoria	Perceber o humor e as intenções de uma pessoa.
Intimidação	Carisma	Assustar ou ameaçar alguém para que faça o que você quer.
Investigação	Inteligência	Encontrar informações obscuras em livros ou deduzir como algo funciona.
Medicina	Sabedoria	Diagnosticar uma doença ou determinar o que matou alguém recentemente.
Natureza	Inteligência	Lembre-se de lendas sobre terrenos, plantas, animais e clima.
Percepção	Sabedoria	Usando uma combinação de sentidos, notar algo que é fácil de passar despercebido.
Atuação	Carisma	Atuar, contar uma história, tocar música ou dançar.
Persuasão	Carisma	Convencer alguém de algo de forma sincera e gentil.
Religião	Inteligência	Lembre-se de lendas sobre deuses, rituais religiosos e símbolos sagrados.
Prestidigitação	Destreza	Roubar um bolso, esconder um objeto pequeno ou realizar truques de magia.
Furtividade	Destreza	Escapar da observação movendo-se silenciosamente e se escondendo atrás de coisas.
Sobrevivência	Sabedoria	Seguir trilhas, procurar alimentos, encontrar uma trilha ou evitar perigos naturais.

LISTA DE PERÍCIAS

As perícias são mostradas na tabela de Perícias, que indica usos exemplares para cada proficiência de perícia, bem como o teste de atributo ao qual a perícia se aplica com mais frequência.

DETERMINANDO PERÍCIAS

As proficiências iniciais de perícias de um personagem são determinadas na criação do personagem, e as proficiências de perícias de um monstro aparecem em seu bloco de

estatísticas.

SALVAGUARDAS DE PROFICIÊNCIA

A proficiência em uma salvaguarda permite que um personagem adicione seu Bônus de Proficiência às salvaguardas que utilizam uma determinada habilidade. Por exemplo, a proficiência em salvaguardas de Sabedoria permite que você adicione seu Bônus de Proficiência às suas salvaguardas de Sabedoria. Algumas criaturas também têm proficiência em salvaguardas, conforme indicado em seus blocos de estatísticas.

Cada classe oferece proficiência em pelo menos duas salvaguardas, representando a formação da classe em evadir ou resistir a certas ameaças. Magos, por exemplo, são proficientes em salvaguardas de Inteligência e Sabedoria; eles se treinam para resistir a ataques mentais.

PROFICIÊNCIAS COM EQUIPAMENTOS

Um personagem ganha proficiência com diversas armas e ferramentas a partir da sua classe e antecedente. Existem duas categorias de proficiência com equipamentos:

Armas. Qualquer pessoa pode usar uma arma, mas a proficiência torna você mais habilidoso ao usá-la. Se você tiver proficiência com uma arma, adiciona seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque que fizer com ela.

Ferramentas. Se você tiver proficiência com uma ferramenta, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que faça usando a ferramenta. Se você tiver proficiência na perícia que também é usada nesse teste, terá Vantagem no teste também. Isso significa que você pode se beneficiar tanto da proficiência na perícia quanto da proficiência com a ferramenta no mesmo teste de atributo.

ESPECIALIZAÇÃO

A especialização é um recurso que aprimora seu uso de uma perícia de proficiência. Quando você realiza um teste de atributo com uma perícia de proficiência na qual possui especialização, seu bônus de proficiência é dobrado para esse teste, a menos que o bônus já esteja dobrado por outro recurso.

Se você ganhar especialização, ela se aplica a uma perícia na qual você possui proficiência. Você não pode ter especialização na mesma perícia de proficiência mais de uma vez.

Veja também "Jogando o Jogo" ("Proficiência").

PERCEPÇÃO PASSIVA

A Percepção Passiva é uma pontuação que reflete o conhecimento geral de uma criatura sobre seu ambiente. O Mestre usa essa pontuação ao determinar se uma criatura percebe algo sem fazer conscientemente um teste de Sabedoria (Percepção).

A Percepção Passiva de uma criatura equivale a 10 mais o bônus do teste de Sabedoria (Percepção) da criatura. Se a criatura tiver Vantagem nesses testes, aumente a pontuação em 5. Se tiver Desvantagem, diminua a pontuação em 5. Por exemplo, um personagem de nível 1 com Sabedoria 15 e proficiência em Percepção tem uma Percepção Passiva de 14 (10 + 2 + 2). Se esse personagem tiver Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção), a pontuação passa a ser 19.

ORDEM DO COMBATE E INICIATIVA

COMBATE

Aventureiros enfrentam muitos monstros perigosos e vilões nefastos. Nesses momentos, o combate frequentemente estoura.

A ORDEM DO COMBATE

Um encontro de combate típico é um confronto entre dois lados: uma série de golpes de arma, fintas, desvios, movimentos de pé e conjurações de magia. O jogo organiza o combate em um ciclo de rodadas e turnos. Uma rodada representa aproximadamente 6 segundos no mundo do jogo. Durante uma rodada, cada participante em uma batalha toma seu turno. A ordem dos turnos é determinada no início do combate, quando todos rolam a Iniciativa. Uma vez que todos tenham tomado seu turno, a luta continua para a próxima rodada, caso nenhum dos lados tenha sido derrotado.

COMBATE PASSO A PASSO

O combate se desenrola nesses passos:

1. **Estabelecer Posições.** O Mestre do Jogo determina onde todos os personagens e monstros estão localizados. Dada a ordem de marcha dos aventureiros ou suas posições declaradas na sala ou outro local, o GM descobre onde os adversários estão — a que distância e em que direção.
2. **Rolagem de Iniciativa.** Todos envolvidos no combate rolam Iniciativa, determinando a ordem das rodadas dos combatentes.
3. **Tomar Turnos.** Cada participante na batalha toma seu turno na ordem da Iniciativa. Quando todos envolvidos no combate tiveram sua vez, a rodada termina. Repita este passo até que a luta pare.

INICIATIVA

A Iniciativa determina a ordem das rodadas durante o combate. Quando o combate começa, cada participante rola a Iniciativa; eles fazem um teste de Destreza que determina sua posição na ordem da Iniciativa. O GM rola para monstros. Para um grupo de criaturas idênticas, o GM faz uma única rolagem, então cada membro do grupo tem a mesma Iniciativa.

Surpresa. Se um combatente é surpreendido pelo início do combate, esse combatente tem desvantagem em sua rolagem de Iniciativa. Por exemplo, se um atacante surpresa começa o combate enquanto escondido de um inimigo que não está ciente de que o combate começou, esse inimigo está surpreendido.

Ordem da Iniciativa. O total do teste de um combatente é chamado de Contagem de Iniciativa, ou Iniciativa para abreviar. O GM classifica os combatentes, do maior para o menor valor de Iniciativa. Essa é a ordem em que eles agem durante cada rodada. A ordem da Iniciativa permanece a mesma de rodada para rodada.

Empates. Se ocorrer um empate, o GM decide a ordem entre monstros empatados, e os jogadores decidem a ordem entre personagens empatados. O GM decide a ordem se o empate for entre um monstro e um personagem do jogador.

FINALIZANDO O COMBATE

O combate termina quando um lado ou o outro é derrotado, o que pode significar que as criaturas foram mortas ou desmaiadas, ou renderam-se ou fugiram. O combate também pode terminar quando ambos os lados concordam em encerrá-lo.

SURPRESA

Se uma criatura é pega de surpresa no início do combate, ela está surpresa, o que causa desvantagem em seu lance de Iniciativa. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Combate").

AÇÕES, AÇÃO BÔNUS E REAÇÃO

AÇÃO

Na sua vez, você pode realizar uma ação. Escolha qual ação realizar entre as listadas abaixo ou entre as ações especiais fornecidas por seus recursos. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Ações"). Essas ações são definidas em outros lugares neste glossário:

Atacar	Esquivar	Influenciar	Procurar
Correr	Ajuda	Magia	Estudar
Recuar	Esconder	Preparar	Utilizar

ATACAR [AÇÃO]

Quando você toma a ação de Atacar, pode fazer uma jogada de ataque com uma arma ou um Ataque Desarmado.

Equipar e Desequipar Armas. Você pode equipar ou desequipar uma arma ao fazer um ataque como parte desta ação. Faça isso antes ou depois do ataque. Se você equipar uma arma antes de um ataque, não precisa usá-la para esse ataque. Equipar uma arma inclui puxá-la de uma bainha ou pegá-la. Desequipar uma arma inclui enfiá-la na bainha, guardá-la ou jogá-la.

Mover-se Entre Ataques. Se você se mover em sua vez e tiver uma característica, como Ataque Extra, que lhe dá mais de um ataque como parte da ação de Atacar, você pode usar parte ou toda essa movimentação para se mover entre esses ataques.

CORRER [AÇÃO]

Quando você toma a ação Correr, ganha movimento extra para a rodada atual. O aumento equivale ao seu Deslocamento após aplicar quaisquer modificadores. Com um Deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros na sua rodada se usar a ação Correr. Se o seu Deslocamento de 9 metros for reduzido para 4,5 metros, você pode se mover até 9 metros nesta rodada se usar a ação Correr.

Se você tiver um deslocamento especial, como Deslocamento de Voo ou Deslocamento de Natação, pode usar esse deslocamento em vez do seu Deslocamento ao tomar esta

ação. Você escolhe qual deslocamento usar toda vez que a toma. *Veja também* "Deslocamento."

DESENGAJAR [AÇÃO]

Se você tomar a ação Desengajar, seu deslocamento não provoca Ataques de Oportunidade pelo resto da atual rodada.

ESQUIVAR [AÇÃO]

Se você tomar a ação Esquivar, você obtém os seguintes benefícios: até o início de sua próxima rodada, qualquer jogada de ataque feita contra você tem Desvantagem se você puder ver o atacante, e você faz salvaguardas de Destreza com Vantagem.

Você perde esses benefícios se tiver a condição Incapacitado ou se seu Deslocamento for 0.

AJUDAR [AÇÃO]

Quando você realiza a ação Ajudar, você faz uma das seguintes coisas.

Auxiliar um Teste de Atributo. Escolha uma de suas perícias ou proficiências com ferramentas e um aliado que esteja próximo o suficiente para você ajudar verbalmente ou fisicamente quando ele fizer um teste de atributo. Esse aliado recebe vantagem no próximo teste de atributo que fizer com a perícia ou ferramenta escolhida. Esse benefício expira se o aliado não o usar antes do início da sua próxima rodada. O Mestre tem a última palavra sobre se sua ajuda é possível.

Auxiliar uma Jogada de Ataque. Você distrai momentaneamente um inimigo dentro de 1,5 metro de você, concedendo vantagem na próxima jogada de ataque feita por um de seus aliados contra esse inimigo. Esse benefício expira no início da sua próxima rodada.

ESCONDER [AÇÃO]

Com a ação Esconder, você tenta se esconder. Para isso, você deve ter sucesso em uma jogada de Destreza (Furtividade) com CD 15 enquanto estiver Intensamente Obstruído ou atrás de Cobertura de Três Quartos ou Cobertura Total, e deve estar fora da linha de visão de qualquer inimigo; se você conseguir ver uma criatura, poderá discernir se ela consegue vê-lo.

Em uma jogada bem-sucedida, você adquire a condição Invisível enquanto estiver escondido. Anote o total da sua jogada, que será a CD para uma criatura encontrar você com uma jogada de Sabedoria (Percepção).

Você deixa de estar escondido imediatamente após qualquer uma das seguintes ações ocorrer: fazer um som mais alto que um sussurro, um inimigo encontrá-lo, fazer uma jogada de ataque ou conjurar uma magia com componente verbal.

AÇÃO MÁGICA

Quando você realiza a Ação Mágica, conjura uma magia com tempo de conjuração de uma ação ou usa uma característica ou item mágico que requer a Ação Mágica para ser ativado.

Se você conjurar uma magia com tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, deve realizar a Ação Mágica em cada turno da conjuração e manter a Concentração durante esse tempo. Se sua Concentração for quebrada, a magia falha, mas você não gasta um espaço de magia. *Veja também* "Concentração."

PREPARAR [AÇÃO]

Você realiza a ação Preparar para aguardar uma circunstância específica antes de agir. Para isso, você realiza essa ação no seu turno, o que permite que você atue usando uma Reação antes do início do seu próximo turno.

Primeiro, você decide qual circunstância perceptível acionará sua Reação. Em seguida, você escolhe a ação que realizará em resposta a esse gatilho, ou escolhe se mover até o seu deslocamento em resposta a ele. Exemplos incluem "Se o cultista pisar na porta de armadilha, eu puxo a alavanca que a abre", e "Se o zumbi ficar ao lado de mim, eu me afasto".

Quando o gatilho ocorre, você pode ou tomar sua Reação imediatamente após o término do gatilho ou ignorar o gatilho.

Quando você prepara uma magia, você a conjura normalmente (gastando quaisquer recursos usados para conjurá-la) mas mantém sua energia, que você libera com sua Reação quando o gatilho ocorre. Para ser preparada, uma magia deve ter um Tempo de Conjuração de uma ação, e manter a magia requer Concentração, que você pode manter até o início do seu próximo turno. Se sua Concentração for quebrada, a magia se dissipa sem efeito.

PROCURAR [AÇÃO]

Quando você realiza a ação Procurar, faz um teste de Sabedoria para identificar algo que não seja óbvio. A tabela Procurar sugere quais perícias são aplicáveis quando você realiza essa ação, dependendo do que você está tentando detectar.

Tabela: Procurar

PERÍCIA	O QUE DETECTAR
Intuição	Estado de espírito da criatura
Medicina	Mau-estar ou causa da morte da criatura
Percepção	Criatura ou objeto escondido
Sobrevivência	Rastros ou alimentos

ANALISAR [AÇÃO]

Quando você realiza a ação Analisar, faz um teste de Inteligência para estudar sua memória, um livro, uma pista ou outra fonte de conhecimento e recordar um trecho importante sobre ela.

A tabela de Áreas de Conhecimento sugere quais perícias são aplicáveis a várias áreas de conhecimento.

UTILIZE [AÇÃO]

Você normalmente interage com um objeto enquanto faz algo mais, como quando desembainha uma espada como parte da ação Atacar. Quando um objeto requer uma ação

para ser usado, você realiza a ação Utilizar.

INFLUENCIAR [AÇÃO]

Com a ação Influenciar, você incentiva uma criatura a fazer algo. Descreva ou roleie como você está se comunicando com a criatura. Você está tentando enganar, intimidar, divertir ou persuadir suavemente? O GM então determina se a criatura se sente disposta, não disposta ou hesitante devido à sua interação; essa determinação estabelece se um teste de atributo é necessário, conforme explicado abaixo.

Disposta. Se seu incentivo alinha-se com os desejos da criatura, nenhum teste de atributo é necessário; a criatura cumpre seu pedido da maneira que prefere.

Não Disposta. Se seu incentivo é repugnante para a criatura ou contrário ao seu alinhamento, nenhum teste de atributo é necessário; ela não obedece.

Hesitante. Se você incentiva a criatura a fazer algo que ela hesita em fazer, você deve fazer um teste de atributo, que é afetado pela atitude da criatura: Indiferente, Amigável ou Hostil, cada uma definida neste glossário. A tabela de Testes de Influenciar sugere qual teste de atributo fazer com base em como você está interagindo com a criatura. O GM escolhe o teste, que tem uma CD padrão igual a 15 ou a pontuação de Inteligência da criatura, whichever é maior. Em um sucesso, a criatura faz o que foi incentivada. Em um fracasso, você deve esperar 24 horas (ou uma duração definida pelo GM) antes de incentivá-la da mesma forma novamente.

Tabela: Testes de Influenciar

TESTE DE ATRIBUTO	INTERAÇÃO
Carisma (Enganação)	Enganar uma fera ou monstrosidade que entenda você
Carisma (Intimidação)	Intimidar uma fera ou monstrosidade
Carisma (Atuação)	Divertir uma fera ou monstrosidade
Carisma (Persuasão)	Persuadir uma fera ou monstrosidade que entenda você
Sabedoria (Lidar com Animais)	Coaxar gentilmente uma fera ou monstrosidade

AÇÃO BÔNUS

A Ação Bônus é uma ação especial que você pode tomar na mesma rodada em que toma uma ação. Você não pode tomar mais de uma Ação Bônus por rodada, e só tem uma Ação Bônus para tomar se uma regra explicitamente disser isso. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Ações").

REAÇÃO

Uma Reação é uma ação especial tomada em resposta a um gatilho definido na descrição da Reação. Você pode tomar uma Reação na jogada de outra criatura, e se você a tomar na sua jogada, pode fazê-lo mesmo se também tomar uma ação, uma ação bônus ou ambas. Após tomar uma Reação, você não pode tomar outra até o início da sua próxima jogada. O Ataque de Oportunidade é uma Reação disponível a todas as criaturas. *Veja também* "Ataques de Oportunidade" e "Jogando o Jogo" ("Ações").

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Você pode fazer um Ataque de Oportunidade quando uma criatura que você consegue ver sai da sua alcance usando sua ação, ação bônus, reação ou um de seus deslocamentos. Para fazer o Ataque de Oportunidade, use uma reação para fazer um ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura que provocou o ataque. O ataque ocorre imediatamente antes da criatura sair da sua alcance. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Combate").

MOVIMENTO E POSIÇÃO

MOVIMENTO E POSIÇÃO

Na sua vez, você pode se mover a uma distância igual ao seu Deslocamento ou menor. Ou pode decidir não se mover.

Seu movimento pode incluir subir, rastejar, pular e nadar (cada um explicado na "Glossário de Regras"). Esses diferentes modos de movimento podem ser combinados com seu movimento regular ou constituir todo o seu deslocamento.

No entanto, como você se mover com seu Deslocamento, deduz a distância de cada parte do seu movimento até que ele seja totalmente usado ou até que você termine de se mover, o que ocorrer primeiro.

O Deslocamento de um personagem é determinado durante a criação do personagem. O Deslocamento de um monstro está indicado no bloco de estatísticas do monstro. Consulte o "Glossário de Regras" para mais informações sobre Deslocamento, bem como sobre velocidades especiais, como Deslocamento de Escalar, Deslocamento de Voo ou Deslocamento de Natação.

TERRENO DIFÍCIL

Os combatentes frequentemente são retardados por Terreno Difícil. Móveis baixos, entulho, vegetação densa, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de Terreno Difícil.

Cada metro de movimento em Terreno Difícil custa 1 metro extra, mesmo que múltiplas coisas em um espaço contem como Terreno Difícil.

DIVIDINDO SEU MOVIMENTO

Você pode dividir seu movimento, usando parte dele antes e parte depois de qualquer ação, ação bônus ou reação que tomar na mesma vez. Por exemplo, se você tiver um Deslocamento de 9 metros, poderia se mover 3 metros, tomar uma ação e depois se mover 6 metros.

CAÍDO

Na sua vez, você pode se dar a condição Caído (consulte o "Glossário de Regras") sem usar uma ação ou parte do seu Deslocamento, mas não pode fazer isso se seu Deslocamento for 0.

TAMANHO DA CRIATURA

Uma criatura pertence a uma categoria de tamanho, que determina a largura do espaço quadrado que a criatura ocupa em um mapa, conforme mostrado na tabela Tamanho e

Espaço da Criatura. Essa tabela lista os tamanhos do menor (Miúdo) ao maior (Imenso). O espaço da criatura é a área que ela controla efetivamente em combate e a área que ela precisa para lutar com eficácia.

O tamanho de um personagem é determinado pela espécie, e o tamanho de um monstro é especificado no bloco de estatísticas do monstro.

Tabela: Tamanho e Espaço da Criatura

TAMANHO	ESPAÇO (PÉS)	ESPAÇO (QUADRADOS)
Miúdo	2½ por 2½ pés	4 por quadrado
Pequeno	5 por 1,5 metros	1 quadrado
Médio	5 por 1,5 metros	1 quadrado
Grande	10 por 3 metros	4 quadrados (2 por 2)
Enorme	15 por 4,5 metros	9 quadrados (3 por 3)
Imenso	20 por 6 metros	16 quadrados (4 por 4)

MOVIMENTANDO-SE EM TORNO DE OUTRAS CRIATURAS

Durante sua movimentação, você pode passar pelo espaço de um aliado, de uma criatura com a condição Incapacitado (veja "Glossário de Regras"), de uma criatura Miúda ou de uma criatura que seja duas categorias de tamanho maior ou menor que você.

O espaço de outra criatura é Terreno Difícil para você, a menos que essa criatura seja Miúda ou seja seu aliado.

Você não pode terminar intencionalmente uma movimentação em um espaço ocupado por outra criatura. Se você terminar uma rodada em um espaço com outra criatura, você terá a condição Caído (veja "Glossário de Regras"), a menos que você seja Miúdo ou seja de um tamanho maior que a outra criatura.

TERRENO DIFÍCIL

Se um espaço é terreno difícil, cada metro de movimento nesse espaço custa 1 metro extra. Por exemplo, mover-se 1,5 metro por terreno difícil custa 3 metros de movimento. Terreno difícil não é cumulativo; um espaço é ou não terreno difícil.

Um espaço é terreno difícil se contém qualquer um dos seguintes ou algo semelhante:

- Uma criatura que não é Miúda ou seu aliado
- Mobiliário adequado para criaturas do seu tamanho ou maior
- Neve pesada, gelo, entulho ou vegetação densa
- Líquido com profundidade entre o tornozelo e a cintura
- Uma abertura estreita adequada para uma criatura de um tamanho menor que o seu
- Uma inclinação de 20 graus ou mais

VOO

Uma variedade de efeitos permite que uma criatura voe. Enquanto voa, você cai se estiver com a condição Incapacitado ou Caído ou se seu deslocamento de voo for reduzido a 0. Você pode permanecer no ar nessas circunstâncias se conseguir pairar. *Veja também* "Queda" e "Deslocamento de Voo".

SALTO

Quando você salta, realiza um Salto Longo (horizontal) ou um Salto Alto (vertical). *Veja também "Salto Longo" e "Salto Alto".*

SALTO LONGO

Quando você faz um Salto Longo, salta horizontalmente uma distância em pés até sua Pontuação de Força, desde que se mova pelo menos 3 metros imediatamente antes do salto. Quando você faz um Salto Longo em pé, pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada pé que você salta custa um pé de movimento.

Se você aterrissar em Terreno Difícil, deve conseguir um teste de Destreza (Acrobacia) com CD 10 ou ficar Caído.

Esta regra de Salto Longo assume que a altura do salto não importa, como um salto sobre um riacho ou abismo. Sob a opção do seu Mestre, você deve conseguir um teste de Força (Atletismo) com CD 10 para ultrapassar um obstáculo baixo (não mais alto que um quarto da distância do salto), como uma cerca ou parede baixa. Caso contrário, você colide com o obstáculo.

ATAQUES E COBERTURA

FAZENDO UM ATAQUE

Quando você toma a ação de Atacar, você faz um ataque. Algumas outras ações, ações bônus e reações também permitem que você faça um ataque. Seja você atacando com uma arma corpo a corpo, disparando uma arma de ataque à distância ou fazendo uma jogada de ataque como parte de uma magia, um ataque segue a seguinte estrutura:

• ATACANTES E ALVOS INVISÍVEIS

Quando você faz uma jogada de ataque contra um alvo que você não consegue ver, você tem desvantagem na jogada. Isso é verdade mesmo se você estiver adivinhando a localização do alvo ou atacando uma criatura que você ouve, mas não vê. Se o alvo não estiver na localização que você atacou, você erra.

Quando uma criatura não consegue ver você, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra ela. Se você estiver escondido quando fizer uma jogada de ataque, você revela sua localização quando o ataque acerta ou erra.

1. **Escolha um Alvo.** Escolha um alvo dentro do alcance do seu ataque: uma criatura, um objeto ou uma localização.
2. **Determine os Modificadores.** O GM determina se o alvo tem Cobertura (veja a próxima seção) e se você tem vantagem ou desvantagem contra o alvo. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus à sua jogada de ataque.
3. **Resolva o Ataque.** Faça a jogada de ataque, conforme detalhado anteriormente em "Jogando o Jogo". Em um acerto, você rola os danos, a menos que o ataque específico tenha regras que especifiquem o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais além ou em vez dos danos.

COBERTURA

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem oferecer cobertura, tornando mais difícil atingir um alvo. Conforme detalhado na tabela de Cobertura, existem três graus de cobertura, cada um oferecendo um benefício diferente ao alvo.

Um alvo só pode se beneficiar da cobertura quando um ataque ou outro efeito é lançado do lado oposto à cobertura. Se um alvo estiver atrás de múltiplos obstáculos com cobertura, apenas o grau mais protetor se aplica; os graus não são somados. Por exemplo, se um alvo estiver atrás de uma criatura que oferece Cobertura de Meio e de um tronco de árvore que oferece Cobertura de Três Quartos, o alvo terá Cobertura de Três Quartos.

Tabela: Cobertura

GRAU	BENEFÍCIO PARA O ALVO	OFERECIDA POR ...
Meio	Bônus de +2 para CA e salvaguardas de Destreza	Outra criatura ou um objeto que cubra pelo menos metade do alvo
Três Quartos	Bônus de +5 para CA e salvaguardas de Destreza	Um objeto que cubra pelo menos três quartos do alvo
Total	Não pode ser atingido diretamente	Um objeto que cubra todo o alvo

ATAQUES À DISTÂNCIA

Quando você faz um ataque à distância, dispara uma flecha com um arco, lança um machado ou envia outros projéteis para atingir um inimigo a distância. Muitas magias também envolvem fazer um ataque à distância.

ALCANCE

Você só pode fazer ataques à distância contra alvos dentro de um alcance especificado. Se um ataque à distância, como um feito com uma magia, tiver um único alcance, você não pode atacar um alvo além desse alcance.

Alguns ataques à distância, como os feitos com um arco longo, têm dois alcances. O número menor é o alcance normal, e o número maior é o alcance longo. Sua jogada de ataque tem desvantagem quando o alvo está além do alcance normal, e você não pode atacar um alvo além do alcance longo.

ATAQUES À DISTÂNCIA EM COMBATE PRÓXIMO

Aiming um ataque à distância é mais difícil quando um inimigo está ao seu lado. Quando você faz uma jogada de ataque à distância com uma arma, uma magia ou outro meio, você tem desvantagem na jogada se estiver a menos de 1,5 metro de um inimigo que pode vê-lo e não estiver com a condição Incapacitado (veja "Glossário de Regras").

ATAQUES CORPO A CORPO

Um ataque corpo a corpo permite que você ataque um alvo dentro do seu alcance. Um ataque corpo a corpo geralmente usa uma arma de mão ou um Ataque Desarmado. Muitos monstros fazem ataques corpo a corpo com garras, dentes ou outras partes do corpo. Algumas magias também envolvem ataques corpo a corpo.

ALCANCE

Uma criatura tem um alcance de 1,5 metro e, portanto, pode atacar alvos dentro de 1,5 metro ao fazer um ataque corpo a corpo. Algumas criaturas têm ataques corpo a corpo com um alcance maior que 1,5 metro, conforme indicado em suas descrições.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Os combatentes observam para ver se inimigos baixam a guarda. Se você se mover sem cuidado ao lado de seus inimigos, você se coloca em perigo ao provocar um Ataque de Oportunidade.

Evitando Ataques de Oportunidade. Você pode evitar provocar um Ataque de Oportunidade ao tomar a ação Desengajar. Você também não provoca um Ataque de Oportunidade quando Teleporta ou quando é movido sem usar seu deslocamento, ação, ação bônus ou reação. Por exemplo, você não provoca um Ataque de Oportunidade se uma explosão o arremessar fora do alcance de um inimigo ou se você cair passando por um inimigo.

Fazendo um Ataque de Oportunidade. Você pode fazer um Ataque de Oportunidade quando uma criatura que você consegue ver sai do seu alcance. Para fazer o ataque, use uma Reação para fazer um único ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra essa criatura. O ataque ocorre imediatamente antes dela sair do seu alcance.

ATAQUE DESARMADO

Em vez de usar uma arma para fazer um ataque corpo a corpo, você pode usar um soco, chute, cabeçada ou golpe forçado semelhante. Em termos de jogo, isso é um Ataque Desarmado—um ataque corpo a corpo que envolve você usar seu corpo para danificar, imobilizar ou empurrar um alvo dentro de 1,5 metros de você.

Sempre que você usar seu Ataque Desarmado, escolha uma das seguintes opções para seu efeito.

Dano. Você faz uma jogada de ataque contra o alvo. Seu bônus para a jogada equivale ao seu modificador de Força mais seu Bônus de Proficiência. Em um acerto, o alvo sofre dano Contundente igual a 1 mais seu modificador de Força.

Imobilizar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou Destreza (ele escolhe qual), ou ficará com a condição Imobilizado. A CD para a salvaguarda e quaisquer tentativas de escapar equivale a 8 mais seu modificador de Força e seu Bônus de Proficiência. Essa imobilização só é possível se o alvo não for maior que uma classe de tamanho maior que você e se você tiver uma mão livre para agarrá-lo. *Veja também "Imobilização".*

Empurrar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou Destreza (ele escolhe qual), ou você o empurra 1,5 metros para longe ou o coloca com a condição Caído. A CD para a salvaguarda equivale a 8 mais seu modificador de Força e seu Bônus de Proficiência. Esse empurrão só é possível se o alvo não for maior que uma classe de tamanho maior que você.

ATAQUE DE CONTENÇÃO

Uma criatura pode conter outra criatura em contenção. Os personagens geralmente realizam uma contenção usando um Ataque Desarmado. Muitos monstros têm ataques especiais que permitem que eles contenham rapidamente sua presa. No entanto, seja qual for a forma de iniciar uma contenção, ela segue estas regras. *Veja também "Ataque Desarmado" e "Imobilizado."*

Condição de Imobilizado. Conter com sucesso uma criatura aplica a condição Imobilizado a ela.

Uma Contenção por Mão. Uma criatura precisa ter uma mão livre para conter outra criatura. Alguns blocos de estatísticas e efeitos de jogo permitem que uma criatura contenha usando um tentáculo, uma boca ou outra parte do corpo. Qualquer parte que o contenedor use, ele pode conter apenas uma criatura por vez com aquela parte, e o contenedor não pode usar aquela parte para atacar outra criatura a menos que termine a contenção.

Finalizando uma Contenção. Uma criatura Imobilizada pode usar sua ação para fazer um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a CD de escape da contenção, terminando a condição em si mesmo com sucesso. A condição também termina se o contenedor estiver na condição Incapacitado ou se a distância entre a criatura Imobilizada e o contenedor exceder o alcance da contenção. Além disso, o contenedor pode soltar o alvo a qualquer momento (não é necessária ação).

COMBATE A CAVALO

Uma criatura disposta que seja pelo menos um tamanho maior que o cavaleiro e que possua uma anatomia apropriada pode servir como montaria, seguindo as regras abaixo.

MONTAR E DESMONTAR

Durante sua movimentação, você pode montar uma criatura que esteja a até 1,5 metro de distância ou desmontar. Isso custa uma quantidade de movimento igual à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo). Por exemplo, se seu Deslocamento for 9 metros, você gastará 4,5 metros de movimento para montar um cavalo.

CONTROLANDO A MONTARIA

Você pode controlar uma montaria apenas se ela tiver sido treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domésticos, mulas e criaturas semelhantes possuem esse treinamento.

A Iniciativa de uma montaria controlada muda para coincidir com a sua quando você a monta. Ela se move na sua vez conforme você a direciona, e possui apenas três opções de ação durante essa vez: Acelerar, Desengajar e Esquivar. Uma montaria controlada pode se mover e agir até mesmo na mesma vez em que você a monta.

Em contraste, uma montaria independente — aquela que permite que você a monte, mas ignora seu controle — mantém sua posição na ordem de Iniciativa e se move e age como desejar.

CAIR

Se um efeito estiver prestes a mover sua montaria contra sua vontade enquanto você está nela, você deve conseguir uma salvaguarda de Destreza contra CD 10 ou cair, aterriss-

ando com a condição Caído (veja "Glossário de Regras") em um espaço não ocupado a até 1,5 metro da montaria.

Enquanto montado, você deve fazer a mesma salvaguarda se for derrubado Caído ou se a montaria for.

COMBATE SUBAQUÁTICO

Um combate subaquático segue estas regras.

ARMAS IMPEDIDAS

Ao fazer uma jogada de ataque corpo a corpo com uma arma subaquática, uma criatura que não possui Deslocamento de Natação tem desvantagem na jogada de ataque, a menos que a arma cause dano Perfurante. Uma jogada de ataque à distância com uma arma subaquática automaticamente erra um alvo além da distância normal da arma, e a jogada de ataque tem desvantagem contra um alvo dentro da distância normal.

RESISTÊNCIA AO FOGO

Tudo subaquático tem Resistência a dano Ígneo (explicado em "Dano e Cura").

DANO E CURA

DANO E CURAS

A ferida e a morte são ameaças frequentes, conforme detalhado nas regras a seguir.

PONTOS DE VIDA

Os Pontos de Vida representam durabilidade e a vontade de viver. Criaturas com mais Pontos de Vida são mais difíceis de matar. Seu máximo de Pontos de Vida é o número de Pontos de Vida que você tem quando não ferido. Seus Pontos de Vida atuais podem ser qualquer número desde esse máximo até 0, que é o menor valor possível.

Sempre que você sofre dano, subtraia-o de seus Pontos de Vida. A perda de Pontos de Vida não afeta suas capacidades até você chegar a 0 Pontos de Vida.

Se você tiver metade de seus Pontos de Vida ou menos, você está Sangrando, o que não tem efeito no jogo por si só, mas pode desencadear outros efeitos do jogo.

- *Descanso*

Aventureiros não podem passar cada hora explorando. Eles precisam descansar. Qualquer criatura pode fazer descansos curtos de uma hora durante o dia e um descanso longo de 8 horas para encerrar o dia. Recuperar Pontos de Vida é um dos principais benefícios de um descanso. "Glossário de Regras" fornece as regras para descansos curtos e longos.

JOGADAS DE DANO

Cada arma, magia e habilidade de monstro que causa dano especifica o dano que causa. Você lança os dados de dano, adiciona quaisquer modificadores e aplica o dano ao seu alvo. Se houver uma penalidade para o dano, é possível causar 0 de dano, mas não dano negativo.

Ao atacar com uma arma, você adiciona o modificador de sua habilidade — o mesmo modificador usado na jogada de ataque — à jogada de dano. Uma magia informa quais dados

você deve lançar para o dano e se deve adicionar quaisquer modificadores. A menos que uma regra diga o contrário, você não adiciona o modificador de sua habilidade a uma quantidade fixa de dano que não usa uma jogada, como o dano de um arco de flecha de pressão. Consulte "Equipamento" para os dados de dano das armas e "Magias" para os dados de dano das magias.

ACERTOS CRÍTICOS

Quando você acerta um Acerto Crítico, causa dano adicional. Lance os dados de dano do ataque duas vezes, some-os e adicione qualquer modificador relevante normalmente. Por exemplo, se você acertar um Acerto Crítico com uma Adaga, lance 2d4 para o dano em vez de 1d4 e adicione seu modificador de habilidade relevante. Se o ataque envolver outros dados de dano, como o recurso Ataque Furtivo do Ladino, você também lança esses dados duas vezes.

SALVAGUARDAS E DANO

O dano causado por meio de salvaguardas segue estas regras.

DANO CONTRA MÚLTIPLOS ALVOS

Quando você cria um efeito danoso que obriga dois ou mais alvos a fazer salvaguardas contra ele ao mesmo tempo, role o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, quando um Mago conjura Bola de Fogo, o dano da magia é rolado uma vez para todas as criaturas atingidas pela explosão.

MEIO DANO

Muitos efeitos de salvaguarda causam metade do dano (arredondado para baixo) a um alvo quando o alvo obtém sucesso na salvaguarda. O dano reduzido equivale a metade do dano que seria causado em uma falha na salvaguarda.

TIPOS DE DANO

Cada instância de dano tem um tipo, como Fogo ou Cortante. Os tipos de dano são listados no "Glossário de Regras" e não possuem regras próprias, mas outras regras, como Resistência, dependem dos tipos de dano.

RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE

Algumas criaturas e objetos têm Resistência ou Vulnerabilidade a certos tipos de dano. Se você tem Resistência a um tipo de dano, esse dano é reduzido pela metade contra você (arredondado para baixo). Se você tem Vulnerabilidade a um tipo de dano, esse dano é dobrado contra você. Por exemplo, se você tem Resistência a dano Gélido, esse dano é reduzido pela metade contra você, e se você tem Vulnerabilidade a dano Ígneo, esse dano é dobrado contra você.

SEM ACÚMULO

Várias instâncias de Resistência ou Vulnerabilidade que afetem o mesmo tipo de dano contam como apenas uma instância. Por exemplo, se você tem Resistência a dano Necrótico, bem como Resistência a todo dano, o dano Necrótico é reduzido pela metade contra você.

ORDEM DE APLICAÇÃO

Modificadores de dano são aplicados na seguinte ordem: ajustes como bônus, penalidades ou multiplicadores são aplicados primeiro; Resistência é aplicada em segundo lugar; e Vulnerabilidade é aplicada em terceiro.

Por exemplo, uma criatura tem Resistência a todo dano e Vulnerabilidade a dano Ígneo, e está dentro de uma aura mágica que reduz todo dano em 5. Se ela receber 28 de dano Ígneo, o dano é primeiro reduzido em 5 (para 23), depois reduzido pela metade devido à Resistência da criatura (e arredondado para baixo para 11), e finalmente dobrado devido à Vulnerabilidade (para 22).

IMUNIDADE

Algumas criaturas e objetos têm Imunidade a certos tipos de dano e condições. Imunidade a um tipo de dano significa que você não recebe dano desse tipo, e Imunidade a uma condição significa que você não é afetado por ela.

CURANDO

O curativo é como você recupera Pontos de Vida. *Véja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Curativo").

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas magias e outros efeitos conferem Pontos de Vida Temporários, que servem como um buffer contra a perda de Pontos de Vida reais, conforme explicado abaixo.

PERDA DOS PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS EM PRIMEIRO LUGAR

Se você tiver Pontos de Vida Temporários e sofrer dano, esses pontos são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é aplicado aos seus Pontos de Vida. Por exemplo, se você tiver 5 Pontos de Vida Temporários e sofrer 7 de dano, perde esses pontos e depois perde 2 Pontos de Vida.

DURAÇÃO

Os Pontos de Vida Temporários duram até serem esgotados ou até você completar um Descanso Longo (consulte "Glossário de Regras").

ELES NÃO SE SOMA

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser somados. Se você já tiver Pontos de Vida Temporários e receber mais, você decide se quer manter os que tem ou receber os novos. Por exemplo, se uma magia lhe conceder 12 Pontos de Vida Temporários quando você já tem 10, você pode ter 12 ou 10, não 22.

ELES NÃO SÃO PONTOS DE VIDA OU CURAS

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser adicionados aos seus Pontos de Vida, curas não podem restaurá-los e receber Pontos de Vida Temporários não conta como cura. Como os Pontos de Vida Temporários não são Pontos de Vida, uma criatura pode estar com os Pontos de Vida cheios e receber Pontos de Vida Temporários.

Se você tiver 0 Pontos de Vida, receber Pontos de Vida Temporários não o restabelecerá à consciência. Apenas curas verdadeiras podem salvá-lo.

QUEDA A 0 PONTOS DE VIDA

- **Neste suplemento.** Um personagem **Desencarnado** não morre ao chegar a 0 Pontos de Vida: entra em **Torpor** e, depois, pode sofrer **Recuo** (cap. 12, **Torpor e Recuo**). Onde o texto abaixo fala em morrer ou em **Salvaguadas Contra Morte**, use o **Torpor** e a **Salvaguarda de Ancoragem**. Para as demais criaturas, valem as regras do SRD como estão.

QUEDA A 0 PONTOS DE VIDA

Quando uma criatura chega a 0 Pontos de Vida, ela ou morre imediatamente ou entra em estado de inconsciência, conforme explicado abaixo.

MORTE INSTANTÂNEA

Aqui estão as principais maneiras pelas quais uma criatura pode morrer instantaneamente.

Morte de Monstro. Um monstro morre no instante em que chega a 0 Pontos de Vida, embora o Mestre possa ignorar essa regra para um monstro individual e tratá-lo como um personagem.

Máximo de Pontos de Vida Igual a 0. Uma criatura morre se seu máximo de Pontos de Vida atingir 0. Algumas magias drenam energia vital, reduzindo o máximo de Pontos de Vida de uma criatura.

Dano Massivo. Quando o dano reduz um personagem a 0 Pontos de Vida e ainda resta dano, o personagem morre se o dano restante for igual ou superior ao seu máximo de Pontos de Vida. Por exemplo, se seu personagem tem um máximo de 12 Pontos de Vida, atualmente tem 6 Pontos de Vida e sofre 18 de dano, o personagem chega a 0 Pontos de Vida, mas restam 12 de dano. O personagem então morre, já que 12 equivale ao seu máximo de Pontos de Vida.

FIM DO PERSONAGEM

Se seu personagem morrer, outros podem encontrar uma maneira mágica de revivê-lo, como com a magia *Reviver os Mortos*. Ou converse com o Mestre sobre criar um novo personagem para se juntar ao grupo. O "Glossário de Regras" contém mais informações sobre estar morto.

ENTRAR EM INCONSCIÊNCIA

Se você chegar a 0 Pontos de Vida e não morrer imediatamente, você entra na condição de Inconsciente (veja "Glossário de Regras") até recuperar qualquer Pontos de Vida, e agora enfrenta a necessidade de fazer **Salvaguadas contra a Morte** (veja abaixo).

SALVAGUARDAS CONTRA A MORTE

Sempre que você iniciar seu turno com 0 Pontos de Vida, você deve fazer uma **Salvaguarda contra a Morte** para determinar se se aproxima da morte ou permanece com vida. Diferente de outras salvaguadas, essa não está ligada a um valor de atributo. Agora você está nas mãos do destino.

Três Sucessos/Falhas. Lance 1d20. Se o resultado for 10 ou mais, você tem sucesso. Caso contrário, falha. Um sucesso ou falha por si só não tem efeito. No terceiro sucesso, você se torna Estável (veja "Estabilizando um Personagem" abaixo). No terceiro fracasso, você morre.

Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; mantenha o registro de ambos até que você obtenha três de um tipo. O número de ambos é reiniciado para zero quando você recupera qualquer Pontos de Vida ou se torna Estável.

Lançando 1 ou 20. Quando você lança 1 no d20 para uma Salvaguarda contra Morte, você sofre duas falhas. Se você lançar 20 no d20, você recupera 1 Ponto de Vida.

Danos com 0 Pontos de Vida. Se você sofrer qualquer dano enquanto tem 0 Pontos de Vida, você sofre uma falha na Salvaguarda contra Morte. Se o dano for de um Acerto Crítico, você sofre duas falhas em vez disso. Se o dano for igual ou superior ao seu Máximo de Pontos de Vida, você morre.

ESTABILIZANDO UM PERSONAGEM

Você pode usar a ação Ajudar para tentar estabilizar uma criatura com 0 Pontos de Vida, o que requer um teste de Sabedoria (Medicina) com CD 10.

Uma criatura Estável não faz Salvaguardas contra Morte mesmo tendo 0 Pontos de Vida, mas ainda sofre a condição Inconsciente. Se a criatura sofrer dano, ela deixa de ser Estável e começa a fazer Salvaguardas contra Morte novamente. Uma criatura Estável que não for curada recupera 1 Ponto de Vida após 1d4 horas.

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Um personagem jogável deve fazer uma Salvaguarda Contra Morte (também chamada de Salvaguarda Contra Morte) se começar sua vez com 0 Pontos de Vida. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Danos e Curas").

ESTÁVEL

Uma criatura está Estável se tiver 0 Pontos de Vida, mas não precisa fazer Salvaguardas contra a Morte. *Veja também* "Jogando o Jogo" ("Dano e Cura").

DERRUBANDO UMA CRIATURA

Quando você reduzir uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo, você pode, em vez disso, reduzi-la a 1 ponto de vida. A criatura então recebe a condição Inconsciente e começa um descanso curto.

A criatura permanece Inconsciente até recuperar quaisquer pontos de vida ou até que alguém use uma ação para administrar primeiros socorros a ela, o que requer um teste de Sabedoria (Medicina) com CD 10.

MORTE

Uma criatura morta não tem Pontos de Vida e não pode recuperá-los a menos que seja revivida por magia, como a magia *Reviver os Mortos* ou *Revivificar*. Quando tal magia é conjurada, o espírito sabe quem está a conjurá-la e pode recusar. O espírito de uma criatura morta deixou o corpo e partiu para os Planos Exteriores, e reviver a criatura requer chamar o espírito de volta.

Se a criatura retornar à vida, o efeito da revivificação determina seus Pontos de Vida atuais. A menos que seja especificado de outra forma, a criatura retorna à vida com quaisquer condições, contágios mágicos ou maldições que a afetavam no momento da morte, desde que as durações desses efeitos

ainda estejam ativos. Se a criatura morreu com níveis de Exaustão, retorna com 1 nível a menos. Se a criatura tinha sintonização com um ou mais itens mágicos, ela não está mais sintonizada com eles.

EXPLORAÇÃO, VIAGEM E PERIGOS

EXPLORAÇÃO

A exploração envolve a investigação de locais perigosos e cheios de mistério. As regras nesta seção detalham algumas das maneiras pelas quais aventureiros interagem com o ambiente nesses locais.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Como os aventureiros exploram, seu equipamento pode ajudá-los de muitas maneiras. Por exemplo, eles podem alcançar locais de difícil acesso com uma Escada, perceber coisas que não notariam sem um Tocha ou outra fonte de luz, contornar portas e recipientes trancados com Ferramentas de Ladrão e criar obstáculos para perseguidores com Calhas.

Consulte "Equipamento" para regras sobre muitos itens que são úteis em aventuras. Os itens nas seções "Ferramentas" e "Equipamento de Aventura" são especialmente úteis. As armas na seção "Equipamento" também podem ser usadas para mais do que combate; você poderia, por exemplo, usar um Cetro para empurrar um botão suspeito que não quer tocar.

ESCONDER

Aventureiros e monstros frequentemente se escondem, seja para espionar uns aos outros, passar despercebidos por um guardião ou preparar uma emboscada. O Mestre do Jogo decide quando as circunstâncias são adequadas para se esconder. Quando você tenta se esconder, você realiza a ação Esconder.

INTERAGINDO COM OBJETOS

Interagir com objetos geralmente é simples de resolver. O jogador diz ao GM que seu personagem está fazendo algo, como mover uma alavanca ou abrir uma porta, e o GM descreve o que acontece. Porém, às vezes, regras governam o que você pode fazer com um objeto, conforme detalhado nas seções a seguir.

O QUE É UM OBJETO?

Para fins das regras, um objeto é um item discreto e inanimado, como uma janela, porta, espada, livro, mesa, cadeira ou pedra. Ele não é um edifício ou veículo, que são compostos por muitos objetos.

INTERAÇÕES COM OBJETOS COM TEMPO LIMITADO

Quando o tempo é curto, como em combate, as interações com objetos são limitadas: uma interação gratuita por turno. Essa interação deve ocorrer durante o movimento ou ação da criatura. Qualquer interação adicional requer a ação Usar Objeto, conforme explicado em "Combate" mais adiante em "Jogando o Jogo".

ENCONTRANDO OBJETOS OCULTOS

Quando seu personagem procura por coisas ocultas, como uma porta secreta ou uma armadilha, o GM normalmente pede que você faça um teste de Sabedoria (Percepção), desde que você descreva o personagem procurando na área em torno do objeto oculto. Em caso de sucesso, você encontra o objeto, detalhes importantes ou ambos.

Se você descrever seu personagem procurando em lugar nenhum perto de um objeto oculto, um teste de Sabedoria (Percepção) não revelará o objeto, não importa o total do teste.

TRANSPORTANDO OBJETOS

Você geralmente pode transportar seu equipamento e tesouros sem se preocupar com o peso desses objetos. Se você tentar carregar um objeto excepcionalmente pesado ou um grande número de objetos leves, o GM pode exigir que você siga as regras de capacidade de transporte no "Glossário de Regras".

QUEBRANDO OBJETOS

Como ação, você pode automaticamente quebrar ou destruir um objeto frágil e não mágico, como um recipiente de vidro ou uma folha de papel. Se você tentar danificar algo mais resistente, o GM pode usar as regras sobre quebrar objetos na "Glossário de Regras".

♦ *Ordem de Marcha*

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha durante suas viagens, seja em ambientes internos ou externos. Uma ordem de marcha facilita determinar quais personagens são afetados por armadilhas, quais podem avistar inimigos escondidos e quais estão mais próximos desses inimigos caso uma luta comece. Você pode alterar sua ordem de marcha fora do combate e registrar a ordem da maneira que preferir: escrevendo-a, por exemplo, ou organizando miniaturas para mostrá-la.

PERIGOS

Monstros são os principais perigos com que os personagens se deparam, mas outros perigos aguardam. "Glossário de Regras" define os seguintes perigos:

- Queimadura
- Desidratação
- Queda
- Desnutrição
- Sufocamento

QUEDA [PERIGO]

Uma criatura que cai sofre 1d6 de dano Contundente no final da queda para cada 3 metros que caiu, até um máximo de 20d6. Quando a criatura pousa, ela está na condição Caído, a menos que evite sofrer qualquer dano da queda.

Uma criatura que cai em água ou outro líquido pode usar sua Reação para fazer um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) com CD 15 para atingir a superfície de cabeça ou pés primeiro. Em um sucesso, qualquer dano resultante da queda é reduzido à metade.

QUEIMANDO [PERIGO]

Uma criatura ou objeto em chamas sofre 1d4 de dano Ígneo no início de cada turno dela. Como ação, você pode apagar o fogo em si mesmo assumindo a condição Caído e rolando no chão. O fogo também se apaga se for apagado, submerso ou sufocado.

DESIDRATAÇÃO [PERIGO]

Uma criatura precisa de uma quantidade de água por dia baseada no seu tamanho, conforme mostrado na tabela de Necessidades de Água por Dia. Uma criatura que bebe menos da metade da água necessária para um dia ganha 1 nível de Exaustão ao final do dia. A Exaustão causada por desidratação não pode ser removida até que a criatura beba a quantidade total de água necessária para um dia. *Veja também "Exaustão."*

Tabela: Necessidades de Água por Dia

TAMANHO	ÁGUA	TAMANHO	ÁGUA
Miúdo	1/4 galão	Grande	4 galões
Pequeno	1 galão	Enorme	16 galões
Médio	1 galão	Imenso	64 galões

SUFOCAMENTO [PERIGO]

Uma criatura pode segurar a respiração por um número de minutos igual a 1 mais o modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos) antes que o sufocamento comece. Quando uma criatura esgota o ar ou está sufocando, ela ganha 1 nível de Exaustão no final de cada turno. Quando uma criatura pode respirar novamente, ela remove todos os níveis de Exaustão que ganhou por sufocamento.

VIAGEM

Durante uma aventura, os personagens podem percorrer distâncias longas em viagens que podem levar horas ou dias. O Mestre pode resumir essa viagem sem calcular distâncias ou tempos exatos, ou pode pedir que você use as regras de ritmo de viagem abaixo.

Se precisar saber quão rápido pode se mover quando cada segundo importa, consulte as regras de movimento em "Combate", mais adiante em "Jogando o Jogo".

RITMO DE VIAGEM

Enquanto viaja fora de combate, um grupo pode se mover a um ritmo Rápido, Normal ou Lento, conforme mostrado na tabela de Ritmo de Viagem. A tabela indica a distância que o grupo pode percorrer em um período de tempo; se estiverem montados em cavalos ou outros animais de montaria, o grupo pode percorrer o dobro dessa distância em 1 hora, após o que os animais precisam de um Descanso Curto ou Descanso Longo antes de poderem se mover a esse ritmo aumentado novamente (consulte "Equipamento" para uma seleção de animais à venda). "Ferramentas de Jogo" contém regras que afetam qual ritmo você pode escolher em determinados tipos de terreno.

Tabela: Ritmo de Viagem - Distância Percorrida Por...

RITMO	MINUTO	HORA	DIA
Rápido	120 metros	6 quilômetros	45 quilômetros
Normal	90 metros	4,5 quilômetros	36 quilômetros
Lento	60 metros	3 quilômetros	27 quilômetros

Cada ritmo de viagem tem um efeito no jogo, conforme definido abaixo.

Rápido. Viajar a um ritmo Rápido impõe Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) e Destreza (Furtividade) do viajante.

Normal. Viajar a um ritmo Normal impõe Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Lento. Viajar a um ritmo Lento concede Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência).

VEÍCULOS

Viajantes em carroças, carruagens ou outros veículos terrestres escolhem um deslocamento como normal. Personagens em embarcações aquáticas estão limitados ao deslocamento da embarcação e não escolhem um ritmo de viagem. Dependendo da embarcação e do tamanho da tripulação, os navios podem viajar até 24 horas por dia. "Equipamento" inclui veículos à venda.

VISÃO E LUZ

VISÃO E LUZ

Algumas tarefas de aventura — como notar perigos, acertar um inimigo ou direcionar certas magias — são afetadas pela visão, então efeitos que obscurecem a visão podem dificultá-las, conforme explicado abaixo.

ÁREAS OBSCURECIDAS

Uma área pode ser Levemente Obscurecida ou Intensamente Obscurecida. Em uma área Levemente Obscurecida — como uma área com Meia-Luz, névoa esparsa ou vegetação moderada — você tem Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Uma área Intensamente Obscurecida — como uma área com Escuridão, névoa densa ou vegetação espessa — é opaca. Você está com a condição Cego (veja "Glossário de Regras") ao tentar ver algo lá.

LUZ

A presença ou ausência de luz determina a categoria de iluminação em uma área, conforme definido abaixo.

Luz Plena. A Luz Plena permite que a maioria das criaturas veja normalmente. Mesmo dias sombrios fornecem Luz Plena, assim como tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação dentro de um raio específico.

Meia-Luz. A Meia-Luz, também chamada de sombras, cria uma área Levemente Obscurecida. Uma área de Meia-Luz geralmente é um limite entre Luz Plena e a Escuridão circundante. A luz suave do crepúsculo e do amanhecer também conta como Meia-Luz. Uma lua cheia pode banhar a terra com Meia-Luz.

Escuridão.

A Escuridão cria uma área Intensamente Obscurecida. Personagens enfrentam Escuridão ao ar livre à noite (mesmo em noites com lua), dentro de uma masmorra sem iluminação ou em uma área de Escuridão mágica.

SENTIDOS ESPECIAIS

Algumas criaturas têm sentidos especiais que as ajudam a perceber coisas em certas situações. O "Glossário de Regras" define os seguintes sentidos especiais:

- Visão às Cegas
- Visão no Escuro
- Sismiconsciência
- Visão Verdadeira

LUZ PLENA

A Luz Plena é a iluminação normal. *Véja também* "Jogando o Jogo" ("Exploração").

MEIA-LUZ

Uma área com Meia-Luz é levemente obscurecida. *Véja também* "Levemente Obscuro" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

ESCURIDÃO

Uma área de Escuridão é intensamente obscurecida. *Véja também* "Intensamente Obscurecido" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

LEVEMENTE OBSCURO

Você tem desvantagem nas salvaguardas de Sabedoria (Percepção) para ver algo em um espaço levemente obscurecido. *Véja também* "Meia-Luz" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

INTENSAMENTE OBSCURECIDO

Você está com a condição Cego ao tentar enxergar algo em um espaço intensamente obscurecido. *Véja também* "Cego", "Escuridão" e "Jogando o Jogo" ("Exploração").

VISÃO NO ESCURO

Se você tiver Visão no Escuro, consegue enxergar na Meia-Luz dentro de um alcance especificado como se fosse luz plena e na Escuridão dentro desse alcance como se fosse Meia-Luz. Nessa Escuridão, você distingue cores apenas como tons de cinza. *Véja também* "Jogando o Jogo" ("Exploração").

VISÃO ÀS CEGAS

Se você tiver Visão às Cegas, poderá enxergar dentro de um alcance específico sem depender da visão física. Dentro desse alcance, você consegue ver qualquer coisa que não esteja atrás de Cobertura Total, mesmo que você esteja com a condição Cego ou esteja em Escuridão. Além disso, dentro desse alcance, você consegue ver algo que tenha a condição Invisível.

VISÃO VERDADEIRA

Se você tem Visão Verdadeira, sua visão é aprimorada dentro de um alcance especificado. Dentro desse alcance, sua visão atravessa o seguinte:

Escuridão. Você consegue enxergar em Escuridão normal e mágica.

Invisibilidade. Você vê criaturas e objetos que possuem a condição Invisível.

Ilusões Visuais. Ilusões visuais aparecem transparentes para você, e você automaticamente tem sucesso nas salvaguardas contra elas.

Transformações. Você identifica a forma verdadeira de qualquer criatura ou objeto que você vê e que foi transformado por magia.

Plano Etéreo. Você consegue enxergar no Plano Etéreo.

SISMICONSCIÊNCIA

Uma criatura com Sismiconsciência pode identificar a localização de criaturas e objetos em movimento dentro de um alcance específico, desde que a criatura com Sismiconsciência e o que ela está detectando estejam ambos em contato com a mesma superfície (como o chão, uma parede ou um teto) ou com o mesmo líquido.

A Sismiconsciência não consegue detectar criaturas ou objetos no ar, e não se conta como uma forma de visão.

DESCANSOS E EXAUSTÃO

- *Neste suplemento.* Em zonas *Densa* ou *Abismal*, o Descanso Longo só acontece em abrigo ou depois de uma prática de centramento ou sustentação, e cada intervalo na zona pode custar um nível de *Exaustão Espiritual* (cap. 15, Zonas). No nível 6 de Exaustão, o Desencarnado sofre *Recuo* em vez de morrer (cap. 12).

DESCANSO CURTO

Um Descanso Curto é um período de 1 hora de tempo livre, durante o qual uma criatura não faz nada mais esforçado do que ler, conversar, comer ou ficar de vigia. Para iniciar um Descanso Curto, você deve ter pelo menos 1 ponto de vida.

Benefícios do Descanso. Quando você terminar o descanso, você obtém os seguintes benefícios:

Gasto de Dados de Pontos de Vida. Você pode gastar um ou mais de seus Dados de Pontos de Vida para recuperar pontos de vida. Para cada Dado de Pontos de Vida que você gastar dessa forma, role o dado e some seu modificador de Constituição a ele. Você recupera pontos de vida iguais ao total (mínimo de 1 ponto de vida). Você pode decidir gastar um Dado de Pontos de Vida adicional após cada rolagem.

Recarga Especial. Algumas características são recarregadas por um Descanso Curto. Se você tiver tal característica, ela será recarregada da maneira especificada em sua descrição.

Interrompendo o Descanso. Um Descanso Curto é interrompido pelas seguintes interrupções:

- Lançar Iniciativa
- Lançar uma magia diferente de um truque
- Receber qualquer dano

Um Descanso Curto interrompido não confere benefícios.

DESCANSO LONGO

Um Descanso Longo é um período de tempo de inatividade prolongado — pelo menos 8 horas — disponível para qualquer criatura. Durante um Descanso Longo, você dorme por pelo menos 6 horas e realiza no máximo 2 horas de atividade leve, como ler, conversar, comer ou ficar de vigia.

Durante o sono, você está com a condição Inconsciente. Após concluir um Descanso Longo, você deve esperar pelo menos 16 horas antes de iniciar outro.

Benefícios do Descanso. Para iniciar um Descanso Longo, você deve ter pelo menos 1 ponto de vida. Ao concluir o descanso, você obtém os seguintes benefícios:

Recuperação Total de PV. Você recupera todos os pontos de vida perdidos e todos os dados de pontos de vida gastos. Se seu máximo de pontos de vida foi reduzido, ele retorna ao normal.

Valores de Atributos Restaurados. Se qualquer de seus valores de atributo foi reduzido, eles retornam ao normal.

Exaustão Reduzida. Se você está com a condição Exaustão, seu nível diminui em 1.

Recarga de Recursos Especiais. Algumas características são recarregadas com um Descanso Longo. Se você possui tal característica, ela é recarregada da maneira especificada em sua descrição.

Interrupção do Descanso. Um Descanso Longo é interrompido pelas seguintes condições:

- Lançar Iniciativa
- Lançar uma magia diferente de um truque
- Receber qualquer dano
- 1 hora de caminhada ou outro esforço físico

Se você dormiu pelo menos 1 hora antes da interrupção, você obtém os benefícios de um Descanso Curto. *Véja também "Descanso Curto".*

Você pode retomar um Descanso Longo imediatamente após uma interrupção. Se fizer isso, o descanso requer 1 hora adicional por interrupção para ser concluído.

EXAUSTÃO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição de Exaustão, sofre-
rá os seguintes efeitos.

Níveis de Exaustão. Essa condição é cumulativa. Cada vez que você a receber, ganhará 1 nível de Exaustão. Você morre se seu nível de Exaustão for 6.

Testes de D20 Afetados. Quando você fizer um Teste de D20, o resultado é reduzido em 2 vezes seu nível de Exaustão.

Deslocamento Reduzido. Seu deslocamento é reduzido em um número de pés igual a 5 vezes seu nível de Exaustão.

Remoção de Níveis de Exaustão. Concluir um descanso longo remove 1 de seus níveis de Exaustão. Quando seu nível de Exaustão atingir 0, a condição termina.

CONJURAÇÃO: O ESSENCIAL

- *Neste suplemento.* Os nomes temáticos de magias são só rótulos: a regra é a da magia correspondente (cap. 9). As práticas espirituais usam a ação Usar Magia. As formas-

pensamento do Plasmador usam a Concentração do criador. A lista completa de magias, com os espaços e componentes de cada uma, está no SRD 5.2.1 (capítulo Spells).

MAGIA

Uma magia é um efeito mágico que possui as características descritas em "Magias".

TRUQUE

Um truque é uma magia de 0º círculo, que é conjurada sem usar um espaço de magia. *Veja também* "Magias".

FOCO DE CONJURAÇÃO

Um Foco de Conjuração é um objeto que certas criaturas podem usar em vez dos Componentes materiais de uma magia, se esses materiais não forem consumidos pela magia e não tiverem um custo especificado. Algumas classes permitem que seus membros usem certos tipos de Focos de Conjuração. *Veja também* "Magias" ("Conjurar Magias").

CONCENTRAÇÃO

Algumas magias e outros efeitos exigem Concentração para permanecer ativos, conforme especificado em suas descrições. Se o criador do efeito perder a Concentração, o efeito termina. Se o efeito tiver uma duração máxima, sua descrição especifica por quanto tempo o criador pode concentrar-se nele: até 1 minuto, 1 hora ou outra duração específica. O criador pode interromper a Concentração a qualquer momento (não é necessário realizar uma ação). Os seguintes fatores quebram a Concentração.

Outro Efeito de Concentração. Você perde a Concentração sobre um efeito no momento em que começar a conjurar uma magia que exige Concentração ou ativar outro efeito que exige Concentração.

Dano. Se você tomar dano, deve conseguir uma salvaguarda de Constituição para manter a Concentração. A CD é igual a 10 ou metade do dano recebido (arredondado para baixo), o que for maior, até um máximo de CD 30.

Incapacitado ou Morto. Sua Concentração termina se você estiver com a condição Incapacitado ou se morrer.

RITUAL

Se você tiver uma magia preparada com a tag Ritual (Ritual), você pode conjurar essa magia como um ritual. A versão ritual de uma magia leva 10 minutos a mais para ser conjurada do que o normal. Além disso, ela não gasta um espaço de magia, o que significa que a versão ritual de uma magia não pode ser conjurada com um espaço de magia de círculo superior. *Veja também* "Magias".

ATAQUE DE MAGIA

Um ataque de magia é uma jogada de ataque feita como parte de uma magia ou de outro efeito mágico. *Veja também* "Magias" ("Conjurar Magias").

EFEITO MÁGICO

Um efeito é mágico se for criado por uma magia, um item mágico ou uma fenômeno que uma regra classifica como mágico.

EFEITOS SIMULTÂNEOS

Se duas ou mais coisas acontecem ao mesmo tempo durante uma rodada, a pessoa à mesa de jogo — jogador ou Mestre cuja vez é — decide a ordem em que essas coisas ocorrem. Por exemplo, se dois efeitos ocorrem no início da vez de um personagem jogável, o jogador decide qual dos efeitos acontece primeiro.

ÁREA DE EFEITO

As descrições de muitas magias e outros recursos especificam que possuem uma área de efeito, que normalmente tem uma das seis formas. Essas formas são definidas em outro lugar neste glossário:

Cone	Cilindro	Linha
Cubo	Emanação	Esfera

Uma área de efeito tem um ponto de origem, local a partir do qual a energia do efeito se expande. As regras para cada forma especificam como posicionar seu ponto de origem. Se todas as linhas retas que se estendem do ponto de origem até um local dentro da área de efeito forem bloqueadas, esse local não faz parte da área de efeito. Para bloquear uma linha, uma obstrução deve fornecer Cobertura Total. *Veja também* "Cobertura."

Se o criador de uma área de efeito a posiciona em um ponto invisível e uma obstrução — como uma parede — está entre o criador e esse ponto, o ponto de origem surge do lado próximo à obstrução.

CONE [ÁREA DE EFEITO]

Um Cone é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem na direção escolhida por seu criador. A largura de um Cone em qualquer ponto ao longo de seu comprimento é igual à distância desse ponto ao ponto de origem. Por exemplo, um Cone tem 4,5 metros de largura em um ponto ao longo de seu comprimento que está a 4,5 metros do ponto de origem. O efeito que cria um Cone especifica seu comprimento máximo.

O ponto de origem de um Cone não está incluído na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

CUBO [ÁREA DE EFEITO]

Um Cubo é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem localizado em qualquer face do Cubo. O efeito que cria um Cubo especifica seu tamanho, que é o comprimento de cada lado.

O ponto de origem de um Cubo não está incluído na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

CILINDRO [ÁREA DE EFEITO]

Um Cilindro é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem localizado no centro do topo ou fundo circular do Cilindro. O efeito que cria um Cilindro especifica o raio da base do Cilindro e a altura do Cilindro.

O ponto de origem de um Cilindro está incluído na área de efeito.

EMANAÇÃO [ÁREA DE EFEITO]

Uma Emissão é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de uma criatura ou objeto em todas as direções. O efeito que cria a Emissão especifica a distância até a qual ela se estende.

Uma Emissão se move com a criatura ou objeto que é sua origem, a menos que seja um efeito instantâneo ou estacionário.

A origem da Emissão (criatura ou objeto) não está incluída na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

LINHA [ÁREA DE EFEITO]

Uma Linha é uma área de efeito que se estende de um ponto de origem em um caminho reto ao longo de seu comprimento e cobre uma área definida por sua largura. O efeito que cria uma Linha especifica seu comprimento e largura.

O ponto de origem de uma Linha não está incluído na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

ESFERA [ÁREA DE EFEITO]

Uma Esfera é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem, em todas as direções. O efeito que cria uma Esfera especifica a distância até a qual ela se estende como o raio da Esfera.

O ponto de origem de uma Esfera está incluído na área de efeito da Esfera.

OS PASSOS DA CRIAÇÃO

ESCOLHA UMA FICHA DE PERSONAGEM

Você registrará os principais detalhes do seu personagem em uma ficha de personagem. Durante este capítulo, usamos o termo "ficha de personagem" para significar qualquer coisa que você usar para acompanhar os detalhes do seu personagem, seja uma ficha impressa, uma ficha digital ou simples papel. Escolha o estilo de ficha que funcionar melhor para você e comece a criar seu personagem!

CRIE SEU PERSONAGEM

Aqui estão os passos para criar um personagem; cada passo é explorado em detalhes:

1. **Escolha uma Classe.** Todo aventureiro é membro de uma classe. Uma classe descreve amplamente a vocação do personagem, seus talentos especiais e táticas favoritas.
2. **Determine a Origem.** A origem do personagem inclui dois elementos: antecedente e espécie. Como o personagem passou os anos que levaram a uma vida de aventura? Quem são os ancestrais do personagem? Você também pode escolher os idiomas do personagem.
3. **Determine os Valores de Atributo.** Muito do que o personagem faz no jogo depende dos seis atributos do personagem.
4. **Escolha um Alinhamento.** O alinhamento é uma forma resumida de descrever a bússola moral do personagem.
5. **Preencha os Detalhes.** Usando as escolhas que você fez, preencha os detalhes restantes na ficha do personagem.

PASSO 1: ESCOLHER CLASSE

Escolha uma classe e anote-a na sua ficha de personagem. A tabela de Visão Geral da Classe resume as classes. Consulte "Classes" para detalhes sobre as classes.

Tabela: Visão Geral da Classe

CLASSE	GOSTA DE	HABILIDADE PRINCIPAL	COMPLEXIDADE
Bárbaro	Combate	Força	Média
Bardo	Performances	Carisma	Alta
Clérigo	Deuses	Sabedoria	Média
Druída	Natureza	Sabedoria	Alta
Guerreiro	Armamento	Força ou Destreza	Baixa
Monge	Combate desarmado	Destreza e Sabedoria	Alta
Paladino	Defesa	Força e Carisma	Média
Guaridião	Sobrevivência	Destreza e Sabedoria	Média
Ladino	Furtividade	Destreza	Baixa
Feiticeiro	Poder	Carisma	Alta
Brujo	Sabedoria oculta	Carisma	Alta
Mago	Grimórios	Inteligência	Média

ANOTE SEU NÍVEL

Anote o nível do seu personagem na sua ficha de personagem. Normalmente, um personagem começa no nível 1 e avança de nível ao aventurar e ganhar Pontos de Experiência (PE).

Anote Seus PE. Anote também seus Pontos de Experiência. Um personagem de nível 1 tem 0 metro.

Iniciando em Nível Superior. Seu Mestre pode iniciar você em um nível superior. Se você começar no nível 3 ou superior, anote sua subclasse escolhida na sua ficha de personagem. Consulte a seção "Iniciando em Níveis Superiores" mais adiante em "Criação de Personagem" para mais informações.

OBSERVAÇÃO TREINAMENTO COM ARMADURA

Sua classe pode conceder treinamento com certas categorias de armadura. Anote seu treinamento com armadura na ficha de personagem. Treinamento com armadura de um tipo significa que você consegue usar essa armadura de forma eficaz, obtendo bônus defensivos dela. As categorias de armadura são descritas em "Equipamento".

PASSO 2: ORIGEM DO PERSONAGEM

Determinar a origem do seu personagem envolve escolher um antecedente, uma espécie e dois idiomas.

A origem do personagem representa o lugar e a ocupação que mais influenciaram sua formação. A combinação de antecedente, espécie e idiomas oferece um terreno fértil para a sua imaginação enquanto você reflete sobre os primeiros dias do seu personagem.

ESCOLHA UM ANTECEDENTE

Escolha o antecedente do seu personagem e anote-o na ficha. Você pode escolher qualquer um dos antecedentes detalhados em "Origens dos Personagens", e seu Mestre pode oferecer antecedentes adicionais como opções.

O antecedente que você escolher influencia o passo 3, quando determinar os valores de atributo do seu personagem. Se estiver com dificuldade para escolher, a tabela "Valores de Atributo e Antecedentes" mostra quais antecedentes beneficiam quais valores de atributo. Procure o atributo principal da sua classe nessa tabela.

Tabela: Valores de Atributo e Antecedentes

ATRIBUTO	ANTECEDENTE
Força	Soldado
Destreza	Soldado
Constituição	Soldado
Inteligência	Acolito
Sabedoria	Acolito
Carisma	Acolito

Anote Seu Talento. Um antecedente concede um talento, que concede capacidades específicas ao seu personagem. Talentos são detalhados em "Talentos". Anote o talento na ficha do personagem.

Anote Suas Proficiências. Seu antecedente concede proficiência em duas perícias e em uma ferramenta. Anote essas informações na ficha do personagem.

Sua classe também concede proficiências. Consulte a descrição da sua classe em "Classes" e anote as proficiências na ficha do personagem.

A tabela de características na descrição da sua classe mostra seu Bônus de Proficiência (descrito em "Jogando o Jogo"), que é +2 para um personagem de nível 1. Anote esse número na ficha do personagem. Você preencherá outros números relacionados a essas proficiências no passo 5.

ESCOLHA DO EQUIPAMENTO INICIAL

Seu antecedente e sua classe fornecem equipamento inicial. Qualquer moeda que você ganhar nesse passo pode ser imediatamente gasta em equipamento descrito em "Equipamento".

Registre seu equipamento escolhido na ficha de personagem. O equipamento é descrito em "Equipamento", mas, por enquanto, você pode simplesmente anotá-lo e consultar os detalhes específicos em "Equipamento" posteriormente. Anote qualquer moeda que reste após a compra do seu equipamento.

ESCOLHA UMA ESPÉCIE

Escolha uma espécie para seu personagem. As seguintes opções de espécie são detalhadas em "Origens de Personagem": Draconato, Anão, Elfo, Gnomo, Golias, Pequenino,

Humano, Orc e Tiferino. Após escolher uma espécie, anote-a em sua ficha de personagem. Em seguida, registre as características da sua espécie.

O tamanho e o deslocamento do seu personagem são determinados pela espécie escolhida; anote esses valores nos campos apropriados de sua ficha de personagem (você pode escrever apenas a primeira letra do tamanho).

IMAGINE SEU PASSADO E PRESENTE

Deixe o antecedente e a espécie do seu personagem inspirarem como você imagina seu passado. Esse passado contribuiu para o presente do personagem. Levando isso em consideração, reflita sobre as seguintes perguntas em relação ao seu personagem:

- Quem te criou?
- Quem foi seu melhor amigo de infância?
- Você cresceu com um animal de estimação?
- Você já se apaixonou? Se sim, por quem?
- Você se juntou a uma organização, como uma guilda ou religião? Se sim, ainda é membro dela?
- Quais elementos do seu passado inspiram você a empreender aventuras agora?

ESCOLHA DE IDIOMAS

Seu personagem conhece pelo menos três idiomas: Comum mais dois idiomas que você rola ou escolhe na tabela de Idiomas Padrão. Conhecer um idioma significa que seu personagem pode se comunicar, ler e escrever nele. Sua classe e outras características também podem lhe dar idiomas.

A tabela de Idiomas Padrão lista idiomas que são amplamente usados no cenário. Todo personagem jogável conhece o Comum. Os outros idiomas padrão surgiram com os primeiros membros das espécies mais proeminentes do cenário e se espalharam amplamente desde então.

Tabela: Idiomas Padrão

ID	IDIOMA
—	Comum
1	Linguagem de Sinais Comum
2	Draconiano
3–4	Anão
5–6	Elfo
7	Gigante
8	Gnomo
9	Goblin
10–11	Pequenino
12	Orc

A tabela de Idiomas Raros lista idiomas que são secretos ou derivados de outros planos de existência, sendo, portanto, menos comuns nos mundos do Plano Material. Algumas características permitem que um personagem aprenda um idioma raro.

Tabela: Idiomas Raros

IDIOMA	IDIOMA
Abissal	Primordial*
Celestial	Sylvan
Dialeto Obscuro	Linguagem dos Ladrões
Druídico	Undercommon
Infernal	

*Primordial inclui os dialetos Aquano, Aúrico, Ignífero e Terráneo. Criaturas que conhecem um desses dialetos podem se comunicar com aquelas que conhecem outro diferente.

PASSO 3: VALORES DE ATRIBUTO

Para determinar os valores de atributo do seu personagem, você primeiro gera um conjunto de seis números usando as instruções abaixo e depois os atribui às suas seis habilidades. "Jogando o Jogo" explica o significado de cada atributo.

GERANDO SEUS VALORES

Determine seus valores de atributo usando uma das três seguintes opções. Seu Mestre pode preferir que você use uma específica.

Array Padrão. Use os seguintes seis valores para seus atributos: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Geração Aleatória. Lance quatro dados de 6 lados e anote o total dos três maiores dados. Faça isso mais cinco vezes, para obter seis números.

Custo de Pontos. Você tem 27 pontos para gastar nos valores de seus atributos. O custo de cada valor está mostrado na tabela de Custos de Pontos por Valor de Atributo. Por exemplo, um valor de 14 custa 7 dos seus 27 pontos.

Tabela: Custos de Pontos por Valor de Atributo

VALOR	CUSTO	VALOR	CUSTO
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

ATRIBUINDO VALORES DE ATRIBUTO

Depois de gerar seis valores, atribua-os a Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, levando em conta o atributo principal da sua classe. Preencha também os modificadores de atributo.

Se você estiver usando a opção Array Padrão, consulte a tabela Array Padrão por Classe para sugestões sobre onde atribuir os valores para a classe do seu personagem. A tabela coloca os valores mais altos nas habilidades principais da classe. Se você usou um método diferente para gerar os valores, ainda pode usar esta tabela para orientar onde colocar seus valores mais altos e mais baixos.

Tabela: Array Padrão por Classe

CLASSE	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
Bárbaro	15	13	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Clérigo	14	8	13	10	15	12
Druída	8	12	14	13	15	10
Guerreiro	15	14	13	8	10	12
Monge	12	15	13	10	14	8
Paladino	15	10	13	8	12	14
Guardião	12	15	13	8	14	10
Ladino	12	15	13	14	10	8
Feiticeiro	10	13	14	8	12	15
Bruxo	8	14	13	12	10	15
Mago	8	12	13	15	14	10

AJUSTAR VALORES DE ATRIBUTOS

Após atribuir seus valores de atributos, ajuste-os de acordo com seu antecedente. Seu antecedente lista três atributos; aumente um desses valores em 2 e outro diferente em 1, ou aumente os três em 1. Nenhum desses aumentos pode elevar um valor acima de 20.

Alguns jogadores preferem aumentar o atributo principal da classe, enquanto outros preferem aumentar um valor baixo.

DETERMINAR MODIFICADORES DE ATRIBUTOS

Por fim, determine seus modificadores de atributos usando a tabela de Valores de Atributos e Modificadores. Escreva o modificador ao lado de cada um de seus valores.

Tabela: Valores de Atributos e Modificadores

VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR
3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	+0	20	+5

PASSO 4: ALINHAMENTO

Escolha o alinhamento do seu personagem entre as opções abaixo e anote-o na ficha do personagem.

O jogo assume que os personagens jogáveis não possuem alinhamento mau. Consulte seu Mestre antes de criar um personagem com alinhamento mau.

OS NOVE ALINHAMENTOS

O alinhamento de uma criatura descreve amplamente suas atitudes éticas e ideais. O alinhamento é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro), e o outro descreve as atitudes em relação à ordem (leal, caótico ou neutro).

Os resumos dos alinhamentos abaixo descrevem o comportamento típico de uma criatura com esse alinhamento; indivíduos podem variar desse comportamento.

Leal Bom (LB). Criaturas Leais Boas esforçam-se para fazer o que é certo conforme esperado pela sociedade. Alguém que combate a injustiça e protege os inocentes sem hesitação provavelmente é Leal Bom.

Neutro Bom (NB). Criaturas Neutras Boas fazem o melhor que podem, agindo dentro das regras, mas sem se sentir vinculadas a elas. Uma pessoa bondosa que ajuda os outros conforme suas necessidades provavelmente é Neutra Boa.

Caótico Bom (CB). Criaturas Caóticas Boas agem conforme sua consciência, pouco se importando com o que os outros esperam. Um rebelde que ataca os cobradores de impostos cruéis de um barão e usa o dinheiro roubado para ajudar os pobres provavelmente é Caótico Bom.

Leal Neutro (LN). Indivíduos Leais Neutros agem de acordo com a lei, tradição ou códigos pessoais. Alguém que segue uma regra disciplinada de vida — e não é influenciado pelas demandas dos necessitados ou pelas tentações do mal — provavelmente é Leal Neutro.

Neutro (N). Neutro é o alinhamento daqueles que preferem evitar questões morais e não tomam partido, fazendo o que parece melhor naquele momento. Alguém que se cansa de debates morais provavelmente é Neutro.

Caótico Neutro (CN). Criaturas Caóticas Neutras seguem seus caprichos, valorizando sua liberdade pessoal acima de tudo. Um trapaceiro que percorre a terra vivendo com suas próprias habilidades provavelmente é Caótico Neutro.

Leal Mau (LM). Criaturas Leais Mau seguem metodicamente o que querem dentro dos limites de um código de tradição, lealdade ou ordem. Um aristocrata que explora cidadãos enquanto tramando por poder provavelmente é Leal Mau.

Neutro Mau (NM). Neutro Mau é o alinhamento de quem não se importa com o dano causado enquanto persegue seus desejos. Um criminoso que rouba e mata conforme sua vontade provavelmente é Neutro Mau.

Caótico Mau (CM). Criaturas Caóticas Mau agem com violência arbitrária, impulsionadas por ódio ou sede de sangue. Um vilão que persegue esquemas de vingança e destruição provavelmente é Caótico Mau.

♦ CRIATURAS SEM ALINHAMENTO

A maioria das criaturas que não têm capacidade de pensamento racional não possuem alinhamentos; elas são sem alinhamento. Tubarões, por exemplo, são predadores selvagens, mas não são maus; eles são sem alinhamento.

PASSO 5: DETALHES DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Agora preencha o restante da sua ficha de personagem.

REGISTRAR CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Consulte a tabela de características da sua classe em "Classes" e anote as características de nível 1. As características da classe são detalhadas ali também.

Algumas características de classe oferecem escolhas. Certifique-se de ler todas as suas características e fazer as escolhas oferecidas.

PREENCHA OS NÚMEROS

Anote esses números na sua ficha de personagem.

Salvaguardas. Para as salvaguardas nas quais você tem proficiência, some seu Bônus de Proficiência ao modificador de habilidade apropriado e anote o total. Alguns jogadores também preferem anotar o modificador para salvaguardas nas quais não têm proficiência, que é simplesmente o modificador de habilidade relevante.

Perícias. Para perícias nas quais você tem proficiência, some seu Bônus de Proficiência ao modificador de habilidade associado a essa perícia e anote o total. Você também pode desejar anotar o modificador para perícias nas quais não tem proficiência, que é simplesmente o modificador de habilidade relevante.

Percepção Passiva. Às vezes seu Mestre determinará se seu personagem percebe algo sem pedir que você faça um teste de Sabedoria (Percepção); o Mestre usa sua Percepção Passiva em vez disso. A Percepção Passiva é uma pontuação que reflete uma consciência geral do ambiente ao redor quando você não está procurando ativamente por algo. Use esta fórmula para determinar sua pontuação de Percepção Passiva:

Percepção Passiva = 10 + modificador do teste de Sabedoria (Percepção)

Inclua todos os modificadores que se aplicam aos seus testes de Sabedoria (Percepção). Por exemplo, se seu personagem tem Sabedoria 15 e proficiência na perícia Percepção, sua Percepção Passiva é 14 (10 + 2 pelo modificador de Sabedoria + 2 pela proficiência).

Pontos de Vida. Sua classe e modificador de Constituição determinam seu máximo de pontos de vida no nível 1, conforme mostrado na tabela Pontos de Vida no Nível 1 por Classe.

Tabela: Pontos de Vida no Nível 1 por Classe

CLASSE	MÁXIMO DE PONTOS DE VIDA
Bárbaro	12 + modificador de Constituição
Guerreiro, Paladino ou Guardião	10 + modificador de Constituição
Bardo, Clérigo, Druida, Monge, Ladino ou Bruxo	8 + modificador de Constituição
Feiticeiro ou Mago	6 + modificador de Constituição

A ficha do personagem inclui espaço para anotar seus Pontos de Vida atuais quando você sofre dano, bem como quaisquer Pontos de Vida Temporários que possa ganhar. Há também espaço para registrar Salvaguardas contra a Morte.

Dados de Pontos de Vida. A descrição da sua classe indica o tipo de dado dos Dados de Pontos de Vida (ou Dados de Vida, para abreviar) do seu personagem; escreva isso em sua ficha. No nível 1, seu personagem tem 1 Dado de Vida. Você pode gastar Dados de Vida durante um Descanso Curto para recuperar Pontos de Vida. Sua ficha também inclui espaço para anotar quantos Dados de Vida você gastou.

Iniciativa. Anote seu modificador de Destreza no espaço reservado para Iniciativa em sua ficha.

Classe de Armadura. Sem armadura ou Escudo Arcano, sua Classe de Armadura base é 10 mais seu modificador de Destreza. Se seu equipamento inicial incluir armadura ou um Escudo Arcano (ou ambos), calcule sua CA usando as regras em "Equipamento". Uma característica de classe pode oferecer uma maneira diferente de calcular sua CA.

Ataques. Na seção "Armas e Danos/Truques" da ficha do personagem, anote suas armas iniciais. O bônus para uma jogada de ataque com uma arma com a qual você tem proficiência é um dos seguintes, a menos que uma propriedade da arma diga o contrário:

Bônus para ataque corpo a corpo = modificador de Força + Bônus de Proficiência

Bônus para ataque à distância = modificador de Destreza + Bônus de Proficiência

Consulte o dano e as propriedades das suas armas em "Equipamento". Você adiciona o mesmo modificador de atributo usado para ataques com uma arma às jogadas de dano com essa arma.

Conjuração. Anote tanto a CD de salvaguarda de magia das suas magias quanto o bônus de ataque para os ataques que você faz com elas, usando estas fórmulas:

CD de salvaguarda de magia = 8 + modificador de atributo de conjuração + Bônus de proficiência

Bônus de ataque = modificador de atributo de conjuração + Bônus de proficiência

O modificador de atributo de conjuração para uma magia é determinado pelo recurso que lhe dá a capacidade de conjurar a magia.

Espaços de Magia, Truques e Magias Preparadas. Se a sua classe lhe dá a característica Conjuração ou Magia de Pacto, a tabela de características da classe mostra o número de espaços de magia disponíveis, quantos truques você conhece e quantas magias você pode preparar. Escolha seus truques e magias preparadas e anote-os—juntamente com o número de espaços de magia—na sua ficha de personagem.

AS 12 CLASSES EM RESUMO

As características completas de cada classe (por nível), as subclasses do SRD e a lista de magias de cada uma estão no **SRD 5.2.1** (capítulo *Classes*), que é gratuito. Este suplemento acrescenta oito subclasses próprias (cap. 7) e a espécie Desencarnado (cap. 5). O Psiônico, o Marshal e o Mechanist são classes extras do módulo e não fazem parte do SRD.

CLASSE	DADO DE VIDA	ATRIBUTO PRINCIPAL	SALVA-GUARDAS
Bárbaro	d12	Força	
Força e Constituição			
Bardo	d8	Carisma	
Destreza e Carisma			
Clérigo	d8	Sabedoria	
Sabedoria e Carisma			
Druida	d8	Inteligência	
Inteligência e Sabedoria			
Guerreiro	d10	Força ou Destreza	
Força e Constituição			
Monge	d8	Destreza e Sabedoria	
Força e Destreza			
Paladino	d10	Força e Carisma	
Sabedoria e Carisma			
Guardião	d10	Destreza e Sabedoria	
Força e Destreza			
Ladino	d8	Destreza	
Destreza e Inteligência			
Feiticeiro	d6	Carisma	
Constituição e Carisma			
Bruxo	d8	Carisma	
Sabedoria e Carisma			
Mago	d6	Inteligência	
Inteligência e Sabedoria			

ORIGENS: ANTECEDENTES E ESPÉCIES DO SRD

ANTECEDENTES DE PERSONAGEM

O antecedente do seu personagem é uma coleção de características que representam o lugar e a ocupação que foram mais formadores antes que seu personagem embarcasse em uma vida de aventuras.

PARTES DE UM ANTECEDENTE

Um antecedente inclui as seguintes partes.

VALORES DE ATRIBUTO

Um antecedente lista três dos valores de atributo do seu personagem. Aumente um deles em 2 e outro em 1, ou aumente todos três em 1. Nenhuma dessas aumentos pode elevar um valor acima de 20.

TALENTO DE ORIGEM

Um antecedente concede ao seu personagem um talento de origem especificado (descrito em "Talentos").

PROFICIÊNCIAS EM PERÍCIAS

Um antecedente concede ao seu personagem proficiência em duas perícias especificadas.

PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTA

Cada antecedente concede ao personagem proficiência com uma ferramenta — seja uma ferramenta específica ou uma escolhida da categoria de Ferramentas de Artesão. As ferramentas são detalhadas em "Equipamento".

EQUIPAMENTO

Cada antecedente oferece uma escolha entre um conjunto de equipamento e 50 PO.

DESCRIÇÕES DE ANTECEDENTES

ACOLITA

Valores de Atributo: Inteligência, Sabedoria, Carisma

Talento de Origem: Iniciado em Magia (Clérigo) (veja "Talentos")

Proficiências em Perícias: Intuição e Religião

Proficiência com Ferramenta: Fornecimento de Caligrafia

Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Fornecimento de Caligrafia, Livro (orações), Símbolo Sagrado, Pergaminho (10 folhas), Veste, 8 PO; ou (B) 50 PO

CRIMINAL

Valores de Atributo: Destreza, Constituição, Inteligência

Talento de Origem: Alerta (veja "Talentos")

Proficiências em Perícias: Prestidigitação e Furtividade

Proficiência com Ferramenta: Ferramentas de Ladrão

Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) 2 Adagas, Ferramentas de Ladrão, Barril de Ferro, 2 Bolsas, Roupas de Viajante, 16 PO; ou (B) 50 PO

SÁBIO

Valores de Atributo: Constituição, Inteligência, Sabedoria

Talento de Origem: Iniciado em Magia (Mago) (veja "Talentos")

Proficiências em Perícias: Arcanismo e História

Proficiência com Ferramentas: Suprimentos de Caligrafia

Equipamento: *Escolha A ou B:* (A) Porrete, Suprimentos de Caligrafia, Livro (história), Pergaminho (8 folhas), Veste, 8 PO; ou (B) 50 PO

ESPÉCIE DE PERSONAGEM

Ao escolher a espécie do seu personagem, você determina se seu personagem é um humano ou um membro de uma espécie fantástica, como Draconato ou Gnomo.

Os povos do multiverso vêm de diferentes mundos e incluem muitos tipos de formas de vida sapientes. A espécie de um personagem jogável é o conjunto de traços do jogo que um aventureiro obtém ao ser uma dessas formas de vida.

Algumas espécies podem rastrear sua origem até um único mundo, plano de existência ou deus, enquanto outras espécies surgiram simultaneamente em múltiplos reinos. Independentemente de sua origem, seus membros se espalharam pelo multiverso e contribuem para muitas culturas diferentes.

Os membros da maioria das espécies vivem cerca de 80 anos, com exceções mencionadas no texto sobre a origem da espécie em "Origens dos Personagens". Independentemente da duração da vida, os membros de todas as espécies atingem a maturidade física aproximadamente na mesma idade. Seu personagem pode ter qualquer idade que não ultrapasse a vida normal da espécie.

PARTES DE UMA ESPÉCIE

Uma espécie inclui as seguintes partes.

TIPO DE CRIATURA

O tipo de criatura de um personagem é determinado pela sua espécie, conforme descrito no "Glossário de Regras". Todas as espécies em "Origens de Personagem" são Humanoides; espécies não-humanoides jogáveis aparecem em outros livros.

TAMANHO

A espécie do seu personagem determina o tamanho do personagem. Indivíduos dentro de uma espécie cobrem uma ampla variedade de alturas, e algumas espécies incluem tanta diversidade de tamanho que você pode escolher se o seu personagem é Pequeno ou Médio.

DESLOCAMENTO

O tamanho da espécie do seu personagem determina o deslocamento do personagem.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Cada espécie concede ao personagem características especiais, que são características únicas baseadas na fisiologia ou natureza mágica da espécie. Quando você escolher uma espécie, o seu personagem recebe todas as características especiais listadas para ela. Algumas características envolvem fazer uma escolha entre um pequeno número de opções.

DRACONATO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,5–2,1 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Draconato, você possui estas características especiais.

Linhagem Draconida. Sua linhagem provém de um progenitor dragão. Escolha o tipo de dragão na tabela de Linhagens Draconidas. Sua escolha afeta suas características de

Respiração de Dragão e Resistência a Dano, bem como sua aparência.

Tabela: Linhagens Draconidas

DRAGÃO	TIPO DE DANO
Negro	Ácido
Azul	Relâmpago
Dourado	Fogo
Bronze	Relâmpago
Cobre	Ácido
Ouro	Fogo
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo
Prata	Frio
Branco	Frio

Respiração de Dragão. Quando você tomar a ação Atacar em seu turno, pode substituir um de seus ataques por uma exalação de energia mágica em um Cone de 4,5 metros ou uma Linha de 9 metros com 1,5 metro de largura (escolha a forma a cada vez). Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Constituição e seu Bônus de Proficiência). Em falha, uma criatura sofre 1d10 de dano do tipo determinado pela característica de Linhagem Draconida. Em sucesso, uma criatura sofre metade do dano. Este dano aumenta em 1d10 quando você atingir os níveis de personagem 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Você pode usar esta Respiração de Dragão um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao final de um Descanso Longo.

Resistência a Dano. Você tem Resistência ao tipo de dano determinado pela característica de Linhagem Draconida.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Voo Dracônico. Quando você atingir o nível de personagem 5, pode canalizar magia dracônica para obter voo temporário. Como Ação Bônus, você desenvolve asas espectrais nas costas que duram 10 minutos ou até você retrain as asas (sem necessidade de ação) ou ficar com a condição Incapacitado. Durante esse tempo, você tem um Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento. Suas asas parecem ser feitas da mesma energia que sua Arma de Respiração. Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um Descanso Longo.

ANÃO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,2–1,5 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Anão, você possui essas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 36 metros.

Resiliência Anã. Você possui Resistência ao dano Venenoso. Você também tem Vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou terminar a condição Envenenado.

Tolerância Anã. Seu máximo de pontos de vida aumenta em 1, e esse valor aumenta mais 1 sempre que você ganha um nível.

Adivinhação de Pedra. Como Ação Bônus, você obtém Sismiconsciência com alcance de 18 metros por 10 minutos. Você deve estar em uma superfície de pedra ou tocando uma superfície de pedra para usar essa Sismiconsciência. A pedra pode ser natural ou trabalhada.

Você pode usar essa Ação Bônus um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todas as utilizações gastas quando termina um Descanso Longo.

ELFO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,5–1,8 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Elfo, você possui essas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Linhagem Elfa. Você faz parte de uma linhagem que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma linhagem na tabela de Linhagens Elficas. Você recebe o benefício de nível 1 dessa linhagem.

Quando atingir níveis de personagem 3 e 5, você aprende uma magia de nível mais alto, conforme mostrado na tabela. Você sempre tem essa magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem usar um espaço de magia e recupera a capacidade de conjurá-la dessa forma após concluir um descanso longo. Você também pode conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia de nível apropriado que possua.

Tabela: Linhagens Elficas

LI-NHA-GEM	NÍVEL 1	NÍVEL 3	NÍVEL 5
Drow	O alcance da sua Visão no Escuro aumenta para 36 metros. Você também conhece o truque Luzes Dançantes.	Fogo das Fadas	Escurecimento
Alto Elfo	Você conhece o truque Prestidigitação Arcana. Sempre que concluir um descanso longo, você pode substituir esse truque por outro truque da lista de magias de Mago.	Detectar Magia	Passo Nebuloso
Elfo Silvestre	Seu deslocamento aumenta para 10,5 metros. Você também conhece o truque Arte Drúidica.	Passos Largos	Passo Sem Rastro

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias conjuradas com essa característica (escolha o atributo ao selecionar a linhagem).

Herança Feérica. Você tem vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou terminar a condição Enfeitiçado.

Sentidos Agudos. Você tem proficiência nas perícias Intuição, Percepção ou Sobrevivência.

Transe. Você não precisa dormir, e magias não podem colocá-lo para dormir. Você pode concluir um descanso longo em 4 horas se passar essas horas em meditação em estado de

transe, durante a qual mantém a consciência.

GNOMO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Pequeno (aproximadamente 0,9–1,2 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Gnomo, você possui essas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Astúcia Gnômica. Você tem vantagem nas salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Linhagem Gnômica. Você faz parte de uma linhagem que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma das seguintes opções; independentemente da escolha, Inteligência, Sabedoria ou Carisma será seu atributo de conjuração para as magias que conjurar com esse traço (escolha o atributo ao selecionar a linhagem):

Gnomo do Bosque. Você conhece o truque *Ilusão Menor*. Você também sempre tem a magia *Falar com Animais* preparada. Você pode conjurá-la sem usar um espaço de magia um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao finalizar um descanso longo. Você também pode usar quaisquer espaços de magia que possua para conjurar a magia.

Gnomo das Rochas. Você conhece os truques *Reparar* e *Prestidigitação Arcana*. Além disso, pode gastar 10 minutos conjurando *Prestidigitação Arcana* para criar um dispositivo de engrenagem minúsculo (CA 5, 1 PV), como um brinquedo, acendedor de fogo ou caixa de música. Ao criar o dispositivo, você determina sua função escolhendo um efeito de *Prestidigitação Arcana*; o dispositivo produz esse efeito sempre que você ou outra criatura usar uma ação bônus para ativá-lo com um toque. Se o efeito escolhido tiver opções dentro dele, você escolhe uma dessas opções para o dispositivo ao criá-lo. Por exemplo, se você escolher o efeito acender-extinguir da magia, determina se o dispositivo acende ou extingue fogo; o dispositivo não faz ambas as coisas. Você pode ter três desses dispositivos em existência ao mesmo tempo, e cada um se desfaz 8 horas após sua criação ou quando você o desmonta com um toque como uma ação Usar Objeto.

GOLIAS

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 2,1–2,4 metros de altura)

Deslocamento: 10,5 metros

Como Golias, você possui essas características especiais.

Ancestralidade Gigante. Você é descendente de Gigantes. Escolha uma das seguintes vantagens — uma bênção sobrenatural de sua ancestralidade; você pode usar a vantagem escolhida um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao final de um Descanso Longo:

Pulo da Nuvem (Gigante de Nuvem). Como Ação Bônus, você se teletransporta magicamente até 9 metros para um espaço vazio que consegue enxergar.

Queima do Fogo (Gigante de Fogo). Quando você acertar um alvo com uma jogada de ataque e causar dano a ele, você também pode causar 1d10 de dano Ígneo a esse alvo.

Frio da Geada (Gigante de Gelo). Quando você acertar um alvo com uma jogada de ataque e causar dano a ele, você também pode causar 1d6 de dano Gélido a esse alvo e reduzir seu Deslocamento em 3 metros até o início de sua próxima rodada.

Queda da Colina (Gigante de Colina). Quando você acertar uma criatura Grande ou menor com uma jogada de ataque e causar dano a ela, você pode aplicar a condição Café a esse alvo.

Resistência da Pedra (Gigante de Pedra). Quando você sofre dano, você pode usar uma Reação para rolar 1d12. Some o modificador de Constituição ao número rolado e reduza o dano recebido por esse total.

Troveada da Tempestade (Gigante de Tempestade).

Quando você sofre dano de uma criatura dentro de 18 metros de você, você pode usar uma Reação para causar 1d8 de dano Trovejante a essa criatura.

Forma Grande. A partir do nível de personagem 5, você pode alterar seu tamanho para Grande como ação bônus se estiver em um espaço grande o suficiente. Essa transformação dura 10 minutos ou até você encerrá-la (não é necessária ação). Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Força e seu deslocamento aumenta em 3 metros. Uma vez que você usa essa característica, não poderá usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Constituição Poderosa. Você tem vantagem em qualquer teste de atributo que faça para terminar a condição Imobilizado. Você também é considerado uma categoria de tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga.

PEQUENINO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Pequeno (aproximadamente 0,6–0,9 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Pequenino, você possui essas características especiais.

Corajoso. Você tem vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou terminar a condição Amedrontado.

Ágil. Você pode se mover pelo espaço de qualquer criatura que seja de um tamanho maior que o seu, mas não pode parar no mesmo espaço.

Sorte. Quando você rolar 1 no d20 de um Teste de D20, pode rerolar o dado e deve usar o novo resultado.

Naturalmente Furtivo. Você pode tomar a ação Esconder mesmo quando estiver obscurecido apenas por uma criatura que seja pelo menos um tamanho maior que você.

HUMANO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,2–2,1 metros de altura) ou Pequeno (aproximadamente 0,6–1,2 metros de altura), escolhido quando você selecionar esta espécie

Deslocamento: 9 metros

Como Humano, você possui estas características especiais.

Recursosos. Você ganha Inspiração Heroica sempre que terminar um descanso longo.

Habilidoso. Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha.

Versátil. Você ganha um talento de Origem de sua escolha (veja "Talentos"). Recomenda-se o talento Habilidade.

ORC

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,8–2,1 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Como Orc, você possui estas características especiais.

Impulso de Adrenalina. Você pode usar a ação Correr como ação bônus. Ao fazê-lo, ganha um número de pontos de vida temporários igual ao seu bônus de proficiência.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso curto ou longo.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 36 metros.

Resistência Inabalável. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida, mas não é morto imediatamente, você pode cair para 1 ponto de vida em vez disso. Uma vez que você usa esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

TIFERINO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (aproximadamente 1,2–2,1 metros de altura) ou Pequeno (aproximadamente 0,9–1,2 metros de altura), escolhido ao selecionar esta espécie

Deslocamento: 9 metros

Como Tiferino, você possui as seguintes características especiais.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

Legado Ífero. Você é destinatário de um legado que concede habilidades sobrenaturais. Escolha um legado na tabela de Legados Íferos. Você recebe o benefício de nível 1 do legado escolhido.

Quando você atingir os níveis de personagem 3 e 5, aprende uma magia de nível mais alto, conforme mostrado na tabela. Você sempre tem essa magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem usar um espaço de magia e recupera a capacidade de conjurá-la dessa forma após concluir um descanso longo. Você também pode conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia de nível apropriado que possua.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias conjuradas com esta característica (escolha o atributo ao selecionar o legado).

Presença Sobrenatural. Você conhece o truque *Taumaturgia*. Quando você conjura esse truque com esta característica, a magia usa o mesmo atributo de conjuração que você usa para a característica Legado Ífero.

Tabela: Legados Íferos

HE-RAN-ÇA	NÍVEL 1	NÍVEL 3	NÍVEL 5
Abissal	Você tem Resistência a dano Venenoso. Também conhece o truque Rajada de Veneno.	Raio Nauseante	Paralisar Pessoa
Ctônico	Você tem Resistência a dano Necrótico. Também conhece o truque Toque Necrótico.	Vitalidade Vazia	Raio do Enfraquecimento
Infernal	Você tem Resistência a dano Ígneo. Também conhece o truque Raio de Fogo.	Repreensão Diabólica	Escuridão

AVANÇO DE NÍVEL, XP E MULTICLASSE

AVANÇO DE NÍVEL

Enquanto realiza aventuras, seu personagem ganha experiência, representada por Pontos de Experiência (PX). Um personagem que atinge um total específico de Pontos de Experiência avança em capacidade. Esse avanço é chamado de ganhar um nível.

A tabela de Avanço de Personagem lista os PX necessários para avançar para um nível e o Bônus de Proficiência para um personagem desse nível. Quando seu total de PX igualar ou ultrapassar um número na coluna de Pontos de Experiência, você atinge o nível correspondente.

Tabela: Avanço de Personagem

NÍVEL	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2.700	+2
5	6.500	+3
6	14.000	+3
7	23.000	+3
8	34.000	+3
9	48.000	+4
10	64.000	+4
11	85.000	+4
12	100.000	+4
13	120.000	+5
14	140.000	+5
15	165.000	+5
16	195.000	+5
17	225.000	+6
18	265.000	+6
19	305.000	+6
20	355.000	+6

GANHAR UM NÍVEL

Quando você ganha um nível, siga estas etapas:

1. **Escolha uma Classe.** A maioria dos personagens avança na mesma classe. No entanto, você pode decidir ganhar um nível em outra classe usando as regras na seção "Multiclasse".
2. **Ajuste os Pontos de Vida e os Dados de Pontos de Vida.** Cada vez que você ganha um nível, ganha um Dado de Vida adicional. Lance esse dado, some o modificador de Constituição ao resultado e adicione o total (mínimo de 1) ao seu máximo de pontos de vida. Em vez de lançar, você pode usar o valor fixo mostrado na tabela "Pontos de Vida Fixos por Classe".

Tabela: Pontos de Vida Fixos por Classe

CLASSE	PONTOS DE VIDA POR NÍVEL
Bárbaro	7 + modificador de Con.
Guerreiro, Paladino ou Guardiã	6 + modificador de Con.
Bardo, Clérigo, Druida, Monge, Ladino ou Bruxo	5 + modificador de Con.
Feiticeiro ou Mago	4 + modificador de Con.

3. **Registre Novas Características de Classe.** Consulte a tabela de características de classe em "Classes" e anote as características que você obtém ao atingir o novo nível naquela classe. Faça quaisquer escolhas oferecidas por uma nova característica.
4. **Ajuste o Bônus de Proficiência.** O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta em certos níveis, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem e na tabela de características de classe em "Classes". Quando o Bônus de Proficiência aumenta, ajuste todos os números na ficha do personagem que incluem o Bônus de Proficiência.
5. **Ajuste os Modificadores de Atributos.** Se você escolher um talento que aumenta um ou mais de seus valores de atributo, seu modificador de atributo também muda se a nova pontuação for um número par. Quando isso acontece, ajuste todos os números na ficha do personagem que utilizam esse modificador de atributo. Quando o modificador de Constituição aumenta em 1, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 para cada nível alcançado. Por exemplo, se um personagem atinge o nível 8 e aumenta sua pontuação de Constituição de 17 para 18, o modificador de Constituição passa para +4. O máximo de pontos de vida do personagem então aumenta em 8, além dos pontos de vida ganhos ao atingir o nível 8.

NÍVEIS DE JOGO

Com cada novo nível, os personagens adquirem novas capacidades que os equipam para lidar com desafios maiores. À medida que os personagens avançam de nível, o tom do jogo também muda, e as consequências da campanha ficam mais altas. É útil pensar na trajetória de um personagem (e de uma campanha) em termos de quatro níveis de jogo, descrevendo a jornada de um personagem de nível 1, recém-ini-

ciado em uma carreira de aventuras, até as alturas épicas do nível 20. Esses níveis não têm regras associadas a eles; eles apontam para o fato de que a experiência de jogo evolui à medida que os personagens ganham níveis.

NÍVEL 1 (NÍVEIS 1–4)

No Nível 1, os personagens são aventuras aprendizes, embora já sejam distintos da população em geral por conta de suas habilidades extraordinárias. Eles aprendem suas características iniciais de classe e escolhem uma subclasse. As ameaças que enfrentam geralmente representam um perigo para fazendas ou vilarejos locais.

NÍVEL 2 (NÍVEIS 5–10)

No Nível 2, os personagens são aventuras plenamente formadas. Os conjuradores adquirem magias icônicas, como *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Reviver os Mortos*. A maioria das classes focadas em armas ganha a capacidade de fazer múltiplas ataques em um turno. Os personagens agora enfrentam perigos que ameaçam cidades e reinos.

NÍVEL 3 (NÍVEIS 11–16)

No Nível 3, os personagens alcançaram um nível de poder que os torna especiais entre os aventureiros. No nível 11, muitos conjuradores aprendem magias que alteram a realidade. Outros personagens ganham características que permitem fazer mais ataques ou realizar coisas mais impressionantes com esses ataques. Esses aventureiros frequentemente confrontam ameaças a regiões inteiras.

NÍVEL 4 (NÍVEIS 17–20)

No nível 4, os personagens alcançam o auge de suas características de classe, tornando-se arquétipos heróicos. O destino do mundo, ou até mesmo a ordem do multiverso, pode estar em jogo durante suas aventuras.

COMEÇANDO EM NÍVEIS MAIS ALTOS

Seu Mestre pode iniciar os personagens do seu grupo em um nível superior ao 1. É especialmente recomendado começar no nível 3 se o seu grupo for composto por jogadores experientes de D&D.

CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

A criação de um personagem de nível mais alto usa os mesmos passos de criação de personagem descritos neste capítulo e as regras para avançar além do nível 1 fornecidas na seção "Avanço de Nível". Você começa com a quantidade mínima de XP necessária para alcançar seu nível inicial. Por exemplo, se o Mestre iniciar você no nível 10, você terá 64.000 XP.

♦ TALENTOS BÔNUS NO NÍVEL 20

Um Mestre pode usar talentos como uma forma de avanço após os personagens alcançarem o nível 20 para fornecer maior poder aos personagens que não têm mais níveis para ganhar. Com essa abordagem, cada personagem ganha um talento de sua escolha para cada 30.000 XP que o personagem conquista acima de 355.000 XP. Talentos de Dádiva Épica são especialmente adequados para esses talentos bônus, mas um jogador pode escolher qualquer talento para o qual seu personagem de nível 20 seja qualificado.

EQUIPAMENTO INICIAL

O Mestre decide se seu personagem começa com mais do que o equipamento padrão para um personagem de nível 1, possivelmente até um ou mais itens mágicos. A tabela Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos é uma orientação para o Mestre.

Além disso, consulte seu Mestre sobre quais equipamentos estão disponíveis para você comprar com seu dinheiro inicial. Por exemplo, as armas de fogo descritas em "Equipamento" são muito caras para personagens de nível 1, mas podem estar disponíveis para compra se seu Mestre permitir.

Tabela: Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos

NÍVEL DE INÍCIO	EQUIPAMENTO E DINHEIRO	ITENS MÁGICOS
2-4	Equipamento normal de início	1 Comum
5-10	500 PO mais 1d10 × 25 PO mais equipamento normal de início	1 Comum, 1 Incomum
11-16	5.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento normal de início	2 Comum, 3 Incomum, 1 Raro
17-20	20.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento normal de início	2 Comum, 4 Incomum, 3 Raro, 1 Muito Raro

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O custo em Pontos de Experiência para alcançar um nível é baseado no nível total do personagem, não no nível em uma classe específica, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem em "Criação de Personagem". Por exemplo, se você for um Clérigo de nível 6 / Guerreiro de nível 1, deverá acumular Pontos de Experiência suficientes para atingir o nível 8 antes de poder escolher seu segundo nível como Guerreiro ou seu sétimo nível como Clérigo.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE PONTOS DE VIDA

Você ganha os Pontos de Vida da sua nova classe conforme descrito para níveis após 1. Você só ganha os Pontos de Vida do nível 1 de uma classe quando o seu nível total de personagem for 1.

Some todos os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes para formar seu pool de Dados de Vida. Se esses dados forem do mesmo tipo, você pode combiná-los. Por exemplo, tanto o Guerreiro quanto o Paladino têm um Dado de Vida de d10, então, se você for um Guerreiro de nível 5 / Paladino de nível 5, terá dez Dados de Vida de d10. Se suas classes concederem Dados de Vida de tipos diferentes, mantenha-os separados. Por exemplo, se você for um Clérigo de nível 5 / Paladino de nível 5, terá cinco Dados de Vida de d8 e cinco Dados de Vida de d10.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Seu Bônus de Proficiência é baseado em seu nível total de personagem, não em seu nível em uma classe específica, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem. Por

exemplo, se você é um Guerreiro de nível 3 / Ladino de nível 2, você tem o Bônus de Proficiência de um personagem de nível 5, que é +3.

PROFICIÊNCIAS

Quando você ganha seu primeiro nível em uma classe diferente da sua classe inicial, você obtém apenas algumas das proficiências iniciais dessa nova classe, conforme detalhado em cada descrição de classe em "Classes".

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Quando você ganha um novo nível em uma classe, obtém suas características para esse nível. Algumas características têm regras adicionais quando você está em multiclasse. Consulte as informações sobre multiclasse incluídas nas descrições de cada uma das suas classes.

Regras especiais se aplicam a Ataque Extra, Conjuração e características (como Defesa sem Armadura) que lhe dão maneiras alternativas de calcular sua Classe de Armadura.

CLASSE DE ARMADURA

Se você tiver várias maneiras de calcular sua Classe de Armadura, poderá beneficiar-se apenas de uma de cada vez. Por exemplo, um Monge/Feiticeiro com a característica Defesa sem Armadura do Monge e a característica Resistência Draconiana do Feiticeiro deve escolher apenas uma dessas características para calcular sua Classe de Armadura.

ATAQUE EXTRA

Se você ganhar o recurso Ataque Extra de mais de uma classe, os recursos não se acumulam. Você não pode fazer mais de dois ataques com este recurso, a menos que tenha um recurso que diga que pode (como o recurso Dois Ataques Extra do Guerreiro).

Da mesma forma, a invocação Lâmina Sedenta do Bruxo, que concede o recurso Ataque Extra com sua arma de pacto, não lhe dá ataques adicionais se você também tiver Ataque Extra.

MULTICLASSE

O multiclasse permite que você ganhe níveis em várias classes. Com esta regra, você tem a opção de ganhar um nível em uma nova classe sempre que avançar de nível, em vez de ganhar um nível na sua classe atual. Fazer isso permite misturar as habilidades dessas classes para realizar um conceito de personagem que talvez não seja refletido em uma única classe.

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar para uma nova classe, você deve ter uma pontuação de pelo menos 13 na habilidade principal da nova classe e nas classes atuais. Por exemplo, um Bárbaro que decide fazer multiclasse na classe de Druida deve ter pontuações de Força e Sabedoria de 13 ou mais, já que Força é a habilidade principal dos Bárbaros e Sabedoria é a habilidade principal dos Druidas.

CONJURAÇÃO

Sua capacidade de conjurar magias depende em parte de seus níveis combinados em todas as classes de conjuração e em parte de seus níveis individuais nesses cursos. Uma vez que você tenha o recurso de Conjuração de mais de uma classe, use as regras abaixo. Se você fizer multiclasse, mas tiver o recurso de Conjuração apenas de uma classe, siga as regras dessa classe.

Magias Preparadas. Você determina quais magias pode preparar para cada classe individualmente, como se fosse um personagem de uma única classe. Se você for um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, por exemplo, pode preparar cinco magias de 1º círculo de Guardião, e pode preparar seis magias de Feiticeiro de 1º ou 2º círculo (além de quatro truques de Feiticeiro).

Cada magia que você prepara está associada a uma de suas classes, e você usa o atributo de conjuração dessa classe ao conjurar a magia.

Truques. Se um truque seu aumenta de poder em níveis mais altos, o aumento é baseado em seu nível total de personagem, não em seu nível em uma classe específica, a menos que a magia diga o contrário.

Espaços de Magia. Você determina seus espaços de magia disponíveis somando os seguintes itens:

- Todos os seus níveis nas classes Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro e Mago
- Metade de seus níveis (arredondado para cima) nas classes Paladino e Guardião

Em seguida, consulte esse nível total na coluna Nível da tabela de Conjurador Multiclasse. Você usa os espaços de magia correspondentes a esse nível para conjurar magias de um círculo apropriado de qualquer classe cujo recurso de Conjuração você possuir.

Conjuração. Essa tabela pode lhe dar espaços de magia de um círculo mais alto do que as magias que você prepara. Você pode usar esses espaços, mas apenas para conjurar magias de círculo mais baixo. Se uma magia de círculo mais baixo que você conjurar, como *Mãos Flamejantes*, tiver um efeito aprimorado quando conjurada em um círculo mais alto, você pode usar o efeito aprimorado normalmente.

Por exemplo, se você for um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, você é considerado um personagem de nível 5 ao determinar seus espaços de magia, contando todos os seus níveis como Feiticeiro e metade dos níveis de Guardião. Conforme mostrado na tabela de Conjurador Multiclasse, você tem quatro espaços de magia de 1º círculo, três espaços de 2º círculo e dois espaços de 3º círculo. No entanto, você não pode preparar nenhuma magia de 3º círculo, nem pode preparar quaisquer magias de 2º círculo de Guardião. Você pode usar os espaços de magia desses círculos para conjurar as magias que preparou — e potencialmente aprimorar seus efeitos.

Magia de Pacto. Se você tiver o recurso Magia de Pacto da classe Bruxo e o recurso Conjuração, você pode usar os espaços de magia que ganha com a Magia de Pacto para conjurar magias que preparou de classes com o recurso Conjuração, e pode usar os espaços de magia que ganha com o recurso Conjuração para conjurar magias de Bruxo que preparou.

Tabela: Conjurador Multiclasse: Espaços de Magia por Círculo da Magia

NÍVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ARMAS

ARMAMENTO

A tabela de Armamento nesta seção mostra as armas principais do jogo. A tabela lista o custo e o peso de cada arma, além dos seguintes detalhes:

- **Categoria.** Cada arma pertence a uma categoria: Simples ou Marcial. As proficiências com armas estão geralmente ligadas a uma dessas categorias. Por exemplo, você pode ter proficiência com armas Simples.
- **Corpo a Corpo ou Distância.** Uma arma é classificada como Corpo a Corpo ou Distância. Uma arma Corpo a Corpo é usada para atacar um alvo dentro de 1,5 metro, enquanto uma arma Distância é usada para atacar a uma distância maior.
- **Dano.** A tabela lista a quantidade de dano que uma arma causa quando um atacante acerta com ela, assim como o tipo desse dano.
- **Propriedades.** Qualquer propriedade que uma arma possua é listada na coluna Propriedades. Cada propriedade é definida na seção "Propriedades".
- **Maestria.** Cada arma tem uma propriedade de maestria, que é definida na seção "Propriedades de Maestria". Para usar essa propriedade, você deve ter um recurso que permita utilizá-la.

PROFICIÊNCIA EM ARMAMENTO

Qualquer pessoa pode usar uma arma, mas você precisa ter proficiência com ela para adicionar seu Bônus de Proficiência a uma jogada de ataque que fizer com ela. As características de um personagem jogador podem fornecer proficiências em armamento. Um monstro é proficiente com qualquer arma presente em seu bloco de estatísticas.

PROPRIEDADES

Aqui estão as definições das propriedades na coluna Propriedades da tabela de Armaduras.

MUNIÇÃO

Você pode usar uma arma que tenha a propriedade Munição para fazer um ataque à distância apenas se tiver munição para dispará-la. O tipo de munição necessário é especificado com o alcance da arma. Cada ataque gasta uma peça de munição. Pegar a munição faz parte do ataque (você precisa de uma mão livre para carregar uma arma de uma mão). Após uma batalha, você pode gastar 1 minuto para recuperar metade da munição (arredondado para baixo) que usou na batalha; o restante é perdido.

FINESSE

Ao fazer um ataque com uma arma Finesse, use sua escolha entre o modificador de Força ou Destreza para as jogadas de ataque e de dano. Você deve usar o mesmo modificador para ambas as jogadas.

PESADA

Você tem desvantagem nas jogadas de ataque com uma arma Pesada se for uma arma corpo a corpo e sua pontuação de Força não for pelo menos 13 ou se for uma arma de ataque à distância e sua pontuação de Destreza não for pelo menos 13.

LEVE

Quando você tomar a ação Atacar no seu turno e atacar com uma arma Leve, pode fazer um ataque extra como ação bônus posteriormente no mesmo turno. Esse ataque extra deve ser feito com uma arma leve diferente, e você não adiciona seu modificador de habilidade ao dano do ataque extra, a menos que esse modificador seja negativo. Por exemplo, você pode atacar com uma Adaga em uma mão e uma Adaga em outra usando a ação Atacar e a ação bônus, mas não adiciona seu modificador de Força ou Destreza ao dano da jogada de dano da ação bônus, a menos que esse modificador seja negativo.

CARREGAMENTO

Você pode disparar apenas uma peça de munição de uma arma de Carregamento quando usar uma ação, uma ação bônus ou uma reação para dispará-la, independentemente do número de ataques que normalmente pode fazer.

ALCANCE

Uma arma de Alcance tem um alcance entre parênteses após a propriedade Ammunition ou Thrown. O alcance lista dois números. O primeiro é o alcance normal da arma em

metros, e o segundo é o alcance longo. Ao atacar um alvo além do alcance normal, você tem desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo além do alcance longo.

ALCANCE

Uma arma de Alcance adiciona 1,5 metros ao seu alcance quando você ataca com ela, assim como ao determinar seu alcance para Ataques de Oportunidade com ela.

LANÇÁVEL

Se uma arma tem a propriedade Lançável, você pode lançar a arma para fazer um ataque à distância, e pode puxar essa arma como parte do ataque. Se a arma for uma arma corpo a corpo, use o mesmo modificador de habilidade para a jogada de ataque e para a jogada de dano que você usaria para um ataque corpo a corpo com essa arma.

DUAS MÃOS

Uma arma de Duas Mãos requer duas mãos quando você ataca com ela.

VERSÁTIL

Uma arma Versátil pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano entre parênteses aparece com a propriedade. A arma causa esse dano quando usada com duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

PROPRIEDADES DE MAESTRIA

Cada arma possui uma propriedade de maestria, que só pode ser usada por um personagem que tenha um recurso, como Maestria em Arma, que desbloqueie a propriedade para o personagem. As propriedades são definidas abaixo.

♦ ARMAS IMPROVISADAS

Se você usar um objeto — como uma perna de mesa, uma frigideira ou uma garrafa — como arma improvisada, consulte "Armas Improvisadas" no "Glossário de Regras". Consulte também essas regras se você empunhar uma arma de maneira incomum, como usar uma arma de ataque à distância para fazer um ataque corpo a corpo.

FENDER

Se você acertar uma criatura com uma jogada de ataque corpo a corpo usando esta arma, pode fazer uma jogada de ataque corpo a corpo com a arma contra uma segunda criatura dentro de 1,5 metros da primeira, que também esteja dentro do seu alcance. Em um acerto, a segunda criatura sofre o dano da arma, mas não adicione seu modificador de habilidade a esse dano, a menos que esse modificador seja negativo. Você pode fazer este ataque extra apenas uma vez por turno.

ROÇAR

Se sua jogada de ataque com esta arma errar uma criatura, pode causar dano a essa criatura igual ao modificador de habilidade usado para fazer a jogada de ataque. Esse dano é do mesmo tipo causado pela arma, e o dano só pode ser aumentado aumentando o modificador de habilidade.

GOLPE GÊMEO

Quando você fizer o ataque extra da propriedade Luz, pode fazê-lo como parte da ação Atacar em vez de como uma ação bônus. Você pode fazer este ataque extra apenas uma vez por turno.

EMPURRAR

Se você acertar uma criatura com esta arma, pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de si, desde que ela seja Pequena, Média ou Grande.

SONEGAR

Se você acertar uma criatura com esta arma, essa criatura tem desvantagem em sua próxima jogada de ataque antes do início de sua próxima vez de agir.

LENTIDÃO

Se você acertar uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você pode reduzir seu deslocamento em 3 metros até o início de sua próxima rodada. Se a criatura for atingida mais de uma vez por armas que possuem esta propriedade, a redução do deslocamento não excederá 3 metros.

DERRUBAR

Se você acertar uma criatura com esta arma, você pode forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais o modificador de habilidade usado na jogada de ataque e seu Bônus de Proficiência). Em um fracasso, a criatura fica com a condição Caído.

IMPORTUNAR

Se você acertar uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você tem vantagem em sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do fim de sua próxima rodada.

ARMAS IMPROVISADAS

Uma arma improvisada é um objeto utilizado como arma de emergência, como vidro quebrado, uma perna de mesa ou uma frigideira. Uma arma simples ou marcial também conta como arma improvisada se for utilizada de forma contrária ao seu design; se você usar uma arma de ataque à distância para fazer um ataque corpo a corpo ou lançar uma arma corpo a corpo que não tenha a propriedade Lançável, a arma conta como arma improvisada. Uma arma improvisada segue as regras abaixo.

Proficiência. Não adicione seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque com uma arma improvisada.

Dano. Em um acerto, a arma causa 1d4 de dano de um tipo que o GM considerar apropriado para o objeto.

Alcance. Se você lançar a arma, ela tem um alcance normal de 6 metros e um alcance longo de 18 metros.

Equivalentes de Armas. Se uma arma improvisada se assemelha a uma arma simples ou marcial, o GM pode dizer que ela funciona como aquela arma e usa as regras dessa arma. Por exemplo, o GM pode tratar uma perna de mesa como um Clube.

TABELA DE ARMAS

ARMA	DANO	PROPRIEDADES	MA-ES-TRIA	PESO	CUS-TO
Armas Simples Corpo a Corpo					
Adaga	1d4 perfurante	Finesse, Leve, Lançável, Distância (6/18 m)	Golpe Gêmeo	0,45 kg	2 PO
Azagaia	1d6 perfurante	Lançável, Distância (9/36 m)	Lentidão	0,9 kg	5 PP
Cajado	1d6 contundente	Versátil (1d8)	Derrubar	1,8 kg	2 PP
Clava	1d4 contundente	Leve	Lentidão	0,9 kg	1 PP
Clava Grande	1d8 contundente	Duas Mãos	Empurrar	4,5 kg	2 PP
Foice	1d4 cortante	Leve	Golpe Gêmeo	0,9 kg	1 PO
Lança	1d6 perfurante	Lançável, Versátil (1d8), Distância (6/18 m)	Sonegar	1,35 kg	1 PO
Maça	1d6 contundente	—	Sonegar	1,8 kg	5 PO
Machadinha	1d6 cortante	Leve, Lançável, Distância (6/18 m)	Importunar	0,9 kg	5 PO
Martelo Leve	1d4 contundente	Leve, Lançável, Distância (6/18 m)	Golpe Gêmeo	0,9 kg	2 PO
Armas Simples à Distância					
Arco Curto	1d6 perfurante	Duas Mãos, Munição, Distância (24/96 m)	Importunar	0,9 kg	25 PO
Besta Leve	1d8 perfurante	Duas Mãos, Munição, Carregamento, Distância (24/96 m)	Lentidão	2,25 kg	25 PO
Dardo	1d4 perfurante	Finesse, Lançável, Distância (6/18 m)	Importunar	0,45 kg	5 PC
Funda	1d4 contundente	Munição, Distância (9/36 m)	Lentidão	0 kg	1 PP
Armas Marciais Corpo a Corpo					

Alabarda	1d10 cortante	Pesada, Duas Mãos, Alcance	Fender	2,7 kg	20 PO
Chicote	1d4 cortante	Finesse, Alcance	Lentidão	1,35 kg	2 PO
Cimitarra	1d6 cortante	Finesse, Leve	Golpe Gêmeo	1,35 kg	25 PO
Espada Curta	1d6 perfurante	Finesse, Leve	Importunar	0,9 kg	10 PO
Espada Grande	2d6 cortante	Pesada, Duas Mãos	Roçar	2,7 kg	50 PO
Espada Longa	1d8 cortante	Versátil (1d10)	Sonegar	1,35 kg	15 PO
Glaive	1d10 cortante	Pesada, Duas Mãos, Alcance	Roçar	2,7 kg	20 PO
Lança de Montaria	1d10 perfurante	Pesada, Duas Mãos, Alcance	Derrubar	2,7 kg	10 PO
Lança Longa	1d10 perfurante	Pesada, Duas Mãos, Alcance	Empurrar	8,1 kg	5 PO
Maça Estrela	1d8 perfurante	—	Sonegar	1,8 kg	15 PO
Machado de Batalha	1d8 cortante	Versátil (1d10)	Derrubar	1,8 kg	10 PO
Machado Grande	1d12 cortante	Pesada, Duas Mãos	Fender	3,15 kg	30 PO
Malho	2d6 contundente	Pesada, Duas Mãos	Derrubar	4,5 kg	10 PO
Mangual	1d8 contundente	—	Sonegar	0,9 kg	10 PO
Martelo de Guerra	1d8 contundente	Versátil (1d10)	Empurrar	0,9 kg	15 PO
Picaretas de Guerra	1d8 perfurante	Versátil (1d10)	Sonegar	0,9 kg	5 PO
Rapieira	1d8 perfurante	Finesse	Importunar	0,9 kg	25 PO
Tridente	1d8 perfurante	Lançável, Versátil (1d10), Distância (6/18 m)	Derrubar	1,8 kg	5 PO
Armas Marciais à Distância					

Arco Longo	1d8 perfurante	Pesada, Duas Mãos, Munição, Distância (45/180 m)	Lentidão	0,9 kg	50 PO
Besta de Mão	1d6 perfurante	Leve, Munição, Carregamento, Distância (9/36 m)	Importunar	1,35 kg	75 PO
Besta Pesada	1d10 perfurante	Pesada, Duas Mãos, Munição, Carregamento, Distância (30/120 m)	Empurrar	8,1 kg	50 PO
Zarabata-na	1 perfurante	Munição, Carregamento, Distância (7,5/30 m)	Importunar	0,45 kg	10 PO

Na coluna *Propriedades*, "*Distância*" é a propriedade *Ran-ge do SRD* (*alcance normal/longo*) e "*Alcance*" é *Reach*.

ARMADURAS

ARMADURA

A tabela de Armadura lista as principais armaduras do jogo. A tabela inclui o custo e o peso da armadura, bem como os seguintes detalhes:

- **Categoria.** Todo tipo de armadura pertence a uma categoria: Leve, Média ou Pesada. A categoria determina quanto tempo leva para vestir ou despir a armadura (conforme mostrado na tabela).
- **Classe de Armadura (CA).** A coluna Classe de Armadura da tabela indica qual é a sua CA base quando você usa um tipo de armadura. Por exemplo, se você usar uma Armadura de Couro, sua CA base é 11 mais o modificador de Destreza, enquanto sua CA é 16 com uma Armadura de Malha.
- **Força.** Se a tabela mostrar uma pontuação de Força na coluna Força para um tipo de armadura, essa armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha uma pontuação de Força igual ou superior à pontuação listada.
- **Furtividade.** Se a tabela mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade para um tipo de armadura, o usuário tem Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

TREINAMENTO COM ARMADURA

Qualquer pessoa pode usar uma armadura ou segurar um Escudo, mas apenas quem recebeu treinamento pode usá-los de forma eficaz, conforme explicado abaixo. A classe de um personagem e outros recursos determinam seu treinamento com armaduras. Um monstro tem treinamento com qualquer armadura presente em seu bloco de estatísticas.

ARMADURA LEVE, MÉDIA OU PESADA

Se você usar armadura leve, média ou pesada sem treinamento adequado, terá desvantagem em qualquer Teste de D20 que envolva Força ou Destreza, e não poderá conjurar magias.

ESCUDO

Você obtém o benefício da Classe de Armadura de um Escudo Arcano apenas se tiver treinamento com ele.

UM DE CADA VEZ

Uma criatura pode usar apenas uma armadura por vez e empunhar apenas um Escudo por vez.

Tabela: Armadura Leve (1 minuto para vestir ou despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTI-VIDA-DE	PESO	CUS-TO
Armadura de Pano	11 + modificador de DES	—	Desvantagem	4 kg	5 PO
Armadura de Couro	11 + modificador de DES	—	—	5 kg	10 PO
Armadura de Couro com Espinhos	12 + modificador de DES	—	—	6,5 kg	45 PO

Tabela: Armadura Média (5 minutos para vestir e 1 minuto para despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTI-VIDA-DE	PESO	CUS-TO
Armadura de Couro de Animal	12 + modificador de DES (máx. 2)	—	—	6 kg	10 PO
Camisa de Malhas	13 + modificador de DES (máx. 2)	—	—	10 kg	50 PO
Cota de Malhas	14 + modificador de DES (máx. 2)	—	Desvantagem	22,5 kg	50 PO
Peitoral	14 + modificador de DES (máx. 2)	—	—	10 kg	400 PO
Meia Placa	15 + modificador de DES (máx. 2)	—	Desvantagem	20 kg	750 PO

Tabela: Armadura Pesada (10 minutos para vestir e 5 minutos para despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTI-VIDA-DE	PESO	CUS-TO
Corselete de Anéis	14	—	Desvantagem	20 kg	30 PO
Corselete de Malhas	16	Força 13	Desvantagem	27,5 kg	75 PO
Armadura de Travessas	17	Força 15	Desvantagem	30 kg	200 PO
Armadura de Placas	18	Força 15	Desvantagem	32,5 kg	1,500 PO

Tabela: Escudo Arcano (Ação Usar Objeto para vestir ou despir)

ARMADURA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTI-VIDA-DE	PESO	CUS-TO
Escudo	+2	—	—	3 kg	10 PO

TABELA DE ARMADURAS

ARMADURA	CA-TE-GORIA	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTI-VIDA-DE	PESO	CUS-TO
Armadura Acolchoada	Leve	11 + mod. de Des	—	Desvantagem	4 kg	5 PO
Armadura de Couro	Leve	11 + mod. de Des	—	—	5 kg	10 PO
Armadura de Couro Batido	Leve	12 + mod. de Des	—	—	6,5 kg	45 PO
Gibão de Peles	Média	12 + mod. de Des (máx. 2)	—	—	6 kg	10 PO
Cota de Malha Parcial	Média	13 + mod. de Des (máx. 2)	—	—	10 kg	50 PO
Couraça Peitoral	Média	14 + mod. de Des (máx. 2)	—	—	10 kg	400 PO
Loriga de Escamas	Média	14 + mod. de Des (máx. 2)	—	Desvantagem	20 kg	50 PO
Armadura de Placas Parcial	Média	15 + mod. de Des (máx. 2)	—	Desvantagem	20 kg	750 PO
Cota de Anéis	Pesada	14	—	Desvantagem	20 kg	30 PO
Cota de Malha	Pesada	16	For 13	Desvantagem	27 kg	75 PO
Armadura de Tala	Pesada	17	For 15	Desvantagem	30 kg	200 PO
Armadura de Placas	Pesada	18	For 15	Desvantagem	32 kg	1500 PO
Escudo	Escudo	+2	—	—	3 kg	10 PO

CONDIÇÕES

- ♦ *Neste suplemento. O módulo acrescenta condições próprias (Dissonância, Imantado, Remorso e outras, cap. 13). A condição **Exaustão** está na seção Descansos e Exaustão.*

CONDIÇÃO

Uma condição é um estado temporário do jogo. A definição de uma condição descreve como ela afeta seu destinatário, e várias regras definem como terminar uma condição. Este glossário define essas condições:

Cego	Imobilizado	Envenenado
Enfeitiçado	Incapacitado	Caído
Surdo	Invisível	Contido
Exaustão	Paralisado	Atordado
Amedrontado	Petrificado	Inconsciente

Uma condição não se acumula com ela mesma; um destinatário ou tem uma condição ou não. A condição de Exaustão é uma exceção a essa regra.

CEGO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Cego, você sofrerá os seguintes efeitos.

Não consegue enxergar. Você não consegue enxergar e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que exija visão.

Ataques afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem, e suas jogadas de ataque têm desvantagem.

ENFEITIÇADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Enfeitiçado, você sofrerá os seguintes efeitos.

Não pode causar dano ao Enfeitiçador. Você não pode atacar o enfeitiçador ou direcionar habilidades ou efeitos mágicos danosos contra ele.

Vantagem Social. O enfeitiçador tem Vantagem em qualquer teste de atributo para interagir com você de forma social.

SURDO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Surdo, você sofre os seguintes efeitos.

Não consegue ouvir. Você não consegue ouvir e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que exija audição.

AMEDRONTADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Amedrontado, sofrerá os seguintes efeitos.

Testes de Atributo e Ataques Afetados. Você tem desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque enquanto a fonte do medo estiver dentro de sua linha de visão.

Não Pode Se Aproximar. Você não pode se mover voluntariamente em direção à fonte do medo.

IMOBILIZADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você possui a condição Imobilizado, você experimenta os seguintes efeitos.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. Você tem desvantagem em jogadas de ataque contra qualquer alvo que não seja o imobilizador.

Móvel. O imobilizador pode arrastar ou carregar você quando ele se move, mas cada metro de movimento custa a ele 1 metro extra, a menos que você seja Miúdo ou duas ou mais categorias menores do que ele.

INCAPACITADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Incapacitado, sofrerá os seguintes efeitos.

Inativo. Você não pode tomar nenhuma ação, ação bônus ou reação.

Sem Concentração. Sua concentração é quebrada. **Mudo.** Você não pode falar.

Surpreso. Se você estiver Incapacitado quando rolar a Iniciativa, terá desvantagem na rolagem.

INVISÍVEL [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Invisível, sofrerá os seguintes efeitos.

Surpresa. Se você estiver Invisível ao rolar a Iniciativa, terá Vantagem nessa jogada.

Oculto. Você não é afetado por nenhum efeito que exija que seu alvo seja visto, a menos que o criador do efeito possa vê-lo de alguma forma. Qualquer equipamento que você esteja usando ou carregando também é oculto.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm Desvantagem, e suas jogadas de ataque têm Vantagem. Se uma criatura puder ver você de alguma forma, você não obtém esse benefício contra essa criatura.

PARALISADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Paralisado, sofrerá os seguintes efeitos.

Incapacitado. Você tem a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu deslocamento é 0 e não pode aumentar. **Salvuardas Afetadas.** Você falha automaticamente nas salvuardas de Força e Destreza.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem.

Acertos Críticos Automáticos. Qualquer jogada de ataque que acertar você é um acerto crítico se o atacante estiver a menos de 1,5 metro de você.

PETRIFICADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Petrificado, sofrerá os seguintes efeitos.

Transformado em Substância Inanimada. Você é transformado, juntamente com quaisquer objetos não mágicos que esteja usando ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso aumenta por um fator de dez, e você para de envelhecer.

Incapacitado. Você tem a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar. **Ataques Afetados.** As jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

Salvuardas Afetadas. Você falha automaticamente nas salvuardas de Força e Destreza.

Resistência a Dano. Você tem Resistência a todo dano.

Imunidade à Envenenamento. Você tem Imunidade à condição Envenenado.

ENVENENADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Envenenado, sofrerá o seguinte efeito.

Testes de Atributo e Ataques Afetados. Você tem vantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo.

CAÍDO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Caído, sofrerá os seguintes efeitos.

Movimento Restrito. Suas únicas opções de movimento são rastejar ou gastar uma quantidade de deslocamento igual à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo) para se levantar e assim terminar a condição. Se seu Deslocamento for 0, você não consegue se levantar.

Ataques Afetados. Você tem desvantagem nas jogadas de ataque. Uma jogada de ataque contra você tem vantagem se o atacante estiver a menos de 1,5 metro de você. Caso contrário, essa jogada de ataque tem desvantagem.

CONTIDO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Contido, sofrerá os seguintes efeitos.

Deslocamento 0. Seu deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem, e suas jogadas de ataque têm desvantagem.

Salvaguuardas Afetadas. Você tem desvantagem nas salvaguuardas de Destreza.

ATORDOADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Atordoado, sofrerá os seguintes efeitos.

Incapacitado. Você está com a condição Incapacitado.

Salvaguuardas Afetadas. Você falha automaticamente nas salvaguuardas de Força e Destreza.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

INCONSCIENTE [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver com a condição Inconsciente, você sofrerá os seguintes efeitos.

Inerte. Você tem as condições Incapacitado e Caído, e solta tudo o que está segurando. Quando essa condição termina, você permanece Caído.

Deslocamento 0. Seu deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. As jogadas de ataque contra você têm vantagem.

Salvaguuardas Afetadas. Você falha automaticamente nas salvaguuardas de Força e Destreza.

Acertos Críticos Automáticos. Qualquer jogada de ataque que acerte você é um acerto crítico se o atacante estiver a menos de 1,5 metro de você.

Desconhecimento. Você não está ciente de seu entorno.

O QUE CONTINUA NO SRD

As partes do SRD 5.2.1 que este capítulo não reproduz continuam no próprio SRD, que é gratuito e é a base de regras de *Sombra e Luz*:

- **Classes:** características por nível das 12 classes, subclasses e listas de magias (capítulo *Classes*).
- **Magias:** a descrição de cada magia e as regras de componentes e espaços (capítulo *Spells*).
- **Monstros e animais:** blocos de estatísticas (capítulos *Monsters* e *Animals*); o bestiário deste livro traz as criaturas do Além (cap. 17).
- **Itens mágicos, ferramentas, montarias, veículos e serviços** (capítulo *Equipment* e *Magic Items*).
- **Ferramentas do Mestre** (capítulo *Gameplay Toolbox*), como o cálculo de encontros e o tesouro.

This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 ("SRD 5.2.1") by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dndbeyond.com/srd>. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Capítulo traduzido e adaptado para o português por Jonas Ernesto Poli. Houve alterações: tradução, adaptação de termos e de unidades de medida, seleção e reordenação de trechos, avisos sobre as regras do suplemento e tabelas montadas a partir do banco do projeto. Wizards of the Coast não endossa esta obra.



♦ PARTE I ♦

O MUNDO ESPIRITUAL

Cada espírito atrai aquilo com que sintoniza.



♦ CAPÍTULO 1 ♦

COSMOLOGIA: A VIDA CONTINUA

COSMOLOGIA: COMO O MUNDO ESPIRITUAL FUNCIONA

- ♦ **Para quem:** Mestre (leitura obrigatória) e jogadores (leitura recomendada das seções 1, 6, 8 e 12). **Convenções:** ✧ *Criação original* marca o que foi inventado para este suplemento. **Regras:** os nomes de regra (*Vibração, Marcas de Sombra, Torpor, Dispersão, Recuo Perispiritual, zonas Leve/Moderada/Densa/Abismal, Cegueira Espiritual, Densificado, Passe, Doutrinação Fraterna*) seguem as regras do módulo (*Partes II e III*). Este capítulo descreve o mundo; os números ficam nos capítulos de regras.

Na mesa.

- Leia cada seção como uma caixa de ferramentas: primeiro a ideia geral, depois o "Na mesa" com o que fazer na sessão.
- Quando a cosmologia e as regras discordarem, vale a regra. Quando a cosmologia e a fé de um jogador discordarem, vale a fé dele: o capítulo descreve a ficção, não a realidade.

VISÃO GERAL: UM SÓ PLANETA, MUITAS ZONAS

Na tradição que inspira o cenário, o além não fica em outro universo: é a continuação da vida em outros domínios vibratórios **do mesmo planeta**. As regiões de sofrimento e de

repouso compartilham o tempo da Terra, com dia e noite, semanas e datas. As faixas não são andares de um prédio, e sim condições, como camadas da atmosfera. Cada espírito vai para onde a própria mente o leva.

1.1 O GRADIENTE EM UMA PÁGINA

ESFERAS SUPERIORES (benfeitores elevados; só aparecem por mediação)

COLÔNIAS DE TRANSIÇÃO (Porto Sereno, Alta-Fonte, Vila Ponte-Velha, Ninho Claro...)

| ← estrada comum, balsa-aérea não desce, volitação rara

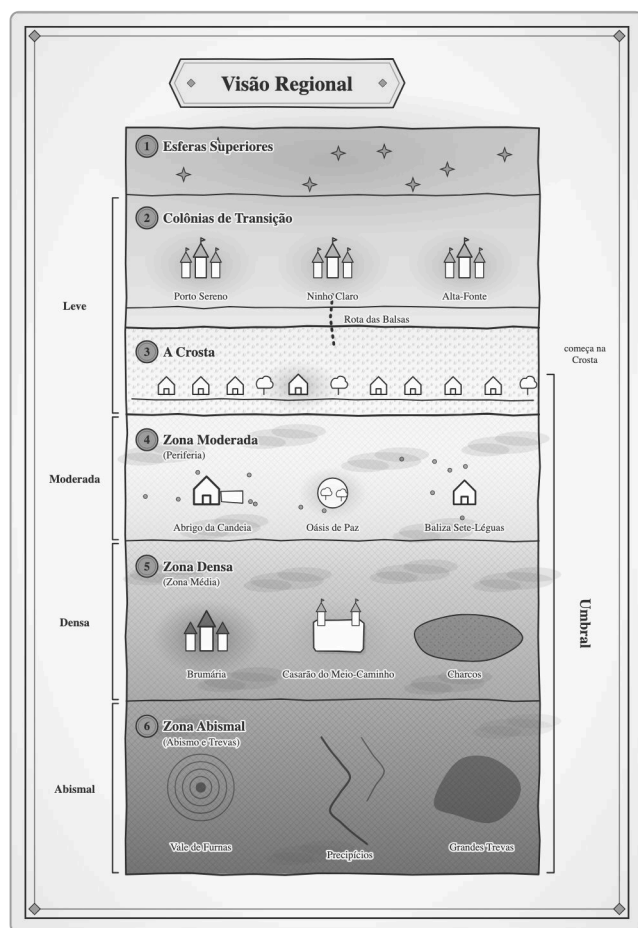
| POSTOS DE SOCORRO EM TODAS AS ZONAS ABAIXO
A CROSTA (encarnados; lares, casas de oração, hospitais, cemitérios)

▲ ▼ o Umbral começa colado à Crosta

ZONA MODERADA, a "Periferia" ✧ (névoa, errantes, vales e charcos rasos)

ZONA DENSE, a "Zona Média" (cidades sombrias, pântanos, Brumária)

ZONA ABISMAL, o "Abismo" ou as Trevas (furnas, precipícios e esferas subcrostais)



Visão Regional

✧ A divisão abaixo da Crosta em zonas de regra (Moderada, Densa e Abismal) é **criação do jogo** para organizar encontros e regras de ambiente; seus nomes populares são Periferia, Zona Média e Abismo. Na tradição há um contínuo, com nomes que variam de autor para autor (tabela da seção 3.1).

Na mesa.

- O mapa de campanha é o mapa da Terra (o Brasil, na época que o grupo escolher) com **camadas sobrepostas**. Descer ou subir de camada é mudar de condição vibratória, não pegar um elevador cósmico.
- O tempo corre igual para todos. Isso facilita cronologias, prazos de missão e encontros com encarnados que dormem.

A CROSTA: O MUNDO DOS ENCARNADOS

A **Crosta** é o mundo dos encarnados, e nele os desencarnados são tão numerosos quanto os vivos. Acompanham passantes, grudam-se a quem tem os mesmos hábitos, ocupam bares, hospitais e casas. A pressão do ar denso da Crosta pesa sobre o desencarnado como a água sobre quem mergulha, e quem tem o espírito leve tende a subir. O lar é o centro de influência mais forte: uma família em prece cria uma espécie de fortaleza; templos antigos guardam, em suas paredes, o resíduo luminoso de séculos de oração. Campo aberto

e mar são reservatórios de energia vital, procurados por sofredores em busca de alívio. Nos cemitérios, espíritos famintos rondam os despojos.

Na mesa.

- A Crosta é a **zona de trabalho** por excelência: quase todas as missões de socorro tocam a vida de algum encarnado.
- Regras de interação: encarnados comuns não veem nem ouvem os PJs; armas e objetos físicos não os afetam, e eles não movem matéria física. Para agir sobre a Crosta, o PJ **inspira** (pensamento que o encarnado toma como próprio), age por meio de um médium ou usa ectoplasma doado por um médium.
- Paredes não detêm um desencarnado; **fronteiras vibratórias** sim (lares em prece, grupos mediúnicos guardados).
- Nas regras, a Crosta comum é zona **Leve**, mas bares, casas noturnas e ruas de ar pesado contam como **Moderada**.
- ✧ Sugestão de ambientação: a "densidade urbana" cansa. Cidades grandes, bares, matadouros e casas noturnas pesam; o campo, a praia de madrugada e as igrejas vazias aliviam.

O UMBRAL: UM GRADIENTE DE ZONAS

3.1 OS NOMES QUE A TRADIÇÃO USA

TERMO	O QUE DESIGNA
Umbral	Faixa que começa colada à Crosta; zona de depuração entre a Terra e as colônias
Regiões inferiores	Termo genérico para as faixas de sofrimento
Região nevoenta / campo de sofrimentos	Faixa de névoa perto da Crosta, onde ficam os primeiros abrigos de passagem
Zona em disputa / vale umbralino	Faixa anárquica, cercada de cidades que prosperam à custa de outras
Zonas purgatoriais	Faixas e cidades de expiação, às vezes organizadas como prisão
Charcos, pântanos	Lodo viscoso com prisioneiros da própria mente
Abismo, vale de treva	Recôncavo de sombra densa com multidões de sofredores
Trevas, Grandes Trevas	Regiões abaixo do Umbral, as mais baixas conhecidas
Furnas, cavernas, Baixo Umbral	Cavernas e precipícios do sofrimento coletivo
Esferas subcrostais	O fundo: abaixo da superfície

Nem todo autor usa a palavra "Umbral": alguns falam só em zonas purgatoriais e regiões de trevas.

3.2 O QUE É O UMBRAL

O Umbral é a região onde se **esgotam resíduos mentais**: ilusões, ressentimentos, vícios. Verdugos e vítimas convivem sem organização, em meio a fluidos pesados vindos de mil-

hares de mentes desequilibradas. Funciona como uma pe-neira: quem sabia o que fazia e fugiu da responsabilidade costuma passar por ali, por dias, meses ou anos, até aceitar mudar. A paisagem é mental: casas, ruas e cidades são caricaturas distorcidas dos lares e dos lugares que cada um abusou ou perdeu. A matéria dessas regiões se refaz de tempos em tempos, e há momentos de limpeza em que uma região inteira é varrida de seus resíduos. O tempo de permanência varia muito, e há misericórdia dentro do Umbral: postos, abrigos e cidades pacíficas.

3.3 AS ZONAS ABAIXO DA CROSTA E SEUS NOMES POPULARES ✧

- **Moderada (Periferia).** Névoa, frio, desorientação, solidão. *Quem se encontra:* Recém-desencarnados perdidos, zombeteiros, errantes, vagabundos da sombra, primeiras caravanas.
- **Densa (Zona Média).** Ar viscoso, céu cor de ferrugem, ruído que impede o repouso. *Quem se encontra:* Falanges, cidades sombrias, tribunais, vampirizadores, prisioneiros da lama, postos de socorro sitiados.
- **Abismal (Abismo).** Escuridão em que só se enxerga com luz trazida, lamentos e gargalhadas, frio de deserto e calor de forja. *Quem se encontra:* Verdugos de látigo, galvanizados, ovoides, multidões em sofrimento coletivo, expedições especializadas.

Na mesa.

- Ninguém está no Umbral "para sempre", e ninguém é posto lá por outro: a pessoa é atraída por afinidade e sai quando muda por dentro. Toda zona tem um **gatilho de entrada** (sintonia) e um **gatilho de saída** (mudança íntima mais auxílio).
- A paisagem conta a história de quem mora ali. ✧ Ferramenta de descrição: antes de descrever um lugar, pergunte "quem pensa assim?". Uma casa sem portas é de alguém que nunca recebeu ninguém; um mercado onde tudo apodrece é de quem vivia para comprar.
- Os perigos de ambiente (fadiga, névoa, volitação suprimida) são definidos por zona nas regras: **Leve** (colônia, posto, lar em prece, Crosta comum), **Moderada** (região nevoenta, periferia do Umbral), **Densa** (zona purgatorial, cavernas, charcos) e **Abismal** (abismo, Trevas), com efeitos regionais.
- Só desce ao fundo quem tem preparo. Um PJ sem treino de assistência nas sombras espessas fica no limiar, e quem lidera expedições às trevas é gente especializada.



COLÔNIAS DE TRANSIÇÃO

Colônias de transição são cidades espirituais onde o recém-desencarnado se recupera, estuda, trabalha e se prepara para o que vem depois: subir a esferas mais altas, retomar a vida num corpo ou servir como socorrista. A maioria dos moradores acaba reencarnando depois de um longo estágio. As colônias diferem entre si, mas cooperam: trocam métodos, mensageiros e doentes. Algumas ficam perto das zonas baixas e têm estruturas de fronteira, outras são especializadas (crianças, vínculos e reencontros, convalescença). No plano vizinho à Terra, a maioria das sociedades desencarnadas ainda se prende aos interesses terrenos; uma minoria mais elevada conduz as demais.

✧ **Criação original.** O suplemento apresenta **Porto Sereno**, colônia de transição fundada em 1631 por barqueiros, pescadores, parteiras e mestres de obra que atravessaram a névoa em balsas de pensamento disciplinado, e suas vizinhas: **Alta-Fonte, Vila Ponte-Velha, Rochedo Manso, Pouso das Gaivotas, Cristalina** e **Ninho Claro**. Detalhes no Atlas do Além.

Na mesa.

- Colônia é **base, escola e hospital**, não paraíso. Tem trabalho, horário, hierarquia de serviço, problemas de convivência e saudade.
- Dentro de uma colônia vale a regra de **Local Iluminado** do módulo (descanso seguro, recuperação reforçada). ✧ A exceção são as Alas da Maré Baixa, de acolhimento aos recém-chegados turbulentos, que vibram em sintonia com o Umbral: o descanso é seguro, mas as noites são agitadas.
- O mundo é vasto: ✧ cada grupo de jogo pode inventar sua colônia de origem com a mesma lógica (fundadores, Casas de Ofício ou departamentos, especialidade, problema interno).

ESFERAS SUPERIORES

Acima das colônias há **esferas superiores**, habitadas por espíritos que já não precisam voltar à Crosta. Descer é fácil para eles, subir é difícil para quem vem de baixo. Para visitar

uma colônia ou a Terra, o benfeitor elevado precisa ajustar a própria vibração, o que lhe custa esforço, e em geral só reencarna em missão e a longos intervalos. Costumam aparecer por mediação: usam os fluidos de um médium, uma câmara especial ou a fala de um sensitivo. Acima das colônias há também instâncias de orientação que cuidam dos destinos de povos e continentes, sem aparecer nos assuntos do dia a dia.

✧ **Criação original.** Em Porto Sereno essas instâncias aparecem pelas **Irmandades do Alto-Mar**, que se comunicam com a Casa do Farol por sinais de luz e nunca por visita.

Na mesa.

- Esferas superiores **não são cenário de aventura**: são origem de mensagens, intercessões e bênçãos. Personagens de nível alto podem receber um "prêmio de viagem" de estudo, mas como cena contemplativa.
- Um benfeitor elevado **orienta e não resolve**: responde com perguntas, um verso, uma ideia ou um silêncio.

O CORPO ESPIRITUAL (PERISPÍRITO) E SUA PLASTICIDADE

6.1 NOMES E NATUREZA

A tradição dá ao corpo do espírito vários nomes: perispírito, corpo astral, psicossoma, veículo sutil. Uma imagem popular o compara a um cavalo que carrega o cocheiro (o espírito) e puxa a carruagem (o corpo físico). É um organismo vivo, tão vivo quanto o físico: o recém-desencarnado ainda sente fome, sede e cansaço, conserva os cinco sentidos e pode se ferir por outro corpo da mesma faixa. Quem está muito preso à matéria mantém hábitos físicos por um tempo. O perispírito traz em si, como um arquivo, a história das ações de quem o habita.

6.2 A FORMA SEGUE A MENTE

O corpo espiritual é **plástico**: obedece ao pensamento dominante. O glutão ganha aspecto pesado e abatido; o viciado se arrasta; quem passou a vida prejudicando os outros pode ter marcas visíveis; quem cuida de todos ganha leveza. Mas a aparência engana: um corpo muito marcado pode abrigar um espírito generoso, e um rosto bonito pode esconder um perseguidor. Hipnotizadores experientes usam a plasticidade contra a vítima, sugerindo uma forma monstruosa até que ela a assuma. Benfeitores escolhem a própria forma: densificam-se de propósito para descer às zonas baixas, como quem veste um traje de mergulho, e apagam a própria luz para não humilhar os que sofrem. A tradição também descreve **sete centros de força** no corpo espiritual (coronário, cerebral, laríngeo, cardíaco, esplênico, gástrico e genésico); a violência contra si mesmo ou contra os outros fere um centro, e a ferida pode acompanhar a pessoa até que ela se reequilibre.

6.3 OVOIDES E A "SEGUNDA MORTE"

Em casos extremos de ideia fixa (vingança, apego, ódio), o espírito para de usar os órgãos do corpo espiritual, e este se retrai até uma forma compacta, ovoide, como a semente guarda a árvore. Alguns autores chamam isso de "segunda morte": perder o veículo, não a alma. O caminho de volta é a reencarnação. Espíritos perversos podem usar ovoides como "baterias" de energia, ligados à cabeça de uma vítima; o socorro desliga e leva essas pessoas a postos de acolhimento.

Na mesa.

- PJs têm Pontos de Vida, Dados de Vida e condições comuns (traço **Organismo Espiritual**). Não morrem: a 0 PV entram em **Torpor**; o pior desfecho é o **Recuo Perispiritual** (traço Alma Imortal).
- Desencarnado **não é morto-vivo nem fantasma**. É a mesma pessoa, com a mesma consciência e cultura.
- A aparência de um NPC é uma **pista**: deformações, sombras no rosto, mutilações ou luz contam a vida dele. ✧ Descreva sempre um detalhe físico que ecoe o vício ou a virtude dominante.
- **Deformação não é castigo de fora nem maldição permanente**. Muda com a mudança íntima. Nunca relacione deficiências de pessoas reais a culpa.
- Benfeitores densificados e PJs que apagam a luz passam despercebidos nas zonas baixas (estado **Densificado** e traço **Irradiação**).
- Ovoide é **vítima**, não monstro. Não se "mata" um ovoide: desliga-se e encaminha-se. A condição **Ovoidização** do módulo é rara e tem caminho de volta.

PENSAMENTO E IDEOPLASTIA

A **ideoplastia** é a capacidade que o pensamento tem de tomar forma. Todo pensamento mantido com atenção gera uma imagem, às vezes com movimento, som e cor, e quem a criou precisa alimentá-la, como um pai sustenta o filho. A linguagem do espírito é justamente a imagem que ele exterioriza: nas esferas altas, quadros vivos; nas baixas, telas obsessivas que repetem a mesma cena. Daí as aparições: a lembrança de um erro que persegue o culpado, personagens inventados que cobram o autor, um "demônio" que é só um clichê da mente de quem o vê, uma paisagem criada em conjunto por um grupo de dirigentes. Maus hábitos repetidos por séculos funcionam como entidades vivas, e a mente doente produz larvas mentais que grudam no ambiente.

Na mesa.

- Ilusões e "monstros" nas zonas baixas costumam ser **criações mentais**. A pergunta certa é "de quem é isto?", não "como destruo isto?". Formas-pensamento se dissolvem por falta de alimento mental, por prece ou pela ação de aves de luz, como as gaivotas-de-farol de Porto Sereno.
- ✧ Recurso de mesa: deixe o jogador descrever o que a forma-pensamento do próprio personagem revela quando ele falha num momento de medo ou raiva. Isso vira gancho, não punição.



SINTONIA: QUEM ESTÁ ACIMA VÊ QUEM ESTÁ ABAIXO

Sintonia é a lei segundo a qual cada espírito atrai e é atraído por quem vibra como ele, como um ímã. Há uma assimetria: o espírito mais elevado pode descer ao nível do mais baixo quando quiser, mas o mais baixo não alcança nem percebe o mais alto. Por isso sofredores não veem os benfeitores ao lado e mentores "aparecem do nada". A percepção também é graduada: diante da mesma cena, um vê só um vulto, outro enxerga os detalhes e um terceiro enxerga as histórias por trás de cada mancha. O halo vital mostra o estado íntimo pelas cores: tons pardos e cinzentos para o desânimo, vermelho-escuro para a raiva, tons claros para a prece. O benfeitor pode "baixar o tom" da própria vibração para agir sobre alguém mais denso, e instrumentos de registro de pensamento das cidades sombrias costumam ignorar mentes superiores, que lhes parecem "neutras".

Na mesa.

- **Percepção é vertical.** Por padrão, NPCs muito acima dos PJs são imperceptíveis a eles até que queiram ser vistos; NPCs abaixo podem ser observados sem perceber os PJs. Essa é a explicação para mentores que "aparecem do nada" e para sofredores que não enxergam a ajuda ao lado (condição **Cegueira Espiritual**).
- **Regra numérica (módulo de Vibração).** NPCs com Vibração 8 ou mais podem, por escolha, ficar imperceptíveis (Invisíveis e inaudíveis) para criaturas com Vibração 4 ou menos; para serem percebidos, usam a Autocondensação. Criaturas não percebem nem rastreiam quem está 3 ou mais pontos de Vibração acima delas, a menos que esse alguém queira. Esta regra não dá invisibilidade a PJs: ela explica por que os mentores aparecem e somem e por que sofredores com Cegueira Espiritual não veem o grupo. A Vibração também participa da percepção por sintonia; o capítulo 11 apenas remete a esta seção.
- A **Vibração** do módulo é a forma de medir isso na ficha. Ela representa o estado de sintonia do personagem, **nunca a fé ou a opinião do jogador**.

- Nas regras, ler o estado de alguém é a prática **Leitura de Halo**, que não detecta mentiras e não lê quem está muito acima; abrir a visão de um sofredor para que veja quem o ajuda é **Desvelar a Visão**.
- A ajuda só "pega" quando o socorrido se abre (**Receptividade**): missões de auxílio recolhem apenas quem está predisposto a receber.

SONO E DESDOBRAMENTO DOS ENCARNADOS

Durante o sono, o encarnado se **desdobra**: o perispírito se afasta do corpo, ainda preso a ele por laços sutis, e vai a lugares ligados à própria sintonia. A maioria fica presa a círculos de baixa vibração, perto de onde dorme ou de quem a atrai; uma minoria estuda, trabalha ou é consolada. Há escolas noturnas, reuniões de reconciliação, visitas a familiares já desencarnados, preparação de moribundos. O mesmo sono serve à obsessão: um perseguidor pode instruir o desdobrado a ferir alguém ou lisonjeá-lo até que faça o que ele quer. Se o corpo acorda ou se assusta, o desdobrado volta de repente. Ao acordar, o cérebro guarda pouco: um símbolo, um ânimo, uma intuição. Os desdobrados aparecem conforme seu estado moral, não conforme o corpo.

Na mesa.

- A noite é o **horário nobre** das aventuras: é quando os encarnados podem ser encontrados, aconselhados, protegidos ou disputados.
- Um encarnado desdobrado é sempre NPC com relógio: tem até o amanhecer (ou até um susto) para concluir a cena. Ao acordar, levará só uma intuição ou um símbolo.
- PJs encarnados (estágio "Desdobrado") ficam para uma expansão.

DESENCARNAÇÃO E DESPERTAR

Não há duas **desencarnações** iguais. Quando assistida, equipes especializadas desatam aos poucos os centros vitais ligados ao corpo e o laço que prende o perispírito ao físico, com paciência, sem cortar à força. O que atrapalha: o choro e a retenção da família, que prendem o moribundo; o medo; certos remédios e drogas, que atingem os centros do corpo espiritual; as conversas e evocações durante o velório.

O despertar também é variado. Há quem acorde na névoa, fugindo de vozes e vultos; num hospital, sem saber que morreu, depois de rever a vida como um filme; preso ao próprio corpo, sentindo-o se decompor; adormecido por anos, negando a vida depois da morte; ou nos braços de um ente querido, depois de preparo. No caso de suicídio, a tradição descreve sofrimento prolongado e um corpo espiritual a recompor, mas o horizonte de recuperação nunca se fecha.

Tema sensível: ver o Guia do Mestre.

✧ Tabela de origem do personagem (role ou escolha):

D6 COMO VOCÊ DESPERTOU

- | | |
|---|---|
| 1 | Na névoa, fugindo de vozes que o acusavam, até que uma prece sua trouxe socorro |
| 2 | Num quarto de hospital limpo, achando que tinha sobrevivido à cirurgia |
| 3 | Junto ao próprio corpo, no velório, ouvindo o que diziam de você |
| 4 | Depois de um longo sono escuro, num pavilhão silencioso de adormecidos |
| 5 | Nos braços de alguém que você amou e que morreu antes |
| 6 | No cais de uma cidade de luzes frias, onde um barqueiro já sabia o seu nome |

Na mesa.

- A morte é o **começo** da campanha, não o fim. Use a forma de despertar para definir o primeiro arco do personagem.
- Trate a desencarnação de cada PJ com cuidado: pergunte antes à mesa quanto detalhe quer e se há perdas reais que pedem Veu.

REENCARNAÇÃO E PLANEJAMENTO

A **reencarnação** é preparada em serviços especializados das colônias, que planejam o corpo, a família e as circunstâncias do retorno. O preparo pode levar anos ou décadas e pode fracassar, por exemplo quando os futuros pais se desviaram do que havia sido combinado. Há reencarnação **planejada** (quem tem preparo escolhe desafios e apoios) e **compulsória** (quem se perdeu no caminho segue um roteiro traçado por orientadores). Em ambos os casos o livre-arbítrio continua: o destino é o que cada um faz do roteiro. Reencarna-se, em geral, perto de quem se feriu ou foi ferido, para que haja reencontro. O esquecimento do passado é visto como proteção, não como falha; a memória de vidas anteriores só se abre com preparo, e forçá-la causa desequilíbrio.

✧ **Criação original.** Em Porto Sereno o serviço se chama **Mesa dos Recomeços**, ligada à Casa do Amparo.

Na mesa.

- A reencarnação é o **epílogo** natural de um personagem que cumpriu seu arco. O jogador decide quando, como cena final.
- Missões frequentes: proteger uma gestação, escoltar um reencarnante, convencer futuros pais, reconciliar desfeitos que serão família.
- Reencarnação compulsória é **evento de NPC**, nunca punição aplicada por PJs.
- Não confundir com a magia *Reencarnação*: no mundo do cenário, ninguém "volta" num corpo adulto qualquer.



LEI DE AÇÃO E REAÇÃO (COM MISERICÓRDIA)

A **ação e reação** descreve a ideia de que todo ato tem consequências, como numa conta de créditos e débitos, mas regida por justiça com misericórdia: há prazos, ajuda, atenuantes e, sobretudo, a possibilidade de o bem de hoje compensar o erro de ontem. O desespero não paga a conta; o serviço, sim. O socorro só alcança quem deseja ser socorrido. Nas trevas, corações endurecidos às vezes pressionam outros corações endurecidos, e isso não aprova o mal nem pede aos bons que imitem a dureza. A prece e o trabalho são forças reais: não são movimento mecânico de lábios, mas vibração, intenção e energia. O serviço é a riqueza das colônias.

Na mesa.

- A lei de causa e efeito é **motor de história**, não sentença: toda consequência vira uma oportunidade de cena (reencontro, reparação, perdão).
- **Nenhuma regra deste livro deve ser utilizada para atribuir doença, deficiência, sofrimento, orientação sexual, identidade de gênero, pobreza ou violência sofrida por uma pessoa real a "karma", culpa moral ou atos de vidas passadas.**
- **Nunca** use "carma" para explicar o sofrimento de pessoas reais, de grupos sociais, de doenças ou deficiências. Dentro da ficção, o cenário sempre mostra atenuantes e misericórdia; fora dela, isso não se aplica a ninguém à mesa.
- O **Registro de Consequências** é ferramenta opcional e só do Mestre, sem campo na ficha: anota decisões, vínculos e consequências, não o que alguém "merece".
- O sistema de **Vibração e Marcas** do módulo traduz a ideia de colheita sem virar "polícia de alinhamento": lista fechada de gatilhos, aviso prévio e caminho de volta pelo serviço.

DEZ LEIS DO MUNDO (RESUMO PARA A MESA)

1. **Ninguém morre.** Espíritos perdem a consciência, recuam, adormecem ou se retraem; nunca deixam de existir.
2. **Ninguém é condenado para sempre.** Todo mal é transitório; toda zona tem saída.
3. **Semelhante atrai semelhante.** Onde você está diz como você pensa.
4. **Quem está acima vê quem está abaixo**, e não o contrário.

5. **O pensamento cria.** Paisagens, monstros e prisões são, em boa parte, mentais.
6. **O socorro não arrasta.** Só se ajuda de verdade quem aceita ajuda.
7. **O bem não usa as armas do mal.** Defender é permitido; ferir por raiva, não.
8. **Prece e trabalho são forças,** não enfeites.
9. **A lei é de causa e efeito com misericórdia.** Há prazo, ajuda e atenuantes.
10. **A morte não faz milagres.** Cada um chega como é e continua a partir dali.
Na mesa.
 - Imprima esta lista e deixe-a à vista na sessão zero. Quando houver dúvida de ritmo ou de tom, volte a ela: se uma cena fere alguma destas dez leis, reescreva a cena.



♦ CAPÍTULO 2 ♦

ATLAS DO ALÉM

ATLAS DO MUNDO ESPIRITUAL

- ♦ **Para quem:** Mestre. Jogadores podem ler a Parte A (colônias) e a seção da sua base de campanha. **Convenções:** os lugares deste atlas são **criações originais** do suplemento, marcadas com ✧ no começo de cada seção. Nos **mapas em texto**, a lista de áreas e a disposição espacial são sugestões de mesa: mude o que a sua história pedir. **Zonas** (Leve, Moderada, Densa e Abismal; nomes populares das três últimas: Periferia, Zona Média e Abismo): ver a Cosmologia e as regras de Vibração, Torpor e condições e de práticas espirituais. **Local Iluminado:** ver as regras de Vibração.

Formato de cada lugar: **Descrição** • **Sensações** • **Quem vive ali** • **Perigos** • **Pontos de interesse** • **Ganchos** • **Na mesa**. As regras das bases (Abrigo da Candeia, Casarão do Meio-Caminho, Baliza Sete-Léguas, Alas da Maré Baixa, Oficina do Cais, abrigos) estão no bestiário e ambientes do módulo, assim como as zonas.

PORTO SERENO

✧ Criação original.

Descrição. Porto Sereno é uma cidade de terraços de pedra clara descendo em degraus até a margem do Rio Sereno, uma água larga, lenta e cor de leite com mel. Os terraços são sete, e cada um tem o seu farol: uma torre baixa, de cume aberto, onde arde uma chama que não queima, só orienta. Cerca de oitocentos mil habitantes vivem ali, entre ruas que seguem as curvas das antigas trilhas de carregadores, escadarias com corrimão de corda trançada e pontes de arco raso sobre os canais que levam a água do rio até as praças. A cidade nasceu em 1631, quando barqueiros, parteiras, pescadores e mestres de obra do litoral brasileiro, recém-desencarna-

dos, atravessaram a névoa em balsas moldadas por pensamento disciplinado. Por isso tudo ali lembra um porto: nós, cabos, redes, amarras, sinos de maré.

Sensações. Cheiro de maresia sem sal, de madeira molhada que nunca apodrece, de pão de milho assado em forno de pedra e de alecrim queimando nos braseiros dos cais. Som de sinos de bronze que marcam a "virada da maré" (três vezes por ciclo, sem relação com o sol), de cordas rangendo, de música vinda de janelas abertas e de passos em degraus de pedra. A luz é baixa e dourada de manhã, prateada à tarde. Sente-se na pele uma umidade morna e, ao subir os terraços, um alívio crescente no peito, como se cada degrau tirasse um peso que a pessoa nem sabia estar carregando.

Quem vive ali. Trabalhadores das cinco Casas de Ofício, aprendizes, enfermeiros e enfermeiras, músicos, tecelãs de rede, mestres de obra, barqueiros aposentados que contam a história da travessia a quem parar para ouvir, e uma população flutuante de recém-chegados, visitantes de outras colônias e socorristas em descanso. A cidade é governada pelo Timoneiro, cargo de uma geração (33 anos). Quase todo mundo tem um ofício, e quase todo ofício tem uma corda: um fio colorido amarrado ao pulso, que mostra a que Casa a pessoa serve.

Perigos. Porto Sereno é segura, mas não é imóvel. Os perigos aqui são quase sempre sutis: recém-chegados turbulentos cuja dor ressoa e contagia quem está perto (Vibração baixa em ambiente coletivo); disputas silenciosas entre as Casas, que travam decisões e atrasam socorros; mercadores de favores, que trocam bônus-hora por segredos; e a névoa de maré, um banco de bruma que sobe do rio quando muitos recém-chegados chegam juntos e que dá desvantagem em testes de Percepção e de Intuição por uma hora. Nenhum perigo ali justifica combate sério; justifica cuidado, conversa e paciência.

Pontos de interesse. Casa do Leme (sede do governo), Cais Grande e a Cisterna-Mãe, Praça das Harmonias, Alas da Maré Baixa, Porta da Maré, Terraços e moradias, Parque das Cisternas e os Campos de Repouso.

Ganchos.

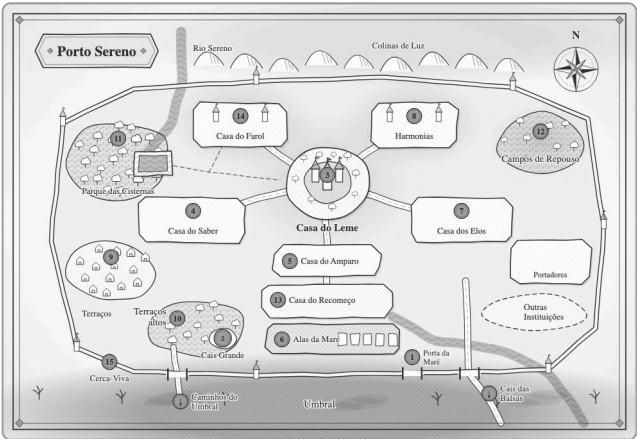
- **A balsa que não atracou.** Uma balsa-aérea de Rochedo Manso circula há dois dias em volta do Cais Grande sem pedir permissão. A tripulação responde por sinais, mas ninguém desce. Quem está a bordo? Há doentes demais para a Ala de Chegada, ou alguém não quer ser registrado?
- **O Livro de Horas tem uma folha a mais.** Uma escriturária da Casa do Saber notou que um lançamento antigo de bônus-hora foi pago duas vezes, a favor de uma mesma pessoa que não consta de nenhuma Casa. Perguntar com cuidado: a Mesa de Sete envolvida já sabe, e prefere que ninguém saiba.
- **A música que desafina sozinha.** Todas as noites, às onze badaladas, uma nota dissonante nasce na Praça das Harmonias, sem instrumento nenhum. Os músicos acham que é um reflexo mental de um recém-chegado dormindo. Os compositores da Casa do Farol discordam: acham que alguém lá embaixo, nos Campos de Repouso, está tentando falar.
- **Eleição de farol.** O Conselho dos Faróis precisa escolher o sucessor do Timoneiro em menos de um ano. Duas Casas fecharam pacto, outras duas negociam, e uma quinta ofereceu aos jogadores um favor grande em troca de testemunho sobre um fato que viram.

Na mesa. Porto Sereno inteira é Local Iluminado. A cidade é a base da moldura "Socorristas de Porto Sereno": os personagens podem ser enviados em missões a partir dali, recebem hospedagem e descanso garantidos, e voltam para prestar contas na Casa do Leme.

ÁREAS DE PORTO SERENO

Nº	ÁREA	O QUE HÁ ALI
1	Porta da Maré	Entrada sul. Portal de duas colunas de pedra com sino de bronze, sempre guardado pela Guarda do Farol.
2	Cais Grande	Doca principal do Rio Sereno. Balsas, barquinhas-de-vento e as cordas de amarração, cada uma com o nome de quem a trançou.
3	Casa do Leme	Sede do Timoneiro e do Conselho dos Faróis. Salão redondo, com um grande leme de madeira no centro, sem timão.
4	Casa do Saber	Arquivos, escolas e o Livro de Horas. Cheiro de papel e cera.
5	Casa do Amparo	Hospitais, a Torre das Precês e a Mesa dos Recomeços. Cor azul-pálida nos portais.
6	Alas da Maré Baixa	Enfermarias de acolhimento para recém-chegados em sofrimento intenso.
7	Casa dos Elos	Pátio dos Portadores, Ronda dos Elos e a Oficina do Cais.
8	Praça das Harmonias	Anfiteatro de degraus largos, sem palco: o centro é a plateia.
9	Terraços 1 a 4	Moradias coletivas e casas de ofício, os bairros mais populosos.
10	Terraços 5 a 7	Moradias de longa residência; ruas silenciosas e jardins altos.
11	Parque das Cisternas	Parque de alamedas ao redor da Cisterna-Mãe.
12	Campos de Repouso	Prados de grama baixa, onde se dorme sem sonhos e sem pressa.
13	Casa do Recomeço	Oficinas, estaleiros, serviço pesado e treino de ofícios.
14	Casa do Farol	Ligação com o Alto; casa-mãe dos músicos e dos faroleiros.
15	Cerca-Viva	A sebe de espinheiras-de-luz que contorna toda a cidade.

Legenda do mapa: os números do mapa são os da tabela acima, de 1 a 15. Sem número: Pátio dos Portadores (parte da Casa dos Elos, 7), Outras Instituições, Caminhos do Umbral (↓) e Cais das Balsas (↓).



Porto Sereno

A CASA DO LEME E O TIMONEIRO

A Casa do Leme não tem portas de ferro nem guardas armados: tem uma única entrada, sempre aberta, e um relógio de areia gigante que não marca hora, e sim a "paciência do dia" (quanto mais vazio, mais gente espera audiência). No centro do salão repousa um leme sem barco, de madeira escura, polido por trinta e três anos de mãos.

O **Timoneiro** é o cargo supremo, por uma geração (33 anos). Não tem ficha: é presença narrativa. Fala pouco, cumprimenta por um aceno e costuma aparecer em cena de modo oblíquo (um recado, um bilhete, um olhar do alto de uma escadaria). Quando fala diretamente aos personagens, dá uma orientação, nunca uma ordem. O que a cidade sabe sobre ele: que carrega um nó de corda no pulso esquerdo que nunca desfaz, que não assina nada com o próprio nome e que foi, antes do posto, um pescador de arrasto. O que quase ninguém sabe: nas noites de neblina ele desce sozinho ao Cais Grande e conversa com o rio.

O **Conselho dos Faróis** o escolhe e o fiscaliza: sete membros, um por terraço, que se reúnem em torno do leme. É o foro onde as Casas disputam. A tensão da época é a sucessão: o atual mandato termina em menos de um ano, e as Casas jogam, com cuidado, por ele.

AS CINCO CASAS DE OFÍCIO

Cada Casa é governada por um **Mestre de Casa**, assessorado por uma **Mesa de Sete**. Trabalhar em uma Casa dá um fio de pulso na cor dela e um símbolo bordado na manga.

- **Casa do Recomeço.** Cor: **ocre**. Símbolo: um **martelo de calafate** sobre uma onda. Método: *aprender fazendo*. Serviço pesado, estaleiros, oficinas, depósitos e as Alas da Maré Baixa. É a Casa mais numerosa e a menos prestigiada, e sabe disso. Costume: todo ano, os aprendizes constroem um barco que nunca será usado, apenas desmanchado no dia seguinte, para lembrar que o esforço vale mesmo quando não se mostra.
- **Casa do Amparo.** Cor: **azul-pálido**. Símbolo: duas **mãos em concha**. Método: *presença antes de técnica*. Hospitais, a Torre das Preces e a Mesa dos Recomeços (que prepara quem vai reencarnar). Entre eles vale a regra do "primeiro silêncio": antes de falar com quem sofre, passam um minuto apenas ao lado da pessoa.
- **Casa dos Elos.** Cor: **verde-oliva**. Símbolo: um **nó de pescador** aberto. Método: *tradução*. Contato com a Terra e com as colônias vizinhas, Ronda dos Elos, Pátio dos Portadores (mensageiros) e a Oficina do Cais (posto de apoio na Crosta). Seus membros evitam promessas e só dizem "o que foi dito, e por quem".
- **Casa do Saber.** Cor: **cinza-pérola**. Símbolo: um **astro-lábio fechado**. Método: *registro exato*. Arquivos, escolas, pesquisa de memória e o Livro de Horas, onde se contabiliza o bônus-hora. Entre as Casas é a mais cobiçada, porque quem controla o registro controla o que se lembra.
- **Casa do Farol.** Cor: **ouro velho**. Símbolo: uma **chama dentro de um círculo aberto**. Método: *escuta do Alto*. Liga a cidade a planos mais elevados, mantém a Praça das Harmonias e a Sala dos Faróis. É a Casa mais silenciosa e

a mais difícil de ler: seus Mestres decidem pouco e vetam raramente, mas quando vetam, vale.

Disputas. O Recomeço e o Saber disputam verba: o primeiro quer mais oficinas, o segundo mais arquivos. O Amparo e o Elos brigam por quem fala com recém-chegados em primeira mão, porque quem acolhe cria vínculo. O Farol faz pactos com um lado e depois com o outro, e ninguém sabe se por sabedoria ou por conveniência. Para uma crônica política, comece pelo Livro de Horas: toda disputa acaba ali.

Progressão e Carta de Porto. A cidadania é provada pela **Carta de Porto**, uma placa fina de madeira clara, do tamanho da palma da mão, com um selo de cera da Casa. Ela tem cinco níveis (os personagens começam em "Visitante" ao chegar à cidade):

- **Nível 0: Carta Branca (Visitante).** *Como se obtém:* Registro na Porta da Maré. *Direitos:* Circular nos Terraços 1 a 4, pernoitar nos Campos de Repouso, pedir Passe.
- **Nível 1: Carta de Hóspede.** *Como se obtém:* 20 bônus-hora de serviço e um avalista. *Direitos:* Acesso à Praça das Harmonias, ao Parque e aos Terraços 5 e 6; hospedagem em Casa.
- **Nível 2: Carta de Aprendiz.** *Como se obtém:* 60 bônus-hora e aceitação por uma Casa. *Direitos:* Acesso às oficinas, arquivos e hospitais daquela Casa; um mentor.
- **Nível 3: Carta de Ofício.** *Como se obtém:* 180 bônus-hora, um ano de serviço (ou missão relevante) e voto da Mesa de Sete. *Direitos:* Voz em reunião de Casa; direito a pedir moradia nos Terraços; cota de bônus-hora ampliada.
- **Nível 4: Carta de Fio.** *Como se obtém:* 400 bônus-hora e aval do Mestre de Casa. *Direitos:* Assento em comissões; acesso às zonas restritas da Casa; hospedeiro de visitas.

Na mesa: cada nível exige o relato de um desfecho (uma missão, um serviço, um gesto), nunca apenas "pontos". A Carta pode ser suspensa temporariamente por quem perde o equilíbrio de Vibração em ambiente coletivo, não como castigo, mas como cuidado: a pessoa vai à Ala de Descanso e retorna quando estiver pronta. Perder a Carta não é exílio.

O CAIS E O RIO SERENO

O **Rio Sereno** é a artéria da cidade: sai de uma nascente alta, passa pelos sete terraços e desagua numa névoa larga onde as balsas descem até zonas inferiores. Suas águas, em estado natural, são frias, claras e carregadas de ecos: lembranças, ânsias e vozes dos que passaram por ali. Beber diretamente é possível, mas leva a sonhos intensos.

Por isso existe a **serenação**: um processo de décadas, feito pela Casa do Amparo em parceria com o Farol, em que as águas descem por canais de pedra até a **Cisterna-Mãe**, um reservatório redondo no coração do Parque das Cisternas, onde um coro de doze pessoas mantém uma nota longa durante oito horas. A nota se imprime na água, que sai dali calma, doce e mais leve. As águas assim tratadas abastecem fontes, banhos e hospitais.

A **Água Magnetizada** que os personagens podem receber vem daqui: um frasco de água serenada que recebeu, além da nota do coro, um Passe aplicado por um espírito disciplinado. Quem a bebe tem vantagem na próxima salvaguarda contra Torpor ou aflição; em campanha pode ser usada

como recompensa moderada, sem recarga. Um pequeno estoque está sempre à venda no Cais, por 5 bônus-hora cada frasco.

O **Cais Grande** é um semicírculo de pedra com dezenas de atracadouros. A cada virada da maré, um sino grave e três agudos anunciam chegadas. Toda balsa precisa de duas pessoas de ofício diferentes na amarração (um barqueiro e um escriturário do Saber), regra instituída depois de uma colisão antiga que a cidade prefere esquecer.

PRAÇA DAS HARMONIAS

O anfiteatro mais bonito da cidade não tem palco: o centro é a plateia, e músicos, coros e dançarinos se distribuem em círculo ao redor, nos degraus. Mantida pela Casa do Farol, a Praça é onde se faz música e arte coletiva, todo dia, em sessões de uma hora. Não é diversão apenas: a música ali tem efeito de Prática espiritual coletiva.

Na mesa: quem participa de uma sessão inteira (uma hora) recupera um ponto de Vibração ou encerra um efeito de aflição leve. Uma obra de arte criada ali, em colaboração com pelo menos três pessoas, pode ser registrada na Casa do Farol e render 10 bônus-hora. A Praça tem uma tradição curiosa: cada obra nova começa por uma nota que ninguém escolhe, só se recebe, e muitos juram que ela vem de baixo, dos Campos de Repouso.

ALAS DA MARÉ BAIXA

Duas alas simétricas, em pedra branca com arcos de passagem, onde os recém-chegados turbulentos, com dor, raiva, desorientação ou memória fragmentada, são acolhidos. O nome vem da ideia de que, na maré baixa, o que estava submerso aparece, e é melhor que apareça num lugar onde há quem cuide.

A rotina é simples: cada paciente tem um leito, um acompanhante e uma janela para o rio. Os plantões duram oito horas, de modo que uma equipe fica ao lado do mesmo grupo por todo o turno. A regra de ouro das Alas é que ninguém é contido à força; conduz-se pela voz, pela presença e pelo Passe.

Plantão como desafio de perícia. Um plantão é um desafio de perícia em três a cinco rodadas de oito horas (ou condensadas). Cada rodada, a equipe escolhe uma abordagem:

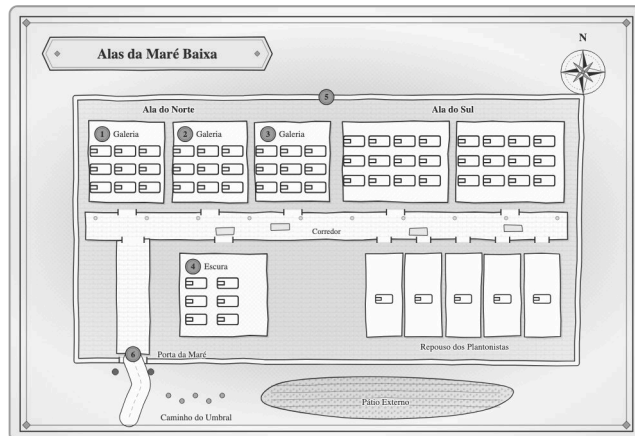
- **Medicina (CD 12 a 15).** Avaliar a condição do paciente, identificar o que está fora do lugar, aplicar o Passe certo no momento certo.
- **Intuição (CD 13 a 16).** Perceber o que o paciente não diz: um nome, uma imagem, uma recordação que o aflige.
- **Persuasão (CD 12 a 15).** Convencer o paciente a baixar a guarda, aceitar o cuidado, ficar.

Três sucessos acalmam o paciente e encerram o plantão. Três falhas fazem a dor se espalhar pela Ala (Vibração baixa em todos por uma hora) e pedem o reforço de outra equipe. Ganhar o plantão rende bônus-hora (em geral 6 a 10 por turno) e, para os personagens, abre a confiança da Casa do Amparo.

Como primeiro arco de campanha, o grupo faz uma série de plantões nas Alas, descobre que um dos pacientes carrega uma memória que parece pertencer a outra pessoa e é então

enviado a investigar uma sombra que o seguiu desde a Crosta.

Legenda do mapa: 1 Galeria; 2 Galeria; 3 Galeria; 4 Escuro; 5 Átrio; 6 Porta da Maré.



Alas da Maré Baixa

PORTA DA MARÉ E CERCA-VIVA

A **Porta da Maré** é um portal baixo e largo, de duas colunas de pedra com um sino de bronze ao centro, e é por ali que chegam balsas, caravanas e recém-chegados. A **Guarda do Farol** (a polícia da cidade) mantém ali um posto permanente, comandado por um **Guarda-Chefe da Porta**. Eles não carregam armas: carregam lanternas, cordas e uma fala educada. A regra é conter sem ferir.

A **Cerca-Viva** contorna toda a cidade: uma sebe de espinheiras-de-luz, plantas espirituais de um verde-prata, com espinhos que não furam, mas ardem em luz. Quem se aproxima com intenção hostil sente os espinhos zumbirem e, se insistir, é cercado por lampejos que impõem desvantagem em ataques e em testes de Furtividade até se afastar. Nunca causam dano letal. Cada setor da Cerca tem um cuidador, geralmente um aprendiz do Recomeço, que a poda e a rega de manhã cedo.

Na mesa: atravessar a Cerca sem autorização é um desafio de perícia (Furtividade, Enganação, Atletismo; CD 15 a 17), com falha impondo apenas a retirada e um registro formal. A defesa de Porto Sereno é feita de recusa e de paciência.

TERRAÇOS E MORADIAS

Os sete terraços sobem do rio até o prado alto. Os quatro primeiros são populosos, de casas coletivas de três a seis andares, janelas pintadas em cor viva e roupa estendida entre os telhados. Os terraços 5 a 7 são mais calmos: casas isoladas, pátios com jardim, ruas com sombra e um silêncio bom de ouvir.

Como se conquista um lar. A moradia não é dada; é construída com serviço. Um morador começa num **leito de Casa** (cama coletiva, ligada ao ofício), passa a uma **cela de terraço** depois da Carta de Ofício, e só na Carta de Fio pode pedir uma **casa própria**, que deve ser erguida com as próprias mãos e as de dois ajudantes. A obra é ritual: no dia da cumeira, os vizinhos trazem uma corda, um pão e uma flor.

Marco de campanha. Ganhar um lar em Porto Sereno é um marco: o personagem ganha um ponto fixo onde descansar, guardar objetos e receber visitas; uma vez por ciclo

pode usar o ambiente do lar para encerrar um efeito de Torpor leve sem custo. Em contrapartida, passa a ter um vizinho que sabe muita coisa e tem a mesma curiosidade que ele.

PARQUES E CAMPOS DE REPOUSO

O **Parque das Cisternas** é um bosque de alamedas largas, com bancos de pedra e fontes serenadas. É o lugar onde se vai pensar, conversar e, às vezes, chorar sem ser incomodado. Dizem que quem senta de frente para a Cisterna-Mãe ouve, bem fraca, a nota do coro mesmo fora do horário.

Os **Campos de Repouso** são prados de grama baixa e fria, onde dorme quem precisa de descanso profundo; recém-chegados exaustos, socorristas após missões difíceis, trabalhadores em fim de ciclo. Dormir ali é dormir sem sonhos e sem pressa. É permitido ficar por até três ciclos; depois, a pessoa é acordada com delicadeza por um cuidador.

Na mesa: um descanso longo nos Campos é sempre num Local Iluminado: dá ao personagem Harmonização para o Teste de Reequilíbrio e dispensa a prática de centramento, embora uma Prática espiritual feita antes de dormir seja bem-vinda. O lugar guarda um segredo: sob uma das clareiras, o chão ressoa com uma nota que não pertence a nenhum coro, e os cuidadores têm ordem de não escavar.

NPCs de sugestão. **Dona Gersina Bastos**, supervisora das Alas da Maré Baixa, antiga parteira, de poucas palavras e muitas xícaras de chá. **Seu Osvaldo Teixeira**, escrivão do Livro de Horas, meticoloso e nervoso, que acha que alguém alterou um lançamento antigo.

OUTRAS COLÔNIAS E CIDADES

✧ Criação original.

- **Alta-Fonte.** Colônia vizinha em zona mais alta, de casas de pedra branca em cascata em torno de uma nascente de luz. Serviu de modelo para a divisão em Casas de Ofício que Porto Sereno adotou. É conhecida pelos jardins de estudo e pelos mestres que descem a Porto Sereno em visita de ensino. *Uso em jogo:* Destino de "prêmio de viagem" ou origem de um mentor visitante.
- **Vila Ponte-Velha.** Colônia ligada às zonas inferiores, construída em volta de uma ponte antiga de pedra que atravessa um vale de neblina. A **Rádio da Ponte** transmite em português, de madrugada, apelos de paz e avisos de socorro, e o locutor aparece num espelho de bronze polido na praça. *Uso em jogo:* Origem de apelos de rádio que viram missões.
- **Rochedo Manso.** Colônia de fronteira com cerca de 180 anos, fundada "em plena região inferior" para socorro imediato aos que morrem na ignorância ou na culpa; lida com obsessores e revoltados. Não tem Casa do Farol nem Conselho dos Faróis. Postos avançados (**balsas e balizas**) a cada dez quilômetros servem de assistência e de sentinela. Prepara de 10 a 15 reencarnações por dia e acompanha os recém-encarnados até os sete anos. A volitação é adestrada; só instrutores saem sozinhos. Visitar Porto Sereno é prêmio. Lema da colônia: "aqui o socorro vem antes da pergunta". *Uso em jogo:* Cidade-base de campanhas de fronteira; regra "sempre em grupo".
- **Pouso das Gaivotas.** Cidade de acolhimento a recém-chegados, com um **hospital de recém-chegados** com

banhos de maré, terraços de sol morno e salas de escuta; **Instituto das Ciências do Espírito** nos jardins; um instituto de proteção com fichários, aparelhos de registro do pensamento e um grande espelho que grava entrevistas; pavilhões de convalescentes em pequenos apartamentos; templo com ofícios noturnos; colégio preparatório; refúgio de saúde mental com celas isolantes; e um instituto de serviço para a reencarnação. Os recém-chegados vivem em "liberdade vigiada". *Uso em jogo:* Base ideal para PJs recém-desencarnados (nível 1–3)

- **Cristalina.** Cidade de luz, de torres fulgurantes e grande parque, ao fim de um trilho escuro de névoa com formas agitadas; ali se recupera quem acabou de deixar o trabalho na Crosta. *Uso em jogo:* Destino de escolta de um médium desdobrado.
- **Colégio das Marés.** Grande instituição em zona intermediária, para estudantes encarnados espiritualizados e recém-desencarnados, com dormitórios de mármore e aulas nas varandas sobre o mar. *Uso em jogo:* Ponto de encontro com mentores.

NINHO CLARO

✧ Criação original.

- **Aviso de conteúdo sensível.** *Este lugar trata de crianças que morreram e de pais que as perderam. Combine com a mesa, antes de usar, o tom que todos querem (mais leve, mais terno, ou mais pesado) e deixe claro que qualquer pessoa pode pedir para pular uma cena.*

DESCRIÇÃO

Ninho Claro é a colônia educativa da infância: uma encosta em degraus, a poucas horas de balsa-aérea de Porto Sereno, onde moram cerca de 38 mil crianças desencarnadas e 3.200 cuidadores. A maioria ficará ali de poucos meses a poucos anos, até que a Mesa dos Recomeços marque a volta à Crosta; algumas já são espíritos antigos em corpo de criança e escolhem ficar mais tempo, para estudar.

A colônia tem doze **Casinhas** (pavilhões de pedra caiada e telhado de palha prateada), cada uma com cerca de 300 crianças e a sua própria cantiga de acordar. No alto fica a **Escola do Cuidar**, onde aprendem o ofício os que se preparam para cuidar de crianças, aqui e na Crosta: parteiras, babás de sono, professores, futuros pais. No pé da encosta está o **Espelho-Pequeno**, um lago raso e morno, onde as crianças aprendem a flutuar e, de quebra, a controlar o pensamento sem medo.

Tudo é baixo, arredondado e macio ao toque: os batentes não têm quina, os degraus são largos, as cercas são de arbustos que fazem cócegas em vez de ferir.

SENSAÇÕES

- **Cheiro:** leite morno, canela, capim molhado, pão de milho saindo do forno da Casinha 4.
- **Som:** risadas distantes, um sino de bronze miúdo (o **Sino de Volta**) e, ao fim da tarde, doze cantigas diferentes subindo ao mesmo tempo e se misturando.
- **Luz:** âmbar suave de manhã, azul-leite à noite. A Vibração local é sempre alta e quase tangível; visitantes em des-

equilíbrio sentem o peito "desembrulhar".

- **Detalhe:** as paredes guardam desenhos que mudam sozinho: reflexo do estado de espírito de quem passou por perto.

QUEM VIVE ALI

- **As crianças**, de recém-nascidas a cerca de 12 anos aparentes. Quem partiu muito pequeno cresce depressa; quem partiu maior costuma regredir um pouco antes de se reorganizar.
- **Os cuidadores**, chamados de **Arrumadeiras** e **Contadores** (os que fazem dormir e os que contam histórias).
- **As alunas e alunos da Escola do Cuidar**, de jaleco azul-celeste, que trabalham em turnos de oito horas por bônus-hora dobrados.
- **Visitantes de desdobramento:** pais, avós e irmãos encarnados que vêm dormindo, uma noite por semana, no máximo.

PERIGOS

- **Contágio de dor.** Pais que chegam arrasados podem espalhar desespero: quem passa uma hora ao lado de um deles faz teste de Sabedoria (CD 12) ou fica **Abalado** por 1 hora; falha por 5 ou mais prolonga o efeito por mais 1 hora, e um Passe (modo Calmante) o encerra. Nenhuma Marca de Sombra nasce daqui: Marcas só vêm da lista de gatilhos.
- **Apego que prende.** Um visitante que se recusa a voltar no toque do Sino de Volta pode ser arrastado de volta ao corpo por reflexo, com dor e confusão pelo dia seguinte; com ajuda dos Guias de Travessia dá para evitar.
- **Crianças com memória de outras vidas** podem soltar lembranças, talentos ou medos de adulto no meio de uma brincadeira, e a Casinha inteira reage.
- **Nada disso mata**, mas pode desmontar quem entra sem preparo.

PONTOS DE INTERESSE

1. **Alameda dos Sonhos.** Corredor de arcos por onde entram os visitantes de desdobramento, recebidos por Guias de Travessia com lanternas de cera-de-luz.
2. **Casinha 7, a do Sono Tranquilo.** Recebe quem chegou há menos de um mês e ainda não consegue dormir sozinho.
3. **Escola do Cuidar.** Cursos de nove meses; o exame final é cuidar, em turno completo, de um boneco de pensamento que "adoece" quando o aluno se descuida.
4. **Biblioteca de Cantigas.** Guarda mais de 4 mil canções de ninar de todos os cantos do país; algumas só funcionam cantadas por quem as aprendeu com a própria mãe.
5. **Pomar do Meio-Dia.** Frutas que dão mais gosto de infância do que de comida; ajuda a recompor lembranças difíceis.
6. **Sala das Despedidas.** Pequena, sem janela, onde acontecem os adeuses quando a criança vai reencarnar.

GANCHOS

- Uma criança recém-chegada não fala nem desenha, mas desenha o mesmo mapa dia após dia: parece um trecho

das regiões inferiores. Quem a conheceu em vida?

- Um pai encarnado vem todas as noites além da conta e está definhando na Crosta; os Guias não conseguem mandá-lo embora sem ferir. O grupo precisa ajudar, de dia, no corpo dele.
- A Escola do Cuidar perdeu um boneco de pensamento com memória real, copiado de uma criança verdadeira. Alguém o levou?
- Uma parteira antiga de Ninho Claro quer reencarnar como mãe de uma criança que ela mesma ajudou a trazer.

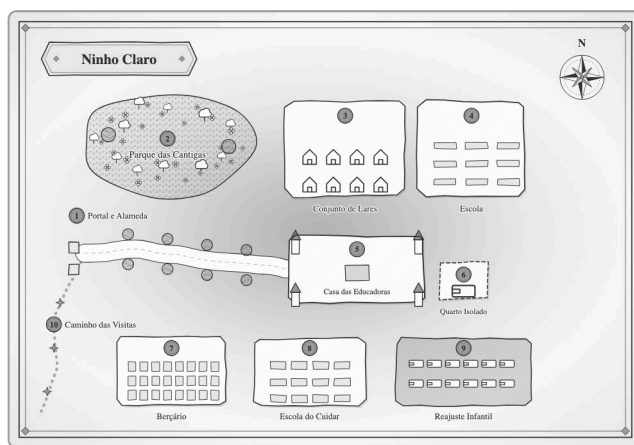
NA MESA

Ninho Claro é um lugar de **Descanso Longo seguro** e de **Local Iluminado** em quase toda a extensão; o combate aqui é raro e mal visto. Use as cenas para tocar com delicadeza em perda e cuidado. Quem cura aqui (Passe, Prática espiritual de acolhimento) ganha vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) com crianças.

Sugestões de NPC: *Dona Lourdes Pacheco*, Arrumadeira da Casinha 7, de voz baixa e olhar atento, que sabe o nome de todo mundo; *Tiago Vilela*, aluno da Escola do Cuidar, de 19 anos aparentes, que perdeu a filha pequena e se esconde no trabalho.

ÁREAS DE NINHO CLARO

Legenda do mapa: 1 Portal e Alameda; 2 Parque das Cantigas; 3 Conjunto de Lares; 4 Escola; 5 Casa das Educadoras; 6 Quarto Isolado; 7 Berçário; 8 Escola do Cuidar; 9 Reajuste Infantil; 10 Caminho das Visitas.



Ninho Claro

CASA DOS FIOS

✧ Criação original.

DESCRIÇÃO

A Casa dos Fios é um hospital-escola de vínculos: recebe quem saiu de uma vida com relações machucadas, partidas ou nunca resolvidas (famílias, casais, amigos, pais e filhos que não se falavam) e quer cuidar disso com calma. Ocupa um edifício circular de seis andares, três quarteirões a leste da Casa do Saber, em Porto Sereno, mantido pela Casa do Amparo com apoio da Casa dos Elos.

A casa recebe cerca de 2.400 pessoas por vez, entre pacientes, aprendizes e visitantes. Ninguém é "julgado" aqui, ninguém é "consertado": o trabalho é entender como cada relação

ão foi tecida e o que cada pessoa quer fazer com o fio que tem nas mãos, inclusive soltá-lo.

O emblema é um novelo de lã azul, e a casa gosta de metáforas têxteis: quartos são **Teares**, consultas são **Pontos**, os reencontros marcados são **Nós Brandos**.

SENSAÇÕES

- **Cheiro:** lã molhada, chá de erva-cidreira, tinta de nanquim.
- **Som:** o murmúrio de conversas baixas, o estalo seco de agulhas de tricô (muitos pacientes tricotam para ocupar as mãos) e o toque do sino da **Hora do Chá**, às quatro.
- **Luz:** amarelo-baço, de lâmpada de sala de família.
- **Detalhe:** dos corrimãos das escadas pendem fios coloridos, atados por quem passou por ali, cada um com um nó e uma pequena etiqueta.

QUEM VIVE ALI

- **Pacientes (os Enfiados):** gente de todas as idades e épocas, em tratamento de semanas a anos.
- **Terapeutas e Tecelãs:** equipe do Amparo, treinada em escuta e em técnicas de ideoplastia, que "mostram" o fio de uma relação em forma de luz.
- **Mediadores do Salão:** voluntários de várias Casas de Ofício que conduzem encontros.
- **Aprendizes** de outras colônias que passam temporadas de estudo.

PERIGOS

- **Memórias vivas.** No Arquivo dos Fios, ver uma cena de dor de outra pessoa exige teste de Sabedoria (CD 13); falha causa **Abalado** por 1 hora e, em falha grave, a cena se imprime e vira pesadelo recorrente por uma noite.
- **Visitas a pacientes agitados.** A casa acolhe quem vem em desequilíbrio: Vibração baixa, gritos e, raramente, tentativas de agarrar visitantes. As equipes contêm sem violência.
- **Pressão social.** O risco maior não é físico: é o grupo empurrar um paciente para "perdoar" ou "voltar" antes da hora. A casa tem regra contra isso e deixa a pessoa recusar.
- **Obsessão cruzada.** Às vezes o vínculo que se quer cuidar inclui um espírito que ainda vive ao lado da pessoa na Crosta e não quer ser afastado.

PONTOS DE INTERESSE

1. **Arquivo dos Fios.** Subsolo de fichas de luz, uma para cada relação importante dos pacientes, só acessível com autorização do próprio. Cerca de 90 mil fios catalogados.
2. **Salão das Mediações.** Sala redonda de pé-direito alto, com cadeiras iguais dispostas em círculo. Não é tribunal: ninguém é condenado, só se conversa, e qualquer um pode se levantar e sair. Mediadores conduzem, nunca decidem. Aceita casais, famílias, grupos de amigos, ex-sócios, vizinhos.
3. **Teares.** Quartos individuais ou duplos, com janelas para um jardim de lavandas.
4. **Terraço das Cartas.** Onde se escrevem cartas que nunca serão enviadas e, às vezes, são.

5. **Sala de Costura.** Oficina onde os pacientes aprendem a consertar roupas e, de passagem, a conversar de lado, sem se olhar.

6. **Sala Branca.** Pequena, para quem deseja ser deixado em paz por uns dias.

Aqui se atende qualquer configuração de família e de afeto: casais de qualquer gênero, famílias escolhidas, relações sem rótulo. Orientação sexual e identidade de gênero **não são tratadas como problema** e nenhuma equipe tenta mudá-las; o que se trabalha é como as pessoas tratam umas às outras.

GANCHOS

- Uma paciente pede para falar com a filha encarnada, mas a filha, na Crosta, nega com veemência qualquer conversa. Como respeitar os dois?
- Dois irmãos chegaram juntos à casa e discutem sobre quem foi mais culpado em um acidente antigo; o Arquivo mostra uma terceira pessoa que ninguém lembrava.
- Um fio no Arquivo aparece em branco; alguém apagou o próprio registro, e isso nunca deveria ser possível.
- Uma Tecelã desconfia que um dos mediadores usa o Salão para empurrar acordos que beneficiam uma Casa de Ofício.

NA MESA

A Casa dos Fios serve de cenário de **interpretação e investigação emocional**. Cenas de mediação usam testes sociais (Persuasão, Intuição, Empatia) e um bom desfecho pode contar como Ato de Serviço (por exemplo, S6) quando o personagem realiza, em cena, um gesto genuíno de cuidado ou reconciliação. Quem cuida com **Prática espiritual** de escuta tem vantagem em testes para acalmar um paciente.

Sugestões de NPC: *Eliane Furtado*, Tecelã-chefe, de óculos de aro grosso e conversa mansa, que nunca corrige quem a chama pelo nome errado; *Mário Nascimento*, mediador voluntário, ex-marceneiro, que prefere ouvir a falar.

ÁREAS DE CASA DOS FIOS

BALIZA SETE-LÉGUAS

✧ Criação original.

DESCRIÇÃO

A Baliza Sete-Léguas é o posto avançado de Rochedo Manso: um fortim de pedra escura plantado numa colina de cascalho, no meio de uma região de névoa espessa, a sete léguas (cerca de 40 quilômetros) do portão da colônia. É ao mesmo tempo **posto de socorro** e **vigia**: dali partem as equipes de Samaritanos que resgatam quem pede ajuda nas redondezas, e dali se mantém, noite e dia, uma lanterna alta que serve de referência para quem está perdido.

Foi levantada há 62 anos por um grupo de oito pessoas e hoje tem 140 residentes fixos, 30 a 60 Samaritanos em trânsito e capacidade para cerca de 200 acolhidos. A muralha é baixa, grossa e coberta de musgo; por dentro há três pátios, uma torre e uma enfermaria de campanha.

SENSAÇÕES

- **Cheiro:** umidade, lampião de óleo, sopa de feijão e cebola, ferro frio.
- **Som:** o gotejar constante das calhas, o rangido do cata-vento da torre, o apito curto das rondas, um coral rouco, sempre baixo, de gente que reza em turnos.
- **Luz:** a lanterna da torre, branco-azulada, corta a névoa num cone de cerca de 300 metros. Fora dele, tudo é cinza.
- **Detalhe:** a névoa aqui tem **gosto:** de cobre, de cinza. Quem passa muito tempo fora volta com a língua amarga.

QUEM VIVE ALI

- **Samaritanos de Rochedo Manso**, em capas cinza-chumbo com braçadeira branca, divididos em quatro **Quartos** (equipes) que se revezam por semana.
- **Vigias da Lanterna**, que sobem à torre em turnos de seis horas.
- **Acolhidos:** gente resgatada, desorientada, de passagem para a enfermaria, o Abrigo da Candeia ou Rochedo Manso.
- **Um grupo de velhos moradores da névoa**, que escolheram viver ali por perto e trocam notícias por mantimentos.

PERIGOS

- **Névoa que desorienta.** Fora do cone de luz, testes de Sabedoria (Sobrevivência) com CD 13 para não se perder; em falha, a pessoa anda em círculo e ganha 1 nível de **Torpor** leve a cada hora.
- **Chamadas falsas.** Vozes pedindo socorro às vezes são armadilhas montadas por bandos que vivem de iscas. A Baliza tem uma regra: nunca sair sozinho, nunca atender a primeira voz.
- **Fome de Vibração.** Entidades perdidas se aproximam da lanterna como mariposas e podem agarrar quem estiver baixo; quem fica na muralha por mais de quatro horas faz teste de Constituição (CD 12) ou fica **Abalado** por 1 hora; um Passe (modo Calmante) o encerra.
- **Invasores organizados.** De tempos em tempos, um grupo de Brumária tenta tomar acolhidos à força.

PONTOS DE INTERESSE

1. **Torre da Lanterna.** Dez andares de escadas de ferro; no topo, a lente de cristal bruto que amplia a Vibração dos

vigias.

2. **Pátio de Chegada.** Onde se recebem os resgatados, com bancos de pedra, cobertores e chá forte.
3. **Enfermaria de Campanha.** Quarenta leitos, com três Passistas fixos e uma estufa de ervas que cresce sob luz própria.
4. **Sala dos Mapas.** Mesa de pedra com a região desenhada em relevo: 7 léguas de névoa, 11 trilhas conhecidas, 3 trechos "mortos" onde a Vibração some.
5. **Oratório do Turno.** Capela estreita, sempre ocupada; cada hora, uma pessoa diferente reza em voz alta.
6. **Poço das Chaves.** Poço fundo onde se guardam as chaves de todas as portas, pois ninguém confia em quem as carrega.

GANCHOS

- Uma equipe de resgate não voltou. Seu último sinal veio de um trecho "morto" do mapa.
- A lanterna falhou por três noites seguidas, depois voltou; o vigia diz que foi um ato de vontade, e não de lente.
- Um dos velhos moradores da névoa diz conhecer o caminho mais curto até Brumária e quer passagem em troca.
- Um acolhido recém-resgatado nega ser o que é e afirma ser um dos oito fundadores.

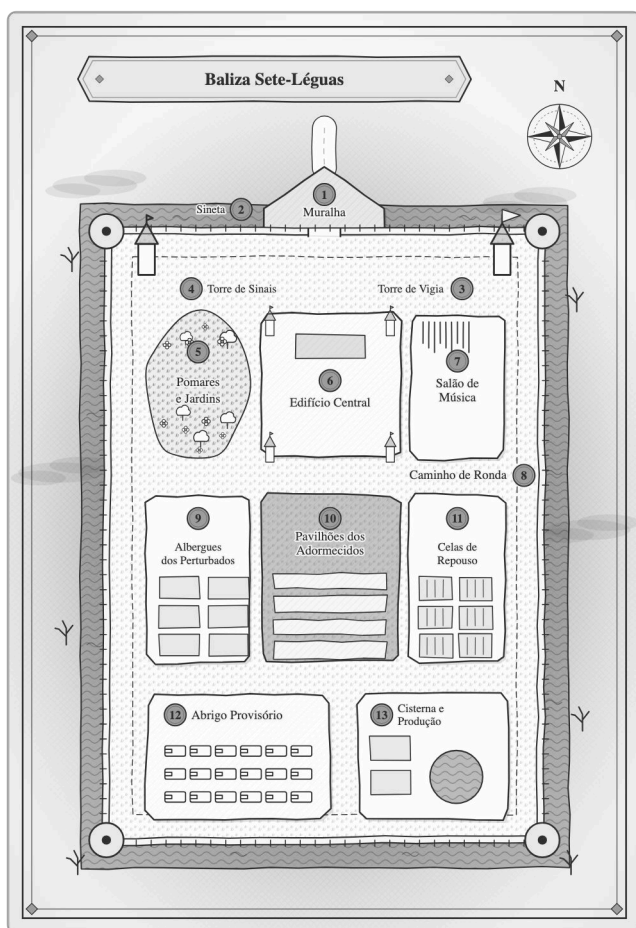
NA MESA

Para a mesa, a Baliza é uma **base de operações:** dá **Descanso Longo seguro** no interior do muro e, na torre, **Local Iluminado**. Missões saem em equipes de quatro a seis, com um Passista, um batedor e um vigia. O bônus-hora local é pago em dobro para quem se oferece a sair à noite.

Sugestões de NPC: *Capitã Dalva Ribeiro*, chefe do Quarto atual, magra e silenciosa, de olhos sempre um pouco semicerrados; *Wesley Amorim*, vigia jovem, que fala sozinho na torre e jura ouvir a névoa responder.

ÁREAS DE BALIZA SETE-LÉGUAS

Legenda do mapa: 1 Muralha; 2 Sineta; 3 Torre de Vigia; 4 Torre de Sinais; 5 Pomares e Jardins; 6 Edifício Central; 7 Salão de Música; 8 Caminho de Ronda; 9 Albergues dos Perturbados; 10 Pavilhões dos Adormecidos; 11 Celas de Repouso; 12 Abrigo Provisório; 13 Cisterna e Produção. (A numeração do mapa é própria e independe da lista de pontos de interesse acima.)



Baliza Sete-Léguas

ABRIGO DA CANDEIA

✧ Criação original.

DESCRIÇÃO

O Abrigo da Candeia é uma casa de passagem: um sobrado largo e torto, de dois andares e telhado de zinco, num descampado de zona intermediária, fora de qualquer cidade. Ali ficam, de poucos dias a algumas semanas, espíritos resgatados que ainda não podem seguir para uma colônia. A casa pode **alçar voo**: quando chega a hora, o prédio inteiro se ergue, com os abrigados dentro, e viaja até o destino.

Foi aberta há 41 anos por **a fundadora (nome na T13.05)**, uma mulher que dizia só querer um lugar com sopa quente para quem chega sem nada. A casa guarda até 90 pessoas, com seis equipes de técnicos que se revezam.

A candeia que dá nome ao lugar é uma lamparina de latão pendurada na porta. Dizem que, enquanto estiver acesa, ninguém dentro está sozinho.

SENSAÇÕES

- **Cheiro:** sopa de legumes, madeira velha, cera de abelha, pano limpo secando ao sol.
- **Som:** tábuas que rangem, panelas, passos tímidos e, à noite, um coro mudo de quem finge dormir.
- **Luz:** quente e baixa; a candeia na entrada, lamparinas nos corredores.
- **Detalhe:** em cada quarto, uma colcha de retalhos diferente, costurada por abrigados anteriores.

QUEM VIVE ALI

- **Abrigados:** recém-resgatados, em Torpor ou em desorientação, que descansam, comem e esperam.
- **Técnicos e Passistas:** a equipe fixa, em turnos de oito horas.
- **Preparadores do Voo,** grupo de três a cinco pessoas que cuidam dos rituais e das contas de bônus-hora.
- **Visitantes de Rochedo Manso e Porto Sereno** que vêm para levar alguém ou trazer suprimentos.

PERIGOS

- **Descontrole no voo.** Uma falha no ritual pode deixar a casa à deriva, num trecho sem Vibração: tempestade de pensamento, turbulência e corredores que se embaralham.
- **Abrigados em crise.** Alguns chegam com Vibração tão baixa que contagiam o ambiente; a casa pede paciência e, às vezes, quarentena.
- **Atenção de quem caça.** Bandos gostam de rondar a casa nos dias antes de uma partida, quando a proteção está dividida.
- **Pessoas que não querem sair.** Gente que se apegava ao Abrigo e sabotava o voo por medo do que vem depois.

PONTOS DE INTERESSE

1. **Varanda da Candeia.** Onde a lamparina pende; todos que chegam, chegam por aqui.
2. **Sala do Voo.** Cômodo vazio, com um círculo de pedras no chão e um sino de ferro no teto.
3. **Cozinha Grande.** O coração da casa: sempre há sopa. Cada colher é um pequeno Passe de conforto.
4. **Dormitório das Colchas.** Duas dúzias de leitos, com colchas diferentes.
5. **Sótão dos Cartões.** Lá se arquivam os registros dos que passaram: nome, data, destino, uma frase dita ao chegar.
6. **Quintal das Hortelãs.** Pequeno jardim de ervas que nunca murcha.

REGRAS DO VOO

Para a casa alçar voo, é preciso:

- **Ritual de prece com 10 ou mais pessoas** (entre abrigados voluntários e equipe) e a presença dos **técnicos** da casa;
- um **teste em grupo de Sabedoria (CD 12)**: se pelo menos metade passar, o voo decola; se não, a equipe pode tentar de novo após 1 hora;
- a **viagem leva horas** (de 4 a 12, conforme a distância);
- durante o voo e enquanto a casa pouso, o interior é **Local Iluminado**, e um **Descanso Longo** é seguro para todos a bordo.

GANCHOS

- A fundadora está desaparecida há duas semanas, e a equipe esconde isso dos abrigados. Quem a viu pela última vez?
- Um abrigado diz que reconhece o descampado: já esteve ali, "antes da casa existir".
- A casa precisa partir, mas o círculo de oração não alcança dez pessoas; o grupo é convidado a completar.

- Um dos técnicos cobra bônus-hora a mais de quem tem o que dar. Será que há má-fé, ou ele cobre despesas que ninguém vê?

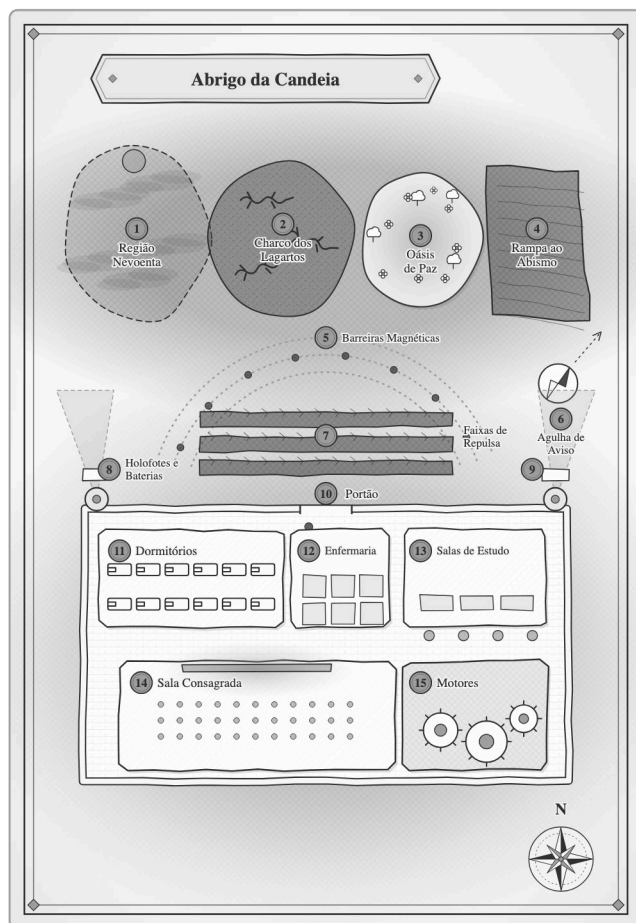
NA MESA

O Abrigo da Candeia é o lugar ideal para **cena de transição**: um respiro entre missões, um jeito de levar NPCs resgatados ao destino e de cobrar do grupo pequenos favores. Use o voo como cena de tensão cooperativa.

Sugestões de NPC: *Seu Valdir Cavalcante*, técnico mais velho, de suspensórios e chinelo, que conta histórias para quem não consegue dormir; *Rosana Teixeira*, preparadora do voo, rápida, contadora, de voz firme.

ÁREAS DE ABRIGO DA CANDEIA

Legenda do mapa: 1 Região Nevoenta; 2 Charco dos Lagartos; 3 Oásis de Paz; 4 Rampa ao Abismo; 5 Barreiras Magnéticas; 6 Agulha de Aviso; 7 Faixas de Repulsa; 8 Holofotes e Baterias; 9 Edificação anexa; 10 Portão; 11 Dormitórios; 12 Enfermaria; 13 Salas de Estudo; 14 Sala Consagrada; 15 Motores.



Abrigo da Candeia

CASARÃO DO MEIO-CAMINHO

✧ Criação original.

DESCRIÇÃO

O Casarão do Meio-Caminho é uma cidadela de socorro plantada na zona Densa: um solar de pedra cinzenta, de três pavimentos, cercado por um fosso seco e por uma muralha

viva chamada **Cerca de Hastes**, feita de estacas de madeira clara que brilham quando alguém hostil se aproxima. Ele foi erguido há uns 90 anos, na metade exata do caminho entre uma colônia e uma cidade trevosa, e serve de **porto de apoio** a quem deseja deixar o que era e começar de novo.

O Casarão **admite quem decidiu se reconstruir**: pede-se apenas um pedido claro, dito em voz alta, de próprio punho. Ninguém é arrastado para lá. Em troca, a casa oferece abrigo, trabalho e acompanhamento por quanto tempo for preciso. Abriga 520 pessoas, com 85 integrantes da equipe e uma guarnição de 40 vigias.

SENSAÇÕES

- **Cheiro:** terra molhada, tinta fresca, pão de centeio, o fumo ralo das tochas de resina.
- **Som:** marteladas de reforma (a casa nunca termina de ser consertada), passos pesados na muralha e o sino da **Agulha de Vigilância** a cada meia hora.
- **Luz:** a Cerca de Hastes lança um halo branco-amarelado até o muro; do lado de fora, nada além de crepúsculo roxo.
- **Detalhe:** nas paredes há mensagens riscadas por quem passou: promessas, pedidos de desculpa, receitas.

QUEM VIVE ALI

- **Reconstrutores:** abrigados que decidiram mudar de vida, todos com algum ofício (cozinha, carpintaria, copa, vigília) em troca de bônus-hora.
- **A equipe** de Samaritanos, Passistas e Mestres de Obra.
- **A guarnição** das Hastes: 40 vigias, divididos em três turnos.
- **Visitantes e emissários** de Brumária, que negociam, observam e, em segredo, tentam recrutar.

PERIGOS

- **Cerco e provocação.** Bandos cercam o Casarão nas noites sem lua, gritando nomes de abrigados e acenando com o que eles deixaram. Quem ouve seu nome faz teste de Sabedoria (CD 13) ou fica **Abalado**.
- **Infiltrados.** Pessoas que fingem querer recomeçar para sondar a casa; o Parlatório desconfia, mas nem sempre acerta.
- **Recaídas.** Alguns abrigados desistem no meio e tentam sair de madrugada; a casa não impede, mas tenta conversar antes.
- **Pressão da zona Densa.** A Vibração aqui é baixa fora do muro; quem passa mais de seis horas do lado de fora sofre a Exaustão Espiritual da zona Densa, como no capítulo de zonas. Isso não gera Marca de Sombra.

PONTOS DE INTERESSE

1. **Cerca de Hastes.** Anel de estacas de três metros, cada uma "plantada" por um abrigado ao ser admitido; a estaca brilha mais enquanto o dono segue firme no propósito, e esmaece nos dias difíceis.
2. **Cenáculo.** Salão alto onde todos se reúnem à tarde para preces, relatos e avisos; cabe 600 pessoas em bancos de madeira crua.

3. **Parlatório.** Sala de entrevistas onde cada candidato conversa a sós com dois entrevistadores antes de ser admitido.
4. **Agulha de Vigilância.** Torre fina de 30 metros, com cristal de escuta; um vigia permanece lá o tempo todo.
5. **Oficinas do Recomeço.** Carpintaria, forja, cozinha, hortas de musgos; cada oficina dá aos abrigados um ofício.
6. **Cripta dos Pedidos.** No porão, as folhas dos pedidos de admissão ficam guardadas em caixas de cedro; muitos abrigados vão lá, de tempos em tempos, reler o seu.

GANCHOS

- Um emissário de Brumária pede para entrar como candidato, afirma sinceramente querer mudar e conhece segredos úteis. É sincero?
- Uma estaca da Cerca de Hastes apagou de repente: seu "dono" desapareceu da casa na mesma noite.
- Um abrigado antigo quer sair para resgatar alguém que deixou para trás, mas isso quebraria o regimento.
- Os vigias notaram que a Agulha captou um som novo: um coro vindo de baixo da terra.

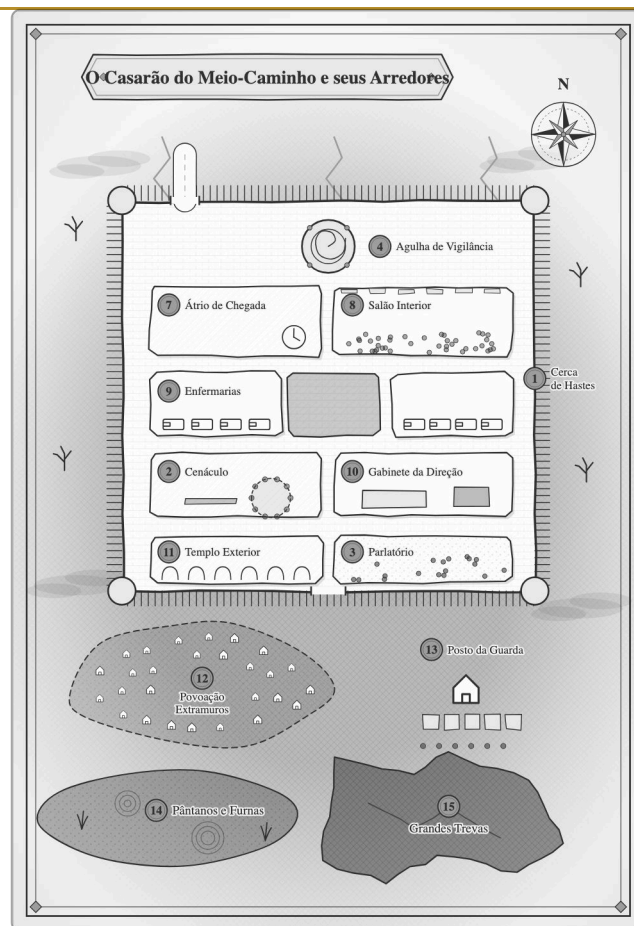
NA MESA

O Casarão serve para **sessões de cerco, defesa e tensão moral**: o grupo decide quem entra, quem fica, quem sai. O interior é **Local Iluminado** e permite **Descanso Longo seguro**. Equipes de Samaritanos partem dali em missão, e a casa paga bônus-hora em dobro a quem se oferece para vigiar à noite.

Sugestões de NPC: *Irmã Zuleide Baptista*, chefe do Parlatório, de voz seca e coração atento, que nunca recusa ninguém antes de ouvir; *Ricardo Pontes*, vigia da Agulha, que perdeu dois irmãos para Brumária e guarda rancor com disciplina.

ÁREAS DE CASARÃO DO MEIO-CAMINHO

Legenda do mapa: 1 Cerca de Hastes; 2 Cenáculo; 3 Parlatório; 4 Agulha de Vigilância; 7 Átrio de Chegada; 8 Salão Interior; 9 Enfermarias; 10 Gabinete da Direção; 11 Templo Exterior; 12 Povoação; 13 Posto da Guarda; 14 Pântanos e Furnas; 15 Grandes Trevas. (Os números 1 a 4 coincidem com a lista de pontos de interesse; os itens 5 e 6 da lista, Oficinas do Recomeço e Cripta dos Pedidos, ficam dentro do edifício e não têm círculo no mapa.)



O Casarão do Meio-Caminho e seus Arredores

OUTROS ABRIGOS NAS SOMBRAS

✧ Criação original. Além das grandes casas de socorro, as regiões inferiores guardam abrigos pequenos, quase sempre fundados por quem já sofreu ali e decidiu ficar para ajudar. Servem de paradas, de refúgios de uma noite e de ganchos para a mesa.

- **Lar do Cais-Pequeno.** Casa de passagem na zona Moderada, erguida por ex-internados em torno de um velho trapiche de pensamento. Tem oficinas de remendo, uma cozinha que serve sopa sem fome e um coro de cerca de oitenta vozes ao entardecer. Quem melhora vira vigia, depois cozinheiro, depois professor. *Ganchos:* Um antigo agiota abrigado ali precisa reencontrar, na Crosta, a família que arruinou, mas teme que ela o reconheça.
- **Hospital das Brumas.** Casa mal iluminada, de corredores baixos e lâmpadas de óleo de pensamento, que recebe desencarnados em surto agudo por poucos dias, até que possam ser removidos. Fica numa região de ar espesso, onde só um fio de luz marca o trilho. *Ganchos:* Uma enfermeira (sugestão de mesa: Dona Zilda) pede escolta para trazer um paciente que insiste em perseguir uma pessoa encarnada.
- **Guarita da Divisa.** Posto de fronteira de um casal de guardiães (sugestão de mesa: Nilton e Sônia) entre a zona Densa e a região em disputa. Recebe, uma vez por semana, uma caravana de Rochedo Manso com cultos de prece e remédios. *Ganchos:* Boa "taverna-base" antes de uma

descida; Sônia anda dizendo que viu, na névoa, um rosto que lhe parecia familiar.

- **Asilo das Cegonhas.** Abrigo maternal nas regiões sombrias, com mais de seiscentas hóspedes e uma creche de bonecas de pano animadas pelo carinho de quem as faz. *Ganchos:* Uma abrigada procura o filho que não chegou a nascer; a creche pode ou não ajudar.
- **Hospital volante.** Posto de socorro sobre uma balsa baixa, que desce e sobe em pontos da Crosta com poucos recursos: macas, água serenada e bacias de prece. Desperta suicidas e acidentados. *Ganchos:* Montar e desmontar tudo antes que um bando atraído pelo desespero chegue.
- **Casa de resguardo.** Casa de socorro em zona protegida, inacessível a influências inferiores, ainda que cercada de regiões baixas. Recebe quem acabou de se desligar do corpo e ainda não suporta ouvir o próprio nome. *Ganchos:* Escoltar um recém-desencarnado até lá sem que a notícia da sua chegada vaze.
- **Postos e escolas das cavernas.** Pequenos tribunais educativos e salas de estudo no limiar do Baixo Umbral; as conclusões levam a uma nova reencarnação ou a trabalho junto à Natureza, nunca a castigo. *Ganchos:* Atuar como defensor de um habitante que se recusa a ser defendido.

O UMBRAL DE PORTO SERENO

✧ Criação original (o Umbral como conceito geral vem da doutrina espírita; esta é a versão que a campanha usa).

- **Descrição.** O Umbral começa colado à Crosta e se estende como uma faixa de névoa entre os terraços de Porto Sereno e as camadas mais densas. É a morada provisória de quem não se resolveu a cumprir o que sentia dever: multidões de perturbados, núcleos de poder onde se concentram desejos coletivos, algozes e vítimas sem organização. Pelos nevoeiros passam, invisíveis, os fios que ligam as mentes dos encarnados. Abaixo dele ficam as Trevas. Do alto da Cerca-Viva, em dia limpo, vê-se a borda cinzenta como uma maré parada.
- **Sensações.** Neblina de leite sujo; o chão cede um pouco sob os pés, como lona molhada; cheiro de cordame velho, sal e tinta rançosa; sons de sinos de bote que não se sabe onde tocam. O frio não vem do ar, vem de dentro. As distâncias mudam conforme o medo: o caminho de ida é mais curto que o de volta.
- **Quem vive ali.** Recém-desencarnados que ainda acreditam estar vivos, revoltados e indecisos, parentes que moram na mesma rua sem se perceberem, bandos que acordam de propósito quem dorme para zombar, rebanhos de seres embrutecidos, e alguns trabalhadores do bem em ronda silenciosa.
- **Perigos.** Fome, sede e cansaço que apertam, mas não chegam à exaustão; medo e fuga; o peso dos fluidos espessos para quem vem de cima; as balsas-aéreas de Porto Sereno não cruzam a faixa mais densa, por causa da densidade da matéria.
- **Pontos de interesse.** Encruzilhadas onde vozes repetem acusações; poças de água turva que refletem outra época; abrigos improvisados de quem se recusa a aceitar a morte; o **Marco Zero**, um poste de pedra com um lampião sem chama, onde as rondas se encontram.

- **Ganchos.** Encontrar alguém que reza pela primeira vez antes que os zombeteiros o convençam de que é inútil. Levar a um pai notícias da esposa que o visita todo dia e que ele não consegue ver.
- **Na mesa.** Zona Moderada (a periferia do Umbral). O socorro costuma vir quando o sofredor se abre, por uma prece sincera, atendida por uma pequena equipe com uma maca improvisada de lona, não necessariamente pelos Samaritanos.



OS CHARCOS DO LODAÇAL E O ABISMO DE HÓLMIA

✧ Criação original.

- **Descrição.** Entre o Umbral e as camadas mais baixas estende-se a **região nevoenta**, de tristeza pesada, saturada de pensamentos viciados: céu cor de chumbo, um sol de cobre fosco, nenhuma folha. No meio desse deserto há uma **ilhota de calma** conhecida como o **Pouso do Sal**, onde o ar se afina e é possível orar. Mais adiante ficam os **Charcos do Lodaçal**, poças de lama viscosa em que presos pedem ajuda e, uma vez libertos, às vezes voltam por conta própria ao lodo. Por fim, o **Abismo de Hólmia**: um recôncavo de sombra tão densa que só se enxerga com focos de luz, uma rampa de lamaçal, uma multidão de sofredores marcados pelas doenças que levaram da Crosta e um fosso profundo, onde grupos de capatazes de chicote golpeiam quem tenta subir para a luz. Não há crianças ali.
- **Sensações.** Emanações azedas do charco; formas que raspejam sob a superfície; asas largas e escuras que cruzam o céu sem fazer barulho. No abismo, insultos e zombarias contra "os de roupa limpa".
- **Quem vive ali.** Presos da lama, criaturas de pensamento animalizado, aves de treva, legiões de sofredores, capatazes e antigos pregadores que perderam o rumo (sugestão de mesa: um ex-sacristão chamado Aurélio, que ainda recita sermões).
- **Perigos.** Uma única fala em voz alta basta para atrair as criaturas do charco; os capatazes atiram bolas de substância negra e farpas, detidas pelas redes luminosas do grupo. Perder o companheiro da frente numa marcha às escuras.
- **Pontos de interesse.** O Pouso do Sal; o charco dos Três Remos; a rampa e o fosso de Hólmia; um púlpito de pedra, no meio da rampa, de onde se prega a pequenas turbas.

- **Ganchos.** Um preso do charco foi libertado três vezes e voltou três vezes: o que o prende? Um capataz do abismo pede, em segredo, que o grupo leve um recado a uma mãe dele.
- **Na mesa.** Região nevoenta = zona Moderada; Charcos do Lodaçal = Densa; Abismo de Hólmia = Abismal. A marcha é a pé, em silêncio, sem luz, atrás de um auxiliar que conheça a travessia. **Não se atravessa o fosso para lutar:** quem pune os faltosos não é o grupo, e sim instâncias mais altas.

O VALE DAS CINZAS

✧ Criação original.

- **Descrição.** Entre Rochedo Manso e as cidades trevosas há um vale de poeira cinza, de muitos quilômetros, tratado pelos socorristas como **zona em disputa:** nenhum governo o domina, mas muita gente tenta. Ali, rebeldes constroem com o próprio pensamento um ambiente desolado: casas que são caricaturas dos lares de que abusaram, uma floresta de formas condensadas que retratam manias, ambições, remorsos e penitências dos moradores. Patrulhas de socorro o sobrevoam em **barquinhas-de-vento** de velas baixas, porque a névoa de cinza torna a volitação insegura.
- **Sensações.** Casas tortas que repetem a mesma janela; uma rua inteira de portas trancadas; cheiro de lareira fria; o eco de discussões antigas; cinza fina que gruda no perispírito e some quando se pensa em outra coisa.
- **Quem vive ali.** Rebeldes com "liberdade demais" e nenhum lugar onde pô-la; suicidas que ainda reformam a própria casa; refugiados de Brumária; bandos que cobram passagem.
- **Perigos.** A névoa impede a volitação segura; um sofredor reencontrado pode se agarrar a quem o visita e arrastá-lo para dentro da própria memória.
- **Ganchos.** Use o "gerador de masmorras ideoplásticas": cada casa revela a mania do morador, e entrar nela é entrar na memória dele. Um refugiado jura ter fugido da Casa dos Esquecidos e pede para ser levado a Rochedo Manso.
- **Na mesa.** Zona Moderada nas bordas; Densa no miolo. Ótimo para aventuras de investigação: a arquitetura é a pista.

BRUMÁRIA

✧ Criação original.

- **Descrição.** **Brumária** é a maior cidade trevosa que a campanha usa: cerca de quatrocentos mil habitantes, anexa à Crosta sob uma capa fixa de nevoeiro. Nasceu em 1702, quando um grupo de capitães e mercadores desencarnados de um porto negreiro fundou, em torno de um velho cais de pensamento, um "entreposto de cobranças": quem chegava devendo era posto a trabalhar até pagar, e a conta nunca fechava. Com o tempo vieram os tribunais, a milícia e a corte. A cidade é governada "**a título precário**", expressão que consta da concessão original e que todos fingem não ouvir: a direção foi tolerada pelos Poderes

Superiores, e pode ser retirada. Hoje manda o **Prefeito Perpétuo**, um desencarnado de mais de dois séculos de cargo, que se instalou no **Alto Escarlata**; atrás dele agem os **Regentes**, um conselho obscuro de seis nomes que decide o que o Prefeito assina. A população se divide entre cobradores, cobrados e quem vive de vender sossego a uns e a outros. A economia depende do "furto de vigor" de encarnados sintonizados com a cidade, e a moeda corrente é o **vale**, papel que promete horas de trabalho futuro.

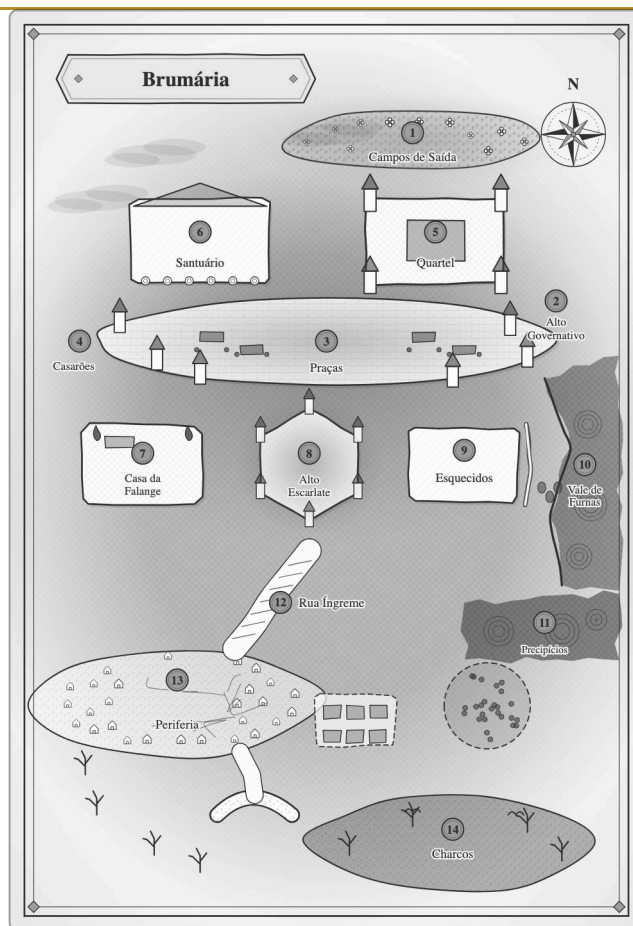
- **Sensações.** A luz do sol chega alterada, cor de ferrugem; fumaça cinza cobre o céu; árvores secas erguem os braços; gemidos nos charcos do cais; fedor de maresia podre e fumo de cachimbo. As ruas têm calçamento de pedra escura que respira. No planalto, os palácios brilham de uma claridade de brasa, e o vermelho domina os trajés. Gaivotas negras, de olhos de vidro, espreitam das cornijas.
- **Quem vive ali.** Mutilados e alienados às centenas nas vielas; carregadores atrelados a carroças; cobradores de capa vermelha; guardas da Milícia da Maré, de olhos amarelos; juízes e escrivães; a **Falange do Cálice**, organização de sacerdotes de lábia doce, que cobram dízimo de sofrimento (o nome do chefe virá no Elenco); e, discretos, trabalhadores do bem disfarçados.
- **Perigos.** A volitação deixa de funcionar ao cruzar os limites vibratórios; qualquer luz acesa denuncia o grupo; o **Tribunal das Segundas** classifica os recém-chegados e conduz à hipnose os que não têm "quem os reclame"; grades imantadas; ameaças de prisão e de servidão por dívida.
- **Pontos de interesse.** Ver o mapa e a tabela de áreas abaixo. As **Vielas do Cais Seco** (o antigo porto, hoje labirinto de armazéns), a **Escola da Praça Cinzenta**, a **Casa dos Esquecidos**, o **Tribunal das Segundas** e o **Alto Escarlata**.
- **Ganchos.**
 - Obter de um chefe trevoso, sem mentir e sem lutar, permissão para socorrer alguém.
 - Passar pelo Tribunal das Segundas sem ser classificado e sem abandonar a mulher que está sendo hipnotizada ao lado.
 - Um desertor da Falange do Cálice pede abrigo; acolhê-lo pode revelar o grupo.
 - Os escrivães marcam o grupo como "sem dono": alguém lá dentro percebeu e quer saber por quê.
- **Na mesa.** Zona **Densa**; os fossos sob a cidade são **Abismais**. É o **grande cenário de infiltração** do jogo: os PJs vão **Densificados**, sem luz, sem volitação, dependentes da prece e do Passe. O Prefeito Perpétuo, os Regentes e a Falange do Cálice são pessoas desencarnadas, com história e razões, não vilões de desenho animado.

ÁREAS DE BRUMÁRIA

A cidade se organiza em degraus: do Cais Seco, ao nível da antiga maré, sobe-se em terraços até o planalto do poder. Distâncias e posições relativas dentro do planalto ficam a critério do Mestre.

Nº	ÁREA	O QUE HÁ
0	Campos de saída	Descampado claro e frio, região intermediária onde equipes de socorro esperam; o último trecho em que a luz é permitida
1	Charcos do Cais	Fumaça cinza, árvores secas, gemidos nos charcos, gaivotas negras
2	Vielas do Cais Seco	Quilômetros de armazéns vazios, becos e casario sórdido; mutilados e alienados às centenas; quem passa é observado com hostilidade; contrabandistas de sossego vendem "horas de silêncio"
2a	Escola da Praça Cinzenta	Sala de aula sem janelas, mantida pela Falange do Cálice, onde crianças-memória (desencarnados que morreram pequenos) aprendem a cobrar
3	Rampa dos Cortiços	Subida difícil; abordagem da Milícia da Maré, que exige explicações e taxa de passagem
4a-4b	Praças e palácios	Carroças soberbas, escravos e animais, liteiras e carruagens; trajes de escarlate
4c-4d	Templo do Cálice e Forte da Alfândega	Um edifício com todos os ares de templo, diante de uma fortaleza, voltado a um culto externo espetacular que "legitima" as cobranças
4e	Tribunal das Segundas	Salão de pedra escura, iluminado por tochas que não esquentam; toda segunda-feira, juízes de capa e escrivães classificam os recém-chegados como "devedores", "úteis" ou "sem dono"; um captador de ondas mentais lê quem se aproxima
4f	Alto Escarlate	Sede do Prefeito Perpétuo; torre de pedra vermelha, de aparência quente e interior frio; salas onde os Regentes se reúnem de portas fechadas; mapa próprio na aventura
5-6	Casa dos Esquecidos e fossos	Asilo de desencarnados reduzidos a formas encolhidas, mantidos como "reserva de trabalho"; ao lado, fossos que quase se confundem com os cárceres subterrâneos do abismo
7	Abismo sob a cidade	O fundo; nenhuma equipe de socorro o visitou

Legenda do mapa: 1 Campos de Saída (0 da tabela); 2 Alto Governativo; 3 Praças (4a da tabela); 4 Casarões; 5 Quartel; 6 Santuário; 7 Casa da Falange; 8 Alto Escarlate (4f da tabela); 9 Casa dos Esquecidos (5 da tabela); 10 Vale de Furnas; 11 Precipícios; 12 Rua Íngreme, a Rampa dos Cortiços (3 da tabela); 13 Periferia; 14 Charcos do Cais (1 da tabela). (A numeração do mapa é própria; os códigos entre parênteses remetem à tabela acima.)



Brumária

AS CAVERNAS DO BAIXO UMBRAL

✧ Criação original.

- **Descrição.** Zona de sombra espessa, de precipícios, lamentos e gargalhadas, também chamada de esferas subcrostais. Planície pantanosa imensa, nevoeiro que impede calcular distâncias, turbas que se debatem em substância viscosa; assembleias de dementes e "tribos" reunidas por afinidade de falta: avarentos, homicidas, viciados. Para os que não aceitam ajuda, a morte parece fixá-los na posição mental em que estavam; uns são guardados em letargia profunda, como múmias de perispírito. Os socorristas costumam dizer que a maior alegria do Alto é esvaziar essas cavernas.
- **Sensações.** Velhos esfarrapados apertam punhados de lodo ao peito, julgando ser ouro; um bando de antigos negociantes sobrevoa baixo atrás de monopólios que já não existem; ecos de moedas que ninguém vê.
- **Quem vive ali.** Usurários e acumuladores, um homem que quer rever a esposa para atormentá-la (sugestão de mesa: Honório), dementes, tribos de delinquentes; enfermeiros e mestres de postos de socorro em rondas curtas.
- **Perigos.** Sem treino de assistência aos sofrendores em sombras espessas, o recém-chegado fica no limiar, paralisado; a gula de quem acumula é contagiosa.
- **Ganchos.** Encontrar um antepassado de um PJ entre os usurários e despertá-lo pelo reconhecimento afetivo, sem tratá-lo como culpado.

- **Na mesa.** Zona **Densa** no limiar (planície pantanosa); **Abismal** nos precipícios e furnas. Uma expedição típica tem sete membros e volta em cerca de seis horas: use isso como **relógio** de missão.

PÂNTANOS, FURNAS E GRANDES TREVAS

- ✧ Criação original.
- **Descrição.** Ao redor do Casarão do Meio-Caminho estendem-se pântanos e precipícios aonde o socorro não chega enquanto durarem as revoltas, e desfiladeiros das **Grandes Trevas**, onde expedições de pesquisa correm perigo. Os que se julgam senhores da região pensam mandar com poder infalível e dominam por **fascinação hipnótica**. Falam-se, nos cais mais baixos, de um "deserto de gelo" e de um "campo de brasas", figuras de sofrimento mais que lugares. Os pontos infernais surgem e somem conforme a tolerância do Alto.
- **Perigos.** Tempestades magnéticas de lama aeriforme que arrastam os desencarnados sem refúgio moral como folhas secas; furnas onde alguém pode passar anos hipnotizado.
- **Ganchos.** Uma expedição de pesquisa não responde há três dias nos desfiladeiros das Grandes Trevas. Um sobrevivente aparece no Casarão do Meio-Caminho dizendo que a fuma "falou" com ele.
- **Na mesa.** Pântanos = zona Densa; Grandes Trevas = Abismal.

ROTAS E TRAVESSIAS

- ✧ Criação original.
- **Estrada comum.** Via ampla, conservada por ordem superior, entre Porto Sereno e a Crosta; usada pelo serviço de rotina e por quem vai reencarnar, para não absorver elementos inferiores. *Na mesa:* Viagem rápida e segura, exige autorização da Carta de Porto.
- **Caminho de aprendizado.** As equipes de formação preferem de propósito o caminho difícil: nuvens espessas, sombra fumarenta, trilhas em labirinto, frio, picos como agulhas de treva, aves horripilantes, ventania; vultos negros fogem para as furnas; a volitação fica impossível e o grupo segue a pé. *Na mesa:* Rota de encontros; dá experiência.
- **Descida às trevas.** Postos e abrigos "em descida"; ao cruzar os limites vibratórios, os socorristas se densificam e a volitação cessa. *Na mesa:* Exige o estado Densificado.
- **Marcha ao abismo.** A pé, em silêncio, sem luz, atrás de um guia que conheça a travessia; redes luminosas, faixas e bastões de choque. *Na mesa:* Furtividade em grupo.
- **Corrente magnética.** Encarnados desdobrados vão entre dois espíritos experientes, de mãos dadas; a ionosfera parece um rio de luz. *Na mesa:* Escolta aérea de moribundos.
- **Ar.** Balsa-aérea urbana (não desce ao Umbral); barquinha-de-vento, só até o meio-dia; balsas de socorro de velas largas; o Abrigo da Candeia pode alçar voo. *Na mesa:* Ver Vida cotidiana (transportes)

LARES E CENTROS ESPÍRITAS

✧ Criação original. Modelos de lugar para a Crosta, sem pessoas reais; troque nomes e cidades livremente.

OFICINA DO CAIS (POSTO DE PORTO SERENO NA CROSTA)

- **Descrição.** Casa singela num bairro modesto de uma cidade portuária, iluminada por claridades espirituais, que serve de posto avançado de Porto Sereno. Uma pequena equipe de desencarnados (sugestão de mesa: Seu Anselmo, antigo calafate) está ali com permissão da colônia, como âncora entre os encarnados. Funciona há cerca de quinze anos; os estágios duram no máximo dois anos; há outras oficinas em outras cidades.
- **Sensações.** Cheiro de café e de lenha; o alimento espiritual se mantém puro porque os elementos mais baixos não proliferam ali; depois do culto, entidades que procuravam abrigo da chuva recuam.
- **Quem vive ali.** Uma médium viúva e seus filhos, que percebe uma parte pequena do que acontece, trabalhadores desencarnados em estágio e, à noite, encarnados desdobrados.
- **Perigos.** Um sistema vibratório de vigilância só deixa entrar quem o anfitrião convida; recrutadores despreparados trazem parentes que causam desordem.
- **Ganchos.** Um filho rebelde trouxe para casa, sem saber, um "visitante" da rua. Uma mãe desencarnada pede ajuda para evitar, pelo sonho, o desespero da filha.
- **Na mesa.** Base de campanha na Crosta; Local Iluminado enquanto o culto do lar for mantido. O lar que cultivava a prece se transforma em fortaleza.

OUTROS LARES E GRUPOS (MODELOS)

- **Lar de prece no subúrbio.** Família que mantém o culto do Evangelho no lar semanalmente, com água magnetizada; um parente desencarnado e confuso encontra asilo ali. *Gancho:* O avô pede para ser visto pelos netos.
- **Lar orante.** Casa cujas fronteiras vibratórias os vampiros de vício não atravessam; a dona, desdobrada, ora ao lado do marido adormecido. *Gancho:* Proteger o lar numa noite em que a prece falhou.
- **Núcleo antigo de salão.** Salão velho com cerca de vinte encarnados ativos; multidão de sofrendores separados por fios luminosos; guardas nas entradas; reuniões de psicografia, desenvolvimento, incorporação, doutrinação, desobsessão e passes. *Gancho:* Um dos trabalhadores saiu com a sua coorte de acompanhantes.
- **Grupo íntimo de estudos.** Pequeno grupo com um salão público e um reduto íntimo de dez encarnados e quatro médiuns; mentor discreto; instrumentos de apoio (condensador, água fluidificada) *Gancho:* Um obsessor sofredor voltou a perseguir uma encarnada.
- **Instituição de sessões públicas.** Grande sessão pública; mesa de catorze pessoas dentro de um cordão luminoso; faixas de defesa; sala de passes como altar interior. *Gancho:* Uma petição escrita traz o nome de alguém que já morreu.

- **Grupo mediúnico familiar.** Nove encarnados e vinte e um colaboradores espirituais; uma médium vulnerável ao ciúme sai à noite, em desdobramento, para procurar obsessores. *Gancho:* Impedir a saída noturna sem forçar a vontade dela.
- **Lar coletivo de crianças.** Instituição para órfãos, com vigilância severa e muitas entidades trabalhadoras. *Gancho:* A retenção afetiva dos colaboradores atrapalha o desligamento sereno da diretora.
- **Casa em cerco obsessivo.** Casa alvo de um grupo de sessenta obsessores; depois, pronto-socorro espiritual com sinais luminosos nas janelas e fronteiras mantidas por doze guardas. *Gancho:* Ver moldura "Equipe de Desobsessão" (o Guia do Mestre)
- **Sala de desobsessão (modelo).** Enfermaria com isolamento; mesa sólida, cadeiras pesadas, luz vermelha fraca, sem símbolos; no máximo catorze pessoas; até duas horas de reunião. *Gancho:* Base de campanha "Equipe de Desobsessão".
- **Grupo de mediunidade desviada (contraexemplo).** Usa espíritos como criados para pedir favores; o guardião do grupo fica só e ignorado. *Gancho:* Convencer o grupo a mudar antes que algo pior se instale.
- **Gabinete de consultas pagas (contraexemplo).** Médium que cobra adiantado; dezenas de espíritos primitivos "assalariados" se alimentam da força dele. *Gancho:* Desfazer um diagnóstico falso "comprado".



HOSPITAIS, HOSPÍCIOS E CEMITÉRIOS

- ✧ Criação original. Modelos genéricos de lugar.
- **Hospital com enfermaria gratuita.** Defendido por turmas espirituais, mas com entidades retidas pelos próprios enfermos, que lhes sugam as forças; um paciente, preso ao corpo pelo medo, recebe um passe de socorro. *Gancho:* Ajudar um moribundo com medo a se desprender, sem atalhos.
- **Necrópole e posto de assistência.** Poucos guardas mantêm um posto; à porta, malfeitores que atacam despojos; uma jovem mãe, presa ao corpo, sente a decomposição e

só se solta quando as paixões se acalmam; um velho avarento de cócoras sobre a campa. *Gancho:* Proteger os despojos de um recém-liberto na primeira noite.

- **Necrotério.** Uma moça, presa ao corpo pelo pavor, é posta para dormir por um passe enquanto o noivo desencarnado espera. *Gancho:* Acalmar um recém-desencarnado no pior lugar possível.
- **Hospício.** Celas com entidades de pensamento animalizado nas vizinhas; uma mãe e uma esposa que morreram juntas, presas num casulo de fluidos; pátios cheios de entidades; um esquizofrênico manipulado por hipnose. *Gancho:* Orar pelos perseguidores antes de socorrer o perseguido.
- **Hospital privado de bairro.** Equipe espiritual de enfermeiras desencarnadas que atuam em silêncio. *Gancho:* Um enfermeiro encarnado deseja a morte de um paciente.
- **Maternidade de alto risco.** Vigilante espiritual dedicado; parto difícil de uma tutelada de um abrigo de socorro. *Gancho:* Proteger um parto de alto risco espiritual.
- **Pavilhão de longa permanência.** Enfermos crônicos; um paciente de tuberculose, em silêncio, recebe visitas de uma voz que parece conhecê-lo. *Gancho:* Assistir uma desencarnação lenta.

⚠ Hospitais e cemitérios são lugares de dor real para muitos jogadores. Combine na sessão zero até onde descrever.

LUGARES DE VÍCIO

- ✧ Criação original. Modelos genéricos de lugar.
- **Casa noturna de dança.** Emanações sufocantes; multidão de entidades viciosas induz atitudes exageradas; um frequentador alcoólatra é "taça viva" de quatro vampiros de vício. Mas dançar pode ser tão digno quanto orar: o problema é a sintonia, não o lugar.
- **Restaurante de beira de estrada.** Desencarnados sorvem a fumaça dos fumantes e o hálito dos alcoólatras; um bêbado sai abraçado a uma entidade que o absorve como um polvo estranho.
- **Clube noturno.** Círculo de vampiros de vício.
- **Matadouro.** Desencarnados embrutecidos sugam o plasma do sangue dos animais; um bando retém um suicida recém-chegado.
- **Bar e casa de fachada simples.** Ambiente de uma vida em ruína; um quarto desguarnecido de defesas magnéticas.

Na mesa. Contam como zona **Moderada**. São lugares de **compaixão**, não de caça: os vampiros de vício são irmãos doentes. O vício real de jogadores merece cuidado: ver o Guia do Mestre.

LUGARES DE FORÇA E DE LUZ

- ✧ Criação original. Modelos genéricos de lugar; a fé real dos jogadores é respeitada.
- **Igreja católica antiga.** Altares que brilham com quase um século de preces; três entidades elevadas fluidificam as hóstias; uma turba de desencarnados cinco vezes maior

que a de fiéis. *Uso em jogo*: Local Iluminado parcial; não ridicularizar o culto.

- **Igreja em zona de catástrofe.** Cristãos cantam hinos sob as bombas e o templo brilha como um farol; ali a expedição pausa. *Uso em jogo*: "Farol" em zona de catástrofe.
- **Templo de materialização.** Santuário com séculos de preces; vinte doadores de energia; amigos desencarnados se materializam por alguns minutos. *Uso em jogo*: Cena rara de encontro com benfeitores.
- **Templo de outra tradição.** Igreja ou terreiro onde uma avó desencarnada auxilia pela prece. *Uso em jogo*: Aliados de outra tradição religiosa.
- **Campo das assembleias noturnas.** Parque sob o luar, isolado por fios de luz, onde cerca de mil pessoas, a maioria encarnados desdobrados, ouvem uma palestra; em outra noite, católicos e protestantes. *Uso em jogo*: Ponto de encontro noturno entre planos.
- **Campo e propriedade rural.** Reservatório de princípios vitais; trabalhadores desencarnados do reino vegetal; um guarda cuida de um trecho de estrada. *Uso em jogo*: Descanso e recuperação.

- **Orla do mar.** Reservatório de forças; tratamento noturno de doentes; doentes desencarnados buscam as emanções nutrientes do mar; lugar de afogamentos e de cenas de memória. *Uso em jogo*: Recuperação e cenas de memória.
- **Museu.** Objetos lembrados guardam imagens; uma moça desencarnada presa a um espelho. *Uso em jogo*: Investigação por psicometria.





♦ CAPÍTULO 3 ♦

ORGANIZAÇÕES E FACÇÕES

ORGANIZAÇÕES E FACÇÕES

- ♦ **Para quem:** Mestre. Jogadores podem ler as seções 1 a 6 (organizações do bem e da Crosta). **Convenções:** as organizações de Porto Sereno e de seu entorno são ✧ criação original deste suplemento; os conceitos gerais por trás delas (socorro, vigilância, obsessão, desobsessão) vêm da doutrina espírita. Símbolos e hierarquias são sugestões de mesa: ajuste-os à sua campanha. Formato: **Objetivo** · **Métodos** · **Hierarquia** · **Símbolos** · **Relação com os PJs** · **Ganchos**.

PRINCÍPIO GERAL

Em Porto Sereno, **hierarquia é de serviço e responsabilidade, não de poder**. Quem dirige uma Casa de Ofício já esteve, em algum momento, carregando cordas no cais; quem vigia a porta já foi vigiado. Cargos são tarefas que se recebem e se devolvem: o Timoneiro tem mandato de uma geração e depois volta a ser aprendiz de alguém mais alto.

Do outro lado da névoa, os chefes das trevas exercem um mando que se diz eterno, mas só dura enquanto a coletividade que o sustenta continua sintonizada com ele. **Nenhuma facção é eterna; nenhum antagonista é irreversível**. Use essa ideia como bússola: toda organização, boa ou má, é feita de pessoas desencarnadas que ainda podem mudar de rumo.

A CASA DO LEME E AS CASAS DE OFÍCIO

- ✧ Criação original.
- **Objetivo.** Administrar a colônia, curar, educar e preparar os habitantes para a próxima encarnação ou para esferas mais altas; manter o socorro ao Umbral e à Crosta

funcionando sem interrupção. O lema gravado sobre a porta da Casa do Leme resume o espírito: *quem segura o leme não manda no mar, serve à travessia*.

- **Métodos.** Trabalho pago em bônus-hora, anotado no Livro de Horas; persuasão paciente e exemplo, nunca castigo; prece coletiva ao entardecer, na Praça das Harmonias e nas casas; contato com a Terra só para ajudar, mediante licença; defesa sempre não letal, pela Cerca-Viva e pela Guarda do Farol.
- **Hierarquia.** O **Timoneiro** (mandato de 33 anos, escolhido pelo Conselho dos Faróis) → cinco **Mestres de Casa** → cada um com sua **Mesa de Sete** (sete conselheiros de ofício) → chefes de serviço e instrutores → servidores → aprendizes portadores da Carta de Porto → tutelados e enfermos. Acima da colônia, o Conselho dos Faróis dialoga com as Irmandades do Alto-Mar, que ninguém em Porto Sereno vê, mas cuja ligação se sente nas grandes decisões.
- **Casa do Recomeço.** Serviço pesado, oficinas, reeducação pelo trabalho, acolhimento dos recém-chegados turbulentos. *Lugares e serviços principais:* Alas da Maré Baixa, estaleiros, hortas, Porta da Maré.
- **Casa do Amparo.** Hospitais, seleção de preces, equipes de socorro, preparo de reencarnações. *Lugares e serviços principais:* Torre das Preces, Mesa dos Recomeços, enfermarias.
- **Casa dos Elos.** Comunicação e contato com a Terra, correio entre colônias, ronda contra influências nocivas. *Lugares e serviços principais:* Pátio dos Portadores, Ronda dos Elos, Oficina do Cais.
- **Casa do Saber.** Arquivos e memória, escolas, pesquisa, preparo de pais, médiuns e orientadores. *Lugares e serviços principais:* Arquivos do Cais Velho, Escola do Cuidar, oficinas de estudo.

- **Casa do Farol.** Ligação com o Alto, harmonização da colônia, arte e música, Conselho dos Faróis. *Lugares e serviços principais:* Praça das Harmonias, Capela do Entardecer, torres de luz.
- **Símbolos.** O leme de madeira clara, em relevo, sobre a porta da Casa do Leme; o bastão de nó de marinho do Timoneiro, que ele passa adiante ao fim do mandato; o farol de luz dourada que se acende, por pensamento coletivo, sobre a Praça das Harmonias na hora da prece. Cada Casa de Ofício usa uma faixa de cor no uniforme de serviço: verde-mar (Recomeço), branco-sal (Amparo), azul-tinta (Elos), âmbar (Saber) e prata (Farol).
- **Relação com os PJs.** Empregadora, escola e família ampliada. Concede a Carta de Porto, licenças, missões e cidadania. Não dá ordens militares: pede, explica e confia. Antecedentes ligados à colônia dão aos PJs um vínculo direto com uma das Casas.
- **Ganchos.** Um Mestre de Casa pede ao grupo um serviço fora da tabela, sem bônus-hora, só como favor de consciência. Duas Casas disputam, com toda a cortesia, o mesmo recurso escasso numa emergência (barcas-aéreas, passistas, leitões). A Mesa de Sete de uma Casa divide-se ao meio e o Livro de Horas aponta uma conta que ninguém consegue explicar.

OS SAMARITANOS

- **Objetivo.** Descer às regiões inferiores e trazer de volta quem pode ser socorrido. É o nome geral das equipes de resgate da Casa do Amparo.
- **Métodos.** Descem em turmas pequenas, de madrugada, e mantêm contato com a retaguarda em horários combinados. Cada turma estuda o caso antes de sair: quem é a pessoa, quem a chama, o que ela suporta ouvir. Voltam com os resgatados exaustos, que passam direto pelas Alas da Maré Baixa. O consentimento do socorrido conta, mas nem sempre é possível obtê-lo de quem está em desespero; nesses casos, a turma age com o mínimo de força e o máximo de explicação.
- **Hierarquia.** Chefe de turma → condutores de carro e tratadores dos animais de tração → enfermeiros cedidos pelas Alas → aprendizes de socorro.
- **Símbolos.** Uma lanterna azul pendurada no primeiro carro; um verso curto cantado em coro antes da partida; fitas brancas nos pulsos de quem entra em campo.
- **Blocos. Samaritano, Cão de Socorro, Muar de Carga e Íbis Viajor** (bestiário do módulo); subclasse de Guardião ligada ao socorro.
- **Relação com os PJs.** Ótima porta de entrada para grupos de socorristas. Samaritanos **não usam armas nem armadura**: protegem pela presença, pela luz e pelos animais, e recuam diante de qualquer coisa que exija violência.
- **Ganchos.** O rádio da turma chama na hora errada, com uma voz que ninguém reconhece. Um cão da matilha se recusa a atravessar certo vale. Uma resgatada acorda e pede que a turma volte, porque deixou alguém para trás.

GUARDA DO FAROL E VIGILANTES

✧ Criação original. O mundo espiritual tem muitos serviços de guarda, sempre **protetores e não punitivos**. Em Porto Sereno e arredores:

- **Guarda do Farol.** Corpo de vigilância da colônia, ligado à Casa do Farol; faz a ronda das torres, toca o sino de alerta e cuida da Cerca-Viva.
- **Guarda-Chefe da Porta.** Decide quem entra por cada portão; lê o halo de quem chega e barra, com firmeza e sem ódio, quem ainda não está em condições de atravessar.
- **Ronda dos Elos.** Vigia os canais de comunicação com a Terra e afasta influências nocivas dos postos de contato.
- **Sentinelas das Alas da Maré Baixa.** Revezam-se na entrada das enfermarias; algumas estão em tratamento e vigiam como parte da cura.
- **Guarita da Divisa.** Casal de guardiões na borda de uma zona em disputa, que recebe errantes e avisa a colônia de movimentos suspeitos.
- **Guardas do Casarão do Meio-Caminho.** Defesa da cidadela de socorro na zona Densa, com a Cerca de Hastes.
- **Vigilantes de reunião.** Cedidos por Porto Sereno a grupos mediúnicos: mantêm a linha de contenção e escoltam médiuns desdobrados.
- **Guardas de caminho.** Um vigilante que protege, sozinho, um trecho de estrada ou de ponte entre colônias.
- **Objetivo.** Proteger quem se trata, discernir quem pode entrar, avisar dos perigos.
- **Métodos.** Discernimento pelo halo e pela visão educada; barreiras de luz; contenção sem dano; escolta. O vigilante protege e discerne, não caça.
- **Hierarquia.** Guarda-Chefe da Porta → chefes de posto → sentinelas → aprendizes de vigília. Acima de todos, a ordem do sino mais grave da Casa do Farol, que só toca em emergências graves.
- **Símbolos.** O sino do Farol, de timbre grave, que ressoa por toda a colônia; um apito de vigília de osso polido; a lanterna coberta com pano azul, que só se descobre quando o perigo é real.
- **Blocos. Vigilante.**
- **Relação com os PJs.** Aliados naturais; um PJ pode ser sentinela (antecedentes ligados à colônia). Também são o não educado que impede os PJs de levarem para dentro alguém que ainda não pode entrar.
- **Ganchos.** Uma sentinela em tratamento começa a deixar entrar quem não devia, por pena. O sino do Farol soa e ninguém sabe dizer por quê. A lanterna de um posto avançado foi descoberta e o posto está em silêncio.

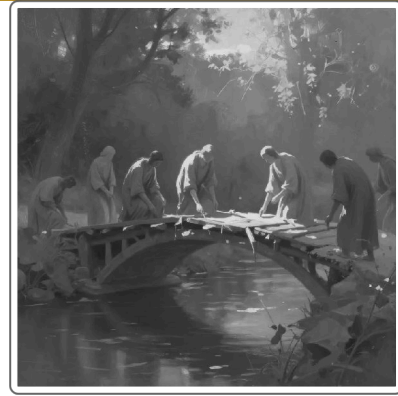
EQUIPES DE SOCORRO E INSTRUTORES

✧ Criação original, a partir de ideias gerais de serviço fraterno.

- **Pátio dos Portadores (Casa dos Elos).** Forma portadores de mensagens para a Crosta, o Umbral e as colônias, e treina médiuns e doutrinadores às dezenas, a cada

ano. Cada instrutor acompanha um punhado de aprendizes de ofícios variados; as regras da casa pedem calar queixas, não exigir crédito pelas obras e responder pelos próprios erros.

- **Expedições de socorro.** Grupos chefiados por um assistente ou instrutor, com aprendizes; acompanham desencarnações, descem às zonas inferiores e estudam casos na Crosta.
- **Turmas itinerantes.** Dezenas de equipes especializadas, que atendem doentes graves e agonizantes onde estiverem.
- **Caravana do Casarão do Meio-Caminho.** Chefe de comboio e uma dezena de servidores, com cães e a pé, em dois grupos que se revezam por dia; recolhem recém-desencarnados que sofrem, mas não estão comprometidos com as trevas.
- **Caravana de leitura.** Oito pessoas que visitam toda semana uma região de perturbados, levando conversa, canto e leitura de textos de consolo.
- **Técnicos do sopro e do passe.** Equipes pequenas de passistas e de especialistas em magnetismo; precisam manter a mente limpa e a intenção reta.
- **Mesa dos Recomeços.** Planejamento de reencarnações: estudo do histórico, das tarefas escolhidas e dos apoios que a pessoa terá; nada é imposto, e a decisão final é de quem reencarna.
- **Intérpretes.** Desencarnados que fazem ponte com obsessores que ainda não enxergam os benfeitores.
- **Recrutadores de quarteirão.** Ligados à Oficina do Cais, na Crosta; às vezes trazem parentes sem preparo para o trabalho.
- **Comissões de médium.** Equipes permanentes que trabalham por meio de um médium ativo; a mediunidade, para elas, é um serviço como qualquer outro.
- **Irmandades de enfermagem.** Servidoras e servidores desencarnados de várias tradições religiosas, dedicados à enfermagem espiritual.
- **Objetivo.** Socorrer, ensinar, preparar desencarnações e reencarnações.
- **Métodos.** Estudo do caso antes de agir; prece; passes; inspiração; paciência. Educação não se faz por imposição.
- **Hierarquia.** Mestre de Casa → instrutor → assistente → atendente → servidores e aprendizes. Os títulos variam de equipe para equipe; o que importa é a função.
- **Símbolos.** Cada equipe adota um sinal próprio: um ramo de alecrim preso à lapela, uma fita de cor, um verso lembrado em voz baixa antes de sair.
- **Relação com os PJs.** É a moldura padrão: os PJs são aprendizes numa expedição liderada por um NPC mentor que **não resolve tudo** por eles (ver o Guia do Mestre).
- **Ganchos.** O mentor do grupo é chamado a outro serviço no meio da missão e deixa os aprendizes sozinhos. Duas equipes se encontram no mesmo vale, com planos opostos para o mesmo sofredor.



O ABRIGO DA CANDEIA

✧ Criação original. Casa de passagem que, em casos extremos, pode alçar voo.

- **Objetivo.** Acolher recém-desencarnados perdidos, que seriam atacados ou desviados por entidades perversas; servir de base a expedições e de ponto de ligação com as cidades superiores.
- **Métodos.** Assistência em massa, palavras de consolo nas zonas de sofrimento, leitura mental feita com respeito, prece coletiva, defesas que repelem sem ferir. Quando uma tempestade mental ou o avanço de uma falange se aproxima, o Abrigo muda de região, erguendo-se do chão como uma barca de casco baixo.
- **Hierarquia.** A casa foi fundada há muitas décadas por um servidor de caridade (o nome será definido no Elenco). A direção é revezada a cada ano entre dois diretores de temperamentos diferentes; quem deixa o cargo passa um ano em estudo nas esferas mais altas. Abaixo vêm cooperadores, médicos, chefes de expedição, vigilantes e educadores.
- **Símbolos.** A candeia de vidro sobre a porta, que nunca se apaga; a Sala das Bênçãos, onde uma tela viva mostra, em luz, as preces enviadas por quem confia na casa; a barca de quilha baixa, bordada nas faixas de socorro dos servidores.
- **Mapa.** Abrigo da Candeia (p. 68)
- **Relação com os PJs.** Base móvel da moldura de campanha sobre a casa de passagem. Os PJs têm funções a bordo: enfermaria, laboratório, oração, defesa, comando de voo.
- **Ganchos.** Um dos diretores assume o ano no meio de uma crise, com métodos diferentes dos do anterior. O Abrigo precisa pousar numa região ocupada por uma falange. A candeia da porta falha pela primeira vez em décadas.

GRUPOS MEDIÚNICOS E DE DE-SOBESSÃO NA CROSTA

- **Objetivo.** Atender, por meio de médiuns, espíritos sofredores e obsessores, e socorrer os encarnados que eles perseguem.
- **Métodos.** Preparo do dia (alimentação leve, repouso, prece); sala tratada como enfermaria, com luz baixa; roteiro de leitura, prece, manifestação, esclarecimento, pass-

es e mensagem final; disciplina e discrição; culto no lar como extensão do trabalho. Do lado espiritual: corrente magnética, cordão luminoso, vigilantes de reunião, água fluidificada.

- **Hierarquia.** No máximo catorze encarnados: dirigente, dois ou três assessores, médiuns esclarecedores, psicofônicos e passistas. Do lado espiritual, o **mentor do grupo** e a sua equipe.
- **Símbolos.** O recinto, de modo geral, evita símbolos para acolher quem tem fés diferentes. Sugestão de mesa: o caderno de registros do dirigente, a jarra de água sobre a mesa e uma vela que se acende no início e se apaga ao final.
- **Relação com os PJs.** PJs desencarnados são a **equipe espiritual** do grupo: trazem os sofredores, guardam a porta, inspiram o doutrinador, dão passes e acompanham o comunicante depois. Os encarnados são NPCs preciosos e frágeis. A fé real de cada jogador é respeitada: o trabalho não exige crença em nada além do cuidado com o outro.
- **Ganchos.** A médium do grupo está com ciúme de uma colega e começou a sair à noite, em desdobramento. Um visitante novo traz um obsessor imantado, que atravessa o cordão junto com ele. O dirigente anda cansado e esconde que o grupo está prestes a se dissolver.

CONTRAEXEMPLOS (ANTAGONISTAS ENCARNADOS)

- **Médium mercenário.** Cobra consultas; vive cercado de entidades que se alimentam da vitalidade dele; diagnósticos podem ser comprados.
- **Grupo de favores.** Mediunidade transviada: pede favores a espíritos tratados como criados e alimenta vampirização recíproca, enquanto o guardião do grupo fica só e ignorado.
- **Círculos de magismo.** A mediunidade se prende a seres primitivos que sopram ideias escravizantes; o líder induz terror nas vítimas.

⚠ **Não associe magismo a religiões afro-brasileiras** nem a qualquer culto específico. O texto fala de magia que visa ferir, em geral. Use isso: o magista é alguém que quer fazer mal, não alguém de outra fé.



ANTAGONISTAS

- ✧ *Criação original. Os antagonistas são pessoas desencarnadas. Aqui estão os Regentes, o governo de Brumária, a Falange do Cálice, hipnotizadores e magnetizadores, fa-*

langes, obsessores, células obsessoras técnicas e vampiros por vício. Todos são humanos desencarnados que um dia mudarão de direção.

7.1 OS REGENTES

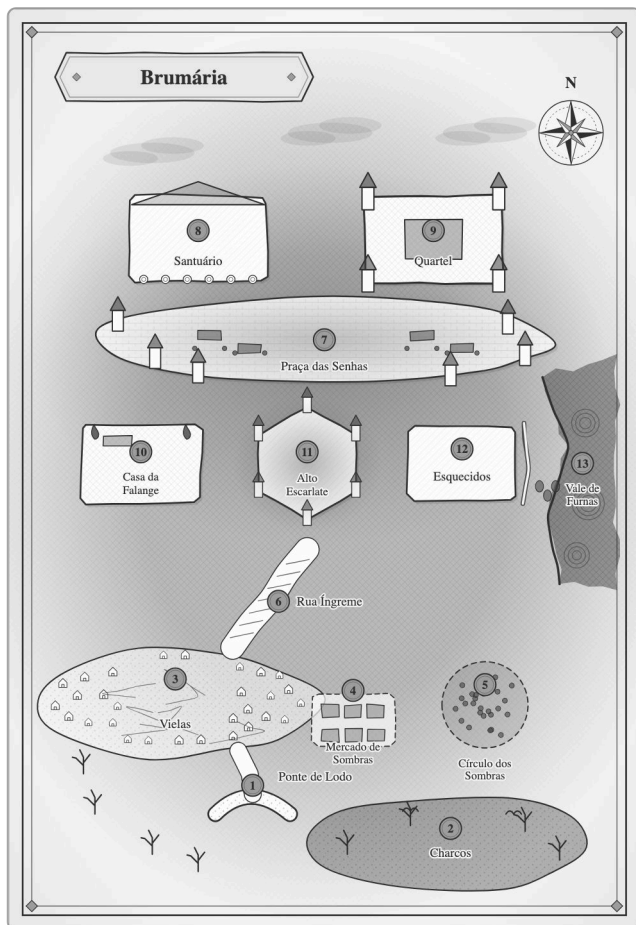
- **Objetivo.** Conservar uma ordem em que o mais forte decide e o mais fraco obedece. Nas palavras de seus intermédios, eles "cuidam da justiça" e se opõem a qualquer paraíso imposto de fora. Na prática, protegem privilégios antigos.
- **Métodos.** Nunca aparecem em cena. Agem por intermédios, por inércia moral, por desânimo e pela promessa de segurança em troca de obediência.
- **Hierarquia.** Estão acima do Prefeito Perpétuo de Brumária e de outros governantes das zonas inferiores. Não têm rosto nem lista de nomes: são uma **sombra no horizonte** da campanha.
- **Símbolos.** Nenhum. Quem serve aos Regentes não os desenha; fala de ordem, de justiça e de tradição.
- **Relação com os PJs.** Nunca recebem estatísticas. São a explicação de por que o mal parece organizado e paciente.
- **Nota.** Não os transforme em demônios eternos nem em figuras literais de um inferno. São espíritos poderosos e endurecidos, e também eles se transformarão com os séculos.

7.2 A PREFEITURA PERPÉTUA DE BRUMÁRIA

- **Objetivo.** Dominar e explorar milhares de mentes; manter o sistema de furto de energia psíquica dos encarnados, do qual vive a economia da cidade. O Prefeito Perpétuo governa "a título precário", e todos sabem disso, ainda que ninguém diga em voz alta.
- **Métodos.** O **Tribunal das Segundas** reúne os recém-chegados toda semana: guardas técnicos separam as pessoas pela cor do halo, e os escrivães da Prefeitura registram o que cada uma vale. Quem confessa por hipnose é encaminhado para trabalhos de campo, para as filas da Casa dos Esquecidos ou para a Escola da Praça Cinzenta. Polícia, celas de grades imantadas e senhas de passagem completam o aparato.
- **Hierarquia. Prefeito Perpétuo** (nunca aparece em cena) → secretários e conselheiros (políticos e religiosos) → aristocracia de gênios implacáveis → juízes, escrivães e oficiais de justiça → guardas e policiais → servos e subumanos. Os **seletores** do Tribunal são funcionários de uma organização reservada, de olhar triste e piedade contida, e não são descritos como malignos.
- **Símbolos.** O Alto Escarlate, sede do Prefeito, e os trajes de cor escarlate dos oficiais; a balança de ferro enferrujado sobre cada porta oficial; o sino de bronze que marca o início das audiências; a faixa amarela dos seletores, com o halo desbotado de quem sustenta uma função que já não sustenta.
- **Mapa.** Brumária (p. 81) · Brumária (p. 72)
- **Blocos. Julgador do Tribunal, Espírito Seletor, Licantropo Hipnótico e Juiz das Trevas,** no bestiário do módulo; a cidade em camadas e a regra de **Notoriedade** estão em Zonas e ambientes.
- **Relação com os PJs.** Muralha a ser atravessada com discrição, não exército a ser vencido. Cada coletividade tem

o governo que merece; o mandato pode ser revogado quando a comunidade mudar.

- **Ganchos.** Um juiz menor começa a duvidar do próprio tribunal e procura, às escondidas, alguém neutro para conversar. O sino da Prefeitura toca fora de hora e o Tribunal das Segundas é adiado pela primeira vez.



Brumária

7.3 A FALANGE DO CÁLICE

- **Objetivo.** Servir aos Regentes e manter sob controle os casos de seu interesse. A Falange recebe encomendas de quem quer ver uma pessoa específica destruída, e se alimenta da energia psíquica que a vítima emite no processo. O nome do chefe será definido no Elenco.
- **Métodos.** **Obsessão tecnicamente organizada.** Cada caso vai para uma célula de dezenas de servidores, com um plano em etapas: hipnotizadores agem sobre o cérebro da vítima, magnetizadores atacam equilíbrio, visão e audição, e dezenas de **ovoides** são atados à vítima como baterias de desgaste. Senhas de passagem, campanha para convocar auxiliares, ameaça de prisão e de castigo fazem o resto.
- **Hierarquia.** O **Cálce-Mor** (chefe da Falange, que centraliza centenas de servidores) → prepostos de aspecto severo → chefes de célula → hipnotizadores e magnetizadores → servos zombeteiros, assalariados, subumanos e animais deformados.
- **Símbolos.** Um cálice de bronze gravado nas portas e nas túnicas; vestes escarlates com cinto de corda grossa; sala de culto à luz de tochas, com turíbulos fumegantes e um

pequeno trono; ao fim, uma lâmina de luz que se quebra quando o chefe cede.

- **Blocos.** **Chefe da Falange** (com o **Duelo sem Revide**), **Chefe de Célula Obsessora**, **Hipnotizador**, **Magnetizador**, **Turba Obsessora**, **Colmeia de Ovoides**, **Servo Subumano**.
- **Relação com os PJs.** O grande antagonista de campanha (ver também a aventura da Parte VI). A vitória não vem por combate: socorrer a família do próprio obsessor, cuidar das dores de cada membro da célula e oferecer à chefia uma alternativa que não seja derrota. Os chefes mostram, muitas vezes, rudimentos de mudança, como tédio e dúvida.
- **Ganchos.** Ver o Elenco e a moldura "Missão às trevas" no Guia do Mestre. Um membro da célula pede socorro às escondidas e esconde o pedido até do próprio chefe.

7.4 FALANGES, LEGIÕES E COOPERATIVAS DO MAL

- **Objetivo.** Dominar antes de dominar-se; repetir a Crosta em escala sombria: "cooperativas" de natureza feudal que escravizam invigilantes e falidos e atacam postos de socorro para dominar a região onde estão.
- **Métodos.** Hordas que rugem e uivam, atirando petardos magnéticos; verdugos de látigo no abismo; bombardeios de energia contra fortalezas de socorro; bandos de dezenas que arrastam recém-desencarnados na esteira de sua sintonia perversa.
- **Hierarquia.** Gênios da sombra, inteligentes e cultos, que agem por intermediários → legiões e bandos → escravizados. Os líderes mais cultos se apresentam como sábios da filosofia e da ciência.
- **Símbolos.** Máscaras animais que eles mesmos criam pela ideoplastia; estandartes improvisados; apelidos de guerra.
- **Blocos.** **Turba Obsessora**, **Verdugo do Abismo**, **Fera de Escolta**.
- **Relação com os PJs.** Ameaça de **cercos**: os PJs defendem um posto, escoltam sofrendores, desarticulam um feudo libertando cativos. Todo mal, ainda que dure séculos, é transitório.
- **Ganchos.** Uma cooperativa controla a água de um vale e troca goles por obediência. Dois bandos rivais disputam o mesmo posto e os PJs encontram, entre eles, uma brecha.

7.5 ESCOLAS DE VINGADORES E HIPNOTIZADORES DAS SOMBRAS

- **Objetivo.** Ensinar e praticar técnicas de obsessão para vingança.
- **Métodos.** Fixar a vítima numa ideia dominante; transmitir imagens hipnóticas como miragens técnicas; sugestão pós-hipnótica que apaga a memória; fascinação que leva a pessoa a se ver como fera. O poder dessas escolas alcança só quem se mantém em sintonia com elas.
- **Hierarquia.** Mestre de escola → discípulos → contratados.
- **Exemplos de mesa.** Um "cérebro" formado numa dessas escolas, que cuida de uma vingança familiar; um antigo legionário que age como estrangulador de aluguel; hipn-

- otizadores que lesam uma vítima em sessões de pesadelo.
- **Blocos. Hipnotizador e Credor Vingador.**
- **Relação com os PJs.** Antagonistas de **investigação**: descobrir quem treinou o obsessor e qual a tragédia de origem.
- **Ganchos.** A **Escola da Praça Cinzenta**, em Brumária, abre matrículas para um novo semestre e um dos matriculados é alguém que os PJs conhecem.

7.6 CÉLULAS OBSESSORAS TÉCNICAS

Termo de mesa para pequenos grupos de dezenas de servidores, que agem como equipe contratada contra uma vítima. Estrutura sugerida: um chefe com motivo pessoal, um ou dois hipnotizadores, alguns magnetizadores, uma turba de zombeteiros e, nos casos graves, ovóides atados à vítima.

Ponto fraco: cada membro tem uma dor própria que, atendida, desarma a célula por dentro. A composição típica em regras está em Zonas e ambientes (Montando encontros).

7.7 VAMPIROS (POR VÍCIO E POR OCIOSIDADE)

- **Quem são.** Entidades ociosas que se valem, sem direito, das possibilidades alheias. Há os que se colam a encarnados afins e sugam-lhes a vitalidade; os que sorvem fumaça e hálito de fumantes e de bebedores; antigos viciados que fazem de um encarnado a sua taça viva; vagabundos sem corpo que rondam cemitérios; e, em sentido figurado, quem explora os outros sem nunca se dar conta.
- **Objetivo.** Continuar presos às sensações; fugir de si mesmos.
- **Métodos.** Imantação recíproca: a saudade e o desejo do encarnado funcionam como invocações e chamam o vampiro de volta. Larvas mentais que nascem do vício servem de alimento.
- **Hierarquia.** Nenhuma; às vezes um bando ou um sócio invisível contratado por um obsessor.
- **Blocos. Lampreia, Vampiro do Vício, Enxame de Beberões, Nuvem de Larvas Mentais.**
- **Relação com os PJs.** Encontros de **compaixão e de corte de laço**. Expulsar sem que o encarnado mude adianta pouco: quem rompe as algemas são eles mesmos. Os vampiros por vício são também sofredores em fuga de si; recomende-os ao socorro, não ao extermínio.
- **Nota.** O vampiro deste cenário **não é morto-vivo**. É um viciado ou um ocioso desencarnado.

7.8 OBSESSORES INDIVIDUAIS ("O CREDOR")

A maior parte da obsessão é pessoal: alguém que foi ferido e cobra, hoje, a injustiça sofrida. O ferimento pode vir de uma traição, de um ciúme, de uma morte violenta ou de um abandono. Obsediado e obsessor são duas pessoas ligadas por dores que se retroalimentam.

- **Objetivo.** Fazer justiça pelas próprias mãos.
- **Métodos.** Imantação, pesadelos, sugestão, doença, ataque aos pontos fracos (ciúme, culpa, vício).

- **Blocos. Obsessor, Obsessor Imantado, Credor Vingador.** Cuidado com a **Separação Violenta**.
- **Relação com os PJs.** O obsessor é **outro paciente**. A solução passa por descobrir a tragédia de origem e cuidar das duas partes. A obsessão nunca é consequência de pecado ou de culpa da vítima: a pessoa perseguida é alvo, não culpada.

SOFREDORES E ERRANTES

Não são facções, mas são a maioria das criaturas que os PJs encontram. Todos são "irmãos".

- **Recém-desencarnado perturbado.** Não sabe que morreu, sente fome e sede, foge de vozes. *O que querem:* Voltar para casa, entender. *O que ajuda:* Calma, verdade dosada, abrigo.
- **Dementado.** Julga-se encarnado; cobra terras, herança, a volta ao lar. *O que querem:* Ser ouvido. *O que ajuda:* Doutrinação sutil, sem debate.
- **Adormecido da negação.** Rígido em pesadelo, magnetizado pelas próprias ideias de que nada existe depois. *O que querem:* Nada; dorme. *O que ajuda:* Alimento, passes, água, sopro, prece coletiva, tempo.
- **Preso aos despojos.** Sente a decomposição, acha que é pesadelo. *O que querem:* Sair dali, ou voltar ao lar. *O que ajuda:* Acalmar as paixões; libertação só depois.
- **Galvanizado.** Repete o momento da morte há anos. *O que querem:* Que o tempo pare. *O que ajuda:* Choque de reconhecimento afetivo.
- **Prisioneiro do charco.** Atolado em lodo, pede socorro e volta sozinho ao lodo. *O que querem:* Ser salvo sem mudar. *O que ajuda:* Paciência; o sofrimento, com o tempo, firma a vontade.
- **Vagabundo da sombra.** Ignorante, segue transeuntes, foge da luz. *O que querem:* Abrigo, sensações. *O que ajuda:* Luz suave, sem exibição.
- **Suicida.** Feridas que repetem o ato. *O que querem:* Fugir da dor; às vezes, proteger quem ama. *O que ajuda:* Bálsamo, prece, esperança, acolhimento sem julgamento.
- **Revoltado extramuros.** Pede socorro e blasfema no mesmo fôlego. *O que querem:* Alívio sem mudança. *O que ajuda:* Paciência; ex-internados como ponte.
- **Ovoide.** Esfera do tamanho de um crânio presa a alguém. *O que querem:* A ideia fixa (vingança, apego) *O que ajuda:* Desligar e encaminhar à reencarnação.
- **Subumanos.** Inteligências entre o raciocínio fragmentário e a ideia simples, ingênuas e leais a quem os influencia. *O que querem:* Seguir quem os influencia. *O que ajuda:* Ensino paciente no bem.

⚠ **Aviso de conteúdo sensível:** o tipo **Suicida** envolve sofrimento e morte autoprovocada. Combine antes com a mesa o nível de detalhe, evite descrições gráficas e trate quem sofre com respeito, sem nunca atribuir culpa ou castigo.

⚠ **Subumanos** são seres em evolução, candidatos à humanidade. Nunca os associe a povos ou etnias humanas, nem os trate como raça inferior ou monstros.





♦ CAPÍTULO 4 ♦

VIDA COTIDIANA

VIDA COTIDIANA NO MUNDO ESPIRITUAL

- ♦ **Para quem:** Mestre e jogadores. É o "manual do morador": ajuda a interpretar o dia a dia de um personagem que vive em Porto Sereno, numa colônia vizinha ou num posto de socorro. **Convenções:** ✧ *Criação original* marca o que foi inventado para este suplemento (lugares, costumes, aparelhos, números). Os conceitos gerais (passe, prece, sintonia, desdobramento) seguem a doutrina espírita. Tudo o que tem número é sugestão de mesa: ajuste ao seu grupo. **Economia de regras:** o módulo usa o **Bônus-hora (BH)** como moeda única, com 1 BH = 1 PO para preços. Esta seção descreve o bônus-hora **como o cenário o vive**; a conversão e os preços ficam no capítulo de equipamentos.

TRABALHO E BÔNUS-HORA

1.1 O QUE É

✧ **Criação original.** O bônus-hora é a ficha de serviço de cada morador: um registro pessoal de horas úteis, guardado no **Livro de Horas** da Casa do Leme e gasto como valor de troca. Cada Casa de Ofício emite o seu tipo (bônus do Recomeço, do Amparo, dos Elos, do Saber, do Farol), válido primeiro dentro da própria Casa e convertido nas demais com uma pequena taxa de câmbio, que o Conselho dos Faróis revê todo ano. Roupa simples, pão, água e um catre são produzidos em comum: **ninguém fica sem o necessário**. O que o bônus compra é conforto, escolha, estudo e, acima de tudo, voz para pedir providências por alguém. A conversão exata das horas é um costume humano; o valor verdadeiro do serviço, dizem os moradores mais antigos, só o Alto pode medir.

1.2 REGRAS E NÚMEROS DO CENÁRIO

REGRA	VALOR EM PORTO SERENO
Jornada mínima	6 horas de serviço útil por dia, em cinco dias por semana
Horas extras permitidas	até 5 horas por dia, mediante registro no Livro de Horas
Teto semanal comum	66 bônus-hora, alcançado por boa parte dos moradores
Serviço de risco (Samaritanos, Alas da Maré Baixa em turbulência)	pago em dobro; em missão de zona Densa, em triplo
Plantões noturnos de emergência	em dobro, no máximo duas noites por semana
Cuidar de crianças do bairro ou de órfãos recém-chegados	horas contadas em dobro
Turno máximo nas enfermarias	10 horas por dia, salvo calamidade declarada
Casa própria	24 mil bônus-hora; uma só moradia por família
Herança	ao reencarnar, o saldo volta ao fundo comum; a família conserva só a casa, que passa à fila de realocação se ninguém a quiser
Reserva típica de quem prepara um retorno à Crosta	cerca de 2 mil bônus-hora do tipo do Amparo
Uma moradora que se recusou a servir por oito anos	190 horas registradas; a Mesa de Sete do Livro de Horas, sem repreender, apenas não abriu intercessões em nome dela
Servidor veterano	mais de 150 anos na cidade e cerca de 700 mil horas de serviço
Candidato a um posto de coordenação	cinco anos de serviço e o endosso de um Mestre de Casa
Ingresso para concertos na Praça das Harmonias	pago em horas; as sessões do amanhecer são gratuitas
Ao reencarnar	o Livro de Horas entrega ao interessado o resumo do "tempo global de serviço"

Em outras colônias o sistema é parecido, com nomes próprios: em Rochedo Manso fala-se em "fichas de serviço" e há vales de visita a Porto Sereno por assiduidade; em Vila Ponte-Velha, os técnicos da Rádio da Ponte recebem adicionais por tarefa; em Alta-Fonte, o termo bônus-hora quase não é usado e o serviço se compensa em estudo e acesso.

1.3 O QUE O BÔNUS COMPRA E O QUE NÃO COMPRA

- **Compra:** a casa; a escolha da roupa; lazer, cursos e escolas; ingressos; e, sobretudo, **intercessão:** só pode pedir providências por alguém quem acumulou "títulos" de serviço. O tempo de serviço acumulado abre portas que o saldo sozinho não abre.
- **Não compra:** mérito (nada é dado por favor); coisas na Crosta; elevação.

- **Lição recorrente:** quem se recusa a cooperar com a comunidade não encontra a comunidade pronta a cooperar com ele. Não é castigo: é a simples lógica da sintonia.

1.4 NA MESA

- **Regra:** o bônus-hora é a moeda do módulo (1 BH = 1 PO nos preços); cada hora de serviço no tempo livre rende 1 BH, dentro do teto semanal sugerido pelo Mestre; plantões de emergência, cuidado de crianças e serviço de risco valem o dobro ou o triplo; as necessidades básicas são gratuitas; itens mágicos não se compram, são concessões.
- Além do **BH gastável**, o capítulo de equipamentos e economia sugere um **Tempo de Serviço Útil** opcional (horas acumuladas que abrem títulos e intercessões). O Mestre pode ainda guardar para si o **proveito real** de cada personagem, que pode ser diferente do saldo.
- Recompensar com BH o **serviço prestado**, não o número de almas "convertidas" (ver o Guia do Mestre).

ALIMENTAÇÃO

✧ **Criação original** (conceito geral: o alimento fluídico se afina com a elevação de quem o come).

Como é o dia a dia.

- **Na chegada:** caldo morno de peixe-de-luz e água de cisterna nas Alas da Maré Baixa; para os mais agitados, um chá de capim-limão fluídico que acalma sem sedar. Quem desencarnou preso às sensações recebe, nos centros de reeducação, uma comida parecida com a da Terra, só que sutil, em porções pequenas, reduzidas aos poucos à medida que a pessoa se adapta.
- **A Reforma da Mesa:** nos primeiros séculos, os recém-chegados exigiam banquetes e bebidas fortes. A Casa do Leme trouxe instrutores de esferas mais altas para ensinar a absorver vitalidade pela respiração e pela pele, e enfrentou duas décadas de reclamação. Houve uma Quaresma da Cisterna: sete meses de só água e ar de maré. Hoje a Casa do Recomeço e a Casa do Amparo servem pratos que lembram a Terra (broas, mingaus, peixes assados) por causa do serviço pesado; as demais Casas servem frutas, infusões e sucos. Quanto mais elevado, mais sutil o alimento; moradores muito adiantados passam dias sem comer.
- **Respiração e pele:** o corpo espiritual se nutre sobretudo do ar, do sol e da difusão pela pele, mais que do estômago.
- **Água:** a água é veículo de fluidos de toda natureza e serve de alimento e de remédio. A da Cisterna-Mãe é "serenada" no Bosque das Cisternas e distribuída pelos bairros em jarras de vidro azul.
- **Amor:** a alma se nutre de afeto, e a mesa de quem se ama é sempre mais farta que a de quem janta sozinho. O contrário também vale: nervosismo e ressentimento "azedam" o que é comido, e quem está perturbado, em geral, nem vai à mesa.
- **Nos postos de socorro:** caldeirões de sopa, botijas de água efluviada, frutos para visitantes. Nas oficinas junto ao rio, o alimento permanece puro porque ali nada de grosseiro prospera.

Na mesa.

- Recém-desencarnados comem; habitantes de colônia comem pouco e bebem água; elevados quase não comem. Isso é **cor de personagem**, não contabilidade.
- Uma refeição em grupo, em harmonia, é cena de vínculo. Uma refeição numa casa de ódio "pesa".
- O traço **Organismo Espiritual** cobre a necessidade de alimento fluídico; as regras de ambiente podem exigir rações nas zonas Densas.

**MORADIA**

- ✧ **Criação original.** Em Porto Sereno, as construções são patrimônio comum sob a guarda da Casa do Leme. Cada família pode conquistar **um** lar com 24 mil bônus-hora, geralmente num dos terraços de pedra clara da margem do Rio Sereno, com varanda, varal e vista para os faróis. Casinhas caiadas, cercas de buganvília, vasos de manjerição nas janelas, cheiro de maresia e de pão assado ao entardecer.
- Servidores das enfermarias e do Pátio dos Portadores têm quartos de descanso junto ao trabalho. Convalescentes de outras cidades moram em pequenos apartamentos individuais. Nas casas do Ninho Claro, cada educadora cuida de um lar de crianças. Em torno do Casarão do Meio-Caminho, ex-internados podem morar fora da cerca, em casinhas com um canto reservado à prece.
- O lar é a oficina da vida espiritual: nele se treina a paciência e o afeto. Há casais que se reencontram para refazer vínculos antigos, sem que isso seja dever.
- **Na mesa.** Um PJ começa morando num pavilhão ou quarto de serviço (antecedentes ligados à colônia explicam o endereço). Conquistar uma casa é **marco de arco**. A casa pode virar base do grupo (sala de prece, espaço para um aparelho de visão autorizado, horta de ervas medicinais).

FAMÍLIA, AMOR E REENCONTROS

- **Reencontros difíceis** são o coração do cenário: a mãe que escuta com paciência as queixas do filho recém-chegado; o pai que não percebe a esposa que o visita; o ex-sócio que perdoa; o reencontro com alguém a quem se magoou. Todos se resolvem pela escuta e pelo tempo, não por sentença.
- **Visitas à Crosta:** em Porto Sereno, o contato livre com os parentes encarnados foi regulado há séculos, porque as

notícias causavam grandes abalos. Hoje, as visitas passam pelo balcão da **Casa dos Elos**: só com finalidade de ajudar, mediante pedido e aval, com licença de poucos dias e uma Ronda dos Elos que acompanha. Em geral, só se concede a quem já cumpriu cerca de um ano de serviço. O visitante muitas vezes descobre que a vida continuou: o parceiro refez a vida, a casa mudou de cor. Quem precisar de apoio chama pelo "fio mental" do grupo que o acompanha.

- **O "visgo" do lar:** há servidores que ficam presos ao lar terreno por tanta saudade que o trabalho emperra; o Amparo oferece conversas e licenças para soltá-los.
- **Na mesa.** Todo PJ deveria ter, na ficha, **um vínculo na Crosta** e **um vínculo no plano espiritual**. São ganchos e também **fraquezas** (a saudade puxa, o ciúme cega). A visita ao lar é recompensa e prova ao mesmo tempo. Sugestão de mesa: Dona Ivone, irmã mais velha de um PJ, que mora no Cais-Pequeno e nunca falou do que aconteceu na despedida.

ESTUDO E FORMAÇÃO✧ **Criação original.**

- **Casa do Saber.** Arquivos, memória de vidas passadas, escolas de cuidado materno, preparação para a paternidade, especialização médica, escola de administradores.
- **Pátio dos Portadores.** Formação de médiuns, doutrinadores e mensageiros; o curso de "mensageiro de primeira viagem" dura um ano.
- **Escola do Destemor (Casa do Amparo).** Treino contra o medo, exigido de todo voluntário antes de qualquer descida; segundo seus professores, o medo é o primeiro portão por onde a sombra entra.
- **Instituto de Ciências do Espírito.** Evangelização, sintonia, obsessão, reencarnação.
- **Cursos do Casarão do Meio-Caminho.** Para médicos, sacerdotes, enfermeiros e professores que atuarão na zona Densa.
- **Semana da Mediunidade (Casa dos Elos).** Uma semana intensiva sobre o trabalho mediúnico visto "do lado de cá".
- **Curso de Assistência nas Sombras Espessas.** Pré-requisito para descer às cavernas e aos charcos.
- **Escolas noturnas para encarnados.** Aulas na madrugada para encarnados desdobrados que dormem.
- **Escola do Cuidar.** Preparação de almas femininas e masculinas para a maternidade e a paternidade.
- **Roda de Amizade.** Encontro semanal de colaboradores do socorro na Crosta.

Memória de vidas passadas só se abre com preparo: um casal de Porto Sereno leu, em quatro anos, dois séculos de memórias na Seção de Recordações, e a coordenadora do serviço vedou as épocas mais antigas; forçar leva ao desequilíbrio. Quem usa a lembrança de uma vida passada como arma ou como fuga fica com alucinações ou obsessões.

Na mesa. Estudo é a principal atividade de **tempo livre** para aprender perícias, ferramentas, talentos temáticos e acesso a zonas mais fundas. Toda aquisição espiritual exige estudo, observação e serviço perseverante.

MÚSICA E ARTE

- ✧ **Criação original.** A Casa do Leme descobriu, nos primeiros séculos, que a música aumenta o rendimento do serviço; desde então quase ninguém trabalha sem uma canção por perto. Na hora do apito das balsas, as oficinas cantam coros de trabalho; nas enfermarias, harpas e violas baixinhas devolvem forças a quem chega.
- A **Praça das Harmonias**, da Casa do Farol, tem música leve nas bordas (cantigas, rodas, violeiros) e uma música mais ampla no centro, onde regentes tocam o que ninguém sabe nomear. Há ainda o **Salão das Artes Maiores**, para pintura, escultura e poesia declamada.
- Em postos de socorro, crianças aprendem a tocar e cantar; uma jovem organista faz sair do coração luzes azuis que renovam o ânimo de quem escuta. Uma sinfonia pode servir de prece para quem, em vida, fez da música o único afeto. Quadros de santos e batalhas da Terra têm cópias fiéis em algumas cidades.
- Até a dança tem lugar: dançar pode ser tão sagrado quanto orar. Nas noites de maré cheia, a Praça tem baile aberto.
- **Na mesa.** Música é **ferramenta de serviço** (acalma, reúne, prepara a prece) e de **vínculo**. Uma melodia pode ser chave de um sofredor que só lembra de quem é quando ouve uma canção.

PRECE COLETIVA

- ✧ **A Prece do Anoiecer de Porto Sereno:** quando os faróis se acendem, as casas, oficinas e enfermarias se unem à voz do Timoneiro, por transmissão de pensamento. O coro dos Mestres de Casa entoia um hino; no alto aparece uma luz em forma de leme, e uma chuva fina de pétalas prateadas que se desfazem nas testas e renovam as forças. Quem está de plantão a recebe por reflexo.
- ✧ **O Pacto do Sono:** há acordo tácito entre todos os moradores equilibrados de não emitir, durante a noite, pensamentos contrários ao bem. Quem descumpre, em regra, é visitado por um amigo, não por um guarda.
- ✧ **A prece dos Pavilhões Adormecidos:** luzes apagadas, todos repetem cada frase em pensamento; cada pessoa irradia uma cor própria (a condutora, âmbar; as senhoras, azul; os rapazes, verde; os recém-chegados, luz fraca); do grupo descem flocos coloridos que alcançam os adormecidos, e cada um recebe na medida da sua capacidade.
- ✧ **A Sala das Mãos Dadas do Abrigo da Candeia:** trinta mentes unidas recebem raios de resposta; a prece de todos sustenta o voo do Abrigo.
- ✧ **A Ronda dos Doze do Casarão do Meio-Caminho:** duas vezes por semana, mensageiros do Alto deliberam com o conselho do Casarão sobre os casos mais graves, e às vezes um representante superior se faz visível por instantes.
- **O culto do Evangelho no lar** (ou culto doméstico de qualquer tradição): prece inicial (às vezes de uma criança), leitura, comentário inspirado, conversa e prece final. Entidades sombrias que se aproximam depois recuam.

- A prece não é pagamento nem comando: o Alto não precisa dela para amar. Depende de sinceridade e de sintonia. Existe também o "pedido sombrio", que une os que odeiam entre si e tem efeito de grupo.
- ⚠ **Na mesa.** Prece em jogo é **ação do personagem**, nunca obrigação do jogador. Ver o Guia do Mestre sobre como conduzir cenas de prece numa mesa com crenças diferentes.

TRANSPORTES

✧ Criação original.

- **A pé.** O meio mais comum fora da cidade; marchas em silêncio; caravanas-comboio. *Limites:* Lento; exposto.
- **Balsa-aérea.** Casco longo e achatado, com velas de tecido fluídico, que para a uns 6 m do solo e desce por rampa como cais flutuante; para a cada 2 km nas rotas internas; 35 minutos do centro ao Bosque das Cisternas; operada pelo Serviço de Cais e Trânsito. *Limites:* **Não funciona no Umbral:** a matéria densa não sustenta o casco.
- **Barcas do Rio Sereno.** Embarcações de remo e de vela fluídica, usadas em feriados, pescarias e travessias curtas; as maiores levam até 40 pessoas; trafegam entre os terraços e o cais de Alta-Fonte. *Limites:* Dependem da maré; só navegam em água serenada.
- **Volitação.** Faculdade de quem se elevou; é rara e causa admiração. Como a maioria dos moradores não a possui, quase ninguém voa nas vias públicas por respeito aos demais. *Limites:* Some nas zonas densas; aprendizes só dominam "alguns princípios"; por humildade, guias de socorro pedem que não se volite em distâncias curtas perto dos sofredores.
- **Caravanas com animais.** Seis carros cobertos puxados por muares de pelagem prateada; matilhas de cães; aves migratórias que desfazem formas mentais odiosas. Os cães facilitam o trabalho, os muares carregam peso com paciência e dão calor nas zonas frias. *Limites:* Lentas; exigem tratadores.
- **Carruagem.** Uma família de Rochedo Manso chega a Porto Sereno numa carruagem puxada por dois cavalos baios. *Limites:* Terrestre.
- **Barquinha-de-vento.** Pequena embarcação de casco leve com velas de luz, voa baixo, movida por fluidos acumulados. *Limites:* Só até o meio-dia, quando a zona fica densa; exige um pouso de abastecimento e reparo.
- **Aparelhos volantes.** Máquinas silenciosas com asas translúcidas; levam comissões de identificação e assistência. *Limites:* Usados onde a névoa torna a volitação insegura.
- **Barca de visita.** Pequena equipe num veículo que pousa à margem de uma estrada terrena. *Limites:* Prazo de visita.
- **O Abrigo que alça voo.** Instituições como o Abrigo da Candeia "levantam âncora" com a força do átomo etéreo e a prece dos moradores; 3 horas até a nova zona. *Limites:* Exige motores e prece coletiva.
- **Corrente magnética.** De mãos dadas, espíritos experientes levam encarnados desdobrados pelo ar. *Limites:* Se a corrente se rompe, o transportado cai, enfraquecido.

- **Estrada comum.** Via ampla e conservada entre a colônia e a Crosta. *Limites:* Exige autorização da Casa dos Elos.
 - **Gabinetes de adaptação.** Recursos fluídicos para voltar a uma esfera mais sutil. *Limites:* Para quem vem de cima.
- Na mesa.** Viajar é uma **escolha moral e tática**: volitar exhibe; andar aproxima dos sofredores; o veículo poupa tempo mas não chega aonde a dor é maior. A regra de volitação dos PJs está em Práticas espirituais (**Volitação por zona**).



COMUNICAÇÃO

- **Fala e idiomas:** perto da Crosta, a fala continua importante. As culturas e línguas persistem por muito tempo, "presas" a fronteiras psíquicas. Só os muito afinados trocam pensamentos sem barreira de idioma. Grupos de recém-chegados de outros países vêm acompanhados de um enfermeiro-intérprete, que resolve o problema do idioma.
- **Telepatia e imagem:** a linguagem do Espírito é, em essência, a imagem que ele projeta de si. Em muitas cidades a telepatia é comum, mas a fala continua e é considerada boa educação.
- **Prece como chamado:** quem está na Crosta e chama um amigo em pensamento pode ser atendido em vinte minutos. Equipes de visita levam um "fio mental" que as liga ao posto de origem.
- **✧ Aparelhos:** o **Radiofarol** dos Samaritanos; a **Rádio da Ponte** de Vila Ponte-Velha e o **Espelho de Tela** que a acompanha; telefones de cabecreira, receptores e um **Falador Urbano** (rede de recados dentro da cidade); a **tela de aviso** do Casarão do Meio-Caminho, que falha nas tormentas; o **televisor de apelos** de um gabinete da Casa dos Elos, com sinais piscantes como os de um telégrafo; o **amplificador de voz** das equipes de expedição; a **sineta de bronze** disfarçada na cerca de um posto.
- **Sinais:** sinais luminosos nas janelas, que atraem sofredores em busca de socorro; sinalização suave no silêncio dos pavilhões dos adormecidos.
- **Na mesa.** A telepatia dos PJs tem alcance curto. Para longas distâncias, use aparelhos, mensageiros ou prece com resposta **não garantida**.

TECNOLOGIA E APARELHOS

✧ **Criação original.** A tecnologia do espírito, em Porto Sereno, é sempre **a serviço do cuidado**. Lista dos aparelhos mais comuns:

- **Lente das Súplicas.** Disco de vidro azulado instalado junto a um médium. Mostra em sequência cada pessoa nomeada nas petições escritas e deixa ver seus pensamentos e necessidades. Pode errar: já atendeu como encarnado alguém que acabara de desencarnar.
- **Ouvidor de Almas.** Pequeno instrumento de bolso, com armação de óculos, que o mentor leva ao trabalho. Mede o tom e o ritmo das vibrações de quem está à frente e emite uma ficha de leitura do grupo.
- **Pano da Memória.** Tela de gaze de cerca de 1 m² que, durante uma reunião mediúnica, se cobre de uma massa fluídica fina e mostra ao comunicante imagens da própria mente. Sentimentos pouco dignos dos presentes projetam sombras no tecido.
- **Medidor de Auras.** Instrumento de cristal com pequenos espelhos giratórios, usado em Brumária para classificar recém-chegados pela cor e pela vibração do halo; não registra mentes mais elevadas.
- **Cerca de Hastes do Casarão.** Milhares de hastes metálicas ligadas a **baterias de absorção**, que desviam as descargas inimigas; a **Torre Espiã**, com pequenas lunetas que lançam raios e dispersam a névoa.
- **Arcos de choque.** **Atenção:** são dos **atacantes**, não do Casarão. Legiões que querem "deslocar" a casa disparam raios que causam desintegração parcial e crises de pavor nos doentes; o Casarão só absorve e ora.
- **Lampejos da Cerca-Viva.** As espinheiras-de-luz emitem pequenos "lampejos de aviso", sem poder letal; foram acesas apenas uma vez, na crise da Reforma da Mesa, e não houve combate.
- **Defesas do Abrigo da Candeia.** Barreiras magnéticas; agulha de aviso (invasores a cerca de 2 km); holofotes; baterias de "luz de espanto"; faixas de expulsão de cerca de 4 m; aparelhos de ar puro; relógios de maré.
- **Equipamento de expedição.** Faixas de socorro, redes de defesa, lança-choques; redes luminosas que detêm projéteis; faixas de luz lançadas como ponte; amplificador de voz.
- **Projéteis de susto.** Maquinaria que imita pequenos canhões; os projéteis "assustam terrivelmente" e afastam pelo medo, sem ferir.
- **Barômetro magnético.** Prevê tempestades magnéticas.
- **Olho de Cristal.** Globo de vidro isolante ligado a um aparelho como alto-falante; com autorização e prece, mostra um ente querido distante. A sua versão grande, no Casarão do Meio-Caminho, é uma tela de 5 m² mantida por médiuns: uma ideia indigna do recinto, ali, poderia se materializar.
- **Bolha de Imagens.** Esfera leitosa que projeta "quadros vivos" com som das zonas inferiores.
- **Câmara de Paisagens.** Onde um grupo cria em conjunto uma paisagem mental.
- **Eco das Palavras.** Registra e classifica a natureza das palavras ditas na Casa das Candeias.
- **Véu das Bênçãos.** Tecido diáfano que irradia raios azuis e verdes após a prece.
- **Estátua de Luz.** Corpo humano transparente com órgãos e centros perispirituais luminosos, para ensinar a relação entre estado espiritual e forma.

- **Espelho de Admissão.** Registra a entrevista do recém-chegado para que a "retaguarda" decida o auxílio; fichários; aparelhos de registro do pensamento.
- **Máscara de Foco.** Reduz a atenção de um médium iniciante desdobrado, para que interfira o mínimo.
- **Véu de Gaze.** Cobre o rosto de uma pessoa desdobrada para que ela não veja paisagens sombrias.
- **Cela Muda.** Celas e dependências que bloqueiam vibrações externas, para tratamento.
- **Grades de Vigília.** Varões metálicos "imantados" em celas de Brumária.
- **Capelas de Raios.** Aparelhos aplicados à cabeça antes do banho medicinal em enfermarias de recém-chegados.

Na mesa. Aparelhos são **concessões institucionais**, não tesouro saqueado: o grupo usa o Ouvidor de Almas do mentor, pede o Pano da Memória ao grupo mediúnico, recebe autorização para o Olho de Cristal. As regras dos itens e das estações de instituição estão em Equipamentos, aparelhos e bônus-hora.

SAÚDE E TRATAMENTO

11.1 PASSES

O passe é transfusão de energias dirigida pela vontade, com resultados que dependem de quem dá e de quem recebe. Alguns tipos usados no dia a dia:

PASSE	USO
Cooperação magnética	Ajudar a levantar da cama
Fortalecimento	Faz doentes expelirem substância escura
Prostração	Contém um doente agitado, retirando-lhe a motilidade em benefício dele mesmo
Calmante, anestesiante	Repouso e alívio
Isolamento	Isola o enfermo de "formas escuras"
Longitudinal	Desfaz fios de retenção da família no moribundo
Despertamento; balsâmico; contra a paralisia	Acordar, aliviar feridas, desfazer petrificação mental
Retorno de memória	Convida a recordar
Passe a distância	Socorro sem toque

Limites: não funciona com quem aplica em cólera; um mesmo grupo de pacientes pode ter um que se cura, outro que melhora e vários que não mudam; o trabalho mais intenso cabe a quem recebe. A regra da "décima vez", de um instrutor, ensina perseverança.

11.2 ÁGUA FLUIDIFICADA, MAGNETIZADA, EFLUVIADA

A mesma ideia com nomes diferentes: água do Rio Sereno magnetizada pela Casa do Farol; "água magnetizada" depois de um passe; "água efluviada" para os adormecidos; um cântaro de água pura em que se projetam partículas radiosas; agentes de absorção na água do banho. A água absorve o caráter mental do ambiente. Na cidade, o serviço é **gratuito**.

11.3 SOPRO CURADOR

Técnicos do sopro exigem pureza de intenção; na Crosta, exige estômago sadio, boca habituada a falar o bem e mente reta.

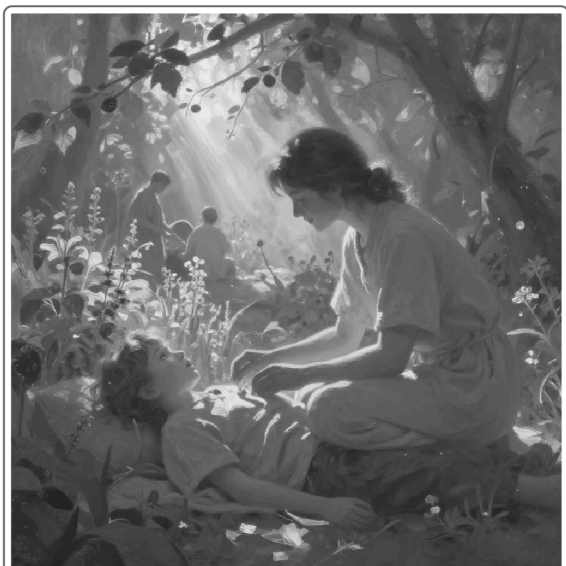
11.4 ALAS E OUTROS TRATAMENTOS

- **Alas da Maré Baixa:** enfermarias, não aparelhos.
- **Hidroterapia:** piscina de água tenuíssima, termas e banhos medicinais obrigatórios nas enfermarias de recém-chegados.
- **Sono magnético e desdobramento induzido** para tratar encarnados.
- **Fluidos da natureza:** voluntários chamam "servidores comuns do reino vegetal" e preparam remédios com emanações de mangueiras e eucaliptos; entidades trazem fluidos de plantas a um paciente. O mar é reservatório de forças.
- **Celas isolantes** e letargia terapêutica para casos graves.
- **Limitação como remédio:** uma doença provisória pode quebrar um vício; não é castigo, é recurso escolhido pelo paciente, com ajuda, para se libertar.
- **Limpeza perispiritual:** quem se trata expela fluidos acinzentados pelo tórax e pelas mãos.

11.5 TABELA DE PACIENTES DAS ALAS (PARA PLANTÕES)

Role 1d12 ou escolha. Todos são tipos de sofredores, descritos de forma original.

D12	PACIENTE	O QUE PRECISA
1	Marinheiro que se levanta para ir ao cais toda vez que a família chora por ele na Crosta	Passe de prostração e uma missão junto à família
2	Descrente profundo, que dorme há anos em pesadelo	Passes de fortalecimento e limpeza contínua
3	Rapaz perseguido pela imagem do próprio corpo sem vida	Passe, água, e a visita do pai
4	Velho que revive, a cada noite, um envenenamento que sofreu	Escuta, e a filha que pede para estar ao lado dele
5	Senhora convicta de que demônios a cercam	Não comentar o suposto mal; acolher
6	Jovem com tuberculose, ciumenta do ex-noivo	Isolamento à mesa; conversa sobre desapego
7	Mulher quase cega que já não guarda raiva de quem a feriu	Reencontro com o ofensor, que deve ajudar antes de se revelar
8	Médico que chega com lesões que contam seus excessos	Diagnóstico gentil e tempo de serviço
9	Recém-chegado que fala sem parar da própria dor	Interromper a lamentação sem humilhar
10	Mãe que só pergunta pelos filhos na Crosta	Notícias com autorização, ou a verdade dosada
11	Antigo servidor que voltou a trocar favores com o Umbral	Discrição e uma escolha
12	Paciente que reconhece um PJ de outra vida	Cena de reconciliação





♦ PARTE II ♦

OPÇÕES DE PERSONAGEM

O corpo espiritual guarda a história do que a pessoa viveu e fez.



♦ CAPÍTULO 5 ♦

A ESPÉCIE DESENCARNADO

DESENCARNADOS NA CROSTA

Esta regra vale sempre que a espécie é usada; ela define como um PJ Desencarnado interage com o mundo dos encarnados.

Invisível para a maioria. Encarnados comuns não veem nem ouvem Desencarnados. Médiuns videntes e encarnados desdobrados pelo sono percebem-nos normalmente.

Relatividade. Armas e objetos do plano físico não afetam Desencarnados, e Desencarnados não movem nem danificam matéria física. Exceções: efeitos que usem ectoplasma fornecido por médium encarnado e a influência mental (inspiração).

Fronteiras, não paredes. Paredes e portas da Crosta não detêm um Desencarnado; o que o detém são as **fronteiras vibratórias** de lares e grupos que oram. (*Licença de jogo: na ficção espírita os espíritos entram e saem de casas e o que os barra são as defesas vibratórias.*)

Inspiração. Influenciar um encarnado exige a prática Inspiração pela Fronte ou magias de Encantamento; nunca violenta a vontade dele.



ESPÉCIE

DESENCARNADO

Tipo de criatura	Humanoide
Tamanho	Médio (cerca de 1,50-2,00 metros) ou Pequeno (cerca de 0,90-1,50 metro), escolhido ao selecionar esta espécie.
Deslocamento	9 m
Visão no Escuro	18 m

Espíritos que deixaram o corpo físico e despertaram no plano espiritual. O organismo espiritual (o "corpo sutil") guarda a forma da última encarnação, mais densa ou mais luminosa conforme o estado íntimo de cada um. A aparência acompanha a mente: o que você pensa e faz marca a sua forma, para o bem ou para o mal, e essa marca muda quando você muda.

O Pequeno (cerca de 0,90-1,50 metro) serve a espíritos de aparência infantil ou miniaturizada; para personagens jogadores, recomenda-se a aparência infantil de um espírito adulto em serviço, não a de uma criança real.

Idiomas (sugestão de campanha). O Comum é a língua materna da última encarnação. Escolha mais dois idiomas da tabela de idiomas padrão. As fronteiras de idioma continuam valendo entre os desencarnados; a telepatia não traduz para quem não compreende nenhum idioma.

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE

ALMA IMORTAL

Você não morre. Ao chegar a 0 Pontos de Vida, você entra em **Torpor** em vez de cair Inconsciente da forma normal, e suas Salvaguardas contra Morte passam a se chamar **Salvaguardas de Ancoragem** (mesmas regras). Três falhas, Dano Maciço, Pontos de Vida máximos reduzidos a 0 ou o nível 6 de Exaustão causam **Recuo Perispiritual** em vez de morte. Veja "Torpor e Recuo".

VISÃO ESPIRITUAL

Você tem Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

LINGUAGEM DO PENSAMENTO

Você tem telepatia com alcance de 9 metros. A criatura contatada precisa compreender pelo menos um idioma.

IRRADIAÇÃO

Você conhece o truque Luz. Quando o conjura em si mesmo, a luz tem a cor da sua aura. Além disso, sem gastar ação, você pode apagar ou reacender a luz que emite naturalmente, como quem decide não exibir o que tem. Seu atributo de conjuração para Luz é o mesmo escolhido para o seu Estágio Perispiritual.

ORGANISMO ESPIRITUAL

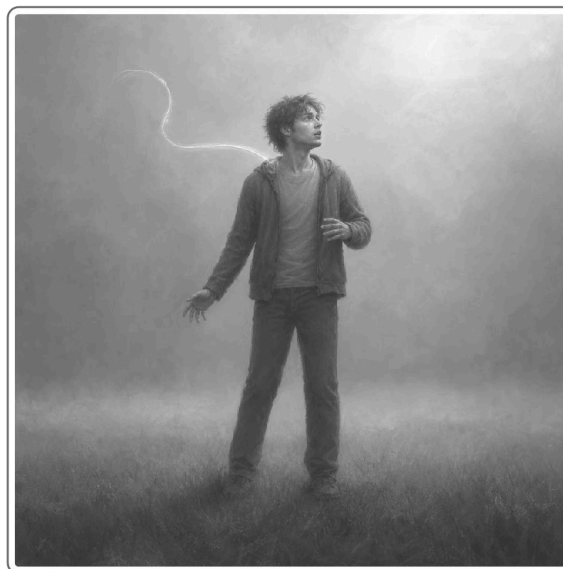
Você respira, alimenta-se de forma fluídica, sente cansaço e precisa de Descansos Curtos e Longos como qualquer criatura. Seu organismo adoece e se recupera: você recupera Pontos de Vida e Dados de Vida normalmente e está sujeito às condições comuns.

ESTÁGIO PERISPIRITUAL

Escolha um estágio na tabela Estágios Perispirituais (Recém-Desencarnado, Habitante de Colônia ou Redimido do Umbral). Você recebe o benefício de nível 1 desse estágio. Ao atingir os níveis de personagem 3 e 5, você aprende a magia indicada. Ela fica sempre preparada; você pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais que tenham custo) e recupera esse uso ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la com qualquer espaço de magia do círculo apropriado que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as magias deste traço (escolha ao selecionar o estágio).

ESTÁGIOS PERISPIRITUAIS

ESTÁGIO	NÍVEL 1	NÍVEL 3	NÍVEL 5
Recém-Desencarnado	Luz	Vitalidade Vazia	Detectar Pensamentos
Habitante de Colônia	Luz	Bênção	Acalmar Emoções
Redimido do Umbral	Luz	Proteção Contra o Bem e o Mal	Passo Sem Rastro



RECÉM-DESENCARNADO

Você deixou o corpo há pouco. Ainda sente fome, sede e o peso dos hábitos; às vezes estranha a própria morte. Não é um estado de fraqueza nem de inferioridade: é uma passagem, e não há duas desencarnações iguais.

Atributo de conjuração: Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar o Estágio).

MEMÓRIA DA CARNE

Você tem proficiência em uma perícia à sua escolha (um hábito da última vida).

PRESENÇA DENSE

Seu organismo ainda é denso como o dos habitantes das zonas inferiores. Criaturas com a condição Cegueira Espiritual percebem você normalmente, e você tem Vantagem em testes de Carisma (Enganação) e Destreza (Furtividade) feitos para se passar por um habitante comum em zonas Densas ou Abismais.

VITALIDADE VAZIA (NÍVEL 3)

Você aprende a magia Vitalidade Vazia. Ela está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais que tenham custo), restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.

DETECTAR PENSAMENTOS (NÍVEL 5)

Você aprende a magia Detectar Pensamentos. Ela está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais).

que tenham custo), restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.



HABITANTE DE COLÔNIA

Você vive e serve numa colônia (Porto Sereno, Rochedo Manso, Alta-Fonte). Aprendeu os "princípios de volitação", mas ainda está longe do "verdadeiro poder", e passou pela escola contra o medo que a Casa do Leme põe acima das aulas de enfermagem. A prece coletiva do crepúsculo faz parte da sua rotina.

Atributo de conjuração: Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar o Estágio).

PRINCÍPIOS DE VOLITAÇÃO

Como Ação Bônus, você voita até 9 metros. Esse movimento não conta no seu Deslocamento. Se terminar o turno no ar, você desce 18 metros por rodada até o solo e não sofre dano de queda. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera todos os usos ao completar um Descanso Longo. A volitação depende da zona. Em zona Moderada, alcança no máximo 4,5 metros e 3 metros de altura; em zona Densa ou Abismal, ou enquanto você estiver Densificado, não funciona.

ESCOLA CONTRA O MEDO

Você tem Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Amedrontado.

BÊNÇÃO (NÍVEL 3)

Você aprende a magia Bênção. Ela está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais que tenham custo), restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.

ACALMAR EMOÇÕES (NÍVEL 5)

Você aprende a magia Acalmar Emoções. Ela está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais que te-

tenham custo), restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.



REDIMIDO DO UMBRAL

Visão no Escuro 36 m.

Você passou anos nas regiões inferiores e foi socorrido quando se abriu ao auxílio. Conhece as trilhas, a neblina e a arte de não chamar a atenção. Ser redimido não é rótulo de culpa permanente: a forma muda com a renovação.

Atributo de conjuração: Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar o Estágio).

OLHOS DA TREVA

O alcance da sua Visão no Escuro aumenta para 36 metros.

RESISTÊNCIA DA TRAVESSIA

Você tem Resistência a dano Necrótico.

CAMINHOS CONHECIDOS

Você tem proficiência em Furtividade ou Sobrevivência (à sua escolha).

PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL (NÍVEL 3)

Você aprende a magia Proteção Contra o Bem e o Mal. Ela está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais que tenham custo), restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.

PASSO SEM RASTRO (NÍVEL 5)

Você aprende a magia Passo Sem Rastro. Ela está sempre preparada e pode ser conjurada uma vez sem usar um espaço de magia (e, nesse caso, sem componentes Materiais que tenham custo), restaurando essa capacidade ao completar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia apropriado que possua.

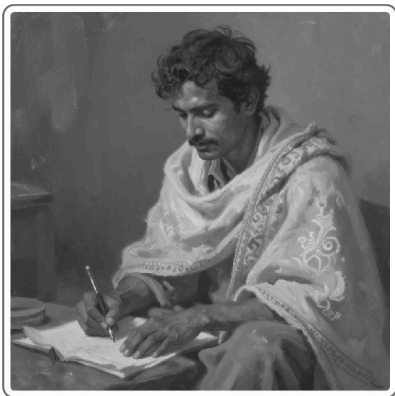


♦ CAPÍTULO 6 ♦

ANTECEDENTES

Para que serve. O antecedente conta o que você fez *depois de desencarnar e antes de a aventura começar*: a função que exerceu numa colônia, numa casa de ofício, num posto de socorro ou nas zonas de sombra. Foi esse trabalho que lhe deu as características do antecedente (atributos, talento de Origem, perícias, ferramenta e equipamento), e só tem essas características quem viveu aquilo: ninguém as traz de nascença, e elas não vêm da vida que você teve na Terra.

Como escolher. Comece pela história que quer contar: quem você foi no trabalho e por que ele ficou marcado. Depois confira se os atributos e o talento servem à sua classe. Em cada antecedente, a nota **O que só quem viveu isto traz** explica por que a experiência é indispensável para as características concedidas.



ANTECEDENTE

APRENDIZ DO PÁTIO DOS PORTADORES

Valores de Atributo	Inteligência, Sabedoria, Carisma
Talento	Médium Vidente
Perícias	Intuição, Investigação
Ferramenta	Suprimentos de Caligrafia

Você foi preparado na Casa dos Elos para servir como emissário entre as esferas e a Crosta.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Suprimentos de Calígrafo, Livro de Mensagens (Livro), Estojo de Pergaminhos, Papel (10 folhas), Roupas de Viagem, 10 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. O preparo na Casa dos Elos forma emissários: gente que sabe falar com as esferas e com a Crosta, carregar recados e passar despercebida entre os dois mundos. Quem não foi aprendiz ali não tem a diplomacia, a discrição nem os contatos.

Exemplo de personagem.

Beto, ex-entregador de bicicleta, aprendeu a carregar mensagens e socorros entre as esferas. Conhece os atalhos da colônia e sabe que a pressa serve ao outro, não a si.



ANTECEDENTE

ENFERMEIRO DAS ALAS

Valores de Atributo	Constituição, Sabedoria, Carisma
Talento	Passista
Perícias	Intuição, Medicina
Ferramenta	Utensílios de Cozinheiro

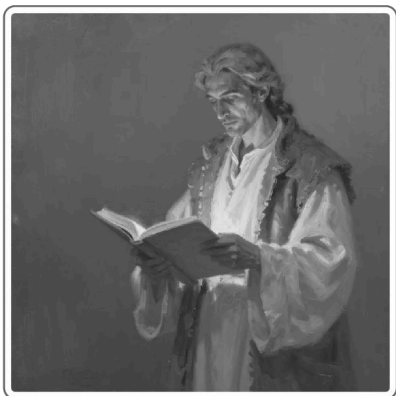
Você serviu nas Alas da Maré Baixa, enfermarias vizinhas ao Umbral, em plantões de até doze horas.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Utensílios de Cozinheiro, Kit de Curandeiro, Uniforme Branco (Túnica), 2 Cobertores, 3 Frascos, Livro de Registros (Livro), 14 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Plantões de doze horas ao lado de internados em sofrimento criam a mão firme, o diagnóstico rápido e o sangue-frio diante da dor alheia. Quem nunca cumpriu uma ala inteira não sabe quando insistir e quando apenas ficar ao lado.

Exemplo de personagem.

Cícero, auxiliar de enfermagem em vida, continua a cuidar nas alas de recuperação. Tem paciência com quem delira e a mão leve para o curativo.



ANTECEDENTE

ESTUDANTE DAS ESFERAS

Valores de Atributo	Inteligência, Sabedoria, Carisma
Talento	Iniciado em Magia
Perícias	Arcanismo, Religião
Ferramenta	Suprimentos de Caligrafia

Você estudou nas escolas e arquivos da Casa do Saber as leis do pensamento e dos fluidos.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Suprimentos de Calígrafo, Caderno de Estudos (Livro), Túnica, Pergaminho (10 folhas), Lâmpada, Óleo (5 frascos), 12 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Foram anos de aula, arquivo e exercício na Casa do Saber que ensinaram as leis do pensamento e dos fluidos e deram o primeiro contato com a magia. Quem não passou por essas salas pode até ser sábio, mas não aprendeu a conjurar por método.

Exemplo de personagem.

Teodoro, professor de matemática em vida, estudou na Casa do Saber até aprender que a lógica também é uma forma de servir. Traz o caderno de estudos e a curiosidade de quem quer entender cada fluido.



ANTECEDENTE

INTÉRPRETE DAS MARÉS

Valores de Atributo	Inteligência, Sabedoria, Carisma
Talento	Lampejos de Outras Vidas
Perícias	Persuasão, Religião

Ex-religioso desencarnado, você ainda vibra numa faixa que os sofrendores enxergam. Serve de ponte entre os benfeitores e quem ainda não os percebe.

- **Proficiência com Ferramentas:** um tipo de Instrumento Musical (o canto e a liturgia de outros tempos)
- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Instrumento Musical (o mesmo acima), Livro de Orações Antigas (Livro), Túnica, Roupas de Viagem, Lâmpada, Óleo (5 frascos), 19 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. O ex-religioso que ainda vibra numa faixa visível aos sofrendores aprendeu a falar a língua deles e a servir de ponte para os benfeitores. Sem essa vida de fé e de púlpito, ninguém adquire esse tom nem essa autoridade branda.

Exemplo de personagem.

Nina, tradutora em vida, faz agora o mesmo entre quem fala a língua da dor e quem fala a do socorro. Escuta antes de responder.



ANTECEDENTE

MÉDIUM NA ÚLTIMA ENCARNAÇÃO

Valores de Atributo	Constituição, Sabedoria, Carisma
Talento	Prece Fervorosa
Perícias	Intuição, Religião
Ferramenta	Kit de Herbalismo

Você foi médium na Terra e chegou ao plano espiritual com o hábito da prece e do serviço, ou com a consciência de um compromisso não cumprido.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Kit de Herbalismo, Caderno de Preces (Livro), Túnica, Kit de Curandeiro, Algibeira, Cobertor, 13 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Quem foi médium em vida chega com o hábito da prece, a escuta de presenças e, muitas vezes, um compromisso por cumprir. Esse treino sensível nasce de anos de prática encarnada, e por isso o antecedente só pertence a quem o viveu.

Exemplo de personagem.

Irmã Odete passou a vida encarnada psicografando consolo para vizinhos. Desencarnada, ainda é vista por quem sofre, e serve de ponte entre os benfeitores e eles.



ANTECEDENTE

MÚSICO DA PRAÇA DAS HARMONIAS

Valores de Atributo	Destreza, Sabedoria, Carisma
Talento	Músico Inspirador
Perícias	Atuação, Intuição
Ferramenta	Ferramentas de Entalhador

Você estudou a música como força de elevação e prece sem palavras.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Lira, Ferramentas de Entalhador, Roupas de Viagem, Papel (5 folhas), 16 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Estudar a música como prece sem palavras, na Praça das Harmonias, apura o ouvido, a presença de palco e a habilidade de acalmar com um som. Esse estudo só se faz naquela escola e leva anos.

Exemplo de personagem.

Lia tocava violino em casamentos e agora toca para quem acorda assustado. Cada música é uma prece sem palavras.



ANTECEDENTE

OPERÁRIO DAS OFICINAS

Valores de Atributo	Força, Destreza, Inteligência
Talento	Artífice de Colônia
Perícias	Arcanismo, Investigação

Você trabalhou nas fábricas da Casa do Recomeço, que produzem sucos, tecidos e artefatos com mais de cem mil trabalhadores, ao som de música.

- **Proficiência com Ferramentas:** um tipo de Ferramentas de Artesão à sua escolha
- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Ferramentas de Artesão (as mesmas acima), 2 Algibeiras, Avental de Oficina (Roupas de Viagem), 32 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Trabalhar entre milhares de companheiros, ao som de música, deu a destreza de ofício, o gosto pelo concerto e o ritmo de quem produz em conjunto. Quem não passou pelas oficinas da Casa do Recomeço não aprendeu a fazer muito com pouco.

Exemplo de personagem.

Zé do Torno, metalúrgico em vida, conserta lanternas, macas e fechaduras nas oficinas da colônia. Fala pouco e resolve muito.



ANTECEDENTE

SENTINELA DA MARÉ

Valores de Atributo	Força, Constituição, Sabedoria
Talento	Fibra de Sentinela
Perícias	Atletismo, Percepção
Ferramenta	Ferramentas de Pedreiro

Você guardou a Porta da Maré com o corpo de sentinelas, decidindo quem entra sem ferir ninguém.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Bastão de Vigília (Cajado), Escudo, Ferramentas de Pedreiro, Lanterna de Luz Própria (Lanterna Coberta), Óleo (3 frascos), Sino de Alerta (Sino), Corda, Uniforme (Roupas de Viagem), Algibeira, 20 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Guardar a Porta da Maré ensinou a decidir quem entra sem ferir ninguém: postura firme, voz calma e olhar que percebe a intenção. Essa autoridade serena só nasce de noites de vigília na porta.

Exemplo de personagem.

Sargento Aurélio vigia as muralhas nas marés de névoa. Dorme de botas e conhece o som de uma ameaça antes de ela chegar.



ANTECEDENTE

SOBREVIVENTE DO UMBRAL

Valores de Atributo	Destreza, Constituição, Sabedoria
Talento	Alerta
Perícias	Furtividade, Sobrevivência
Ferramenta	Ferramentas de Ladrão

Você vagou longamente pelas zonas de sombra antes de aceitar socorro e aprendeu a passar despercebido entre as falanges.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Ferramentas de Ladrão, Adaga, Capa Cinzenta (Roupas de Viagem), Saco de Dormir, Cobertor, Algibeira, 19 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Vagar longamente pelas zonas de sombra ensina a andar sem chamar atenção, a ler o humor das falanges e a resistir ao cansaço. Nenhum curso ensina isso: só quem esteve lá perdido tem o instinto.

Exemplo de personagem.

Iara perdeu-se por muito tempo nas zonas de sombra antes de aceitar socorro. Anda sem alarde, lê o humor dos grupos e não confia em portas que se abrem fácil demais.



ANTECEDENTE

TRABALHADOR SOCORRISTA

Valores de Atributo	Força, Constituição, Sabedoria
Talento	Socorrista
Perícias	Atletismo, Medicina
Ferramenta	Kit de Herbalismo

Você desceu às zonas inferiores com as caravanas de socorro, carregando enfermos de maca, cuidando de cães e mulas e recolhendo quem aceitava ajuda.

- **Equipamento:** Escolha A ou B: (A) Kit de Herbalismo, Kit de Curandeiro, Bastão de Vigília (Cajado), Lanterna de Luz Própria (Lanterna Coberta), Óleo (3 frascos), Corda, Traje de Serviço (Roupas de Viagem), Saco de Dormir, Algibeira, 30 BH; ou (B) 50 BH

O que só quem viveu isto traz. Meses de maca nas costas dão a força de braços, o olho para o sofrimento escondido e a intimidade com as ervas que este antecedente concede. Quem apenas ouviu falar de socorro não tem esse calo nas mãos nem a paciência de esperar que o enfermo aceite ajuda.

Exemplo de personagem.

Dona Marta, ex-lavadeira, passou anos de maca nas costas nas caravanas de descida. Chega à aventura com as mãos calejadas, um Kit de Herbalismo e a certeza de que ninguém fica para trás.



♦ CAPÍTULO 7 ♦

SUBCLASSES

O *que é.* A subclasse é a especialização de uma classe: um caminho de serviço que dá características novas além das da classe. Cada uma das oito subclasses do suplemento pertence a uma única classe e é a interpretação, em termos de socorro, de uma vocação conhecida.

Quando se escolhe. No **nível 3**, como nas regras do SRD. Antes, o personagem está se formando; ao escolher, ele assume um ofício dentro da classe.

Como escolher. Leia a descrição e, sobretudo, as notas **Quem pode escolher** e **Quem não deveria**: elas dizem para quem o caminho foi pensado e para quem ele vai frustrar. Converse com a mesa antes de decidir, porque várias subclasses pedem um tom de jogo, e não só um estilo de combate.



SUBCLASSE DE DRUIDA

CÍRCULO DOS FLUIDOS NATURAIS

Classe	Druida
A partir do nível	3

Não só as pessoas recebem e emitem fluidos: as forças naturais também.. Druidas deste círculo trabalham com as árvores, as águas, o mar e os animais auxiliares das caravanas.

Quem pode escolher. Todo Druida, ao chegar ao nível 3. Combina com quem sente a natureza como fonte de fluidos que sustentam e curam, e gosta de trabalhar com plantas, águas e energias do ambiente. **Quem não deveria.** Quem joga em ambientes sem natureza por perto, ou quer um druida de combate bruto: o poder vem do equilíbrio, não da fúria.

► Druida no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Bálsamo das Árvores, Aliados da Caravana
6º	Reservatório de Forças
10º	Íbis Interior
14º	Oásis Vivo

MAGIAS DE SUBCLASSE

NÍVEL DE CLASSE	MAGIAS
3º	Bom Fruto, Palavra Curativa, Proteção Contra Veneno, Restauração Menor
5º	Revivificar, Sinal de Esperança
7º	Movimentação Livre, Aura de Vida
9º	Curar Ferimentos em Massa, Restauração Maior

BÁLSAMO DAS ÁRVORES NÍVEL 3

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Forma Selvagem e libera fluidos colhidos da natureza numa Esfera de 3 metros de raio centrada num ponto que você possa ver a até 18 metros. Cada criatura à sua escolha na Esfera recupera 2d6 Pontos de Vida, e uma delas pode encerrar em si a condição Envenenado. A cura aumenta para 3d6 no nível 10 e 4d6 no nível 14 de Druida.

ALIADOS DA CARAVANA NÍVEL 3

Você sempre tem a magia *Falar com Animais* preparada. Ao usar Forma Selvagem, você pode assumir a forma de **Cão de Socorro** ou **Íbis Viajor**, mesmo que a forma tenha Deslocamento de Voo ou não atenda ao limite de ND do seu nível.

RESERVATÓRIO DE FORÇAS NÍVEL 6

Uma vez por Descanso Longo, ao terminar um Descanso Curto junto ao mar, a um rio, a um bosque ou num jardim de colônia, você e até cinco aliados que descansaram com você escolhem um benefício: remover 1 nível de Exaustão, ou recuperar Dados de Vida gastos em número igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

ÍBIS INTERIOR NÍVEL 10

Quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros fica Amedrontada ou Enfeitiçada, ou quando uma ilusão ou forma-pensamento surge a até 9 metros de você, você pode executar uma Reação para dissolvê-la: encerre a condição naquela criatura, **ou** dissipe uma magia de Ilusão de 3º círculo ou inferior, **ou** faça se dissolver uma criatura Forma-Pensamento com Pontos de Vida iguais ou menores que o seu nível de Druida. Você pode usar esta Reação um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1) e recupera os usos ao completar um Descanso Longo.

OÁSIS VIVO NÍVEL 14

Como ação Usar Magia, você transforma uma Esfera de 9 metros de raio, centrada num ponto que você possa ver a até 18 metros, num oásis de paz por 8 horas. A área é um Local

Iluminado; dentro dela ninguém faz salvaguardas de Exaustão Espiritual; criaturas Trevosas Hostis que tentem entrar fazem uma salvaguarda de Carisma contra a sua CD para evitar magia e, se falharem, não entram (sem sofrer dano). O oásis termina se você usar esta característica de novo. Depois de usá-la, você precisa completar um Descanso Longo para usá-la outra vez, a menos que gaste um espaço de magia de 5º círculo ou superior.



SUBCLASSE DE BARDO
COLÉGIO DAS ESFERAS

Classe	Bardo
A partir do nível	3

A música como força de serviço e prece sem palavras. Bardos deste colégio estudaram na Praça das Harmonias e sabem que uma melodia pode "lavar" e revigorar quem ouve.

Quem pode escolher. Todo Bardo, ao chegar ao nível 3. Serve a quem vê a música como serviço e prece, e quer revigorar aliados e acalmar ânimos em vez de humilhar rivais.

Quem não deveria. Quem quer um bardo de palco, de zombaria e de fama pessoal: este colégio pede humildade e plateia que se beneficie de verdade.

► Bardo no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Aprendiz da Praça das Harmonias, Melodia Balsâmica
6º	Ressonância Harmônica
14º	Sinfonia Sublime

APRENDIZ DA PRAÇA DAS HARMONIAS

NÍVEL 3

Você adquire proficiência com dois Instrumentos Musicais à sua escolha e em Medicina ou Religião (à sua escolha).

MELODIA BALSÂMICA NÍVEL 3

Quando uma criatura joga um dado de Inspiração de Bardo concedido por você, ela também pode **ou** ganhar Pontos de Vida Temporários iguais ao resultado do dado + seu modificador de Carisma, **ou** encerrar em si a condição Amedrontado ou Enfeitiçado.

Além disso, ao fim de um Descanso Curto durante o qual você toque um Instrumento Musical, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo: cada aliado que ouviu fica Harmonizado (Vantagem no próximo Teste de Reequilíbrio; nenhuma Marca é removida). *Sem o módulo:* cada aliado que ouviu recupera 1d6 Pontos de Vida adicionais ao gastar o primeiro Dado de Vida nesse descanso.

RESSONÂNCIA HARMÔNICA NÍVEL 6

Como Ação Bônus, você gasta um uso de Inspiração de Bardo e toca ou canta: cada aliado a até 9 metros que possa ouvi-lo repete uma salvaguarda contra Amedrontado, Enfeitiçado ou Incapacitado de que esteja sofrendo e tem Vantagem na próxima salvaguarda de Sabedoria feita até o início do seu próximo turno.

SINFONIA SUBLIME NÍVEL 14

Como ação Usar Magia, você inicia uma melodia que dura até 1 minuto (Concentração). Ela cria uma Emissão de 9 metros a partir de você. Seus aliados na Emissão têm Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado e Vantagem em Salvaguardas contra Morte e de Ancoragem. Cada criatura hostil que começa o turno na Emissão faz uma salvaguarda de Sabedoria contra a sua CD para evitar magia; falha: fica Incapacitada (enlevada) até o início do próximo turno dela. O enlevo termina numa criatura que sofra dano. Depois de usar esta característica, você precisa completar um Descanso Longo para usá-la de novo, a menos que gaste um espaço de magia de 5º círculo ou superior.



SUBCLASSE DE CLÉRIGO

DOMÍNIO DA DOCTRINA

Classe Clérigo
A partir do nível 3

Esclarecer é tocar o coração, não vencer a discussão. Clérigos deste domínio são doutrinadores: ouvem, acalmam, lembram, amparam.

Quem pode escolher. Todo Clérigo, ao chegar ao nível 3. É a escolha de quem gosta de conversar, convencer e tocar o coração do adversário, e aceita vencer pelo esclarecimento.

Quem não deveria. Quem prefere resolver tudo pela força, pela ordem imposta ou pelo sermão: a doutrina aqui exige escuta e paciência.

Uso de Comando: "Palavra Firme" serve para deter uma agressão (Parar, Largar, Fugir). Usá-la para obrigar alguém a aceitar doutrinação é falha automática na Doutrinação e, com o módulo, gatilho G4.

► Clérigo no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Palavra Esclarecedora, Doutrinador
6º	Verbo que Liberta
17º	Abertura Plena

MAGIAS DE SUBCLASSE

NÍVEL DE CLASSE	MAGIAS
3º	Acalmar Emoções, Comando, Proteção Contra o Bem e o Mal, Santuário
5º	Línguas, Remover Maldição
7º	Localizar Criatura, Movimentação Livre
9º	Comunhão, Dissipar o Bem e o Mal

PALAVRA ESCLARECEDORA NÍVEL 3

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade. Escolha criaturas a até 9 metros que possam ouvi-lo, em número igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Cada uma faz uma salvaguarda de Sabedoria. Falha: fica Incapacitada até o fim do seu próximo turno, ouvindo. Se não sofrer dano nesse período, sua atitude passa de Hostil para Indiferente por 1 hora e ela fica disposta a ouvir (pode ser alvo de Doutrinação Fraterna). O efeito termina numa criatura que sofra dano.

DOCTRINADOR NÍVEL 3

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação Fraterna.

VERBO QUE LIBERTA NÍVEL 6

Quando uma criatura a até 9 metros que possa ouvi-lo falha numa salvaguarda contra Amedrontado, Enfeitiçado, Fascinação, Licantropia Induzida ou Imantado, ou começa o turno com uma dessas condições, você pode executar uma

Reação para que ela repita a salvaguarda com Vantagem. Você pode usar esta Reação um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1) e recupera os usos ao completar um Descanso Longo.

Além disso, uma vez por Descanso Longo, ao usar a Palavra Esclarecedora fora de combate diante dos seus aliados, cada aliado que a ouvir fica Harmonizado (Vantagem no próximo Teste de Reequilíbrio; nenhuma Marca é removida). *Sem o módulo*: cada um recebe Pontos de Vida Temporários iguais ao seu nível de Clérigo.

ABERTURA PLENA **NÍVEL 17**

Quando uma criatura com Nível de Desafio igual ou menor que a metade do seu nível de Clérigo falha na salvaguarda da Palavra Esclarecedora, você pode fazê-la obter imediatamente a **Abertura** da Doutrinação Fraterna. Ela deixa de ser Hostil por 24 horas e aceita ser conduzida ao socorro; a mudança ainda precisa ser consolidada. Não funciona em criaturas com Resistência Lendária. Uma vez por Descanso Longo.



SUBCLASSE DE FEITICEIRO

FEITIÇARIA MEDIÚNICA

Classe Feiticeiro
A partir do nível 3

A mediunidade como ponte entre faixas. Seu dom é inato: você "empresta a voz" a quem ainda não pode ser ouvido e percebe presenças que os outros não veem. Mediunidade é serviço, não privilégio nem sinal de mérito.

Quem pode escolher. Todo Feiticeiro, ao chegar ao nível 3. É para quem tem um dom inato de mediunidade e quer ser ponte entre faixas, emprestando a voz a quem não pode ser ouvido. **Quem não deveria.** Quem vê o dom como prova de mérito ou como poder pessoal: mediunidade é serviço, e a mesa precisa estar de acordo com esse tom.

► Feiticeiro no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Ponte entre Faixas, Discernimento de Presenças
6º	Médium de Cura
14º	Mandato Mediúnico
18º	Ponte Firme

MAGIAS DE SUBCLASSE

NÍVEL DE CLASSE	MAGIAS
3º	Acalmar Emoções, Detectar o Bem e o Mal, Detectar Pensamentos, Proteção Contra o Bem e o Mal
5º	Clarividência, Línguas
7º	Localizar Criatura, Movimentação Livre
9º	Comunhão, Sonho

PONTE ENTRE FAIXAS **NÍVEL 3**

Como ação Usar Magia, você permite que uma criatura Desencarnada voluntária a até 1,5 metro (um aliado, um benfeitor NPC ou uma entidade sofredora que aceite falar) fale por você por até 10 minutos (Concentração). Enquanto durar: você tem a condição Incapacitado (pode encerrar o efeito a qualquer momento, sem ação) e Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado; a entidade fala com a sua voz e é ouvida por todos, inclusive encarnados e criaturas com Cegueira Espiritual; testes de Doutrinação Fraterna contra ela têm Vantagem. Se a entidade tentar agir com violência, você faz o **Teste de Contenção** (salvaguarda de Sabedoria, CD 10 + Endurecimento dela); falha: o efeito termina e ela se agita.

Você pode usar esta característica uma vez sem custo e recupera esse uso ao completar um Descanso Curto ou Longo; também pode usá-la gastando 2 Pontos de Feitiçaria.

DISCERNIMENTO DE PRESENCAS **NÍVEL 3**

Como Ação Bônus, por 1 minuto você sente a presença de criaturas Desencarnadas a até 9 metros, inclusive Invisíveis, e o tom emocional de cada uma (como a Leitura de Halo com resultado 12, sem teste). Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera os usos ao completar um Descanso Longo.

MÉDIUM DE CURA **NÍVEL 6**

Você pode usar todos os modos do Passe. Quando aplica um Passe, pode gastar 1 Ponto de Feitiçaria para que o alvo também recupere 1d8 + seu modificador de Carisma Pontos de Vida, e pode gastar 2 Pontos de Feitiçaria para aplicar o Passe como Ação Bônus.

MANDATO MEDIÚNICO **NÍVEL 14**

Como Ação Bônus, você se oferece como instrumento por 1 minuto: emite Luz Plena num raio de 3 metros, tem Visão Verdadeira com alcance de 18 metros, Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado e, quando conjura uma magia que restaura Pontos de Vida, usa o valor máximo de cada dado. Uma vez por Descanso Longo, ou gastando 5

Pontos de Feitiçaria. *Com o módulo:* você não pode usar o Mandato se tiver 2 ou mais Marcas de Sombra ("um mandato é uma delegação de poder obtida pelo crédito moral, sem ser um atestado de santificação").

PONTE FIRME **NÍVEL 18**

Sua Ponte entre Faixas não exige Concentração e não o deixa Incapacitado: a entidade fala por você enquanto você age normalmente. Você tem Resistência a dano Necrótico e Psíquico.



SUBCLASSE DE PALADINO

JURAMENTO DO AUXÍLIO

Classe Paladino
A partir do nível 3

Socorrer antes de combater. Paladinos deste juramento estão entre os sofredores e quem os persegue, contendo sem ferir e amparando os que caem.

Quem pode escolher. Todo Paladino, ao chegar ao nível 3. É para quem quer ficar entre os sofredores e quem os persegue, contendo sem ferir e amparando os que caem. **Quem não deveria.** Quem quer um justiceiro que pune: este juramento manda socorrer antes de combater, e perde força quando é usado para vingança.

Princípios do Juramento do Auxílio

- **Socorre antes de combater.** Conter e afastar vêm antes de ferir.
- **Nenhuma alma está perdida para sempre.** Todo mal é transitório.
- **Não uses as armas dos inferiores.** Nada de vingança, crueldade ou humilhação.
- **Serve sem esperar recompensa.**

Quebrando o juramento (com o módulo): violar um princípio, por si só, não gera Marca de Sombra: só gera se a ação cair num dos gatilhos da lista fechada (por exemplo, G4 ou G5). *Sem o módulo:* converse com o Mestre sobre redenção ou troca de juramento.

► Paladino no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Contenção Luminosa, Choque Vibratório
7º	Aura de Amparo
15º	Escudo do Socorrista
20º	Avatar do Socorro

MAGIAS DE SUBCLASSE

NÍVEL DE CLASSE	MAGIAS
3º	Palavra Curativa, Santuário
5º	Acalmar Emoções, Vínculo de Proteção
9º	Revivificar, Sinal de Esperança
13º	Localizar Criatura, Aura de Vida
17º	Curar Ferimentos em Massa, Restauração Maior

CONTENÇÃO LUMINOSA **NÍVEL 3**

Quando atinge uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado, você pode executar uma Ação Bônus e gastar um uso de Canalizar Divindade para envolvê-la em redes de luz. O alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria. Falha: fica Contido por 1 minuto e, enquanto estiver Contido, não pode voar nem se teletransportar. Ele repete a salvaguarda no fim de cada turno dele, encerrando o efeito em caso de sucesso.

CHOQUE VIBRATÓRIO **NÍVEL 3**

Quando conjura *Destruição Divina*, você pode reduzir à metade o dano extra da magia. Se fizer isso, o alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria; falha: fica Amedrontado por você até o fim do seu próximo turno (o choque "assusta", não destrói).

AURA DE AMPARO **NÍVEL 7**

Quando uma criatura aliada cai a 0 Pontos de Vida dentro da sua Aura de Proteção, ela fica Estável imediatamente. Aliados na sua aura não podem ganhar níveis de Ovoidização e têm Vantagem em salvaguardas contra a condição Imantado.

ESCUDO DO SOCORRISTA **NÍVEL 15**

Quando uma criatura a até 1,5 metro de você sofre dano, você pode executar uma Reação para sofrer esse dano no lugar dela; você tem Resistência a esse dano.

AVATAR DO SOCORRO **NÍVEL 20**

Como Ação Bônus, você assume por 10 minutos a forma do socorrista pleno: tem Deslocamento de Voo de 18 metros (pairar), que funciona em todas as zonas exceto Abismais; sua Aura de Proteção passa a 9 metros; no início de cada um dos seus turnos, cada aliado na aura com 0 Pontos de Vida recupera Pontos de Vida iguais ao seu modificador de Carisma (mínimo 1); cada inimigo que termina o turno na aura faz uma salvaguarda de Sabedoria e, se falhar, fica Amedront-

ado por você até o fim do próximo turno dele. Uma vez por Descanso Longo, ou gastando um espaço de magia de 5º círculo.



SUBCLASSE DE MAGO

PLASMADOR

Classe Mago
A partir do nível 3

A ideoplastia: o pensamento que se materializa em formas. O Plasmador molda os fluidos do próprio plano espiritual com a mente persistente: barreiras, objetos, formas-pensamento. Não usa ectoplasma (que vem de médiuns encarnados) e nunca plasma armas.

Quem pode escolher. Todo Mago, ao chegar ao nível 3. Serve a quem gosta de estudar o pensamento e moldar formas, barreiras e objetos com a mente persistente. **Quem não deveria.** Quem quer fabricar armas ou usar ectoplasma, que vem de médiuns encarnados: o Plasmador só molda os fluidos do próprio plano.

► Mago no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Versado em Ideoplastia, Proteção Fluídica, Plasmar
6º	Barreira Fluídica
10º	Forma-Pensamento Sustentada
14º	Mestre da Ideoplastia

VERSADO EM IDEOPLASTIA (NÍVEL 3)

Escolha duas magias de Mago das escolas de Abjuração ou Ilusão, cada uma de 2º círculo ou inferior, e adicione-as ao seu grimório gratuitamente. Sempre que ganhar acesso a um novo círculo de espaços de magia, você pode adicionar gratuitamente ao grimório uma magia de Mago de Abjuração ou Ilusão desse círculo.

PROTEÇÃO FLUÍDICA (NÍVEL 3)

Quando conjura uma magia de Abjuração ou Ilusão com um espaço de magia, você pode condensar fluidos protetores em si ou numa criatura a até 9 metros. A proteção tem Pontos de Vida iguais ao seu nível de Mago + seu modificador de Inteligência e absorve dano antes do protegido. Sempre que conjurar uma magia de Abjuração ou Ilusão com espaço, a proteção recupera $2 \times$ o círculo da magia; como Ação Bônus, você pode gastar um espaço de magia para restaurar $2 \times$ o círculo do espaço. A proteção dura até o seu próximo Descanso Longo, e você só pode criá-la de novo depois dele.

PLASMAR (NÍVEL 3)

Como ação Usar Magia, você condensa um objeto não mágico de fluido que caiba num Cubo de 1,5 metro (uma ferramenta, uma corda de 15 metros, uma maca, uma escada, uma lanterna, uma ponte de até 3 metros de comprimento). O objeto dura 1 hora ou até você criar outro. Ele nunca pode ser uma arma. Na Crosta, o objeto não afeta a matéria física.

BARREIRA FLUÍDICA (NÍVEL 6)

Como Ação Bônus, você ergue até três painéis de fluido condensado de $1,5 \times 1,5$ metro em espaços desocupados que você possa ver a até 18 metros. Cada painel concede Cobertura Total, tem CA 12 e Pontos de Vida iguais ao seu nível de Mago, e dura 1 minuto. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1) e recupera os usos ao completar um Descanso Longo; também pode recuperar um uso gastando um espaço de magia de 2º círculo ou superior (nenhuma ação).

FORMA-PENSAMENTO SUSTENTADA (NÍVEL 10)

Como ação Usar Magia, você molda uma forma-pensamento num espaço desocupado a até 9 metros: uma criatura de fluido condensado que usa o bloco de estatística *Forma-Pensamento Sustentada* (cap. 17, Criaturas do Além). Ela é uma aliada, age no seu turno logo depois de você e obedece aos seus comandos mentais (nenhuma ação). Se você não der ordem, ela só se defende. A forma dura até 1 hora e exige a sua Concentração, como se você conjurasse uma magia; ela se dissolve se a sua Concentração terminar, se chegar a 0 Pontos de Vida ou se você a dispensar (nenhuma ação). Seus Pontos de Vida, a CA e o ataque dependem do seu nível de Mago e do seu bônus de ataque de magia, como o bloco indica.

Você pode usar esta característica uma vez e recupera o uso ao completar um Descanso Longo; também pode recuperá-lo gastando um espaço de magia de 4º círculo ou superior (nenhuma ação). Só pode ter uma forma-pensamento sustentada por vez.

MESTRE DA IDEOPLASTIA (NÍVEL 14)

Sua Proteção Fluídica passa a recuperar $3 \times$ o círculo. Uma vez por Descanso Longo, você pode manter uma segunda Proteção Fluídica numa outra criatura. Você sempre tem *Criação* preparada ("Ideoplastia"), e os objetos criados

por você com essa magia duram o dobro. Quando conjura *Escudo Arcano* ("Escudo Fluídico"), você pode estender o bônus de +5 na CA a uma criatura a até 1,5 metro de você.



SUBCLASSE DE GUARDIÃO SAMARITANO

Classe Guardiã
A partir do nível 3

Socorristas de campo. Os Samaritanos são equipes de benfeitores que descem às zonas de sofrimento com carros, mulas, cães e íbis e trazem dezenas de resgatados em desequilíbrio mental ou esgotados. Não usam armas nem armaduras: a subclasse transforma o treino do Guardiã em busca, contenção e transporte.

Quem pode escolher. Todo Guardiã, ao chegar ao nível 3. É a trilha de quem quer buscar, conter e transportar sofrendores, com cães, mulas e equipe de campo. **Quem não deveria.** Quem depende de armas e armaduras: o Samaritano não usa nenhuma das duas, e quem não gosta de lidar com resgate, carga e contenção sem ferir vai se sentir sem recursos.

► Guardiã no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Batedor das Trevas, Laço Contentor
7º	Socorro em Campo
11º	Rede Magnética
15º	Retirada Volitante

MAGIAS DE SUBCLASSE

NÍVEL DE CLASSE	MAGIAS
3º	Proteção Contra o Bem e o Mal
5º	Ver o Invisível
9º	Círculo Mágico
13º	Proteção Contra a Morte
17º	Dissipar o Bem e o Mal

BATEDOR DAS TREVAS (NÍVEL 3)

Sua Visão no Escuro aumenta em 18 metros (ou você ganha Visão no Escuro de 18 metros). Você tem Vantagem nas salvaguardas contra a Exaustão Espiritual. Você e até um número de aliados igual ao seu Bônus de Proficiência que viajem com você ignoram o Terreno Difícil natural das zonas (lodo, charcos).

LAÇO CONTENTOR (NÍVEL 3)

Uma vez por turno, quando atinge uma criatura com uma arma cuja propriedade de Maestria você possa usar, você pode aplicar a maestria Derrubar, Empurrar ou Lentidão no lugar da maestria normal da arma.

SOCORRO EM CAMPO (NÍVEL 7)

Como Ação Bônus, você lança uma faixa de socorro e estabiliza uma criatura com 0 Pontos de Vida a até 9 metros. Carregar uma criatura Média ou menor em Torpor, Dispersão ou Inconsciente não reduz seu Deslocamento. Você tem Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Amedrontado.

REDE MAGNÉTICA (NÍVEL 11)

Uma vez por turno, quando atinge uma criatura marcada pela sua *Marca do Predador* ("Sintonia de Busca"), você pode forçá-la a fazer uma salvaguarda de Força. Falha: fica Contida até o início do seu próximo turno e, nesse período, não pode voar nem se teletransportar.

RETIRADA VOLITANTE (NÍVEL 15)

Uma vez por Descanso Curto, como Ação Bônus, você e até dois aliados a até 3 metros de você se movem até o seu Deslocamento (voando, se quiserem) sem provocar Ataques de Oportunidade e terminam o movimento no solo. Este movimento ignora as restrições de voo das zonas Moderadas e Densas, mas não das Abismais.



SUBCLASSE DE BÁRBARO

TRILHA DO FAROL

Classe Bárbaro
A partir do nível 3

A força rude posta a serviço. Bárbaros desta trilha são os auxiliares fortes e simples que guardam postos, carregam enfermos e ficam entre os sofrendores e os verdugos. Para eles, a Fúria é **Fervor**: o ímpeto de proteger, nunca a cólera: ninguém socorre movido pela irritação pessoal. A mecânica da Fúria não muda.

Quem pode escolher. Todo Bárbaro, ao chegar ao nível 3. Combina com quem quer ser o corpo forte que protege sem ferir: guardar postos, carregar enfermos e ficar entre os sofrendores e os verdugos. **Quem não deveria.** Quem quer a Fúria como desabafo de raiva ou como prazer de destruir: aqui o ímpeto nasce do cuidado, e a mesa deve cobrar essa postura.

► Bárbaro no mundo espiritual

CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

NÍVEL	CARACTERÍSTICAS
3º	Fervor Luminoso, É Ajudado, Ajudando
6º	Escudo Vivo
10º	Clarão Pacificador
14º	Farol Inabalável

FERVOR LUMINOSO NÍVEL 3

Enquanto sua Fúria estiver ativa, você emite Luz Plena num raio de 3 metros e Meia-luz por mais 3 metros, e o dano extra da Fúria pode ser Radiante (escolha a cada acerto). Além disso, cada criatura que você atingir com uma jogada de ataque no seu turno tem, até o início do seu próximo turno, Desvantagem em jogadas de ataque contra alvos que não sejam você.

É AJUDADO, AJUDANDO NÍVEL 3

Carregar uma criatura Média ou menor que esteja Inconsciente, em Torpor ou em Dispersão não reduz o seu Deslocamento. Enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode executar uma Ação Bônus para estabilizar uma criatura a até 1,5 metro de você (como o Passe no modo Amparo).

ESCUDO VIVO NÍVEL 6

Quando uma criatura que você possa ver, a até 3 metros de você, é atingida por uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para dar a ela Resistência ao dano desse ataque. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera todos os usos ao completar um Descanso Longo.

CLARÃO PACIFICADOR NÍVEL 10

Uma vez por Fúria, como Ação Bônus, você irradia seu Fervor: cada criatura à sua escolha a até 6 metros faz uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu modificador de Força + seu Bônus de Proficiência). Falha: fica Amedrontada por você até o fim do seu próximo turno. Cada aliado na área pode repetir uma salvaguarda contra Amedrontado ou Enfeitiçado.

FAROL INABALÁVEL NÍVEL 14

Enquanto sua Fúria estiver ativa, sua Luz Plena chega a 9 metros (mais 9 metros de Meia-luz), e aliados na sua Luz Plena têm Resistência a dano Necrótico e Psíquico. Uma vez por rodada, quando um aliado na sua Luz Plena cai a 0 Pontos de Vida, você pode executar uma Reação para se teletransportar a um espaço desocupado adjacente a ele; ele fica Estável.



♦ CAPÍTULO 8 ♦

TALENTOS

O *que é.* O talento é uma habilidade especial que o personagem adquire por treino, vivência ou dom. Os de **Origem** vêm do antecedente; os **Gerais** são escolhidos quando a classe oferece Aumento no Valor de Atributo, a partir do nível 4, e alguns exigem pré-requisitos.

Como escolher. Compare o que o talento faz com o que o grupo precisa. Em cada talento, a nota **Sem este talento** descreve a dificuldade enfrentada por quem não o tem: use-a como pergunta ("o grupo vai sentir essa falta?") antes de escolher.



TALENTO

ARTÍFICE DE COLÔNIA

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Mãos de Oficina.** Você tem proficiência em uma Ferramenta de Artesão à sua escolha.
- **Conserto de Campo.** Ao completar um Descanso Curto usando uma Ferramenta de Artesão em que tem proficiência, você conserta sem custo um objeto não mágico danificado ou quebrado que possa segurar (arma, armadura, ferramenta, mecanismo), devolvendo-o ao pleno funcionamento.

- **Aproveitamento.** Ao completar um Descanso Longo, você pode transformar sucata e retalhos em 1 item de Equipamento de Aventura que valha até 5 BH e pese até 5 kg. O item dura até o seu próximo Descanso Longo e se desfaz depois.

Sem este talento. Um objeto quebrado em campo continua quebrado até haver oficina, e a sucata do caminho não vira ferramenta: você depende de comprar ou de esperar.



TALENTO

CORAÇÃO SERENO

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até no máximo 20.
- **Serenidade.** Você tem Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar as condições Amedrontado e Enfeitiçado.
- **Medo Não Contagia.** Quando um aliado a até 9 metros que possa ouvi-lo falha numa salvaguarda contra a condição Amedrontado, você pode executar uma Reação para que ele a repita. Você recupera este uso ao completar um Descanso Curto ou Longo.
- **Firmeza.** Com o módulo de Vibração: Vantagem nos Testes de Reequilíbrio. Sem o módulo: uma vez por Descanso Longo, você pode jogar de novo uma salvaguarda de Sabedoria em que falhou.

Sem este talento. O medo e o fascínio mordem fundo: sem Vantagem contra Amedrontado e Enfeitiçado e sem poder dar uma segunda chance a um aliado, uma única falha pode derrubar o grupo todo.

RECURSOS

- **Medo Não Contagia** — recarrega com descanso curto



TALENTO

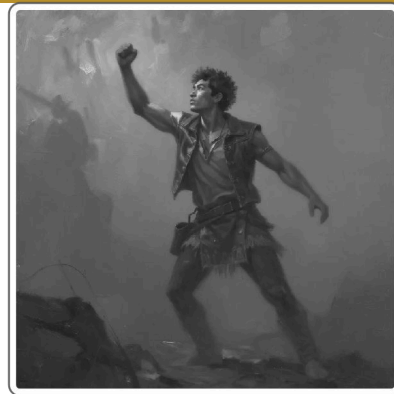
FIBRA DE SENTINELA

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Corpo Calejado.** Seus Pontos de Vida máximos aumentam em 1 para cada nível de personagem que você tem, e em 1 sempre que ganhar um nível.
- **Vigília Longa.** Você tem Vantagem em salvaguardas de Constituição para evitar Exaustão e para resistir a efeitos que causem sono ou cansaço.

Sem este talento. Você tem menos Pontos de Vida e cansa mais depressa: vigílias longas, marchas e efeitos de sono cobram o preço de um corpo menos calejado.



TALENTO

GUIA DE TRAVESSIA

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Destreza ou Sabedoria em 1, até no máximo 20.
- **Trilheiro.** Você e até cinco aliados que viajem guiados por você ignoram o Terreno Difícil natural das zonas (lodo, charcos, encostas de lama).
- **Travessia Silenciosa.** Quando o grupo viaja em ritmo Lento sob sua guia, com as luzes apagadas e em silêncio, todos usam o resultado do seu teste de Destreza (Furtividade), que você faz com Vantagem. Qualquer fala rompe a marcha.
- **Senso do Tempo.** Você tem Vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para se orientar na névoa e sempre sabe a hora aproximada, mesmo onde o dia e a noite se confundem.

Sem este talento. O terreno difícil das zonas (lodo, charcos, encostas) atrasa todos, o grupo faz barulho ao andar e é fácil se perder na névoa sem saber que horas são.



TALENTO

IRRADIAÇÃO TREINADA

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior, espécie Desencarnado

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.
- **Luz Pronta.** Você pode conjurar Luz como Ação Bônus.
- **Luz Reveladora.** Enquanto sua Luz estiver ativa em você, criaturas a até 3 metros não se beneficiam da condição Invisível, e criaturas Trevasas nessa área têm Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Etiqueta: exibir luz diante de sofrendores fere ("não é justo humilhar os que sofrem com a exibição de nossos bens").

Sem este talento. Acender a Luz custa uma ação inteira, criaturas Invisíveis ou Trevasas se escondem sem esforço perto de você e a luz não revela nada além do que ilumina.



TALENTO

LAMPEJOS DE OUTRAS VIDAS

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aprendizados Antigos.** Você adquire proficiência em duas perícias ou ferramentas à sua escolha.
- **Lampejo.** Uma vez por Descanso Longo, ao fazer um teste de Inteligência, você pode adicionar o dobro do seu Bônus de Proficiência ao teste, em vez de qualquer Bônus de Proficiência que adicionaria.
- **Ciência de Recordar.** Se você usar o Lampejo para satisfazer curiosidade sobre a vida passada de outra pessoa, faça uma salvaguarda de Sabedoria CD 13; falha: você fica Arrastado ao Passado.

Sem este talento. Você só conta com o que aprendeu nesta jornada: sem as duas proficiências antigas, sem o lampejo em testes de Inteligência e sem a vantagem de reconhecer saberes esquecidos.

RECURSOS

- **Lampejo** — recarrega com descanso longo



TALENTO

MÉDIUM VIDENTE

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Vidência.** Você tem Visão às Cegas com alcance de 3 metros: percebe presenças espirituais, inclusive criaturas Invisíveis.
- **Leitura de Halo.** Você tem Vantagem nos testes da prática Leitura de Halo.
- **Fio Mental.** Você conhece o truque Mensagem. Sabedoria é seu atributo de conjuração para ele.

Sem este talento. Presenças espirituais, inclusive criaturas Invisíveis, passam despercebidas: você só descobre que alguém estava por perto quando é tarde, sem Vantagem na Leitura de Halo e sem a linha direta da Mensagem.



TALENTO

MÚSICO INSPIRADOR

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Ouvido Treinado.** Você tem proficiência em um Instrumento Musical à sua escolha.
- **Cantiga de Ânimo.** Ao final de um Descanso Curto ou Longo, se você tocou ou cantou por 10 minutos, você e até uma quantidade de aliados igual ao seu Bônus de Proficiência que o tenham ouvido recebem Pontos de Vida Temporários iguais a 1d6 + seu Bônus de Proficiência. Esses Pontos de Vida Temporários duram até o próximo descanso.

- **Presença Serena.** Você tem Vantagem em testes de Carisma (Atuação) e em testes para acalmar uma criatura agitada com música ou canto.

Sem este talento. O descanso é só descanso: ninguém ganha o ânimo extra da cantiga, e acalmar uma criatura agitada com música exige um teste comum, sem Vantagem.



TALENTO

PALAVRA FRATERNA

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.
- **Escuta Atenta.** Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha); se já for proficiente, adquire Especialização. Você tem Vantagem nos testes de Doutrinação Fraterna.
- **Palavra que Aquieta.** Como ação Usar Magia, você se dirige a uma criatura Hostil a até 9 metros que possa ouvi-lo e entendê-lo. Ela faz uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu Bônus de Proficiência + o modificador do atributo aumentado por este talento). Falha: fica Incapacitada até o fim do seu próximo turno e disposta a ouvir (pode ser alvo de Doutrinação Fraterna). O efeito termina se ela sofrer dano. Você recupera este uso ao completar um Descanso Curto ou Longo.

Sem este talento. Convencer um adversário a baixar a guarda é quase sempre uma disputa de força de vontade: sem Vantagem na Doutrinação Fraterna e sem a Palavra que Aquieta, resta o combate.

RECURSOS

- **Palavra que Aquieta** — recarrega com descanso curto



TALENTO

PASSISTA

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Mãos de Passista.** Você pode usar todos os modos do Passe, mesmo sem proficiência em Medicina ou Religião.
- **Mãos que Restauram.** Quando você aplica um Passe com qualquer modo exceto Amparo, o alvo também recupera Pontos de Vida iguais a 1d6 + seu Bônus de Proficiência. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera todos os usos ao completar um Descanso Longo.
- **Mãos Firmes.** Você tem Vantagem em testes de Sabedoria (Medicina) para estabilizar uma criatura e para despertar uma criatura em Letargia.
- **Água Fluidificada.** Ao completar um Descanso Longo, você pode preparar 1 dose de Água Magnetizada, que dura até o seu próximo Descanso Longo.

Sem este talento. O Passe fica restrito a quem tem proficiência em Medicina ou Religião e só nos modos que ela permite; o auxílio acaba sendo mais lento e menos seguro, e a Água Magnetizada vem apenas das doses distribuídas pela colônia.

RECURSOS

- **Mãos que Restauram** — recarrega com descanso longo



TALENTO

PRECE FERVOROSA

ORIGEM

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Bênção Cotidiana.** Você tem a magia Bênção sempre preparada. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia e sem componente Material, e recupera esse uso ao completar um Descanso Longo. Também pode conjurá-la com espaços de magia que possua. Sabedoria é seu atributo de conjuração para ela.
- **Condutor de Prece.** Quando você conduz uma Prece em Grupo, os participantes têm Vantagem no teste, e cada um que tiver sucesso recebe Pontos de Vida Temporários adicionais iguais ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

Sem este talento. O grupo faz a Prece em Grupo sem o impulso extra: sem Vantagem no teste, sem Pontos de Vida Temporários adicionais, e a Bênção sempre gasta um espaço de magia quando conjurada.



TALENTO

SAMARITANO INCANSÁVEL

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior

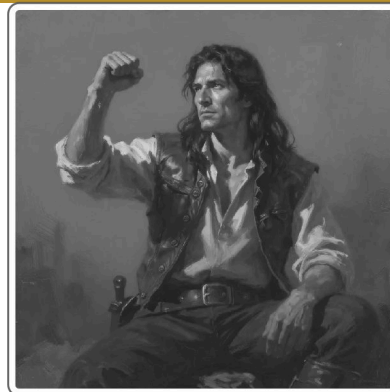
Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até no máximo 20.
- **Carregador de Almas.** Carregar uma criatura Média ou menor em Torpor ou Dispersão não reduz seu Deslocamento. Quando você estabiliza uma criatura, ela recupera 1 PV.
- **Fôlego do Umbral.** Você tem Vantagem nas salvaguardas contra a Exaustão Espiritual. Uma vez por Descanso Longo, ao completar um Descanso Curto, você remove 1 nível de Exaustão obtido numa zona Moderada, Densa ou Abismal.

Sem este talento. Carregar um caído em Torpor reduz seu Deslocamento, a Exaustão das zonas pesa e uma estabilização não devolve o primeiro Ponto de Vida: o resgate fica lento e perigoso.

RECURSOS

- **Fôlego do Umbral** — recarrega com descanso longo



TALENTO

SOCORRISTA

ORIGEM

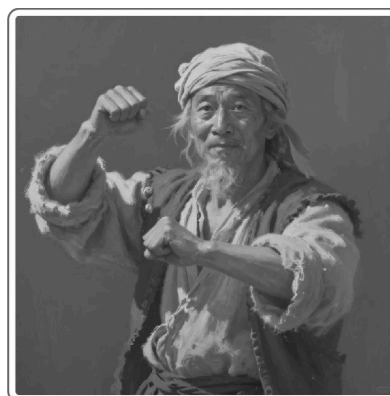
Você adquire os seguintes benefícios:

- **Olho Clínico.** Você tem proficiência na perícia Medicina. Se já a tiver, ganha Especialização nela.
- **Pronto-Atendimento.** Como ação Utilizar, você toca uma criatura que esteja com 0 Pontos de Vida ou com menos da metade do máximo, e ela recupera 1d6 + seu Bônus de Proficiência em Pontos de Vida. Uma criatura só se beneficia disso uma vez por descanso (curto ou longo). Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera todos os usos ao completar um Descanso Longo.
- **Maca Improvisada.** Você pode arrastar ou carregar uma criatura Inconsciente sem redução do seu Deslocamento.

Sem este talento. Quem cai fica caído até alguém ter perícia e tempo para atendê-lo: sem o Pronto-Atendimento, a primeira ajuda em campo é mais lenta e o carregador perde Deslocamento.

RECURSOS

- **Pronto-Atendimento** — recarrega com descanso longo



TALENTO

TÉCNICO DO SOPRO

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior, Sabedoria 13 ou superior

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até no máximo 20.
- **Sopro Curador.** Como ação Usar Magia, você sopra sobre uma criatura Receptiva a até 1,5 metro e escolhe um efeito: **Calmante** (encerra Amedrontado ou Enfeitiçado de origem emocional, não mágica); **Revigorante** (remove 1 nível de Exaustão; uma vez por alvo por Descanso Longo); **Curativo** (o alvo recupera 2d6 + seu modificador de Sabedoria em Pontos de Vida). Você pode usar o Sopro um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera os usos ao completar um Descanso Longo.
- **Disciplina da Palavra.** Ao terminar um Descanso Longo, você pode escolher manter uma disciplina de fala até o próximo Descanso Longo; o Sopro só funciona enquanto você a mantiver. Se usar deliberadamente Enganação ou Intimidação para humilhar, explorar ou provocar sofrimento, você perde o benefício do Sopro até terminar um Descanso Longo.

Sem este talento. Sem o Sopro Curador, não há como encerrar um medo ou um fascínio emocional com um gesto simples: o grupo depende de magia ou de Passe, e de tempo.

RECURSOS

- **Sopro Curador** — recarrega com descanso longo



TALENTO

VOLITADOR TREINADO

GERAL

Pré-requisito Nível 4 ou superior, espécie Desencarnado

Você adquire os seguintes benefícios:

- **Aumento no Valor de Atributo.** Aumente seu valor de Destreza, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20.
- **Volitação.** Você tem Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento enquanto não estiver usando armadura Média ou Pesada. Esse voo obedece à tabela de zonas: normal em zonas Leves; metade e altura máxima de 3 metros em zonas Moderadas; metade e altura máxima de 1,5 metro em zonas Densas; inexistente em zonas Abismais.
- **Asas Firmes.** Você tem Vantagem nas salvaguardas de Constituição exigidas para voitar em zonas Moderadas.

Sem este talento. Você anda pelo chão, mesmo quando o terreno é lodo, charco ou barreira: sem voo, desvios e fugas ficam muito mais caros, e o grupo perde um batedor aéreo.



♦ CAPÍTULO 9 ♦

PRÁTICAS ESPIRITUAIS E MAGIA

Para que serve. As práticas espirituais são o jeito de o suplemento tratar o que, no SRD, aparece como magia: prece, passe, volitação, leitura de balo. Elas têm nomes temáticos e regras próprias, mas usam a mesma estrutura de magias do jogo.

Como usar. Veja primeiro a prática que quer exercer, depois a tabela de nomes temáticos das magias do SRD, que mostra como cada magia se chama no cenário.

PRÁTICAS: CD ESPIRITUAL E RECEPTIVIDADE

Práticas não são magias. São técnicas do plano espiritual: não ocupam espaço de magia, não são afetadas por *Contramagia* nem por *Dissipar Magia* e funcionam em qualquer zona. Quase todas usam a ação **Usar Magia** porque mobilizam a vontade e os fluidos.

Funcionam sem o submódulo de Vibração. Os efeitos que mexem em Marcas ou Vibração trazem a linha "Sem o módulo".

CD Espiritual. Quando uma prática pede salvaguarda contra você, a CD é **8 + seu Bônus de Proficiência + o maior entre seus modificadores de Sabedoria e Carisma**.

Receptividade. Uma criatura é **Receptiva** se aceita o auxílio, ou se está Inconsciente, em Torpor, em Dispersão ou em Letargia, ou se está Incapacitada e não é Hostil a você. Uma criatura Hostil e consciente, ou que zomba do auxílio, **não é Receptiva**: práticas de auxílio não têm efeito nela (exceto o Passe de Amparo em quem está em Torpor ou Dispersão).

Receptividade de NPCs (opcional). O bloco de um NPC pode trazer "Receptividade 0–3": 0 aceita só abrigo e alimento; 1 aceita Passe; 2 aceita água fluidificada e Prece Intercessora; 3 aceita tudo, inclusive o Sopro e *Restauração*

Maior. Um recurso acima da Receptividade não tem efeito, mas não se perde: conta como semeadura (o Mestre pode subir a Receptividade em 1 numa cena futura).



PASSE

Prática. Ação Usar Magia, alcance 1,5 metro (o toque é opcional).

Quem pode. Qualquer criatura pode aplicar os modos **Amparo** e **Calmante**. Os demais modos exigem proficiência em Medicina ou em Religião, ou o talento Passista.

Alvo. Uma criatura Receptiva, Desencarnada ou encarnada. Cada criatura só pode ser alvo de um Passe por Descanso Curto, de qualquer passista (o modo Amparo não tem esse limite).

Estado do passista. Com a condição Dissonância, você só pode usar o modo Amparo. Em Crise (Vibração 0), a Sus-tentação Interrompida também restringe você ao modo Amparo. Se nesta rodada você aceitou o Chamado da Sombra ou causou dano a uma criatura Incapacitada, você não pode aplicar Passe até o fim do seu próximo turno.

Escolha **um** modo:

- **Amparo.** Uma criatura com 0 PV (Torpor, Dispersão ou encarnada morrendo) fica Estável.
- **Restaurador.** O alvo pode gastar 1 Dado de Vida; ele recupera o resultado + o seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Num encarnado, os sintomas cedem; a cura de órgãos lesados leva dias e depende da renovação do paciente.
- **Calmante.** Encerra a condição Amedrontado no alvo; **ou** suprime por 1 hora os efeitos de Remorso, Infestação Larvária e Imantado (Mente Aberta e Forças Sugadas); **ou** permite ao alvo fazer um Descanso Curto mesmo sob pesadelo ou ruído.
- **Desobstrução.** Se o alvo tem Imantado, Fascinação, Licantropia Induzida ou Enfeitiçado, ele repete agora a salvaguarda contra um desses efeitos (para Imantado: a salvaguarda de fim de Descanso Longo, com Vantagem). O imantador ou fascinador recua 3 metros até o fim do próximo turno dele, **sem** Separação Violenta. Se o alvo está Retido, a condição fica suspensa por 24 horas.
- **Fortalecimento.** O alvo tem Vantagem na próxima salvaguarda de Constituição, Sabedoria ou Carisma que fizer na próxima hora; se estiver Envenenado, repete agora a salvaguarda contra o veneno (ou, sem salvaguarda prevista, a condição termina se o veneno for de origem fluidica).
- **Longo Circuito.** *1 minuto, alvo voluntário.* O alvo entra em sono reparador (Inconsciente) por até 8 horas ou até ser despertado. Um Descanso Longo feito nesse sono funciona mesmo numa zona Densa fora de abrigo e ignora o efeito Sono Inquieto do Remorso. Num encarnado, induz o desdobramento pelo sono. **Despertamento** (uso inverso): permite ao passista um teste de Sabedoria (Medicina) CD 13 para despertar uma criatura em Letargia.
- **Harmonização (módulo).** O alvo se torna Harmonizado. Se estiver Dissonante por uma fonte temporária que possa ser encerrada por Passe, a Dissonância termina. A Harmonização não encerra Dissonância mantida por Vibração 0, Vibração 1 ou Saturação. **Nenhum Passe remove Marca de Sombra.**

Inspiração Heroica. Ao aplicar o Passe, você pode gastar sua Inspiração Heroica para aplicar **dois** modos no mesmo Passe.

A distância. Com 10 minutos de prece, você pode aplicar os modos Calmante ou Fortalecimento a uma criatura que você conheça e que esteja em sintonia com você (um aliado, ou alguém que pediu socorro), em qualquer lugar do mesmo plano.

Regra da décima vez. Conte, por criatura, os Passes que removeram ou suprimiram condições nascidas da conduta da própria criatura (Dissonância de fonte temporária, Remorso, Infestação Larvária, Imantado ligado a um vício dela). A partir do **décimo** sem "virada", esses Passes só **supri-**

mem a condição por 1 hora; não a removem. A **virada** zera a contagem: registrar um Ato de Serviço, receber um Marco de Elevação ou passar três sessões sem ganhar Marca nem condição autoinfligida. *Sem o módulo:* o modo Harmonização não existe; a décima vez conta Remorso, Infestação Larvária e Imantado.

Ideias de base.

- O passe em encarnados favorece o funcionamento de órgãos e do campo celular; em desencarnados, acalma e desobstrui.
- Modos: restaurador, calmante, de desobstrução, de longo circuito, de fortalecimento, de despertamento e balsâmico; o passe longitudinal desfaz fios de retenção.
- O paciente participa da cura: o passista estimula a vontade do paciente, e o passe não se aplica de forma automática.
- O passista precisa manter um padrão mental elevado e contínuo, sem apego afetivo ao resultado.
- Há casos em que o passe só alivia, não liberta; o passe a distância depende de prece e sintonia.

Cuidado. O passe não é ataque nem prêmio do passista, e contemplar demais os resultados atrapalha quem trabalha. Nunca prometa cura instantânea.

PRECE

A prece muda quem ora e quem está em sintonia com quem ora; **não muda os fatos** diretamente, não causa dano e não obriga ninguém. Pedir castigo para alguém não é prece: não tem efeito.

3.1 PRECE ÍNTIMA

Ação (em combate) ou 1 minuto (fora de combate).

Em combate: você repete uma salvaguarda contra Amedrontado ou Enfeitiçado, com Vantagem.

Fora de combate (1 minuto): encerra em você Amedrontado ou Enfeitiçado de origem mental (de criaturas, não de magias de 4º círculo ou superior), **ou** lhe dá Vantagem em salvaguardas de Sabedoria por 1 hora.

Sinceridade. Não tem efeito se você está Fascinado ou se aceitou o Chamado da Sombra desde o seu último turno.

Disponível em qualquer faixa. (*Módulo: nenhuma faixa de Vibração impede a Prece Íntima, nem a Vibração 0 da Crise. Só a Sinceridade acima a limita.*)

3.2 PRECE INTERCESSORA

1 minuto. Escolha uma criatura que você conheça, em qualquer lugar do mesmo plano. Ela tem Vantagem na próxima salvaguarda que fizer nas próximas 24 horas. Se ela estiver a até 9 metros e tiver a condição Cegueira Espiritual, faz agora uma salvaguarda de Sabedoria CD 13; sucesso encerra a condição (catarse).

Pelo perseguidor. Se você ora em voz alta por uma criatura Hostil presente, você e seus aliados têm Vantagem no próximo teste de Doutrinação Fraterna contra ela nesta cena. (*Módulo: a Prece Intercessora é prática de sustentação e não pode ser iniciada em Crise (Sustentação Interrompida); orar pelo perseguidor conta como Ato de Serviço S6 uma vez por cena.*)

3.3 PRECE EM GRUPO (DESCANSO CURTO)

10 minutos, durante um Descanso Curto, 2 ou mais participantes; uma vez por Descanso Curto. Cada participante faz um teste de Sabedoria (Religião) CD 10. (*Módulo: quem tem Vibração 7 ou mais passa automaticamente no teste individual.*) Cada participante bem-sucedido recebe Pontos de Vida Temporários iguais ao número de participantes (máximo 6). (*Módulo: cada participante bem-sucedido, além dos PV Temporários, fica Harmonizado; nenhuma Marca é removida.*)

Zonas Densas e Abismais. Uma prática de centramento ou sustentação feita antes de dormir (a Prece em Grupo, uma meditação, uma canção em roda, um diálogo fraterno ou outra combinada na sessão zero) é o requisito ambiental para conseguir o Descanso Longo nessas zonas fora de abrigo. Não é prova de conduta: quem não a faz apenas não consegue descansar de verdade (o descanso conta como Descanso Curto) e nunca ganha Marca por isso.

3.4 CULTO DO LAR E FRONTEIRA VIBRATÓRIA

Ritual de 30 a 60 minutos, com os moradores de uma casa (encarnados ou desencarnados): leitura, comentário breve e prece. Até o próximo culto (máximo de 7 dias), a casa é um **Local Iluminado** e tem uma **fronteira vibratória**: uma criatura Desencarnada Hostil que tente entrar faz uma salvaguarda de Carisma com **CD 12 + número de semanas consecutivas de culto** (máximo 18). Falha: não entra e recua, sem sofrer dano. A fronteira não barra quem é **convidado** por um morador nem o imantador de um morador que o chama (a sintonia abre a porta).

Fronteira Fluidica (variante de campo). Um grupo de 3 ou mais pode traçar uma fronteira em volta de qualquer construção num ritual de 1 hora: CD = CD Espiritual do condutor + 1 por guarda que permaneça de vigia (máximo +3); dura enquanto houver guardas, até 10 dias.

3.5 ROGATIVA MALÉFICA (ANTAGONISTAS)

Criaturas que oram pelo mal de alguém só alcançam quem está ligado a elas (Imantado, Fascinado ou com Remorso ligado a elas): o alvo tem Desvantagem na próxima salvaguarda nas próximas 24 horas. Nenhum outro efeito.



DOCTRINAÇÃO FRATERNA

Doutrinar é ajudar uma criatura a enxergar a própria dor e aceitar socorro. **Não é debate nem ataque.** O sucesso abre uma porta; a mudança se consolida depois.

Quando. Contra uma criatura Desencarnada (ou encarnada desdobrada) disposta a ouvir: Sangrando, Contida, Incapacitada, Indiferente, que aceitou conversar, que despertou de Dispersão num posto, ou que está incorporada num médium durante um Ritual de Desobsessão.

Estrutura. Desafio de perícias: **3 sucessos antes de 3 falhas.** Em combate, cada tentativa é a ação **Influenciar** (no máximo uma por personagem por rodada). Fora de combate, cada tentativa leva cerca de 1 minuto.

CD. 10 + Endurecimento do alvo (campo do bloco de estatísticas; padrão = metade do ND, arredondado para cima; +2 se o alvo tem Fixação Monoideica).

Abordagens permitidas (o jogador descreve o que faz):

- **Apelo Afetivo.** Carisma (Persuasão) ou Sabedoria (Intuição) *O que é:* Tocar um afeto verdadeiro do alvo: um filho, a mãe, uma vocação, um amor.
- **Memória.** Sabedoria (Intuição) ou Inteligência (Religião) *O que é:* Ajudar o alvo a recordar, com caridade, quem ele foi e o que sente.
- **Alívio.** Sabedoria (Medicina) *O que é:* Cuidar da dor presente. Se você aplicou um Passe ao alvo nesta cena, o teste tem Vantagem.
- **Exemplo.** sem teste. *O que é:* Um Ato de Serviço feito nesta aventura em favor do alvo ou de quem ele ama conta como **1 sucesso automático** (uma vez por ato).

Proibido. Argumentação pesada (debater, refutar, "vencer" o alvo), Intimidação, Enganação, ameaças e perguntas curiosas sobre o passado dele: a tentativa é **falha automática** e as próximas têm CD +2. Usar magia para forçar a aceitação também é G4 (módulo).

Vantagem. Conhecer o **Centro de Interesse** do alvo (descoberto por Leitura de Halo CD 18, *Detectar Pensamentos*, Regressão, ou Sabedoria (Intuição) CD 15 depois de 10 minutos de escuta); a presença de um ente querido do alvo; um médium que o mantém contido; uma Prece pelo

Perseguidor feita nesta cena. **A Chave:** um Apelo Afetivo bem-sucedido que use o Centro de Interesse conta como **2 sucessos**.

Desvantagem. Você causou dano ao alvo nesta cena; (*módulo*) você tem 2 ou mais Marcas de Sombra ("eco das próprias palavras"). (*Módulo: em Crise (Vibração 0)*, a *Sustentação Interrompida impede usar a Doutrinação Fraterna como procedimento mecânico até a Crise terminar; você ainda pode conversar normalmente.*)

3 sucessos — Abertura. O alvo deixa de ser Hostil, fica Indiferente ao grupo por 24 horas e aceita ser conduzido a um posto de socorro ou a um Ritual de Desobsessão. Seu Endurecimento cai 1. As condições que ele impunha a outros (Imantado, Fascinação, Licantria Induzida) terminam **sem** Separação Violenta, porque ele se afasta por vontade própria. (*Módulo: Ato de Serviço S3.*) A mudança se consolida com uma semana de acompanhamento (tempo livre); se o grupo o abandonar, ele pode recair.

3 falhas — Recusa. O alvo se retira ou volta à hostilidade (o Mestre escolhe) e não aceita nova Doutrinação por 24 horas. Ninguém sofre dano nem penalidade: a recusa é respeitada.

Criaturas com Resistência Lendária só são doutrinadas numa cena de clímax, depois que o arco cumprir a **Chave** descrita no bloco (ex.: chefes de falange e sacerdotes das trevas).

Ideias de base.

- Discutir não ajuda: o conhecimento auxilia por fora, o afeto socorre por dentro. Quem tenta vencer o obsessivo pela argumentação costuma falhar.
- Conversões nascem do vínculo (o amor de uma mãe, o apelo de alguém querido), não de palavras duras.
- Os atos vêm antes das palavras: quem socorre sem humilhar desarma mais do que quem prega.
- Todo Espírito preso a uma ideia fixa tem um centro de interesse; achá-lo é metade do caminho.

RITUAL DE DESOBSESSÃO

*Ritual de grupo, até 2 horas. Objetivo: levar entidades em sofrimento a aceitar socorro. O resultado é medido em entidades **Esclarecidas** e **Encaminhadas**, nunca em Pontos de Vida. Não é exorcismo.*

Local. De preferência um templo ou sala preparada (Local Iluminado, sem símbolos nem objetos rituais, luz fraca e de preferência vermelha). Fora desse local, o ritual funciona, mas a Fase 1 não dá bônus e o Mestre acrescenta 1 Complicação.

Participantes. De 4 a 14. (*Módulo: quem está em Crise (Vibração 0) não pode atuar como Dirigente, Passista ou Sustentação; pode participar como quem recebe auxílio.*) Papéis obrigatórios:

- **Dirigente.** 1. *Função:* Conduz leitura e preces, gradua a luz, designa tarefas, administra o **Teor do Círculo**. Usa Sabedoria ou Carisma.
- **Esclarecedor.** 1 ou mais. *Função:* Conduz a Doutrinação Fraterna com as entidades. Pode acumular a função de passista, nunca a de psicofônico.
- **Passista.** 1 ou mais. *Função:* Protege os médiuns com Passes e, nas Radiações, repõe as forças de todos.

- **Psicofônico.** 1 ou mais. *Função:* Médiun que "empresta a voz" a uma entidade por vez: um encarnado (NPC) ou um PJ com Feitiçaria Mediúnica ou outra característica que permita canalizar. É enfermeiro, não fantoche.
- **Sustentação.** os demais. *Função:* Mantém a harmonia mental do grupo.
- **Mentor (opcional).** NPC. *Função:* Três usos por ritual: aviso (revela 1 informação sobre as entidades esperadas), consulta (responde 1 pergunta) e intervenção (encaminha 1 entidade empedernida).

Teor do Círculo. Reserva de 0 a 6 pontos. O Dirigente gasta 1 ponto para dar Vantagem a qualquer teste do ritual ou para anular uma Complicação. Se chegar a 0, role uma Complicação.

Fases

- **0. Preparação.** o dia do ritual. *Procedimento:* Cada participante que declarar e cumprir pensamento elevado, alimentação leve, repouso e prece em casa dá +1 ao Teor (máximo +3 no total). Quem brigou, bebeu ou se excedeu dá -1 e não pode ser Psicofônico. A porta fecha 15 minutos antes do início: quem chega depois não participa.
 - **1. Sintonia.** até 15 min. *Procedimento:* Leitura sem comentários. Teste em grupo de Sabedoria (Religião) CD 12: se metade ou mais tiver sucesso, Teor +2.
 - **2. Prece inicial.** até 2 min. *Procedimento:* O Dirigente faz um teste de Carisma (Religião) CD 12: sucesso, Teor +1. Prece que se alonga além de 2 minutos: Teor -1 (as entidades esperam aflitas).
 - **3. Manifestações.** rodadas de 10 min, no máximo 9. *Procedimento:* Até **2 entidades** em atendimento ao mesmo tempo; cada Psicofônico canaliza **no máximo 2** entidades por ritual. Em cada rodada: (a) cada Psicofônico que canaliza faz o **Teste de Contenção**: salvaguarda de Sabedoria CD 10 + Endurecimento da entidade (Vantagem se recebeu Passe nesta reunião); falha: a entidade age com ruído ou agressão verbal e o Teor cai 1; (b) cada Esclarecedor faz uma tentativa de Doutrinação Fraterna (Vantagem contra entidade canalizada) ou uma ação alternativa (abaixo); (c) cada participante de Sustentação faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 10; falha (distração, sono, julgamento): Teor -1.
 - **4. Radiações.** 2 a 4 min. *Procedimento:* Cada participante escolhe um alvo distante que conheça (enfermo, obsidiado, lar): o alvo recebe PV Temporários iguais ao Teor restante **ou** repete uma salvaguarda contra uma condição. Cada Passista aplica **Reposição**: todos os participantes removem 1 nível de Exaustão ganho no ritual.
 - **5. Encerramento.** até o limite de 2 h. *Procedimento:* Prece final concisa. O Mentor pode transmitir uma mensagem (uma pista). Luz plena.
- Ações alternativas do Esclarecedor** (em vez da tentativa de Doutrinação): **Sonoterapia** — a entidade faz uma salvaguarda de Sabedoria contra a sua CD Espiritual; falha: adormece e é entregue aos benfeitores (conta como **Encaminhada**, não Esclarecida). **Quadro Mental** — só com ideoplastia (Plasmador ou Mentor): a próxima tentativa contra a entidade tem Vantagem. **Contenção** — guardas ou Mentor deixam a entidade Contida até o fim da rodada.

Resultados. Esclarecida = Abertura na Doutrinação: as condições que ela impunha terminam sem Separação Violenta. **Encaminhada** = levada adormecida: as condições que ela impunha ficam suspensas por 1 semana e terminam se ela for tratada (decisão do Mestre). Uma entidade não atendida volta noutra reunião ("noite a noite").

Depois do ritual. Comentar fora do grupo o mal revelado reabre feridas: cada entidade atendida tem 1 chance em 6 de recair.

Complicações (d8)

D8	COMPLICAÇÃO	RESPOSTA
1	Outra entidade se introduz por um médium mal preparado	O Dirigente designa um assessor: Carisma (Persuasão) CD 12, ou Teor -1
2	Uma entidade provoca um participante pelo nome	O provocado faz salvaguarda de Sabedoria CD 12; falha: responde e o Teor cai 1
3	Mal-estar de um participante	Ele sai do círculo; um Passista o atende (perde a ação na rodada)
4	A luz se apaga de repente	Alguém usa a ação para resolver; se ninguém o fizer, Teor -1
5	Ruído externo	Salvaguarda de Sabedoria CD 10 em grupo; falha da maioria: Teor -1
6	Um médium ainda obsidiado	O Psicofônico tem Desvantagem no próximo Teste de Contenção
7	Visitante inquieto	Teor -1, salvo se o Dirigente o afastar com gentileza (Persuasão CD 10)
8	Entidade empedernida	Endurecimento +2; o Mentor pode usar a intervenção

Limites (do livro). Nunca mais de 14 participantes. Nada de perguntas curiosas, espetáculo, amuletos ou "expulsão". A separação entre obsessão e obsidiado pode ser lenta: forçá-la provoca Separação Violenta. A recusa da entidade é respeitada.



LEITURA DE HALO

*Prática. Ação **Procurar**, uma criatura que você possa ver a até 9 metros. Teste de Sabedoria (Intuição).*

CD 12: você percebe o tom emocional dominante (medo, ódio, saudade, culpa, serenidade) e se a criatura está sob influência de outra (Imantado, Fascinação, Infestação Larvária, Licantria Induzida, Petrificação Mental). (*Módulo: também a faixa de Vibração.*)

CD 18: você percebe o afeto ou o vício dominante — o **Centro de Interesse** usado na Doutrinação Fraternal.

Limite. Uma criatura com Vibração 3 ou mais acima da sua (sem o módulo: um NPC Elevado) aparece só como uma claridade que você não consegue ler. A Leitura de Halo **não detecta mentiras** e não revela pensamentos.

Instrumentos. O psicoscópio dá Vantagem.

Cuidado: as cores mudam em horas; ver manchas não autoriza condenar.

AUTOCONDENSAÇÃO E DENSIFICAÇÃO VOLUNTÁRIA

AUTOCONDENSAÇÃO

*Prática. Ação **Bônus**; Concentração, até 1 hora.* Você ajusta o próprio ritmo vibratório para ser percebido por quem vibra abaixo de você: criaturas com Cegueira Espiritual e as que não o percebiam por assimetria passam a vê-lo e ouvi-lo. Enquanto durar, você não pode voitar e tem Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

DENSIFICAÇÃO VOLUNTÁRIA ("ESCAFANDRO")

Prática. Ritual de 10 minutos. Você absorve as substâncias densas do lugar e recebe o estado **Densificado**: sem volitação nem luz própria; Vantagem em Carisma (Enganação) e Destreza (Furtividade) para passar por habitante comum; aparelhos e criaturas que leem o halo o classificam como "neutro".

Risco da descida. Enquanto Densificado, você tem Desvantagem em salvaguardas contra Enfeitiçamento impostas por Trevosos: você está na faixa deles.

Encerrar. 1 minuto de prece. Se encerrar fora de um Local Iluminado, ganha 1 nível de Exaustão.

Finalidade. Servir sem alarde. Usar a densificação para enganar e prejudicar alguém pode ser G4 ou G5 (módulo).

VOLITAÇÃO POR ZONA

Volitar é deslocar-se pelo ar pela força do pensamento. Ela depende do treino de quem volita e da densidade do lugar. Para a maioria, é rara: nas colônias, quem sabe volitar evita fazê-lo nas vias públicas por delicadeza com quem não sabe.

- **Leve (colônia, Crosta comum).** Normal (9 m) *Volitador Treinado (talento)* e outras características: Normal. *Magia Voo ("Volitação Sustentada")*: Normal.
- **Moderada (região nevoenta, periferia do Umbral).** Até 4,5 m; altura máxima 3 m. *Volitador Treinado (talento)* e outras características: Voo à metade; altura máxima 3 m; a cada hora de voo contínuo, salvaguarda de Constit-

uição CD 12 ou 1 nível de Exaustão. *Magia Voo* ("Volitação Sustentada"): Normal.

- **Densa (zona purgatorial, cavernas, charcos).** Não funciona. *Volitador Treinado (talento)* e outras características: Só a pequena altura: voo à metade, altura máxima 1,5 m. *Magia Voo* ("Volitação Sustentada"): No início de cada turno no ar, salvaguarda de Constituição CD 13; falha: você desce 9 m.
- **Abismal (abismo, Trevas).** Não funciona. *Volitador Treinado (talento)* e outras características: Não funciona. *Magia Voo* ("Volitação Sustentada"): No início de cada turno no ar, salvaguarda de Constituição CD 15; falha: você desce 18 m.

Também impedem a volitação de traços e talentos: os estados Densificado e Autocondensado; as condições Fixação Monoideica, Perturbação e Retido; (*módulo*) Vibração 1 ou 0 (Peso Perispiritual).

Carregar alguém reduz o voo à metade.

Corrente de mãos dadas. Até 6 criaturas de mãos dadas usam o voo do líder (que precisa poder voitar na zona); quem é carregado assim precisa ter consentido. Se a corrente se romper no ar, cada elo faz uma salvaguarda de Constituição CD 12; falha: 1 nível de Exaustão e queda conforme a zona.

Etiqueta. Voitar nas vias públicas de uma colônia dá Desvantagem em testes de Carisma com os habitantes até o fim da cena.

Veículos. A balsa-aérea só circula dentro das colônias e não desce ao Umbral; aparelhos volantes e o "barquinha-de-vento" de um posto operam em zonas Leves e Moderadas; nas zonas Densas, as caravanas andam a pé, com carros de tração animal.



ECTOPLASMA E MATERIALIZAÇÃO

O ectoplasma é a "força nervosa" de um **médium encarnado** de efeitos físicos. Desencarnados **não o produzem**; com o consentimento do médium e numa sessão preparada, podem moldá-lo.

Sessão. Exige: médium encarnado de efeitos físicos, isolamento do local, luz fraca ou vermelha, médium sem álcool e com a digestão concluída, assistentes em harmonia. Cada item que faltar dá Desvantagem aos testes de modelagem.

Pontos de Ectoplasma (PE). O médium fornece PE iguais ao seu nível (ou ND) + modificador de Constituição por sessão. Extrair mais da metade dá ao médium 1 nível de

Exaustão por PE excedente.

Usos (por um Desencarnado que molda, com teste de Inteligência (Medicina) CD 13): **Voz** (1 PE): você fala de modo audível aos encarnados por 10 minutos. **Mão** (2 PE): uma mão tangível, como *Mãos Mágicas*, que move objetos físicos por 10 minutos. **Forma** (5 PE): um espírito se torna visível e tangível aos encarnados por 1 minuto (CA 10; PV 5 × PE gastos).

Vínculo Ectoplásmico. Todo dano ou contato brusco sofrido pela forma passa ao médium, que faz uma salvaguarda de Constituição CD 15; falha: 2 níveis de Exaustão. **Nunca** se usa ectoplasma em combate, como arma ou como escudo.

Ideoplastia. Moldar fluidos do próprio plano espiritual pelo pensamento (sem ectoplasma) é outra coisa: é a base da subclasse Plasmador e das formas-pensamento.

INSPIRAÇÃO PELA FRONTE E DESVELAR A VISÃO

Prática. Ação Usar Magia; toque na frente de um encarnado (ou desdobrado) que não seja Hostil a você. Uma vez por dia por alvo. Você sugere uma ideia curta (uma frase). Se ela **não contraria a consciência** do alvo, ele a acolhe como própria e pode agir por ela na próxima hora, se lhe parecer razoável; se contraria, não tem efeito. **Falha automática** se o alvo estiver em cólera ou em discussão. Inspirar alguém a prejudicar outro pode ser G4 ou G5 (módulo) e não funciona com alvos de boa índole.

DESVELAR A VISÃO (TÉCNICA DE BENFEITORES NPC E DE ALGUMAS SUBCLASSES)

Com um toque, uma criatura voluntária ou Incapacitada passa a perceber os espíritos presentes por 10 minutos (como *Ver o Invisível*, restrito a espíritos). Ela interpreta o que vê pelo prisma das próprias crenças.

REGRESSÃO DE MEMÓRIA

Técnica restrita a técnicos NPC autorizados (Casa do Saber, Casarão do Meio-Caminho, mestres de casa como Anselmo). PJs não a executam.

Requisitos. Consentimento do alvo; finalidade terapêutica (tratar Fixação Monoideica ou Remorso, preparar uma reencarnação, reconciliar credor e devedor); Local Iluminado; 1 hora (ou 1 minuto em emergência, com passe).

Procedimento. O alvo faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 e pode falhar de propósito. Na falha, ele revive **uma** cena-chave de outra existência: assume por até 10 minutos a personalidade daquela época (esquece laços atuais enquanto dura), sofre 2d6 de dano Psíquico ao reviver a dor e o Mestre revela a causa e o Centro de Interesse ligados ao caso. Criaturas adormecidas ligadas ao caso, a até 30 metros, fazem salvaguarda de Sabedoria CD 13; falha: são atraídas à cena.

Encerramento. Um passe encerra o efeito. Sem ele, o alvo fica **Arrastado ao Passado** por 1d4 horas.

Riscos. Regressão sem autorização ou por curiosidade: 1 nível de Exaustão e **Perturbação** por 1d4 dias. O técnico dosa a verdade e interrompe quando quiser.



CADEIA MAGNÉTICA

Ritual de 1 minuto; 4 ou mais participantes de mãos dadas em círculo, todos mantendo Concentração. Enquanto a cadeia durar, funciona como *Círculo Mágico* (voltado para dentro) contra criaturas Trevas e Desencarnadas Hostis dentro do círculo: elas não saem nem afetam ninguém fora dele; os vínculos de Imantado de quem está dentro ficam suspensos. Cada participante que perder a Concentração dá Vantagem às salvaguardas das criaturas contidas; com menos de 4, a cadeia se desfaz. Serve para conter e conversar, nunca para punir.



Afastamento. *Banimento* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 4); em português, Banimento.

Afasta a criatura; se ela imanta alguém, a vítima sofre Separação Violenta.



Agulha de Aviso. *Alarme* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Alarme.

A agulha que aponta invasores.



Alimento Fluídico. *Bom Fruto* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Bom Fruto.
Alimentação fluídica.

Ambiente de Sinceridade. *Zona da Verdade* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Zona da Verdade.

"a sinceridade dispõe de recursos característicos" — não para interrogar.

Amparo ao Caído. *Acudir os Moribundos* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Acudir os Moribundos.

Estabilizar quem caiu.



Amparo Vibratório. *Santuário* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Santuário.
Quem ora traça fronteiras ao redor de si.

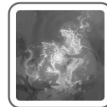


Ânimo Coletivo. *Palavra Curativa em Massa* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Palavra Curativa em Massa.
Palavras de ânimo a muitos.



Ânimo Novo. *Heroísmo* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Heroísmo.

Ouvintes "repletos de energia nova"



Antídoto Fluídico. *Proteção Contra Veneno* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Proteção Contra Veneno.

Água que retira a matéria nociva.



Arquivo das Recordações. *Lendas e Histórias* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Lendas e Histórias.

Serviço de Recordações do Esclarecimento.



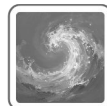
Aura de Amparo. *Aura de Vida* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 4); em português, Aura de Vida.

Amparo aos que caem.



Aura de Prece. *Sinal de Esperança* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Sinal de Esperança.

A prece de Abdias pelos perseguidores.



Banho de Luz. *Curar Ferimentos em Massa* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Curar Ferimentos em Massa.

O "banho de luz" da reunião.



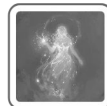
Clarão de Socorro. *Luz do Dia* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Luz do Dia.

Holofotes da Casa (não cega ninguém).



Consulta ao Alto. *Comunhão* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Comunhão.

Respostas sintéticas de mensageiros.



Contenção Magnética. *Paralisar Pessoa* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Paralisar Pessoa.

Imobiliza para impedir o dano, nunca para

punir.



Corrente Contentora. *Círculo Mágico* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Círculo Mágico.

A corrente que retém as entidades.



Couraça da Prece. *Escudo da Fé* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Escudo da Fé.

"O homem que ora traz consigo inalienável

couraça."



Desatar Laços. *Remover Maldição* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Remover Maldição.

"Ninguém corte, onde possa desatar..."



Desfazer Hipnose. *Dissipar Magia* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Dissipar Magia.

Abdias desfaz hipnoses.



Encontro no Sono. *Sonho* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Sonho.
Reencontro onírico consolador.



Escudo Fluídico. *Escudo Arcano* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Escudo Arcano.
Redes luminosas que detêm projéteis.



Escudo Vibratório. *Proteção Contra o Bem e o Mal* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Proteção Contra o Bem e o Mal.

Fronteira vibratória pessoal.



Fio Mental. *Mensagem* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Mensagem.
Um fio de pensamento que liga você a outra

mente.



Firmeza Perispiritual. *Proteção Contra a Morte* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 4); em português, Proteção Contra a Morte.

Firma o organismo contra o Recuo.



Fluidificação das Águas. *Purificar Alimentos e Bebidas* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Purificar Alimentos e Bebidas.

"a água é veículo dos mais poderosos para os fluidos"

Foco Luminoso. *Fagulha Estelar* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Fagulha Estelar.
Um foco de luz que revela quem se esconde na treva; não acrescenta a magia a outras listas.



Forma Plástica. *Disfarçar-se* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Disfarçar-se.

"Pela concentração mental, qualquer Espírito se evidenciará na expressão que deseja"



Forma-Pensamento Menor. *Ilusão Menor* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Ilusão Menor.

"Ideias, elaboradas com atenção, geram formas"



Fronteira do Santuário. *Proibição* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 6); em português, Proibição.
Corpos de guarda que controlam o acesso.



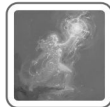
Guarda dos Despojos. *Repouso Tranquilo* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Repouso Tranquilo.
Defesa dos despojos contra o vampirismo.



Ideoplastia. *Criação* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Criação.
O pensamento que se materializa.



Ideoplastia de Socorro. *Imagem Maior* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Imagem Maior.
Ideias-formas que mostram a verdade.



Interrupção Espiritual. *Contramagia* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Contramagia.
Interromper uma emissão hostil.



Irradiação. *Luz* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Luz.
A luz do seu corpo espiritual, na cor da sua aura.
Você pode apagá-la para não humilhar quem

sofre.

Lazo de Amparo. *Vínculo de Proteção* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Vínculo de Proteção.

O sustentador que oferta "um pulmão suplementar"



Leitura Mental. *Detectar Pensamentos* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Detectar Pensamentos.
Título do capítulo; auscultação pela fronte.



Limpeza Perispiritual. *Restauração Maior* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Restauração Maior.
Fluidos cinzentos expelidos pelas mãos.

Linguagem-Imagem. *Línguas* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Línguas.
"a linguagem do Espírito é, acima de tudo, a imagem"



Mão Fluídica. *Mãos Mágicas* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Mãos Mágicas.

Fluido plasmado pelo pensamento; na Crosta não move matéria física.



Marcha Silenciosa. *Passo Sem Rastro* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Passo Sem Rastro.
Marcha a pé, em silêncio, de luzes apagadas.



Palavra de Ânimo. *Palavra Curativa* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Palavra Curativa.
Palavras de ânimo que acompanham o passe.



Palavra Firme. *Comando* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Comando.

A ordem serena que detém uma agressão. Nunca serve para forçar a aceitação do socorro.



Passo Fluídico. *Passo Nebuloso* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Passo Nebuloso.
Deslocamento rápido pelo pensamento.



Plasmar Miudezas. *Prestidigitação Arcana* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Prestidigitação Arcana.
Pequenas criações ideoplásticas.



Prece Coletiva. *Bênção* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Bênção.
A oração coletiva.

Quadro Mental. *Imagem Silenciosa* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Imagem Silenciosa.

Projeção de quadros mentais proveitosos.



Rastro pelo Pensamento. *Localizar Criatura* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 4); em português, Localizar Criatura.
O gráfico de prece que localiza quem pede.



Reanimação Fluídica. *Revivificar* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Revivificar.
Desfaz o Recuo.



Reforço Fluídico. *Auxílio* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Auxílio.
Essências luminosas que enriquecem as forças.

Refúgio de Paz. *Pequeno Refúgio de Leomund* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Pequeno Refúgio de Leomund.
Ilha de atmosfera leve no deserto de sofrimento.



Reserva Vital. *Vitalidade Vazia* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Vitalidade Vazia.
O organismo ainda denso guarda reservas.



Restauração Vibratória. *Restauração Menor* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Restauração Menor.
Recompor o equilíbrio.



Santuário Consagrado. *Consagrar* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 5); em português, Consagrar.
Luz acumulada por anos de prece.



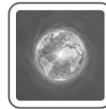
Sentir a Treva. *Detectar o Bem e o Mal* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Detectar o Bem e o Mal.
Visão educada que percebe manchas.



Serenidade Irradiante. *Acalmar Emoções* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Acalmar Emoções.
A palavra serena que acalma a multidão.



Sintonia de Busca. *Marca do Predador* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Marca do Predador.
Fixar a atenção em quem se procura.



Soltura dos Laços. *Movimentação Livre* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 4); em português, Movimentação Livre.
Livrar dos laços.

Sono Magnético. *Sono* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Sono.
Sono reparador e sonoterapia.

Sugestão Hipnótica. *Sugestão* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Sugestão.
Arma dos hipnotizadores; PJs só para impedir dano a terceiros.



Toque Inspirador. *Orientação* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, cantrip); em português, Orientação.
A mão na frente que inspira.



Transusão Fluídica. *Curar Ferimentos* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 1); em português, Curar Ferimentos.
"O passe é uma transfusão de energias"



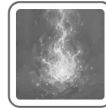
Visão a Distância. *Clarividência* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Clarividência.
O espelho fluídico que mostra ausentes.



Visão Dilatada. *Ver o Invisível* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 2); em português, Ver o Invisível.
Dilatação das percepções.

Visão Espiritual Plena. *Visão da Verdade* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 6); em português, Visão da Verdade.
Visão educada no grau mais alto.

Volitação de Longo Curso. *Caminhar no Vento* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 6); em português, Caminhar no Vento.
André vence grandes distâncias num instante.



Volitação Sustentada. *Voo* no SRD 5.2.1 (Spells > Spell Descriptions, level 3); em português, Voo.
Volitação.



♦ CAPÍTULO 10 ♦

EQUIPAMENTOS, APARELHOS E BÔNUS-HORA

Para que serve. Este capítulo reúne a economia do cenário (o Bônus-hora), os equipamentos mundanos e os aparelhos de instituição e de campo. Cada item traz uma explicação ampliada e um **exemplo de uso**.

Como escolher. Equipamento mundano se compra com Bônus-hora; aparelhos e itens mágicos são concessões, dadas por mérito e serviço, e o Mestre decide quando entram em cena. Equipamentos de instituição ficam fixos num posto e pedem um operador.

ECONOMIA: BÔNUS-HORA

BÔNUS-HORA (BH)

O Bônus-hora "não é propriamente moeda, mas ficha de serviço individual, funcionando como valor aquisitivo". É o "ponto relativo a cada hora de serviço".

Conversão para o jogo. 1 BH = 1 PO em preços e cálculos; 0,1 BH = 1 PP; 0,01 BH = 1 PC. Na ficha de quem usa o módulo, o rótulo da moeda é "BH" (a coluna é a mesma da PO).

Necessidades básicas são gratuitas. Nas colônias e postos, alimento fluídico, roupa simples, abrigo, água magnetizada e cuidados de enfermagem não custam nada. Ninguém fica sem o necessário.

Ganhar BH (tempo livre). Cada hora de serviço numa instituição rende 1 BH. A jornada mínima é de 8 horas por dia, com até 4 horas extras (máximo 12 BH por dia, 72 por semana). O Mestre pode dobrar ou triplicar o valor de serviço sacrificial; plantões de emergência e o cuidado de crianças contam em dobro.

Recompensa de Serviço por missão. Ao fim de cada missão, cada personagem recebe "créditos de serviço" em BH conforme a tabela abaixo (valores originais deste suplemen-

to, para ajustar à sua mesa). Os valores são para personagens de nível 1–4; multiplique por 2 nos níveis 5–10, por 5 nos níveis 11–16 e por 10 nos níveis 17–20. Um grupo que cumpriu só parte do objetivo recebe metade.

MISSÃO	BH POR PERSO- NAGEM (NÍVEIS 1–4)	EXEMPLO
Rotina de auxílio	4–8	Plantão de enfermaria, escolta curta, recado a outro posto
Socorro simples	10–20	Resgatar um recém-desencarnado de uma zona Leve
Missão perigosa	25–50	Resgate numa zona Densa, enfrentando um Obsessor
Expedição às zonas densas	50–100	Descida organizada com equipe, mapa e retorno planejado
Grande missão	100 ou mais	Ação que muda a vida de uma comunidade inteira

Não há outra tabela de tesouro: o que vale como pagamento é o BH acima, mais as concessões de itens descritas adiante.

Gastar BH. Equipamento mundano (os preços do Equipamento do SRD 5.2.1, com 1 BH = 1 PO), escolher roupas além do básico, entrada em lugares de lazer e estudo (a Praça das Harmonias cobra de 1 a 5 BH), cursos e, o maior gasto, a casa própria: **30.000 BH**, uma por família.

Sem comércio. BH não se vende, não se empresta a juros e não se herda: pode ser **repartido** com amigos, mas volta ao patrimônio comum quando o titular reencarna (a família herda só a casa). Itens devolvidos à instituição não rendem BH.

Itens mágicos não se compram. São **concessões** de uma Casa de Ofício ou instituição, conforme a raridade permitida pelo patamar (Comum e Incomum nos níveis 1–4; Raro a partir do 5; Muito Raro a partir do 11; Lendário a partir do 17) e, com o módulo, conforme a Vibração mínima do item.

O valor real. "o critério quanto ao valor da hora pertence exclusivamente a Deus": o BH mede horas, não mérito. A Elevação nunca se compra.

Opcional: Tempo de Serviço Útil. Um contador que não se gasta (horas acumuladas). Serve para títulos, acesso a arquivos e pedidos de intercessão a NPCs. Não tem campo na ficha.

SINTONIZAÇÃO E VIBRAÇÃO MÍNIMA (COM O MÓDULO)

Para sintonizar um item com Vibração mínima, você precisa ter essa Vibração. Se ela cair abaixo do mínimo, o item fica inerte (sem perder a sintonização) até a Vibração voltar. *Sem o módulo:* ignore a coluna de Vibração mínima.



CADERNETA DE INGRESSO

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Peso 0 kg

Documento concedido (não se compra): dá acesso a quatro Casas de Ofício por um ano.

Em detalhe. Documento dado a quem comprova serviço e boa conduta, não se compra. Abre as portas de quatro Casas de Ofício, onde o portador estuda ou trabalha por um ano.

Exemplo de uso. Ao fim da primeira missão, a coordenadora entrega a Caderneta a Bia. Ela a mostra na Casa do Saber, é recebida sem esperar e passa meses ali, aprendendo o que o grupo precisará depois.



CARGA ELÉTRICA (20)

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Custo 1 PO

Peso 0 kg

Munição do Lança-choques (20 cargas).

Em detalhe. São as cargas do Lança-choques, em pacotes de 20. Cada disparo gasta uma carga, e a arma precisa ser recarregada quando acabam.

Exemplo de uso. Antes de descer ao Umbral, Léo leva dois pacotes: 40 cargas. Ao fim de um combate longo, ele conta o que resta para decidir se ainda dá para negociar com a falange ou se é hora de recuar.



CRONÔMETRO

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Custo 25 PO

Peso 0,25 kg

Marca as horas onde dia e noite se confundem: sem ele, Desvantagem em Sabedoria (Sobrevivência) para estimar o tempo na região nevoenta.

Em detalhe. Relógio de bolso afinado para as zonas de névoa, onde o dia e a noite se confundem. Sem ele, estimar as horas é um teste difícil.

Exemplo de uso. Rui precisa chegar ao posto antes do toque de fechar. Consulta o Cronômetro, sabe que restam duas horas e decide a rota. Sem ele, rolaria Sobrevivência com Desvantagem (dois d20, fica o menor) e talvez errasse.



FAIXA DE SOCORRO

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Custo 10 PO

Peso 2 kg

Faixa luminosa de 15 m. Ação Usar Objeto: lance a uma criatura a até 15 m; se ela **quiser** agarrá-la, você pode puxá-la até 9 m por turno (ação Usar Objeto). Uma criatura hostil adjacente pode cortar o elo com uma ação e um teste de Força (Atletismo) CD 13. Só funciona para quem a busca.

Em detalhe. Não é arma: é um laço de luz que serve para puxar para perto quem pede ajuda. Só funciona com quem a deseja; a criatura que resiste não é arrastada e um inimigo próximo pode cortar o elo.

Exemplo de uso. Tomé vê Íris à beira de um barranco, estendendo a mão. Lança a faixa a 12 m, ela a agarra e ele a puxa 9 m para um terreno firme em um único turno.



LANÇA-CHOQUES

ARMA

Custo 25 PO

Peso 0,5 kg

Dano 1d6 Elétrico

Propriedades ammunition, loading, range

Pequeno aparelho que dispara raios de choque (Munição: Carga Elétrica; Recarga). Contra Desencarnados, o dano é sempre não letal.

Em detalhe. É a arma de contenção dos postos: o disparo estremece o corpo do alvo sem ferir de verdade, e por isso contra Desencarnados o dano nunca é letal. A maestria Empurrar afasta o alvo e cria espaço.

Exemplo de uso. Nara, a sentinela, vê um trevoso avançar sobre o enfermo. A 25 m, dispara o Lança-choques: o acerto causa 1d6 de dano Elétrico e o empurra 3 m para trás, sem matá-lo, dando tempo ao grupo de agir.



MACA DE SOCORRO

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Custo 5 PO

Peso 5 kg

Duas criaturas carregam uma criatura Média ou menor em Torpor sem redução de Deslocamento.

Em detalhe. Maca leve e dobrável, própria de equipes de socorro. Com duas pessoas carregando, o peso de uma criatura Média ou menor em Torpor não reduz o Deslocamento do grupo.

Exemplo de uso. Dois samaritanos levantam Ícaro, Inconsciente, e atravessam uma zona Densa no ritmo normal. Sem a maca, o mais forte precisaria carregá-lo nas costas, mais devagar.

**ÁGUA MAGNETIZADA**

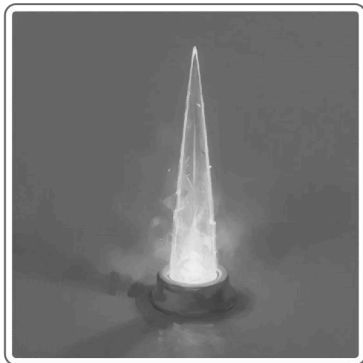
POÇÃO

COMUM

Consumível; não se vende. Concedida gratuitamente em colônias e postos (1 dose por dia a quem precisa) e preparada por quem tem o talento Passista. Beber é uma Ação Bônus. Escolha um efeito: **(a)** Vantagem na próxima salvaguarda contra Envenenado ou contra Amedrontado de origem mental, na próxima hora; **(b)** recuperar 1 Dado de Vida gasto (no máximo uma dose com este efeito por Descanso Longo). Valor de referência para o sistema: 25 BH.

Em detalhe. É a água comum tornada tônica por uma oração e por passes. Chega a quem precisa, uma dose por dia, nas colônias e nos postos. Quem tem o talento Passista também a prepara por conta própria.

Exemplo de uso. Antes de entrar numa zona com seres amedrontadores, Lia bebe a Água Magnetizada (Ação Bônus). Na hora do susto, tem Vantagem na salvaguarda contra Amedrontado e a rola duas vezes, ficando com o melhor resultado.

**AGULHA DE AVISO**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

INCOMUM

Estação fixa sim

Operação: passiva. Aponta a direção de criaturas hostis em grupo a até 3 km.

Em detalhe. Agulha que aponta para onde se aproxima um grupo hostil, até 3 km. É passiva: não gasta ação.

Exemplo de uso. Na vigília, a Agulha gira. O capitão vê a direção do bando a 2 km e avisa o posto a tempo de fechar as portas.

**AMPLIFICADOR DE VOZ**

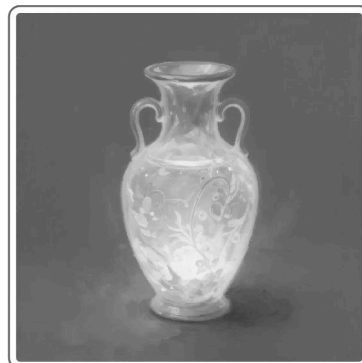
ITEM MARAVILHOSO

COMUM

Sua voz é ouvida claramente a até 1 km.

Em detalhe. Cone de metal e cristal que leva a voz a até 1 km, nítida. Útil para avisos, orações em grupo e chamados em terreno aberto.

Exemplo de uso. Um comboio de resgate se divide na névoa. Marta usa o Amplificador para pedir calma e dar o rumo; todos a ouvem a mais de 500 m e se reagrupam sem pânico.

**ÂNFORA DE ESSÊNCIAS LUMINOSAS**

POÇÃO

INCOMUM

3 doses. Ação: uma dose aplicada a uma criatura concede o efeito de *Auxílio* (2º círculo) por 8 horas.

Em detalhe. Pequeno vaso com três doses de essências que fortalecem o espírito. Uma dose concede o efeito da magia *Auxílio* por oito horas, sem esforço de conjuração.

Exemplo de uso. Antes de uma travessia longa, a curadora aplica uma dose em Léó: ele ganha PV extras por oito horas e consegue enfrentar a noite inteira de marcha sem desabar.

**BINÓCULO DE PENETRAÇÃO**

ITEM MARAVILHOSO

INCOMUM

Luneta que ignora a névoa e o fumo (Parcialmente Obscurecido) até 300 m.

Em detalhe. Luneta que enxerga através da névoa e do fumo até 300 m, útil para explorar zonas de pouca visibilidade.

Exemplo de uso. Do alto de uma muralha, Caio usa o Binóculo e vê, a 250 m, uma falange à espera. Sem ele, só enxergaria uma mancha cinza.

**CAJADO LUMINOSO**

ARMA (CAJADO)

INCOMUM

Emite Luz Plena 3 m e Meia-luz 3 m, que você acende ou apaga sem ação. Quando a maestria Derrubar deixa o alvo Caído, ele não pode voar nem voitar até o fim do próximo turno dele.

Em detalhe. Bastão de vigília que acende como lanterna. A luz se liga e desliga sem gastar ação, e o golpe de Derrubar impede o alvo de voar ou voitar por um turno.

Exemplo de uso. Na viela escura, Nelson acende o Cajado e ilumina 3 m de Luz Plena. Um trevosos tenta fugir pelo ar; Nelson o derruba com o cajado e ele fica preso ao chão até o fim do turno seguinte.

**CÂMARA CRISTALINA**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

LENDÁRIO

Estação fixa sim

Operação: instituição. Material isolante: energias mentais não atravessam. Dentro dela, ninguém é alvo de telepatia nem de influência externa.

Em detalhe. Sala isolante onde energias mentais não atravessam. Dentro dela ninguém é alvo de telepatia nem de influência externa.

Exemplo de uso. Para falar com um prisioneiro sem que seus aliados o influenciem à distância, o grupo o leva à Câmara Cristalina: ali, só os que estão na sala se escutam.

**CAPACETE-ANTOLHOS**

ITEM MARAVILHOSO

INCOMUM

Vantagem em salvaguardas contra Amedrontado e Enfeitiçado causados por visões e ilusões; Desvantagem em Sabedoria (Percepção) baseada na visão lateral. Usado por médiuns em desdobramento.

Em detalhe. Capacete de proteção para médiuns em desdobramento: cobre a testa e as têmporas, mas deixa o rosto livre. Protege contra visões e ilusões e tira parte da visão lateral.

Exemplo de uso. Ao entrar em transe, Ana põe o Capacete. A ilusão de um obsessor tenta amedrontá-la e ela tem Vantagem na salvaguarda; contudo, ao perceber um vulto pelo canto do olho, rola Percepção com Desvantagem (dois d20, fica o menor).

**CAPTADOR DE ONDAS MENTAIS**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

RARO

Estação fixa sim

Operação: Usar Magia. Cone de 9 m, até 15 criaturas: revela halo, vício dominante e (módulo) faixa de Vibração, sem salvaguarda para Vibração 5 ou menos. Quem tem Vibração 7+ ou está Densificado aparece como neutro. Usado pelos Espíritos Seletores.

Em detalhe. Aparelho de triagem que capta as ondas mentais de um grupo: revela halo, vício dominante e faixa de Vibração. Quem vibra muito alto ou está Densificado aparece como neutro.

Exemplo de uso. Na porta de uma colônia, o Espírito Seletor aponta o Captador a um grupo de quinze recém-chegados: separa quem precisa de tratamento de quem pode entrar, sem perguntas indiscretas.

**CONDENSADOR ECTOPLÁSMICO**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

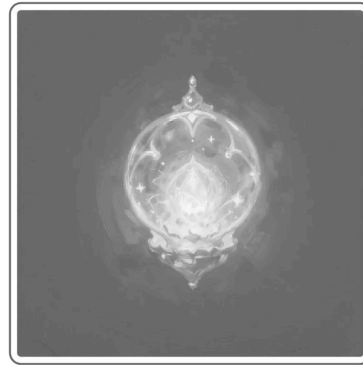
RARO

Estação fixa sim

Operação: em reunião mediúnica. Mostra a todos as imagens do pensamento de uma entidade comunicante: revela o Centro de Interesse após 1 rodada e dá Vantagem na Doutrinação Fraterna.

Em detalhe. Aparelho de reuniões mediúnicas que torna visíveis as imagens do pensamento de uma entidade comunicante. Revela o Centro de Interesse depois de uma rodada e ajuda na Doutrinação Fraterna.

Exemplo de uso. Na reunião, a entidade se agita. O Condensador mostra a todos a cena que a prende; com isso, o doutrinador a acolhe com Vantagem e encerra a sessão em paz.

**DIADEMA DE LUZ**

ITEM MARAVILHOSO

RARO

Sintonização Requer sintonização**Vibração mínima** 8

+1 na CA; Vantagem em salvaguardas de Sabedoria.

Licença criativa: os livros não mostram coroas; Iolanda é cheia de simplicidade

Em detalhe. Faixa de luz que se põe na frente. Aumenta a CA em 1 e dá Vantagem em salvaguardas de Sabedoria. Os livros não mostram coroas: este diadema é licença criativa.

Exemplo de uso. Com o Diadema, Íris resiste a uma tentativa de sugestão mental: rola a salvaguarda de Sabedoria com Vantagem e mantém a mente livre..

**ESPELHO DE GRAVAÇÃO**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

INCOMUM

Estação fixa sim

Operação: instituição. Grava uma entrevista (imagem e voz) para estudo posterior.

Em detalhe. Espelho que registra imagem e voz de uma entrevista, para estudo posterior. É peça de instituição.

Exemplo de uso. Depois de entrevistar um recém-chegado, o instrutor revê a gravação no Espelho de Gravação para entender melhor o que o aflige.

**ESPELHO FLUÍDICO**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

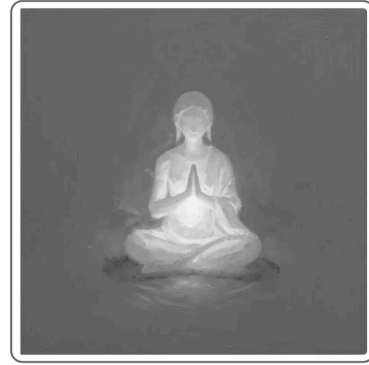
RARO

Estação fixa sim

Operação: instituição. Como *Vidência*, sem salvaguarda para quem pediu socorro; mostra pensamentos de superfície do observado.

Em detalhe. Espelho de uso institucional que mostra, como a magia *Vidência*, a cena de quem pediu socorro e os pensamentos de superfície do observado.

Exemplo de uso. O posto recebe um chamado. O operador usa o Espelho Fluídico e vê o enfermo e o lugar, inclusive o que ele pensa; assim a equipe parte já sabendo o que esperar.

**GRÁFICO DE PRECE**

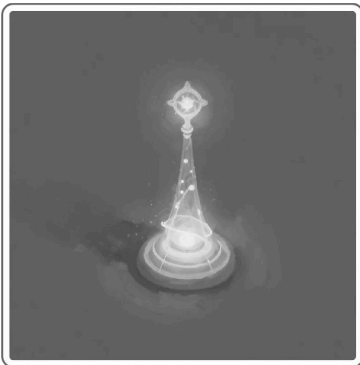
ITEM MARAVILHOSO

INCOMUM

Consumível. Quem o segura sabe quem orou, o lugar aproximado e o tipo de aflição, e pode conjurar *Localizar Criatura* sobre o emissor uma vez, sem espaço. Gancho de missão.

Em detalhe. Gráfico em papel luminoso que se forma quando alguém ora pedindo socorro. Quem o segura sabe quem orou, onde e o que o aflige. É gancho de missão.

Exemplo de uso. O Gráfico chega ao posto: alguém no cais rezou por ajuda. O grupo o segue, conjura *Localizar Criatura* sobre quem orou e encontra o naufrago antes do amanhecer.

**FAIXA DE DEFESA**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

RARO

Estação fixa sim

Operação: fixa ao redor de um posto. Criatura hostil que entra na faixa de 5 m faz salvaguarda de Constituição CD 14; falha: é empurrada 3 m para fora e fica Caída. Sem dano.

Em detalhe. Faixa de proteção que se fixa ao redor de um posto. Quem entra na faixa de 5 m, hostil, é empurrado 3 m e cai, sem dano.

Exemplo de uso. Num cerco, uma criatura hostil pisa na faixa de 5 m. Ela falha na Constituição CD 14, é empurrada e cai: ganha-se tempo sem ferir ninguém.

**HOLOFOTES**

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

INCOMUM

Estação fixa sim

Operação: ação de um operador. Luz Plena num raio de 36 m; desfaz escuridão não mágica.

Em detalhe. Conjunto de faróis que ilumina 36 m com Luz Plena e desfaz a escuridão não mágica. Requer um operador.

Exemplo de uso. Na hora do resgate noturno, o operador liga os Hologotes: a margem se acende e o grupo enxerga, na água, quem pedia socorro.

**INSTRUMENTO DA PAZ**

INSTRUMENTO

MUITO RARO

Sintonização Requer sintonização por um bardo**Vibração mínima** 7

Ação Usar Magia: conjura *Acalmar Emoções* sem espaço, com alcance de 18 m; uma vez por Descanso Longo. Licença de jogo

Em detalhe. Pequeno instrumento musical consagrado à paz. Uma vez por Descanso Longo, conjura Acalmar Emoções sem espaço de magia, num alcance de 18 m.

Exemplo de uso. Uma discussão vira briga na fila da distribuição. Gil toca o Instrumento: todos na área se acalmam e o conflito se desfaz antes de começar..

**LENTE INTRACRANIANA**

ITEM MARAVILHOSO

INCOMUM

Só o Modo Anatomia do Psicoscópio, a 1,5 m.

Em detalhe. Lente fixada junto à frente, mais discreta que o Psicoscópio: só faz o Modo Anatomia e só a curta distância.

Exemplo de uso. Num atendimento discreto, a enfermeira Odete põe a Lente e examina um paciente a 1,5 m. Na Ala não há quem repare, e ela ganha Vantagem ao diagnosticar.

**MANTO DA BÊNÇÃO MINISTERIAL**

ITEM MARAVILHOSO

RARO

Sintonização Requer sintonização**Vibração mínima** 7

+1 na CA e nas salvaguardas; ao conjurar magia de cura com espaço, +1d4 PV por alvo. Licença de jogo.

Em detalhe. Manto de quem tem ofício de cura e bênção. Dá +1 na CA e nas salvaguardas, e acrescenta 1d4 de cura a cada alvo de uma magia de cura.

Exemplo de uso. Ao conjurar uma cura em três aliados, Dora usa o Manto: cada um recupera mais 1d4 Pontos de Vida.

**MANTO LUMINOSO**

ITEM MARAVILHOSO

INCOMUM

Sintonização Requer sintonização**Vibração mínima** 6

+1 na CA; Meia-luz 3 m que você acende ou apaga. Licença de jogo.

Em detalhe. Manto de tecido que irradia uma luz suave. Aumenta um pouco a defesa e se acende ou apaga quando quiser.

Exemplo de uso. Numa passagem escura, Elza aciona o Manto: ilumina 3 m com Meia-luz e sua CA sobe em 1.



MEDALHA DO MÉRITO DE SERVIÇO

ITEM MARAVILHOSO

MUITO RARO

Sintonização Requer sintonização por um conjurador
Vibração mínima 8

+2 em jogadas de ataque de magia e na CD para evitar suas magias. Concedida pelas Irmandades do Alto-Mar por serviço extraordinário, nunca comprada.

Em detalhe. Condecoração dada por serviço extraordinário, nunca comprada. Dá +2 nas jogadas de ataque de magia e na CD das magias do portador.

Exemplo de uso. Depois de salvar um posto inteiro, Marta recebe a Medalha. Nas missões seguintes, suas magias acertam mais e são mais difíceis de resistir.



NÉCTAR ESPIRITUAL

POÇÃO

INCOMUM

Como Poção de Cura Maior. Licença de jogo.

Em detalhe. Bebida de reforço de uso raro, equivalente a uma Poção de Cura Maior. É licença de jogo para dar ao grupo um recurso forte de cura.

Exemplo de uso. Ao fim de um combate duro, Rita bebe o Néctar: recupera uma boa quantidade de Pontos de Vida e entra de pé na cena seguinte.



PROJETOR ELÉTRICO

APARELHO DE INSTITUIÇÃO

RARO

Estação fixa sim

Operação: ação de um operador. Cone de 18 m: salvaguarda de Sabedoria CD 15; falha: Amedrontado por 1 minuto e precisa usar o movimento para se afastar.

Sem dano.

Em detalhe. Aparelho fixo de instituição que lança um cone de luz que amedronta. Não causa dano: apenas faz os alvos recuarem.

Exemplo de uso. Um bando avança sobre o posto. O operador liga o Projetor: os que falham na Sabedoria CD 15 ficam Amedrontados e se afastam; os outros hesitam.

**PSICOSCÓPIO**

ITEM MARAVILHOSO (ÓCULOS)

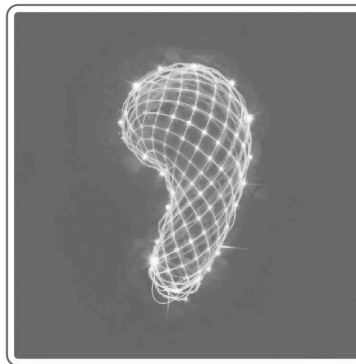
RARO

Sintonização Requer sintonização**Vibração mínima** 5

Ação para ajustar; funciona 10 minutos. **Modo Ficha:** a até 18 m, você sabe, sem salvaguarda, o tom emocional, a influência sob a qual uma criatura está e (módulo) a faixa de Vibração; Vantagem na Leitura de Halo. **Modo Anatomia:** Vantagem em Sabedoria (Medicina) para diagnosticar. Não lê quem está 3 ou mais pontos de Vibração acima de você.

Em detalhe. Aparelho que mostra o estado emocional e a influência a que alguém está sujeito. No Modo Ficha, revela o tom emocional; no Modo Anatomia, ajuda a diagnosticar. Não lê quem vibra muito acima de quem o usa.

Exemplo de uso. Em Ala lotada, Gil aponta o Psicoscópio a um enfermo. Descobre que a agitação vem de influência alheia, não de dor, e muda o tratamento. A um benfeitor de Vibração alta o aparelho não revelaria nada.

**REDE LUMINOSA**

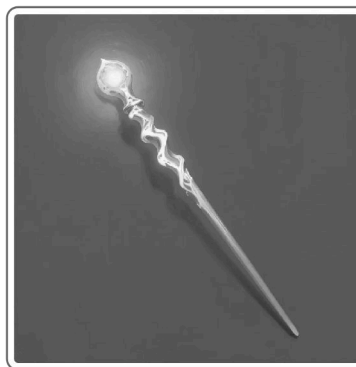
EQUIPAMENTO

INCOMUM

3 cargas; recupera 1d3 ao amanhecer. Como a Rede, com CD fixa 13; a criatura Contida não pode voar nem se teletransportar. **Reação** (1 carga): quando você ou uma criatura a até 3 m é alvo de ataque à distância, estenda a rede: até o início do seu próximo turno, criaturas atrás dela têm +5 na CA contra ataques à distância.

Em detalhe. Rede de fios de luz com cargas que se renovam ao amanhecer. Contém uma criatura sem ferir e, como Reação, abre-se à frente de quem é alvo de um ataque à distância.

Exemplo de uso. Quando um arqueiro mira em Dora, Hugo gasta uma carga: a rede se abre e Dora ganha +5 na CA contra o ataque, que erra. Depois, na perseguição, ele a lança sobre o fugitivo e o contém sem machucá-lo.

**VARINHA DE FLUIDO CONDENSADO**

VARINHA

INCOMUM

Sintonização Requer sintonização por um conjurador

+1 em jogadas de ataque de magia. Licença de jogo.

Em detalhe. Varinha de fluido condensado que afina a mira de magias: +1 nas jogadas de ataque de magia.

Exemplo de uso. O mago Tiago lança uma magia à distância e, com a Varinha, soma +1 ao ataque: o que seria um erro por um ponto vira acerto.

**VESTES DE MISSIONÁRIO**

ARMADURA LEVE

RARO

Sintonização Requer sintonização**Vibração mínima** 7

CA 12 + Des; Resistência a dano Nocrótico; Luz Plena 3 m + Meia-luz 3 m (você as apaga à vontade). Licença de jogo (a túnica muito alva

Em detalhe. Túnica muito alva dada a quem serve nas zonas mais densas. Protege do dano Nocrótico, ilumina o redor e dá uma boa CA.

Exemplo de uso. Ao descer à zona Densa, o missionário Davi veste a túnica: sua CA é 12 + Des, ele resiste a dano Nocrótico e a luz que emite desencoraja os trevosos.).



♦ PARTE III ♦

REGRAS DO MÓDULO

Cada um recebe conforme a própria capacidade, e essa capacidade é conquista pessoal.



♦ CAPÍTULO 11 ♦

VIBRAÇÃO, MARCAS DE SOMBRA E CRISE

Para que serve. A Vibração representa o estado de sintonia do organismo espiritual; as Marcas de Sombra registram perturbações recentes; o Reequilíbrio decide se elas produzem uma mudança duradoura; e a Crise é a perda extrema de estabilidade, que pede auxílio, nunca condenação. O capítulo é opcional: o grupo pode jogar sem ele, e o livro indica o que muda.

Como usar. Leia primeiro o que é a Vibração e suas faixas; depois as Marcas, o Reequilíbrio e a Crise. Combine com a mesa se vão usar o módulo antes da sessão zero. A Prece Íntima nunca é bloqueada pela Vibração.

VIBRAÇÃO

A Vibração representa o estado de sintonia do organismo espiritual. As Marcas de Sombra registram perturbações recentes provocadas por escolhas específicas; o Reequilíbrio determina se essas perturbações produzirão uma mudança mais duradoura; e a Crise representa o momento em que o personagem já não consegue recuperar sozinho a estabilidade necessária para prosseguir.

Este capítulo é um módulo opcional. O grupo decide na sessão zero se vai utilizá-lo.

A Vibração nunca mede a religião, a fé ou as opiniões de quem joga. Também não mede o valor de uma pessoa. Ela existe apenas para representar, dentro da ficção, como pensamentos, vínculos e escolhas recentes afetam a sintonia e o organismo espiritual do personagem.

Defender-se, proteger outra pessoa ou conter uma ameaça não gera Marca de Sombra por si só.

♦ ADAPTAÇÃO DO JOGO: REGRA FUNDAMENTAL

A Vibração baixa pode dificultar a manifestação do equilíbrio, mas nunca fecha a porta para o auxílio ou para a transformação.

11.1 VIBRAÇÃO

A Vibração representa o estado de sintonia do organismo espiritual: a direção dominante dos pensamentos, desejos, vínculos e escolhas recentes do personagem.

Ela varia de 0 a 10. Salvo indicação diferente, todo personagem começa com **Vibração 5**.

A Vibração muda lentamente. Uma escolha isolada normalmente produz uma Marca de Sombra, não uma queda imediata de Vibração. A mudança duradoura costuma aparecer no Reequilíbrio realizado durante o Descanso Longo. Atos excepcionalmente graves podem alterar a Vibração imediatamente.

Faixas de Vibração

- **9–10 — Luminosa.** Você recebe todos os benefícios da faixa Elevada, além dos seguintes. **Serenidade.** Você tem Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar as condições Amedrontado e Enfeitiçado. **Luz Interior.** Uma

vez por Descanso Longo, quando falhar numa salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você pode repetir a rolagem. Deve usar o novo resultado.

- **7–8 — Elevada. Inspiração.** Ao concluir um Descanso Longo, você recebe Inspiração Heroica, desde que não esteja Dissonante. **Aura Clara.** Quando sua *Irradiação* está acesa, sua Luz Plena alcança mais 1,5 metro. **Prece em Grupo.** Você é automaticamente bem-sucedido em seu teste individual numa Prece em Grupo.
- **4–6 — Equilíbrio.** Sem efeitos especiais. Esta é a faixa de estabilidade cotidiana da maior parte dos personagens.
- **2–3 — Turva. Afinidade Trevosa.** Criaturas com a etiqueta Trevoso têm Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) feitos especificamente para localizar ou rastrear você. Você tem Desvantagem em salvaguardas contra Enfeitiçado imposto por uma criatura Trevosa. **Aura Turva.** Quando uma Leitura de Halo consegue identificar sua faixa, a perturbação de sua sintonia é evidente. A faixa Turva **não** causa Dissonância por si só.
- **1 — Densa.** Você recebe todos os efeitos da faixa Turva, além dos seguintes. **Peso Perispiritual.** Você não pode usar Volitação nem deslocamento de voo concedido pelos seus próprios traços, talentos ou práticas espirituais. Magias ou efeitos externos que concedam voo continuam funcionando, sujeitos às regras da zona. **Dissonância.** Você sofre a condição Dissonância enquanto permanecer nesta faixa.
- **0 — Crise.** Você recebe todos os efeitos da faixa Densa e entra em Crise Vibratória (11.11).

Referência para NPCs (como orientação, não como regra absoluta): recém-chegado 4–5; servidor de colônia 6–7; instrutor ou ministro 8–9; benfeitor excepcional 9–10; sofredor errante 2–4; obsessor comum 1–3; chefe de falange ou hipnotizador 1–2; habitante extremamente endurecido das regiões inferiores 0–1. Esses valores descrevem o estado atual do NPC, não uma essência permanente.

11.2 QUANDO A FAIXA MUDA

Uma queda de faixa não significa que o personagem "virou mau". Ela muda principalmente sua relação com a própria estabilidade e com as criaturas que vibram de maneira semelhante.

- Ao cair de Luminosa para Elevada, perde Serenidade e Luz Interior.
- Ao cair de Elevada para Equilíbrio, perde os benefícios extraordinários da faixa Elevada.
- Ao entrar em Turva, começa a sofrer maior afinidade com criaturas Trevosas.
- Ao entrar em Densa, o peso do organismo espiritual compromete a Volitação e surge Dissonância.
- Ao chegar a 0, o personagem entra em Crise e precisa de auxílio para restabelecer sua estabilidade.

♦ ADAPTAÇÃO DO JOGO: PRINCÍPIO DE JOGO: A PRECE NUNCA É BLOQUEADA PELA VIBRAÇÃO

Um personagem pode fazer Prece Íntima em qualquer faixa, inclusive em Vibração 0. Vibração baixa representa dificuldade de sintonia e de sustentação, não abandono ou condenação. A Prece Íntima pode ser justamente o primeiro movimento de alguém que reconhece que precisa de auxílio. As regras de Sinceridade da Prece continuam valendo (Fascinado, ou quem acabou de aceitar o Chamado da Sombra, não produz efeito com ela).

11.3 MARCAS DE SOMBRA

Você pode possuir de 0 a 3 Marcas de Sombra. Marcas representam ressonâncias inferiores recentes: escolhas que ainda estão sendo processadas pelo personagem e que podem ou não produzir uma queda duradoura de Vibração.

Uma Marca não é uma sentença. Ela também não desaparece porque o personagem realizou imediatamente uma boa ação: **nenhum Ato de Serviço, Passe, Prece em Grupo, Inspiração Heroica ou Descanso em Local Iluminado remove Marcas diretamente.** Elas permanecem até o próximo Reequilíbrio. A mudança de direção pode ajudá-lo no Reequilíbrio, mas não apaga retroativamente o que aconteceu.

Gatilhos (lista fechada)

- **G1 — Chamado da Sombra.** Você aceita voluntariamente o Chamado da Sombra.
- **G2 — Crueldade contra rendido ou incapaz.** Você causa deliberadamente dano a uma criatura que se rendeu, está Inconsciente, em Torpor ou em Dispersão, quando isso não é necessário para impedir um perigo imediato.
- **G3 — Abandono.** Você abandona deliberadamente um aliado ou socorrido em Torpor numa zona Densa ou Abismal quando poderia ajudá-lo sem impor ao grupo um risco imediato claramente desproporcional.
- **G4 — Coerção.** Você usa Enganação, Intimidação, Encantamento ou recurso equivalente para violar ou manipular o consentimento de um aliado ou socorrido, ou para obrigar uma criatura a aceitar Doutrinação, Passe, tratamento ou socorro. O problema não é toda Enganação; é utilizar a manipulação para substituir o livre-arbítrio de quem deveria estar sendo auxiliado.
- **G5 — Sofrimento deliberado.** Você declara uma ação cujo objetivo explícito é provocar sofrimento por tortura, humilhação, vingança ou crueldade deliberada.
- **G6 — Separação Violenta.** Depois de saber que existe um vínculo de Imantação, você afasta à força o obsessor da vítima e provoca Separação Violenta.

Procedimento do Mestre. Quando uma ação parece corresponder a um gatilho: (1) identifique o gatilho da lista; (2) **avise antes da resolução:** "Isso corresponde a Gx e gera uma Marca de Sombra. Quer continuar?"; (3) permita que o jogador reconsidere; (4) se ele continuar, registre a Marca e o motivo; (5) se a ação não estiver na lista, **não gera Marca.** O Mestre não deve inventar novas infrações durante a sessão. Qualquer novo gatilho precisa ser discutido na sessão zero, com o consentimento do grupo.

11.4 SATURAÇÃO

Você nunca possui mais de 3 Marcas de Sombra. Se ganharia uma nova Marca enquanto já possui 3, você fica **Saturado**. Enquanto Saturado:

- você continua com 3 Marcas;
- recebe Dissonância;
- a Dissonância de Saturação não pode ser encerrada enquanto as 3 Marcas permanecerem;
- não pode aceitar novamente o Chamado da Sombra.

Outros gatilhos comuns não aumentam ainda mais a penalidade, embora continuem tendo consequências na ficção. Atos Graves continuam podendo reduzir sua Vibração normalmente. A Saturação termina quando suas Marcas são resolvidas no Reequilíbrio.



CHAMADO DA SOMBRA

11.5 CHAMADO DA SOMBRA

Uma vez por cena ou encontro, quando fizer uma jogada de ataque ou um teste de Força, você pode aceitar o Chamado da Sombra antes da rolagem e obter Vantagem. Alternativamente, quando causar dano, pode aceitar o Chamado para causar 1d6 de dano Necrótico adicional. Nos dois casos recebe 1 Marca de Sombra (G1).

Se sua Vibração for 3 ou menos, o Mestre pode oferecer o Chamado em voz alta como um "sussurro". **A escolha é sempre do jogador**. Você não pode aceitar o Chamado enquanto estiver Saturado.

O Chamado representa a tentação de recorrer à cólera ou à força imediata para alcançar um resultado. Vibração baixa nunca concede esse poder automaticamente.

ATOS DE SERVIÇO E HARMONIZAÇÃO

11.6 ATOS DE SERVIÇO

Atos de Serviço indicam uma mudança de direção. **Eles não apagam Marcas de Sombra**. Ao realizar seu primeiro Ato de Serviço desde o último Descanso Longo, registre

Serviço realizado e fique **Harmonizado**. Mais de um Ato de Serviço no mesmo período não concede bônus adicional ao Reequilíbrio, embora possa ter consequências narrativas e justificar Inspiração Heroica concedida pelo Mestre.

- **S1 — Socorrer.** Estabilizar ou conduzir a local seguro uma criatura em Torpor ou Dispersão que não seja apenas outro membro do grupo.
- **S2 — Poupar.** Conter uma criatura Trevosa sem reduzi-la a 0 PV, ou conduzi-la em Dispersão para socorro ou Doutrinação.
- **S3 — Doutrinar.** Obter Abertura numa Doutrinação Fraterna ou esclarecer uma entidade durante um Ritual de Desobsessão.
- **S4 — Proteger.** Sofrer dano no lugar de outra criatura por meio de Reação, característica ou cobertura corporal declarada.
- **S5 — Renunciar.** Abrir mão voluntariamente de uma recompensa, Bônus-hora ou item em favor de quem necessita.
- **S6 — Compaixão.** Abandonar voluntariamente uma vingança ou realizar, em cena, ato genuíno de cuidado, reconciliação ou intercessão em favor de alguém que lhe fez mal. A oração é uma possibilidade, não uma exigência.

11.7 HARMONIZAÇÃO

Harmonizado é um estado de acompanhamento do módulo, não uma condição. Enquanto estiver Harmonizado, você tem Vantagem no próximo Teste de Reequilíbrio. A Harmonização não acumula.

Você pode ficar Harmonizado por: realizar um Ato de Serviço; receber Passe no modo Harmonização; ser bem-sucedido numa Prece em Grupo; concluir o Descanso Longo em um Local Iluminado.

Se ganhar uma nova Marca depois de ter sido Harmonizado, você perde a Harmonização: importa a direção mais recente. Um Local Iluminado, entretanto, sempre concede Harmonização para o Reequilíbrio realizado ao término daquele descanso. A Harmonização termina depois do Reequilíbrio.

REEQUILÍBRIO, ELEVAÇÃO E ATOS GRAVES

11.8 REEQUILÍBRIO

Ao concluir um Descanso Longo com pelo menos uma Marca de Sombra, faça um **Teste de Reequilíbrio: 1d20 sem modificadores** (nenhum atributo entra na conta). A CD depende do número de Marcas:

MARCAS	CD
1	10
2	13
3	16

Se estiver Harmonizado, faça o teste com Vantagem. Você pode usar Inspiração Heroica para repetir a rolagem conforme as regras do jogo.

- **Sucesso.** Sua Vibração não muda.
- **Falha.** Sua Vibração diminui em 1, até o mínimo de 0.

Depois do teste, independentemente de sucesso ou falha: remova todas as Marcas; encerre a Saturação; encerre a Harmonização; encerre a Dissonância causada exclusivamente por Saturação, salvo se outra fonte (Vibração 0 ou 1, por exemplo) ainda a mantiver.

Se você realizou Reequilíbrio neste Descanso Longo, **não pode receber Elevação no mesmo descanso**. O Reequilíbrio pode reduzir sua Vibração no máximo em 1; Atos Graves são exceção.

11.9 ELEVAÇÃO

Se você concluir um Descanso Longo sem Marcas de Sombra, sem ter feito Reequilíbrio nesse mesmo descanso, tendo registrado pelo menos um Ato de Serviço desde o último Descanso Longo e sem estar em Crise, sua Vibração aumenta em 1. Do 0 não se sai por Elevação normal: usa-se o Resgate (11.11).

Até Vibração 6, nenhum Marco é necessário. A partir daí, cada novo aumento exige e consome um **Marco de Elevação**: 6 para 7 exige um Marco; 7 para 8 exige outro; 8 para 9 exige outro; 9 para 10 exige outro. O Mestre concede **no máximo um Marco de Elevação por arco ou aventura importante**. Marcos representam mudanças consolidadas de trajetória, não repetição de pequenas ações.

Depois da resolução do Descanso Longo, o registro "Serviço realizado" volta para Não.

11.10 ATOS GRAVES

Algumas escolhas são suficientemente sérias para não passarem pelas Marcas. Exemplos: entregar deliberadamente um aliado a criaturas Trevasas; induzir conscientemente alguém à Fixação Monoideica; firmar voluntariamente pacto de serviço com uma falange das trevas.

Um Ato Grave reduz imediatamente a Vibração em 1. Não há salvaguarda. O Mestre deve usar esta regra raramente: um erro, discussão ou decisão imperfeita não é automaticamente um Ato Grave.

CRISE VIBRATÓRIA

11.11 CRISE VIBRATÓRIA

Ao chegar a Vibração 0, você entra em Crise. Enquanto estiver em Crise: sofre Dissonância; sofre Peso Perispiritual; mantém Afinidade Trevasa; não pode receber Elevação normal; sofre **Sustentação Interrompida**.

Sustentação Interrompida. Você não consegue iniciar práticas cujo objetivo principal seja sustentar espiritualmente outra criatura. Isso inclui: Passe em modos diferentes de Amparo; Prece Intercessora; condução de Prece em Grupo; Doutrinação Fraternal como procedimento mecânico; atuar como Dirigente, Passista ou Sustentação num Ritual de Desobsessão. Você ainda pode falar, aconselhar, proteger, carregar alguém, estabilizar quem caiu e realizar ações normais. O modo Amparo continua disponível porque impede sofrimento imediato.

A Prece Íntima continua disponível. Você também continua podendo pedir, aceitar e receber qualquer forma de auxílio. Pode ainda conversar, arrepender-se, proteger alguém, fugir, resistir e realizar um ato genuíno de renúncia ou compaixão. A Crise não retira o personagem do jogador e não o obriga a atacar aliados.

Resgate. Sair da Crise não depende de uma salvaguarda. O personagem precisa receber auxílio e **aceitá-lo**. Uma cena de Resgate normalmente envolve Passe, Prece em Grupo, diálogo fraterno, Doutrinação, lembrança afetiva, intervenção de companheiros ou outra forma de auxílio adequada à campanha. Quando o personagem aceita conscientemente o auxílio e a cena é concluída: sua Vibração passa para 1; a Crise termina; seu Arrastamento volta para 0. Nenhuma rolagem é necessária.

Como Vibração 1 pertence à faixa Densa, o personagem continua Dissonante até conseguir elevar novamente sua Vibração. O auxílio abre a porta; o processo de recuperação continua.

11.12 ARRASTAMENTO POR SINTONIA

Enquanto permanecer em Crise, acompanhe um relógio de três estágios: ○ ○ ○. Sempre que concluir um Descanso Longo em Crise **fora** de um Local Iluminado, marque um estágio. Um Descanso Longo em Local Iluminado não aumenta o relógio.

Ao preencher o terceiro estágio, a própria sintonia conduz o personagem para uma região inferior compatível com seu estado. Conforme a situação, o Mestre escolhe a consequência: ele pode ficar **Perdido**, isolado numa região inferior, atraído para uma zona Densa ou **Capturado** por uma falange, quando isso fizer sentido na ficção. A consequência deve gerar uma missão de resgate. **O personagem não morre e não se torna propriedade do Mestre.** Enquanto estiver separado do grupo, o jogador pode conduzir temporariamente um NPC aliado, se isso for necessário para que continue participando da sessão.

11.13 DISSONÂNCIA E VIBRAÇÃO

Vibração 0 ou 1 mantém Dissonância enquanto o personagem permanecer nessa faixa. A Saturação também causa Dissonância, até o Reequilíbrio. As regras completas da condição estão no capítulo 13. Dissonância não significa incapacidade de escolher o bem: ela representa dificuldade de sustentar equilíbrio, auxiliar terceiros e resistir a certas influências.

SINTONIA E PERCEPÇÃO

11.14 SINTONIA E PERCEPÇÃO

A Vibração também participa das regras de percepção por sintonia entre espíritos de faixas diferentes; veja **Sintonia: quem está acima vê quem está abaixo**, no capítulo 1, onde a explicação e os números dessa assimetria ficam reunidos.

COMO EVITAR A "POLÍCIA DE ALINHAMENTO"

11.15 COMO EVITAR A "POLÍCIA DE ALINHAMENTO"

- Use **somente** os gatilhos escritos neste capítulo. Se uma ação não corresponde a nenhum deles, ela não gera Marca.
- **Avise antes** da resolução. O jogador sempre pode reconsiderar.
- Mantenha a Vibração, as Marcas e os motivos das mudanças **visíveis na ficha**.
- Defender-se e conter uma ameaça não são faltas.
- Não transforme discordâncias morais entre Mestre e jogador em penalidades mecânicas.
- A Vibração não mede religião, fé, opinião política, personalidade ou valor pessoal.
- Uma pessoa em Vibração baixa continua sendo uma pessoa. Ninguém está condenado para sempre.
- A consequência deve abrir possibilidades de história: reparação, reencontro, auxílio, responsabilidade e mudança.

RESUMO PARA A FICHA: VIBRAÇÃO, MARCAS E ATOS

11.16 RESUMO PARA A FICHA

ITEM	EM UMA FRASE
Vibração	De 0 a 10. Estado duradouro de sintonia.
Marcas de Sombra	De 0 a 3. Perturbações recentes; só saem no Reequilíbrio.
Saturação	Receberia uma Marca com 3 já marcadas: permanece com 3, fica Dissonante e não pode aceitar novo Chamado até o Reequilíbrio.
Serviço	O primeiro Ato de Serviço desde o último descanso registra Serviço e concede Harmonização.
Harmonizado	Vantagem no próximo Reequilíbrio. Uma nova Marca remove a Harmonização.
Reequilíbrio	No Descanso Longo com Marcas: 1d20 sem modificador; CD 10/13/16 para 1/2/3 Marcas. Sucesso mantém a Vibração; falha reduz 1. Depois, todas as Marcas são removidas.
Elevação	No Descanso Longo sem Marcas e com Serviço, +1 Vibração. Não ocorre no mesmo descanso de um Reequilíbrio. Aumentos para 7 ou mais exigem Marco.
Crise	Vibração 0. Sem Elevação normal. O Resgate exige auxílio e aceitação, não rolagem.
Arrastamento	Três Descansos Longos em Crise fora de Local Iluminado conduzem o personagem a uma região inferior e geram uma missão de resgate.
Prece	A Prece Íntima nunca é proibida por Vibração.

Cada rótulo e botão do bloco **Sombra e Luz** da ficha tem uma explicação a seguir. As regras completas estão nas seções vizinhas; este guia diz, para cada item, **o que é, quando se**

aplica, o efeito exato e um exemplo de mesa.

Vibração e Marcas de Sombra

- **Vibração e faixas.** *O que é:* a medida, de 0 a 10, do estado de sintonia do organismo espiritual; todo PJ começa com 5. Não mede fé, religião nem valor pessoal. *Quando:* vale o tempo todo; muda no Descanso Longo (Reequilíbrio e Elevação), por Atos Graves e pelo Resgate. *Efeito:* a faixa define os efeitos ativos, conforme a tabela. *Exemplo:* Dora tem Vibração 5 (Equilíbrio, sem efeitos). Ao fim de um Descanso Longo com 0 Marcas e um Ato de Serviço registrado, sobe para 6; para chegar a 7 (Elevada, com Inspiração Heroica a cada Descanso Longo) ela ainda precisa de um Marco de Elevação.

VIBRAÇÃO	FAIXA	EFEITOS
9-10	Luminosa	Os da Elevada, mais Serenidade e Luz Interior
7-8	Elevada	Inspiração Heroica no Descanso Longo; Aura Clara; Prece em Grupo automática
4-6	Equilíbrio	Sem efeitos especiais
2-3	Turva	Afinidade Trevosa; Aura Turva (sem Dissonância automática)
1	Densa	Afinidade Trevosa, Aura Turva, Peso Perispiritual, Dissonância
0	Crise	Como Densa, mais Crise, Sustentação Interrompida e Arrastamento

- **Marcas de Sombra.** *O que são:* de 0 a 3 perturbações recentes provocadas por escolhas específicas. *Quando:* ganha-se 1 Marca a cada gatilho G1 a G6, sempre com aviso prévio do Mestre. *Efeito:* nenhum Ato de Serviço, Passe, Prece em Grupo, Inspiração Heroica ou descanso remove Marca; elas ficam até o próximo Reequilíbrio. Com 3 Marcas, um novo gatilho causa Saturação. *Exemplo:* Dora aceitou o Chamado de manhã e feriu um rendido à tarde: 2 Marcas. Ao fim do Descanso Longo faz o Reequilíbrio com CD 13.
- **Saturação.** *O que é:* o limite de 3 Marcas atingido. *Quando:* ao receber um gatilho já tendo 3 Marcas. *Efeito:* continua com 3 Marcas, fica Dissonante até o Reequilíbrio (a Dissonância não termina enquanto as 3 Marcas permanecerem), perde a Harmonização e não pode aceitar o Chamado da Sombra; novos gatilhos não acumulam penalidades. *Exemplo:* Rui tem 3 Marcas e ofende um rendido: continua com 3, fica Saturado e Dissonante até o Reequilíbrio.
- **Serviço desde o último descanso.** *O que é:* um marcador Sim/Não, não um contador. *Quando:* fica Sim no primeiro Ato de Serviço depois do último Descanso Longo e volta para Não ao fim do descanso. *Efeito:* exigido para a Elevação; o primeiro Ato também torna o personagem Harmonizado. Atos extras não dão bônus mecânico. *Exemplo:* Ana socorre um viajante e depois escolta uma família: Serviço continua "Sim", sem acumular nada.
- **Harmonizado.** *O que é:* um estado de acompanhamento do módulo (não é uma condição D&D). *Quando:* depois

de um Ato de Serviço, de um Passe de Harmonização, de uma Prece em Grupo bem-sucedida ou de um Descanso Longo em Local Iluminado. *Efeito*: Vantagem no próximo Teste de Reequilíbrio; não acumula; uma nova Marca remove a Harmonização, que também termina depois do Reequilíbrio. *Exemplo*: Caio ajuda um sofredor (Harmonizado), mas à noite cede a uma tentação e ganha uma Marca: perde a Harmonização.

- **Reequilíbrio.** *O que é*: o momento em que as Marcas recentes podem ou não produzir uma queda duradoura de Vibração. *Quando*: ao concluir um Descanso Longo com 1 ou mais Marcas. *Efeito*: 1d20 sem modificadores (nenhum atributo) contra CD 10, 13 ou 16 (1, 2 ou 3 Marcas), com Vantagem se Harmonizado; sucesso mantém a Vibração, falha a reduz em 1. Depois, remove todas as Marcas, a Saturação e a Harmonização, e encerra a Dissociação causada só por Saturação. Não há Elevação naquele descanso. *Exemplo*: Dora tem 2 Marcas e está Harmonizada: rola 2d20 e fica com o maior, 14, contra CD 13. A Vibração não muda e as Marcas somem.
- **Elevação.** *O que é*: o aumento de Vibração por amadurecimento. *Quando*: ao concluir um Descanso Longo com 0 Marcas, sem Reequilíbrio nesse descanso, com Serviço registrado e fora de Crise. *Efeito*: Vibração +1; de 6 para cima exige um Marco de Elevação. *Exemplo*: Rui, com 4, 0 Marcas e Serviço, sobe para 5 no descanso.

GATILHOS DE MARCA DE SOMBRA (G1 A G6)

- **G1 • Chamado.** *O que é*: aceitar o Chamado da Sombra. *Quando*: uma vez por cena ou encontro, ao atacar, testar Força ou causar dano. *Efeito*: Vantagem na jogada ou 1d6 de dano Necrótico extra, e 1 Marca. A escolha é sempre do jogador; Saturado, não pode aceitar. *Exemplo*: Rui, furioso, aceita o Chamado para somar 1d6 Necrótico num golpe; o Mestre avisa "isso é G1" e ele anota 1 Marca.
- **G2 • Crueldade.** *O que é*: ferir quem não pode mais lutar. *Quando*: ao causar dano deliberado a criatura rendida, Inconsciente, em Torpor ou em Dispersão, sem que isso impeça um perigo imediato. *Efeito*: 1 Marca. *Exemplo*: o obsessor largou as armas e pediu piedade; Rui o ataca mesmo assim. O Mestre avisa e Rui, ao reconsiderar, baixa a lâmina e não ganha a Marca.
- **G3 • Abandono.** *O que é*: deixar para trás quem precisava de ajuda. *Quando*: ao abandonar deliberadamente aliado ou socorrido em Torpor numa zona Densa ou Abismal, podendo ajudá-lo sem impor ao grupo um risco imediato claramente desproporcional. *Efeito*: 1 Marca. *Exemplo*: a falange se aproxima e Dora foge sozinha, apesar de ter força para carregar Caio. É G3.
- **G4 • Coerção.** *O que é*: violar o livre-arbítrio de outro. *Quando*: ao usar Enganação, Intimidação, Encantamento ou recurso equivalente para violar ou manipular o consentimento de aliado ou socorrido, ou para obrigar alguém a aceitar Doutrinação, Passe, tratamento ou socorro. Nem toda Enganação conta. *Efeito*: 1 Marca. *Exemplo*: Rui ameaça um sofredor para que aceite o socorro: apesar da boa intenção, é G4.
- **G5 • Sofrimento.** *O que é*: agir para causar dor. *Quando*: ao declarar uma ação cujo objetivo explícito é provocar sofrimento por tortura, humilhação, vingança ou cruel-

dade deliberada. *Efeito*: 1 Marca. *Exemplo*: "Quero que ele sinta o que me fez sentir": é G5, mesmo que o dano em si seja pequeno.

- **G6 • Separação.** *O que é*: arrancar um obsessor da vítima à força. *Quando*: depois de saber do vínculo (condição Imantado visível na cena), ao afastá-lo à força, o que provoca Separação Violenta. *Efeito*: 1 Marca. *Exemplo*: Caio, sabendo que a vítima está imantada, empurra o obsessor com um golpe de energia. O caminho é a Doutrinação Fraterna.

ATOS DE SERVIÇO (S1 A S6)

- **S1 • Socorrer.** *O que é*: levar ajuda a quem sofre. *Quando*: ao estabilizar ou levar a local seguro uma criatura em Torpor ou Dispersão que não seja apenas outro membro do grupo. *Efeito*: registra Serviço e torna Harmonizado (na primeira vez desde o último Descanso Longo); **não remove Marca**. *Exemplo*: Ana estabiliza um viajante em Torpor e o carrega até o posto de socorro.
- **S2 • Poupar.** *O que é*: conter sem destruir. *Quando*: ao conter um Trevosos sem levá-lo a 0 PV, ou conduzi-lo em Dispersão a socorro ou Doutrinação. *Efeito*: registra Serviço e Harmonização; não remove Marca; o encontro ainda rende o XP integral. *Exemplo*: Rui imobiliza um capanga com uma Agarrar e o entrega ao posto em vez de abatê-lo.
- **S3 • Doutrinar.** *O que é*: esclarecer com paciência. *Quando*: ao obter Abertura numa Doutrinação Fraterna ou esclarecer uma entidade num Ritual de Desobsessão. *Efeito*: registra Serviço e Harmonização; não remove Marca. *Exemplo*: depois de três rodadas de conversa, a entidade solta a lembrança que a prendia: Abertura obtida.
- **S4 • Proteger.** *O que é*: assumir o golpe de outro. *Quando*: ao sofrer dano no lugar de outra criatura, por Reação, característica ou cobertura corporal declarada. *Efeito*: registra Serviço e Harmonização; não remove Marca. *Exemplo*: Dora se joga na frente de um civil e recebe o ataque.
- **S5 • Renunciar.** *O que é*: desapegar-se em favor de alguém. *Quando*: ao abrir mão voluntariamente de recompensa, Bônus-hora ou item em favor de quem necessita. *Efeito*: registra Serviço e Harmonização; não remove Marca. *Exemplo*: Caio entrega sua parte do Bônus-hora para a reforma do posto.
- **S6 • Compaixão.** *O que é*: cuidar de quem lhe fez mal. *Quando*: ao abandonar voluntariamente uma vingança ou realizar, em cena, ato genuíno de cuidado, reconciliação ou intercessão em favor de quem lhe fez mal; a oração é uma possibilidade, não uma exigência. *Efeito*: registra Serviço e Harmonização; não remove Marca. *Exemplo*: Rui poderia deixar o antigo algoz na névoa, mas o leva até o posto.

OUTRAS TRANSIÇÕES

- **Ato Grave.** *O que é*: uma escolha rara e deliberada de grande dano espiritual. *Quando*: ao entregar deliberadamente um aliado a Trevosos, induzir alguém à Fixação Monoideica ou firmar pacto de serviço com uma falange das trevas. *Efeito*: Vibração -1 na hora, sem salvaguarda e sem passar pelas Marcas. *Exemplo*: Rui troca a posição do

grupo por um favor da falange: a Vibração cai de 5 para 4 ali mesmo.

- **Marco de Elevação.** *O que é:* o marco de uma mudança consolidada de trajetória, no fim de um arco ou aventura importante. *Quando:* concedido pelo Mestre, no máximo 1 por arco; a ficha mostra "Marco disponível" enquanto ele não é gasto. *Efeito:* cada aumento para 7, 8, 9 ou 10 exige e consome um Marco; sem ele a Vibração para em 6. *Exemplo:* o grupo conclui a missão do posto; o Mestre concede o Marco, e Dora, com 6, 0 Marcas e Serviço, sobe para 7 no descanso e gasta o Marco.
- **Crise.** *O que é:* a perda extrema de estabilidade em Vibração 0. *Quando:* ao chegar a Vibração 0. *Efeito:* Dissonância, Peso Perispiritual, Afinidade Trevosa, sem Elevação normal e Sustentação Interrompida; a Prece Íntima e o pedido e a aceitação de auxílio continuam sempre possíveis. *Exemplo:* Caio chega a 0: não conduz mais uma Prece em Grupo, mas ora em silêncio e pede ajuda aos companheiros.
- **Sustentação Interrompida.** *O que é:* a impossibilidade de iniciar práticas cujo principal objetivo é sustentar outra criatura. *Quando:* durante a Crise. *Efeito:* sem Passe em modos além de Amparo, Prece Intercessora, condução de Prece em Grupo, Doutrinação Fraterna mecânica e funções de Dirigente, Passista ou Sustentação no Ritual de Desobsessão; o Amparo continua. *Exemplo:* Ana, em Crise, não dirige o círculo, mas ainda estabiliza um ferido com Amparo e conversa com a entidade.
- **Resgate.** *O que é:* a saída da Crise. *Quando:* só com Vibração 0, numa cena de auxílio em que o personagem aceita conscientemente o auxílio. *Efeito:* sem rolagem nem salvaguarda: a Vibração passa a 1, a Crise termina, o Arrastamento volta a 0 e a Dissonância continua (Vibra-

ção 1 é Densa). *Exemplo:* Caio está em Crise; Ana aplica um Passe, o grupo ora com ele e ele aceita a ajuda: Vibração 1.

- **Arrastamento.** *O que é:* o relógio de 3 estágios da Crise. *Quando:* um estágio por Descanso Longo em Crise fora de um Local Iluminado; em Local Iluminado não avança. *Efeito:* no terceiro estágio, a sintonia conduz o personagem a uma região inferior (Perdido, isolado, atraído a uma zona Densa ou Capturado) e nasce uma missão de resgate; ele nunca morre nem vira NPC. *Exemplo:* depois de três noites ao relento, Caio some na névoa; o grupo parte para buscá-lo e Rui acompanha a cena conduzindo um NPC aliado.
- **Dissonância.** *O que é:* a condição de quem tem dificuldade de sustentar equilíbrio. *Quando:* com Vibração 1, Vibração 0 ou Saturação (a faixa Turva, sozinha, não a causa). *Efeito:* Cura Turvada, Mente Exposta, sem Inspiração Heroica, Passe só Amparo e Aura Turva; não acumula; termina com a Vibração acima de 1, com o Reequilíbrio (se for de Saturação) ou, em fontes temporárias, por Passe de Harmonização ou Descanso Longo. *Exemplo:* Rui tem Vibração 3 e está Dissonante apenas porque ficou Saturado; resolvido o Reequilíbrio, a Dissonância termina.
- **Luz Interior.** *O que é:* a firmeza de quem está muito elevado. *Quando:* com Vibração 9 ou 10, uma vez por Descanso Longo, ao falhar numa salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma. *Efeito:* repete a rolagem e usa o novo resultado (não é sucesso automático); se a Vibração cair para 8 ou menos, o recurso fica indisponível. *Exemplo:* Dora (Vibração 9) falha na salvaguarda contra um feitiço de medo, gasta a Luz Interior e rola de novo.



♦ CAPÍTULO 12 ♦

TORPOR, ANCORAGEM E RECUO

Para que serve. Aqui está o que substitui a morte nas regras: ninguém morre no plano espiritual. Ao chegar a 0 Pontos de Vida, o personagem cai em **Torpor**, resiste com **Salvaguardas de Ancoragem** e, se falha, sofre o **Recuo**.

Como usar. Leia o capítulo antes de jogar combates mais duros: ele explica como socorrer, o que significa falhar e como a história continua depois.

SOCORRO, NÃO EXTERMÍNIO

Ninguém morre. No plano espiritual, nenhuma criatura Desencarnada morre. Um PJ Desencarnado a 0 Pontos de Vida entra em **Torpor**. Um NPC ou monstro Desencarnado a 0 Pontos de Vida fica com a condição **Dispersão**. Formas-pensamento, larvas mentais e enxames se **dissolvem** (não são pessoas). A fauna das regiões inferiores (sáurios, aves) **foge** ao chegar a 0 PV.

Dano não letal é o padrão. Todo dano causado por PJs a Desencarnados conta como não letal. A regra "Nocauteando uma Criatura" do *Livro do Jogador* continua valendo e passa a valer também para ataques à distância e magias.

Poupar e socorrer rendem tanto quanto vencer. Um encontro resolvido por contenção, Doutrinação Fraterna ou socorro concede o XP integral das criaturas envolvidas, como se tivessem sido derrotadas. Com o módulo de Vibração, poupar e socorrer também são Atos de Serviço. *Sem o módulo:* uma vez por Descanso Longo, o personagem que conduz uma criatura Hostil em Dispersão ou Torpor a um posto de socorro recebe Inspiração Heroica.

TORPOR E RECUO

Torpor. Quando um Desencarnado chega a 0 Pontos de Vida, ele entra em Torpor: tem a condição Inconsciente e, no início de cada turno, faz uma **Salvaguarda de Ancora-**

gem. Ela segue exatamente as regras da Salvaguarda contra Morte (10 ou mais = sucesso; 1 natural = duas falhas; 20 natural = recupera 1 PV; dano com 0 PV = uma falha; Acerto Crítico = duas falhas). Com três sucessos, a criatura fica Estável. Com três falhas, sofre **Recuo**.

Estabilizar: teste de Sabedoria (Medicina) CD 10 com a ação Ajudar, um uso de Kit de Curandeiro, o truque *Acudir os Moribundos* ou o Passe (modo Amparo).

Recuo Perispiritual. Em vez de morrer, o organismo espiritual se desprende do local. A criatura:

1. ganha 1 nível de Exaustão, que só pode ser removido por Descanso Longo em Local Iluminado;
2. tem o destino definido pela zona:
 - **Leve (colônia, posto, lar em prece, Crosta comum).** Desperta no posto de socorro mais próximo após 1d4 dias, com 1 PV.
 - **Moderada (região nevoenta, periferia do Umbral).** Desperta 1d4 horas depois, **Perdido:** separado do grupo, a 1d6 km, com 1 PV.
 - **Densa (zona purgatorial, cavernas, charcos).** Role 1d6: 1–3 **Perdido** (como acima); 4–6 **Capturado** por uma falange (resgate = cena ou missão).
 - **Abismal (abismo, Trevas).** **Capturado.** A cada dia de cativo, faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13; falha: recebe a condição **Fixação Monoideica** (os captadores alimentam uma lembrança dolorosa). Se já a tem, a salvaguarda de fim de Descanso Longo da Fixação passa a CD 15.

Casos especiais. *Dano Maciço:* Recuo imediato, sem salvaguardas. *Pontos de Vida máximos reduzidos a 0:* Recuo imediato e mais 1 nível de Exaustão (total 2); os Pontos de Vida máximos voltam ao normal ao despertar. *Exaustão nível 6:* Recuo, e a Exaustão fica em 5.

Grupo inteiro em Torpor: uma caravana de socorro recolhe todos; o grupo desperta num posto, a missão fracassa e o Mestre aplica consequências narrativas.

Magias de retorno. *Revivificar* ("Reanimação Fluídica"), conjurada até 1 minuto após o Recuo, desfaz o Recuo: a criatura volta ao local com 1 PV e sem o nível extra de Exaustão. *Reviver os Mortos* e *Ressurreição* revelam o paradeiro de quem sofreu Recuo e o trazem de volta se ele estiver Perdido; para quem está Capturado, só o resgate funciona.

Fim definitivo. Um PJ só sai da campanha por **reencarnação** (o "restringimento" voluntário): por escolha do jogador, como epílogo, ou quando chega a Ovoidização 4 e não é tratado durante um arco inteiro.

NPCs e monstros Desencarnados a 0 PV recebem a condição **Dispersão**. Formas-pensamento, larvas e enxames se dissolvem.

GUIA DA FICHA: TROPOR, ANCORAGEM E RECUO

- **Salvaguarda de Ancoragem.** *O que é:* a salvaguarda contra morte de quem é Desencarnado. *Quando:* no início de cada turno de quem está em Torpor. *Efeito:* d20 sem modificador; 10 ou mais é sucesso, 9 ou menos é falha; 1 natural conta duas falhas, 20 natural devolve 1 PV; dano com 0 PV é uma falha e Acerto Crítico são duas. Três sucessos deixam a criatura Estável; três falhas causam Recuo. *Exemplo:* Caio chega a 0 PV no Umbral. No turno dele, rola 13: um sucesso. No seguinte rola 4: uma falha. A seta de um Trevo o acerta: segunda falha. Ele precisa de ajuda antes da próxima rolagem.
- **Torpor.** *O que é:* o estado de um Desencarnado a 0 PV: Inconsciente, mas sem risco de morte. *Quando:* sempre

que um PJ Desencarnado chega a 0 Pontos de Vida. *Efeito:* condição Inconsciente mais a Salvaguarda de Ancoragem a cada turno; fica Estável com um teste de Sabedoria (Medicina) CD 10 com a ação Ajudar, um Kit de Curandeiro, *Acudir os Moribundos* ou um Passe de Amparo. *Exemplo:* Ana se ajoelha ao lado de Caio, usa a ação Ajudar, rola 12 em Medicina e ele fica Estável. Socorrer alguém em Torpor que não é do grupo também vale um Ato de Serviço (S1).

- **Recuo.** *O que é:* o que acontece no lugar da morte: o organismo espiritual se desprende do local. *Quando:* com três falhas de Ancoragem, Dano Maciço, PV máximos a 0 ou Exaustão 6. *Efeito:* 1 nível de Exaustão e destino conforme a zona: Leve, desperta num posto após 1d4 dias; Moderada, desperta Perdido; Densa, 1d6 (1 a 3 Perdido, 4 a 6 Capturado); Abismal, Capturado. *Exemplo:* Caio falha pela terceira vez numa caverna Densa. Rola 5 no d6: uma falange o captura, o resgate vira a próxima cena do grupo.





♦ CAPÍTULO 13 ♦

CONDIÇÕES DO MUNDO ESPIRITUAL

Para que serve. Condições são estados que alteram o que o personagem pode fazer. Cada entrada responde a três perguntas: *como se adquire*, *como se sai* e *o que muda na mesa*, com um exemplo.

Como usar. Quando o Mestre aplicar uma condição, ele lê a entrada em voz alta. Desvantagem, no jogo, significa rolar dois d20 e ficar com o menor resultado; Vantagem, o maior.

ARRASTADO AO PASSADO

CONDIÇÃO

Incapacitado; confunde passado e presente; salvaguarda de Sab CD 13 por turno; aliado pode chamá-lo ao presente.

Uma lembrança de outra existência toma o lugar do presente.

Crise. Você tem a condição **Incapacitado** e Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção). Você confunde pessoas presentes com as do passado.

Encerrando. No início de cada turno, faça uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Uma criatura a até 1,5 metro pode usar uma ação para "Chamar ao Presente" (toque na frente e palavra firme): teste de Sabedoria (Medicina) ou Carisma (Persuasão) CD 12; sucesso encerra a condição.

Fontes da condição: gatilho narrativo ligado a vida passada; falha numa Regressão; uso do Lampejo de Outras Vidas por curiosidade.

Como se adquire. Gatilho narrativo ligado a vida passada, falha numa Regressão ou uso curioso do Lampejo de Outras Vidas.

Como se sai. Salvaguarda de Sabedoria CD 13 no início de cada turno, ou um aliado a 1,5 m usa a ação Chamar ao Presente e vence um teste CD 12.

Na mesa (exemplo). Ao recordar uma vida passada, Elias confunde Dora com a irmã que perdeu há séculos. Está Incapacitado: não faz ações. Dora toca-lhe a frente e diz seu

nome atual; com o teste vencido, ele volta ao presente.

CEGUEIRA ESPIRITUAL

CONDIÇÃO

Quem vibra 3+ acima é Invisível e inaudível para você (sem o módulo: NPCs Elevados).

Você não percebe quem vibra acima de você. Criaturas com Vibração 3 ou mais pontos acima da sua (ou, sem o módulo, NPCs marcados como Elevados e qualquer criatura Autocondensada que não queira ser vista) são **Invisíveis** e inaudíveis para você. Criaturas com o traço Presença Densa e as Autocondensadas que queiram ser vistas são percebidas normalmente.

Encerrando. Termina quando a sua Vibração sobe o bastante, quando a causa (Fixação Monoideica) termina, ou por catarse: um aliado a até 9 metros ora por você (ação) e você é bem-sucedido numa salvaguarda de Sabedoria CD 13. Um benfeitor pode "Desvelar a Visão" com um toque: o efeito some por 10 minutos.

Como se adquire. Efeito de uma Fixação Monoideica, de uma magia ou de cativo: o alvo não percebe quem vibra acima dele.

Como se sai. Quando a Vibração sobe, a causa termina, por catarse (um aliado ora por ele e ele vence a salvaguarda) ou quando um benfeitor lhe toca para Desvelar a Visão (10 minutos).

Na mesa (exemplo). Um benfeitor de Vibração alta caminha ao lado de Dora, que não o vê nem o ouve: para ela, ele é Invisível. O mestre de mesa pode descrever sombras sem fonte, passos sem dono; só quando o aliado ora por ela e ela vence a salvaguarda a figura ganha forma.

CRISE VIBRATÓRIA

ESTADO

Vibração 0: Dissonância, Peso Perispiritual, Afinidade Trevoza, Sustentação Interrompida; sem Elevação normal; sai por Resgate (auxílio e aceitação, sem rolagem); Arrastamento por sintonia.

Vibração 0. Veja Crise Vibratória. Aplica Dissonância, Peso Perispiritual, Afinidade Trevoza e **Sustentação Interrompida** (não inicia práticas cujo objetivo principal seja sustentar outra criatura; o modo Amparo e a Prece Íntima continuam disponíveis). Bloqueia a Elevação normal e mantém um relógio de **Arrastamento** de 3 estágios (um estágio por Descanso Longo em Crise fora de um Local Iluminado). A Prece Íntima, o pedido e a aceitação de auxílio continuam sempre possíveis.

Como se adquire. Com o módulo de Vibração: a Vibração chega a 0.

Como se sai. Pelo **Resgate**: uma cena de auxílio e aceitação do personagem, sem salvaguarda. A Vibração passa a 1, a Crise termina e o Arrastamento volta a 0. A Dissonância permanece, porque a Vibração 1 ainda é Densa.

Na mesa (exemplo). Com a Vibração em 0, Rita não consegue se elevar nem conduzir uma Prece em Grupo, mas pode orar, pedir ajuda e proteger os outros. Quando os companheiros a acolhem e ela aceita o auxílio, a cena de Resgate a leva a Vibração 1.

DENSIFICADO

ESTADO

Sem volitação nem luz; Vantagem para passar por habitante; halo 'neutro'; 1 Exaustão ao encerrar fora de Local Iluminado.

Resultado da Densificação Voluntária. Enquanto Densificado: você não pode voitar; sua *Irradiação* e qualquer luz que você emita ficam apagadas; você tem Vantagem em testes de Carisma (Enganação) e Destreza (Furtividade) para passar por habitante comum; aparelhos e criaturas que leem o halo o classificam como "neutro". Ao encerrar o estado fora de um Local Iluminado, você ganha 1 nível de Exaustão.

Como se adquire. Resultado da Densificação Voluntária: o personagem escolhe tornar-se mais denso para passar despercebido.

Como se sai. Cessando a Densificação (por escolha própria) ou ao fim do efeito que a mantém.

Na mesa (exemplo). Para entrar numa cidade densa, Hugo se densifica: não pode voar e sua luz se apaga, mas passa por morador comum e os aparelhos o leem como neutro. Ao fim da missão, ele volta a se elevar e recupera a luz.

DISPERSÃO

ESTADO

NPC a 0 PV: estável; some em 1 min se não for conduzido; recompõe-se após um Descanso Longo.

Uma criatura Desencarnada que não seja PJ, ao chegar a 0 Pontos de Vida, fica Dispersa: tem as condições **Inconsciente** e **Estável** e não faz salvaguardas. Ao fim de 1 minuto, se ninguém a estiver segurando, conduzindo ou contendo, ela some e se **recompõe** ao fim do próximo Descanso Longo num local que lhe seja afim (o covil, a falange, o lugar da sua ideia fixa). Uma criatura que a carregue ou contenha pode conduzi-la a um posto de socorro ou a uma Doutrinação (Ato de Serviço S1/S2). Formas-pensamento, larvas mentais e enxames não se Dispersam: dissolvem-se.

Como se adquire. Uma criatura Desencarnada que não é PJ (um NPC) chega a 0 Pontos de Vida.

Como se sai. Se alguém a segura, conduz ou contém dentro de 1 minuto, ela é socorrida e não some; do contrário, desfaz-se e se recompõe depois do próximo Descanso Longo, num local que lhe seja próprio.

Na mesa (exemplo). O soldado trevozo que Lia derrubou fica Disperso, Inconsciente e Estável. Se o grupo quer interrogá-lo ou levá-lo a tratamento, precisa segurá-lo antes que o minuto passe; se desistir, ele some na névoa e reaparece mais tarde, talvez em outro papel.

DISSONÂNCIA

CONDIÇÃO

Cura em outros pela metade; Desvantagem contra Amedrontado/Enfeitiçado; sem Inspiração Heroica; Passe só Amparo.

Enquanto tem a condição Dissonância, você sofre os seguintes efeitos.

Cura Turvada. Os Pontos de Vida que você restaura em outras criaturas com magias ou características são reduzidos à metade (arredondado para baixo).

Mente Exposta. Você tem Desvantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar as condições Amedrontado e Enfeitiçado.

Sem Inspiração. Você não pode receber Inspiração Heroica.

Passe Limitado. Seu Passe só pode usar o modo Amparo.

Aura Turva. Qualquer criatura que use a Leitura de Halo em você percebe a Dissonância automaticamente.

Não Acumula. Receber a condição de novo não a intensifica.

Fontes da condição: Vibração 1; Vibração 0; Saturação (3 Marcas e um novo gatilho); outras condições específicas eventualmente previstas no livro. A Vibração 2 ou 3 (faixa Turva) **não** causa Dissonância por si só.

Encerrando. Se causada por Vibração 0 ou 1, dura enquanto o personagem permanecer nessa faixa. Se causada por Saturação, dura até as Marcas serem resolvidas no Reequilíbrio (e não pode ser encerrada antes, enquanto as 3 Marcas permanecerem). Se causada por outra fonte temporária, pode terminar por um Passe de Harmonização ou por

um Descanso Longo, conforme a regra específica. A Harmonização não encerra Dissonância mantida por Vibração 0, Vibração 1 ou Saturação.

Como se adquire. Com o módulo de Vibração: Vibração 0 ou 1, ou Saturação.

Como se sai. Elevando a Vibração acima de 1 (Vibração 0 ou 1), resolvendo o Reequilíbrio (Saturação) ou, numa fonte temporária, com um Passe de Harmonização ou um Descanso Longo.

Na mesa (exemplo). Rita tem Vibração 1. Quando tenta curar um aliado com 12 PV de cura, a Cura Turvada reduz o efeito a 6; ao tentar resistir a um medo, rola com Desvantagem (dois d20, fica o menor). Uma noite de sono não adianta enquanto a Vibração não subir; um Passe de Harmonização não a resolve, mas o auxílio dos companheiros e a Elevação, sim.

EM RECUO

ESTADO

Perdido (longe do grupo, 1 PV) ou Capturado (precisa de resgate).

Perdido. Você despertou longe do grupo (distância e direção pelo Mestre) com 1 PV. Até reencontrar um aliado ou um posto, você tem Desvantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para se orientar.

Capturado. Você está em poder de uma falange. Não pode sair por meios próprios sem uma cena de fuga ou resgate. Aplica-se a salvaguarda diária de cativo (zona Abismal) se o cativo for numa zona Abismal; numa zona Densa, a salvaguarda é semanal.

Como se adquire. O PJ falha três Salvaguardas de Ancoragem em Torpor, ou sofre um efeito que o lança para longe.

Como se sai. Em Perdido, reencontrando um aliado ou um posto; em Capturado, por uma cena de fuga ou de resgate.

Na mesa (exemplo). Hugo falhou três vezes e desperta sozinho, com 1 PV, longe do grupo. Como está Perdido, tem Desvantagem em Sabedoria (Sobrevivência) para se orientar: rola dois d20 e fica com o menor ao tentar achar o caminho de volta, e o Mestre pode pedir mais de uma tentativa até ele topa com um posto de socorro.

FASCINAÇÃO

CONDIÇÃO

Enfeitiçado pelo fascinador; não percebe benfeitores; só termina por salvaguarda própria no Descanso Longo.

Uma criatura (o **fascinador**) conquistou sua confiança pela lisonja e pela mentira. Você tem a condição **Enfeitiçado** pelo fascinador, que você trata como amigo e protetor.

Benfeitores Velados. Você não percebe criaturas com Vibração 7 ou mais (ou NPCs marcados como Elevados), salvo se estiverem Autocondensadas; a fala delas lhe parece suspeita.

Só de Dentro. Magias e características de terceiros não encerram esta condição (nem *Restauração Maior*).

Encerrando. Ao fim de cada Descanso Longo, faça uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD do fascinador. Você tem Vantagem se, desde o último descanso, um aliado que você conhece usou a ação Influenciar para lembrá-lo dos seus compromissos e da sua fé (sem discutir). A condição também termina se o fascinador for esclarecido.

Como se adquire. Um fascinador conquista a confiança do alvo por lisonja e mentira, e o Mestre o nomeia.

Como se sai. Ao fim de cada Descanso Longo, salvaguarda de Sabedoria contra a CD do fascinador, com Vantagem se um aliado lhe lembrou compromissos e fé; também termina se o fascinador for esclarecido.

Na mesa (exemplo). Sandra jura que "Caio é o único amigo de verdade". Os benfeitores do grupo lhe parecem suspeitos e, mesmo que o clérigo use uma magia de proteção, ela segue enfeitiçada: só os aliados conversando sem discutir e ela vencendo a salvaguarda no descanso quebram o encanto.

FIXAÇÃO MONOIDEICA

CONDIÇÃO

Desvantagem em Int/Sab fora da ideia fixa; sem volição; Cegueira Espiritual; falha de Sab no Descanso Longo = +1 Ovoidização.

Sua mente se prende a **uma ideia** (vingança contra alguém, apego a um lugar ou pessoa, a cena de uma culpa). Ao aplicar a condição, o Mestre e o jogador escrevem a Ideia Fixa numa frase.

Monoideísmo. Você tem Desvantagem em testes de Inteligência e de Sabedoria que não sirvam à Ideia Fixa.

Mente Pesada. Você não pode voitar nem usar a Densificação Voluntária, e tem a condição **Cegueira Espiritual**.

Retração. Ao fim de cada Descanso Longo, faça uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 (CD 15 em cativo ou sob hipnose contínua). **Falha:** você ganha 1 nível de **Ovoidização**.

Encerrando. A condição termina quando a Ideia Fixa é tocada pelo amor e pela verdade: uma Doutrinação Fraterna com Abertura que acerte o Centro de Interesse; o esclarecimento num Ritual de Desobsessão; uma Regressão terapêutica seguida de reparação; ou um ato de perdão ligado à ideia (Ato de Serviço S6). *Restauração Maior* suprime a condição por 24 horas, mas não a encerra.

Fontes da condição: cativo em zona Abismal; a ação Fixação Imposta de hipnotizadores e hierofantes; a escolha do jogador como desdobramento de Remorso nível 3.

Como se adquire. Cativo em zona Abismal, a ação Fixação Imposta de hipnotizadores ou o desdobramento do Remorso 3, com a Ideia Fixa escrita em uma frase.

Como se sai. Quando o Centro de Interesse é tocado pelo amor e pela verdade: Doutrinação Fraterna com Abertura, Ritual de Desobsessão, Regressão com reparação ou ato de perdão. *Restauração Maior* apenas suprime por 24 horas.

Na mesa (exemplo). A Ideia Fixa de Ana é "vingar o filho". Qualquer teste de Inteligência ou Sabedoria que não sirva a isso é feito com Desvantagem (dois d20, fica o menor). Ela não consegue voar e não vê quem vibra acima dela. A cada Descanso Longo arrisca avançar a Ovoidização.

IMANTADO

CONDIÇÃO

Ligado a um imantador: Desvantagem contra o medo/encanto dele; sem Dados de Vida no Descanso Longo; afastá-lo à força fere você.

Você está ligado magneticamente a uma criatura (o **imantador**), nomeada quando a condição é aplicada. A ligação é recíproca: nasce de uma sintonia (culpa, ciúme, ódio, vício ou apego) que existe dos dois lados.

Vínculo. O imantador sabe a direção e a distância até você (até 1,5 km) e sente suas emoções dominantes.

Mente Aberta ao Imantador. Você tem Desvantagem em salvaguardas contra as condições Amedrontado e Enfeitiçado e contra *Sugestão* impostas pelo imantador.

Forças Sugadas. Você não recupera Dados de Vida no Descanso Longo. A cada 7 dias de vínculo, você ganha 1 nível de Exaustão.

Separação Violenta. Se o imantador for afastado à força enquanto o vínculo existe (empurrado, arrastado ou Imobilizado para longe, banido, dispensado por *Dissipar o Bem e o Mal*, teletransportado contra a vontade ou reduzido a 0 PV), você faz uma salvaguarda de Constituição CD 15. **Falha:** você sofre 4d10 de dano Psíquico e fica Incapacitado por 1d4 horas. **Falha por 10 ou mais:** você cai a 0 Pontos de Vida (Torpor, se for Desencarnado; Inconsciente, se for encarnado). Com sucesso ou falha, a condição termina.

Encerrando sem violência. A condição termina quando: (a) o imantador é esclarecido ou encaminhado (Doutrinação Fraternal com Abertura, Ritual de Desobsessão) e se afasta por vontade própria; ou (b) ao fim de um Descanso Longo, você é bem-sucedido numa salvaguarda de Sabedoria contra a CD do imantador; você tem Vantagem se recebeu um Passe (modo Desobstrução) desde o último descanso e não tem Remorso.

Alívio temporário. O Passe (modo Calmante) suprime os efeitos de Mente Aberta e Forças Sugadas por 1 hora. *Proteção Contra o Bem e o Mal* impede novas imantações durante a magia, mas não rompe a existente.

Ímã e sucata. Se a causa da sintonia continuar (o vício, o ciúme, a culpa), ao fim do Descanso Longo seguinte ao encerramento você faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13; falha: você "invoca" o mesmo imantador de volta (a condição retorna quando ele puder alcançá-lo).

Como se adquire. Uma sintonia de culpa, ciúme, ódio, vício ou apego existe dos dois lados e liga a criatura a um imantador, que o Mestre nomeia.

Como se sai. Esclarecendo o imantador (Doutrinação Fraternal, Ritual de Desobsessão) ou vencendo uma salvaguarda de Sabedoria no fim do Descanso Longo, com Vantagem se recebeu Passe de Desobstrução.

Na mesa (exemplo). Cleonice está imantada a um antigo rival. Ele sabe onde ela está e sente o que ela sente; quando ele usa *Sugestão*, ela rola com Desvantagem (dois d20, fica o menor) e provavelmente obedece. Se o grupo o arrastar à força, ela sofre a Separação Violenta: melhor convencê-lo.

INFESTAÇÃO LARVÁRIA

CONDIÇÃO

EM NÍVEIS (ATÉ 3)

Ligada a um vício: Desvantagem contra vampirizadores afins; sem Dados de Vida no Descanso Curto; no nível 3, Exaustão diária.

Colônias de larvas mentais, nascidas de um **vício** (nomeado ao aplicar), alojam-se no organismo.

NÍVEL	EFEITO (CUMULATIVO)
1	Desvantagem em salvaguardas contra a Sucção Vital e a imantação de criaturas afins ao seu vício.
2	Você não recupera Dados de Vida no Descanso Curto.
3	Vampirizadores afins ao vício se alimentam de você sem teste; você ganha 1 nível de Exaustão por dia.

Removendo níveis. Uma Prece de outra pessoa feita por você (ritual de 10 minutos) remove 1 nível; *Restauração Menor* remove 1 nível; um Descanso Longo num Local Iluminado remove 1 nível. Se você praticar o vício de novo antes de passar 7 dias sem ele, recupera os níveis removidos.

Como se adquire. Colônias de larvas mentais, nascidas de um vício nomeado ao aplicar, se alojam no organismo.

Como se sai. Uma Prece de outra pessoa (10 minutos), Restauração Menor ou um Descanso Longo num Local Iluminado removem 1 nível cada. Voltar ao vício antes de sete dias devolve os níveis.

Na mesa (exemplo). Com o vício em jogo, Nando está no nível 2: o Descanso Curto não devolve Dados de Vida. Num Local Iluminado, ele descansa uma noite e baixa um nível; se voltar à mesa de jogo no dia seguinte, perde a melhora.

LETARGIA

CONDIÇÃO

Inconsciente; não desperta com dano; precisa de Passe de despertamento + prece.

Um sono pesado, tecido pela própria mente (desalento, negação, apego), do qual a criatura não desperta sozinha.

Casulo. Você tem a condição **Inconsciente** e não desperta ao sofrer dano. Pode estar Imantado a um encarnado de quem não se separa.

Encerrando. Um Passe (modo Longo Circuito, ao contrário: despertamento) seguido de prece permite ao passista um teste de Sabedoria (Medicina) CD 13; sucesso desperta a criatura, que fica **Amedrontada** por 1d4 rodadas e precisa de abrigo. Sem ajuda, desperta quando o Mestre decidir (meses ou anos).

Como se adquire. Um sono pesado que a própria mente tece: desalento, negação ou apego. É aplicado pelo Mestre a quem se entrega a ele.

Como se sai. Um Passe (despertamento) seguido de prece e teste de Sabedoria (Medicina) CD 13 desperta a criatura, que fica Amedrontada por 1d4 rodadas; sem ajuda, desperta quando o Mestre decidir.

Na mesa (exemplo). Zeca dorme no casulo. Nada o acorda, nem dano. Júlia aplica o Passe e reza; passa no teste, e Zeca desperta Amedrontado: durante essas rodadas ele só pensa em fugir, e o grupo precisa de um abrigo.

LICANTROPIA INDUZIDA

CONDIÇÃO

Enfeitiçado pelo hipnotizador; traços animais; Deslocamento à metade; Desvantagem em Int/Car; salva-guarda a cada hora.

Um hipnotizador repete sobre você uma acusação ("não passa de uma loba") até que sua forma perispiritual ceda.

Não é a licantropia dos monstros: não há transformação física, imunidade a dano nem contágio.

Forma Imposta. Você tem a condição **Enfeitiçado** pelo hipnotizador. Seu rosto e postura assumem traços animais; você só emite sons inarticulados e se move rastejando (Deslocamento à metade).

Mente Turva. Você tem Desvantagem em testes de Inteligência e de Carisma.

Repetindo a Salvaguarda. Ao fim de cada hora, faça uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD do hipnotizador; você tem Vantagem se ele estiver a mais de 9 metros ou fora da sua vista. Sucesso encerra a condição.

Alucinação Residual. Quando a condição termina, você fica **Amedrontado** pela imagem do hipnotizador até o fim do seu próximo Descanso Longo.

Outros Fins. *Restauração Maior* e *Dissipar o Bem e o Mal* encerram a condição; *Remover Maldição* a suprime por 24 horas. Se você tem Remorso ligado à acusação, o hipnotizador tem Vantagem para impô-la de novo até que o Remorso termine.

Como se adquire. Um hipnotizador repete uma acusação ("você não passa de uma loba") até a forma perispiritual ceder; sem contágio.

Como se sai. Salvaguarda de Sabedoria a cada hora (com Vantagem se o hipnotizador está longe); *Restauração Maior* ou *Dissipar o Bem e o Mal* encerram a condição.

Na mesa (exemplo). Os traços de Bia ficam animais e ela só consegue rastejar, com Deslocamento pela metade. Na primeira hora o hipnotizador está a 6 m: ela rola normalmente. Se um aliado o afasta para mais de 9 m, ela rola com Vantagem (dois d20, fica o maior) e talvez se liberte.

OVOIDIZAÇÃO

CONDIÇÃO

EM NÍVEIS (ATÉ 4)

1: Desvantagem em Int/Car; 2: tamanho -1 e Deslocamento à metade; 3: sem magias e Ações Bônus; 4: Ovoide (Incapacitado, Deslocamento 0, não fala).

A Ovoidização é a retração progressiva do organismo espiritual sob uma Fixação Monoideica. **A individualidade nunca se perde:** o ovoide guarda tudo o que a pessoa é, "como a semente guarda a árvore", e seu caminho é o tratamento e, por fim, a reencarnação.

NÍVEL	ESTÁGIO	EFEITO (CUMULATIVO)
1	Esquecimento	Desvantagem em testes de Inteligência e de Carisma.
2	Retração	Seu tamanho diminui uma categoria (mínimo Minúsculo) e seu Deslocamento cai à metade.
3	Fixação	Você não pode conjurar magias nem executar Ações Bônus e tem Desvantagem em jogadas de ataque.
4	Ovoide	Seu tamanho passa a Minúsculo; você tem a condição Incapacitado , Deslocamento 0 e não pode falar; tem Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado (está fechado na própria ideia). Um PJ neste nível sai de cena até ser tratado.

Ganhando níveis. Somente pela salvaguarda da Fixação Monoideica. Nenhum ataque comum causa Ovoidização.

Removendo níveis. Só depois que a Fixação Monoideica terminar. Cada semana de internação numa instituição de socorro (Alas da Maré Baixa, Casarão do Meio-Caminho, Posto de Socorro) remove 1 nível; *Restauração Maior* remove 1 nível (no máximo uma vez por semana por criatura). O Descanso Longo **não** remove Ovoidização.

Nível 4. Exige primeiro o desligamento num Ritual de Desobsessão para encerrar a Fixação; depois, 1 mês de tratamento por nível, ou a escolha do **restringimento** (reencarnação) como epílogo.

Ovoide ligado a uma vítima. Um ovoide pode estar aderido ao halo de alguém (Ovoide Aderido); nesse caso a vítima tem a condição Imantado em relação a ele. Desligar o ovoide é Separação Violenta se feito à força; o modo correto é a operação magnética de um Ritual de Desobsessão.

Como se adquire. Só pela falha na salvaguarda de uma Fixação Monoideica; nenhum ataque comum causa Ovoidização.

Como se sai. Só depois de a Fixação terminar: cada semana de internação numa instituição de socorro remove 1 nível; *Restauração Maior* remove 1 por semana. O Descanso Longo não remove.

Na mesa (exemplo). Com Ovoidização 2, Eli tem Deslocamento pela metade e tamanho reduzido. Quando precisa fugir a pé de um bando, o grupo percebe que ele gasta o dobro do tempo; só uma semana na Ala da Maré Baixa lhe devolve um nível.

PERTURBAÇÃO

CONDIÇÃO

Desvantagem para orientar-se; Descanso Longo não remove Exaustão; sem volitação.

O estado do recém-desencarnado que ainda não compreendeu (ou não aceita) a própria desencarnação.

Confusão. Você tem Desvantagem em testes de Inteligência e de Sabedoria para se orientar, planejar ou compreender a própria situação.

Sono Interrompido. O Descanso Longo não remove Exaustão.

Pés no Chão. Você não pode voitar.

Encerrando. Faça uma salvaguarda de Sabedoria CD 12 depois de uma Prece sincera sua (1 minuto) feita junto a alguém que o socorre com um Passe (qualquer modo); sucesso encerra a condição. Ela também termina após o primeiro Descanso Longo num Local Iluminado.

Uso: prólogo opcional (sessão 1) para PJs Recém-Desencarnados; NPCs recém-chegados.

Como se adquire. O recém-desencarnado que ainda não aceita ou compreende a própria desencarnação; uso opcional no prólogo.

Como se sai. Salvaguarda de Sabedoria CD 12 depois de uma Prece sincera junto a quem o socorre com um Passe; ou o primeiro Descanso Longo num Local Iluminado.

Na mesa (exemplo). Aurélio acorda no meio de uma rua e insiste que "é só um sonho". Tem Desvantagem para planejar ou entender onde está (dois d20, fica o menor) e não consegue voar. Quando faz a prece junto de Lúcia, que o ampara com um Passe, o véu se levanta.

PETRIFICAÇÃO MENTAL

CONDIÇÃO

Autômato de um controlador; só o Ritual de Desobediência a encerra.

Um perseguidor mais forte "absorveu" centros do organismo espiritual da vítima e a usa como instrumento.

Autômato. A criatura tem as condições **Enfeitiçado** (por um controlador, presente ou não), **Cego** e **Surdo** para tudo o que não seja a ordem recebida; responde por monossílabos e falha automaticamente em testes de Carisma.

Encerrando. Só um trabalho de grupo: um Ritual de Desobsessão com passes "contrários à ação paralisante" e incorporação num médium. *Dissipar Magia* suspende a condição por 1 minuto.

Como se adquire. Um perseguidor mais forte absorve centros do organismo espiritual da vítima e a usa como instrumento.

Como se sai. Só um trabalho de grupo: Ritual de Desobsessão com passes e incorporação em médium. *Dissipar Magia* só a suspende por 1 minuto.

Na mesa (exemplo). O prisioneiro responde com monossílabos e age só pela ordem do controlador: nem percebe a súplica do grupo (Cego e Surdo para tudo que não seja a ordem). Para libertá-lo, o grupo precisa montar o ritual, não bastam golpes ou discursos.

REMORSO

CONDIÇÃO

EM NÍVEIS (ATÉ 3)

1: Desvantagem contra imantação/fascinação; 2: sono inquieto; 3: autopunição (sem PV no Descanso Longo).

O Remorso é a consciência de uma falta ainda não reparada. Ele é ao mesmo tempo **motor** de mudança e **brecha** por onde o credor se insinua.

NÍVEL EFEITO (CUMULATIVO)

- | | |
|---|---|
| 1 | Brecha. Você tem Desvantagem em salvaguardas contra Imantado, Fascinação, Licantria Induzida e Fixação Monoideica. |
| 2 | Sono Inquieto. Ao começar um Descanso Longo, faça uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Falha: no sono, você é atraído ao lugar ou à pessoa ligados à falta; o descanso não remove Exaustão. |
| 3 | Autopunição. Você recusa o próprio cuidado: não recupera Pontos de Vida no Descanso Longo e ganha 1 nível de Exaustão a cada dia sem receber um Passe ou participar de uma Prece em Grupo. |

Ganhando níveis. Quando o personagem toma consciência de uma falta grave (revelação, Regressão, confissão forçada pelo Julgador), o Mestre propõe e o jogador aceita; ou por efeitos de criaturas.

Removendo níveis. Uma reparação concreta ligada à falta remove 1 nível. O perdão sincero de quem foi prejudicado remove todos. O Passe (Calmante) suprime os efeitos por 1 hora; *Restauração Maior* os suprime por 24 horas. Magia nenhuma remove níveis.

Autoacusação estéril. Remorso sem reparação não é virtude: se o personagem recusa todas as oportunidades de reparar, o Mestre pode tornar o nível 3 permanente até que aceite uma.

Como se adquire. Quando o personagem toma consciência de uma falta grave e o jogador aceita, ou por efeito de criaturas.

Como se sai. Reparação concreta (remove 1 nível) ou perdão sincero de quem foi prejudicado (remove todos); Passe e Restauração Maior só suprimem os efeitos por um tempo.

Na mesa (exemplo). Mateus, com Remorso 1, tem Desvantagem contra a Fascinação: um fascinador o convence mais facilmente por já se achar culpado. No nível 2 ele sonha com a pessoa que feriu e o descanso não limpa a Exaustão; só quando ele vai ao encontro dela e repara o mal o peso diminui.

RETIDO

CONDIÇÃO

Desvantagem em salvaguardas de Sab; sem volitação; afastar-se da fonte custa Exaustão.

Correntes mentais de alguém que não aceita sua partida (um familiar, um grupo que o idolatra) prendem você como "peixe na rede". Ao aplicar, nomeie a **fonte** (pessoa ou grupo) e o lugar onde ela está.

Fios Cinzentos. Você tem Desvantagem em salvaguardas de Sabedoria e não pode voitar.

Chamado do Lar. Para se afastar mais de 1,5 km do lugar da fonte, faça uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 a cada hora; falha: 1 nível de Exaustão e você é puxado de volta (deslocamento narrativo).

Encerrando. O Passe (modo Desobstrução) suspende a condição por 24 horas. Ela termina quando a fonte é acalmada: a fonte adormece em paz, recebe Inspiração pela

Fronte bem-sucedida ou é esclarecida em grupo (teste de Carisma (Persuasão) CD 15 numa cena de 10 minutos com a fonte desdobrada ou receptiva).

Como se adquire. Uma fonte (familiar ou grupo que não aceita a partida) prende o alvo; o Mestre nomeia a fonte e o lugar.

Como se sai. O Passe de Desobstrução suspende por 24 horas; a condição termina quando a fonte adormece em paz, recebe Inspiração pela Fronte ou é esclarecida em grupo.

Na mesa (exemplo). Os pais de Paulo rezam por ele todo dia. Para se afastar mais de 1,5 km do quarto onde rezam, ele faz uma salvaguarda de Sabedoria por hora; se falha, ganha Exaustão e é puxado de volta. Sua Desvantagem nas salvaguardas de Sabedoria o torna presa fácil de qualquer influência.

TORPOR

ESTADO

Inconsciente; Salvaguardas de Ancoragem no início do turno; 3 falhas = Recuo.

Enquanto está em Torpor, você tem a condição **Inconsciente** e faz Salvaguardas de Ancoragem no início de cada turno. O estado termina quando você recupera qualquer quantidade de Pontos de Vida. Uma criatura Estável em Torpor recupera 1 PV após 1d4 horas.

Como se adquire. Um PJ Desencarnado chega a 0 Pontos de Vida, por dano, por esgotamento ou por uma cena de risco.

Como se sai. Qualquer cura que devolva Pontos de Vida; sozinho e Estável, o PJ volta com 1 PV depois de 1d4 horas.

Na mesa (exemplo). Ícaro cai a 0 PV numa zona Densa. Inconsciente, ele não age nem fala; no começo de cada turno rola a Salvaguarda de Ancoragem, e três falhas o levam ao Recuo. Dora usa uma magia de cura nele e, com o primeiro ponto de vida recuperado, Ícaro acorda.



♦ PARTE IV ♦

GUIA DO MESTRE

Quem guia deixa que cada um use os próprios passos, em vez de carregá-lo.



♦ CAPÍTULO 14 ♦

CONDUZINDO CAMPANHAS ESPIRITUAIS

Para quem é. Este capítulo é do Mestre. Reúne o tom do cenário, o respeito à fé dos jogadores, os conteúdos sensíveis e os modelos de campanha, com exemplos de sessões e de recompensas.

Como usar. Leia na ordem antes de começar: o tom, o respeito e os conteúdos sensíveis vêm primeiro porque definem o que é possível na mesa.

GUIA DO MESTRE

- ♦ **Para quem:** Mestre. **Convenções:** 🎲 **Licença criativa** = conselho ou estrutura de mesa; ✨ **Criação original** = lugar, instituição ou arco inventado para este suplemento. As referências a regras apontam para as Partes II e III.

O TOM DE SOMBRA E LUZ

O que este cenário é. Uma campanha de **socorro**. Os personagens são espíritos que já desencarnaram e que trabalham para aliviar a dor de outros, vivos e desencarnados. Há horror (a névoa, a obsessão, as cidades trevosas), há mistério (quem é este sofredor? por que ele está preso aqui?), há drama de família e há esperança. O clímax de uma aventura costuma ser um **reencontro**, um **perdão** ou uma **decisão**, não uma vitória militar.

Os cinco pilares do tom:

1. **O socorro não é extermínio.** Quem desce às zonas inferiores vai buscar, acalmar e esclarecer. Derrotar o outro nunca é o objetivo da missão.
2. **Ninguém é condenado para sempre.** Todo estado de sofrimento é passageiro, ainda que dure muito tempo. Até o pior antagonista pode, um dia, querer outro caminho.

3. **O mal é ignorância e sofrimento.** O hipnotizador cruel e o viciado que persegue encarnados são, cada um à sua maneira, pessoas doentes de si mesmas. Entender isso não é absolver: é saber por onde começar.
4. **Ninguém é salvo à força.** A mudança que vem de fora e sem consentimento não dura. O socorrista oferece; quem sofre decide.
5. **Prece e trabalho são forças reais**, com limites, custos e condições.

O que este cenário não é. Não é caça a demônios, não é guerra santa, não é "inferno" com chefes a derrotar. Os antagonistas são pessoas desencarnadas (ver Organizações e facções).

✨ **Criação original.** O tom acima é uma proposta de mesa para o cenário de Porto Sereno; ajuste-o ao seu grupo.

RESPEITO À FÉ REAL DOS JOGADORES

O Espiritismo é uma religião viva, praticada por milhões de pessoas no Brasil, e a literatura espírita é lida como obra religiosa por muitos. Ao mesmo tempo, sua mesa pode ter católicos, evangélicos, umbandistas, candomblecistas, judeus, muçulmanos, budistas, ateus e agnósticos. Este suplem-

ento é um **jogo de fantasia inspirado** em ideias dessa tradição; não é um texto doutrinário nem fala em nome de ninguém.

Regras de convivência 🧠 (recomendadas):

- **O jogo não prega e não zomba.** A cosmologia vale **dentro da ficção**. Ninguém precisa concordar com ela para jogar, e ninguém precisa defendê-la à mesa.
- **A Vibração descreve o estado de sintonia do personagem e nunca mede a fé ou a opinião do jogador.** Um personagem de jogador ateu pode ter Vibração 9.
- **Prece é ação do personagem.** O jogador pode descrever ("meu personagem ora pelos que estão no charco") em vez de recitar. Nunca peça que alguém ore de verdade à mesa. Se o grupo quiser abrir a sessão com um momento de silêncio, isso é escolha coletiva da sessão zero.
- **Pessoas reais e veneradas** (Jesus, Bezerra de Menezes, Allan Kardec, santos e mestres de qualquer tradição) **não são NPCs jogáveis** nem recebem estatísticas. Podem ser mencionadas com respeito, como se menciona alguém querido: no cenário, um templo pode plasmar a imagem da fé de quem ora, e as preces dirigidas a uma figura venerada chegam às **equipes** que trabalham em nome dela.
- **O cenário respeita outras tradições, e o jogo também.** Há pessoas admiráveis de todas as crenças em Porto Sereno: uma parteira católica na Casa do Amparo, uma presbiteriana que dirige a escola de enfermagem, um benzedor que atende na Oficina do Cais. Não use o cenário para ridicularizar crença alguma, nem para dizer que alguma delas está "mais perto" ou "mais longe".
- ⚠️ **Nunca associe "magismo", "bruxos" ou obsessão a religiões afro-brasileiras** ou a qualquer culto específico. A magia aviltante do cenário é sempre pessoal, movida por vingança ou vaidade, e não pertence a nenhuma religião.

CONTEÚDOS SENSÍVEIS

Um cenário sobre morte e socorro toca, inevitavelmente, em temas que doem. Combine tudo na **sessão zero**.

3.1 LISTA DE TEMAS E TRATAMENTO PADRÃO

- **Suicídio.** É o tema mais delicado do livro; pode estar na história de um sofredor. *Tratamento padrão sugerido:* **Véu** por padrão: existe na ficção, sem detalhes de método. Foco em socorro e esperança. **Nunca** uma opção de jogador. Ver 3.3.
- **Vício (álcool, fumo, drogas, comida).** Muitos encarnados e desencarnados convivem com ele. *Tratamento padrão sugerido:* Em cena, com compaixão. Quem vive o vício é alguém em sofrimento, não um monstro. Pergunte se alguém à mesa vive isso de perto.
- **Aborto e perda gestacional.** Opiniões e vivências muito diferentes à mesa. *Tratamento padrão sugerido:* **Véu** por padrão. O cenário não impõe posição moral; a mesa não precisa tomar partido. Nunca use o tema para julgar escolhas reais.
- **Obsessão e saúde mental.** Aparece em quase toda aventura. *Tratamento padrão sugerido:* Em cena. ⚠️ **Nem toda doença mental é obsessão:** o grupo de desobsessão

encaminha à psiquiatria e à psicologia quando for o caso. Não use termos clínicos como xingamento.

- **Eutanásia e fim de vida.** Dilema real de muitas famílias. *Tratamento padrão sugerido:* Véu ou cena, conforme o grupo.
- **Morte de crianças; luto.** Ninho Claro, hospitais infantis, famílias em despedida. *Tratamento padrão sugerido:* Pergunte antes. Um jogador em luto pode achar o cenário consolador **ou** insuportável.
- **Deficiência e doença.** Personagens e NPCs com corpos e mentes diferentes. *Tratamento padrão sugerido:* ⚠️ **Nenhuma regra deste livro deve ser utilizada para atribuir doença, deficiência, sofrimento, orientação sexual, identidade de gênero, pobreza ou violência sofrida por uma pessoa real a "karma", culpa moral ou atos de vidas passadas.** No jogo, ninguém "merece" a própria doença.
- **Escravidão e racismo histórico.** Porto Sereno foi fundada em 1631, em plena era colonial. *Tratamento padrão sugerido:* Trate as vítimas com dignidade; nunca transforme a escravidão em "carma merecido" de quem foi escravizado. Opressores arrependidos aparecem como pessoas em processo de reparação, não como "credores" de quem foi oprimido.
- **Hierarquias entre povos.** Palavras antigas que classificam povos como "atrasados" ou "primitivos". *Tratamento padrão sugerido:* ⚠️ Nunca associe a povos ou etnias reais. Prefira não usar esse vocabulário.
- **Sexualidade, gênero e a Casa dos Fios.** A Casa dos Fios acolhe vínculos e reencontros de todo tipo. *Tratamento padrão sugerido:* ⚠️ **Véu** por padrão. **Não use o cenário para patologizar orientação sexual ou identidade de gênero:** nenhuma delas é "corrigida" ou "tratada".
- **Violência doméstica.** Pode ser a raiz de um pedido de socorro. *Tratamento padrão sugerido:* Véu ou cena breve.
- **Guerra.** Conflitos reais deixam muitos desencarnados de uma vez. *Tratamento padrão sugerido:* Cena; os mortos da guerra são vítimas a acolher.

3.2 FERRAMENTAS DE SEGURANÇA

- **Sessão zero** com a tabela acima preenchida em conjunto: cada tema vira **Linha** (não aparece), **Véu** (acontece fora de cena) ou **Livre**.
- **Carta X** (ou sinal combinado): qualquer pessoa pode tirar algo da cena sem explicar.
- **Pausa para respirar** depois de cenas pesadas (reencontros, mortes, confissões).
- **Conversa de fechamento** de 5 minutos: o que funcionou, o que pesou.
- **O Chamado da Sombra** (tentação mecânica) só entra se o grupo aceitar na sessão zero.
- **Aviso antes de Marca:** o Mestre sempre anuncia o gatilho antes de resolver a ação e o jogador pode reconsiderar.

3.3 SOBRE SUICÍDIO, EM PARTICULAR

- No jogo, suicídio é sempre **perigo a prevenir** ou **dor a socorrer**, nunca escolha de personagem.
- Não descreva métodos. Enfatize atenuantes, amparo, tempo e esperança: o caminho de volta nunca se fecha.

- Se alguém à mesa estiver em sofrimento, pare o jogo e cuide da pessoa. No Brasil, o **CVV** atende gratuitamente, 24 horas, pelo telefone **188** e pelo site cvv.org.br. Em outros países, procure o serviço local de prevenção.

MOLDURAS DE CAMPANHA

✧ **Criação original.** Cada moldura traz **premissa, base, mentores, níveis sugeridos e arco em três atos**. Todas são construções de mesa; os mentores são cargos, e qualquer pessoa citada é **sugestão de mesa** (o elenco oficial está no Elenco).

4.1 RECÉM-CHEGADOS (NÍVEIS 1-3)

- **Premissa.** Os PJs acabaram de desencarnar e despertam num lugar de acolhimento sem saber o que lhes aconteceu.
- **Base.** **Pouso das Gaivotas**, a cidade de acolhimento, com seu hospital de chegada; ou as **Alas da Maré Baixa**, em Porto Sereno.
- **Mentores.** A enfermeira-chefe do Pouso, um instrutor de orientação e uma voluntária que já foi barqueira (sugestão de mesa: Dona Ilda).
- **Arco.** (1) Despertar, banhos de recomposição, uma conversa com o instrutor, a descoberta da própria morte. (2) Primeira saída com uma equipe de socorro ao Vale das Cinzas; reencontro com alguém da vida passada. (3) Visita breve ao lar, com prazo curto e um "fio de pensamento" que os traz de volta; descobrir o que liga as famílias envolvidas.
- **Por que funciona.** Ensina o cenário aos jogadores junto com os personagens.

4.2 SOCORRISTAS DE PORTO SERENO (NÍVEIS 1-6)

- **Premissa.** Aprendizes das Alas da Maré Baixa, cedidos às equipes dos Samaritanos da Casa do Amparo.
- **Base.** As Alas da Maré Baixa; a casa de um mentor na Rua dos Calafates; a cidade inteira como Local Iluminado.
- **Mentores.** Um Samaritano veterano de cais (sugestão de mesa: Seu Baltazar); a mestra de enfermagem das Alas; o Mestre da Casa do Amparo como patrono distante.
- **Época sugerida.** Qualquer uma; para um tom de crise, use um período de guerra entre os encarnados, com ondas de recém-chegados.
- **Arco.** (1) Plantões: pacientes da tabela de pacientes. (2) Descidas com a equipe à zona Moderada; o primeiro sofredor que recusa ajuda. (3) Crise na cidade (pânico por uma chegada em massa ou um contato clandestino com Brumária) e a primeira licença para visitar o lar.
- **Antecedentes que combinam:** os ligados à colônia, às Casas de Ofício e às Alas.

4.3 EQUIPE DE DESOBSessão NA CROSTA (NÍVEIS 1-8)

- **Premissa.** Os PJs são a equipe espiritual de um pequeno grupo mediúnico de encarnados numa cidade do litoral ou do interior, com apoio da **Oficina do Cais**.

- **Base.** A sala de reuniões do grupo e a casa de uma família do bairro.
- **Mentores.** Um mentor do grupo, enviado pela Casa dos Elos, e o dirigente encarnado (sugestão de mesa: Seu Osvaldo, aposentado dos Correios).
- **Regras centrais.** **Ritual de Desobsessão, Doutrinação Fraterna, Culto do Lar e Fronteira Vibratória, Inspiração pela Frente.**
- **Arco.** (1) Um comunicante sofredor por sessão. (2) Uma célula obsessora organizada cerca alguém do grupo. (3) A brecha é humana (ciúme, vaidade, cansaço de alguém do próprio grupo) e a solução não pode ser forçada.
- **Antecedentes:** os ligados à Casa dos Elos e à mediunidade.

4.4 GUARDIÕES DO ABRIGO DA CANDEIA (NÍVEIS 4-10)

- **Premissa.** A tripulação de uma casa de passagem que pode alçar voo, numa região de sofrimento perto da Crosta.
- **Base.** O **Abrigo da Candeia**, que muda de região a cada temporada.
- **Mentores.** A diretora do abrigo, o médico de bordo e a comandante da vigilância (sugestão de mesa: Dona Ritinha, ex-faroleira).
- **Arco.** (1) Hordas na porta e marchas ao charco. (2) Pregação no abismo; um religioso que perdeu a fé e a si mesmo. (3) O fogo que purifica e o voo: quem embarca, quem fica.
- **Funções a bordo:** enfermaria, laboratório, sala de prece, vigilância, motores.

4.5 APRENDIZES DO CASARÃO DO MEIO-CAMINHO (NÍVEIS 3-12)

- **Premissa.** Estudantes de causa e consequência numa cidadela de socorro cercada de trevas, na zona Densa.
- **Base.** O **Casarão do Meio-Caminho**; o saguão de pedidos é o **gerador de missões**.
- **Mentores.** O instrutor-chefe da cidadela, a assistente da rouparia e um mestre que guarda a câmara de cristal.
- **Estrutura.** Cada arco é um **tipo de caso** que o Casarão atende: agravado, estacionário, interrompido, aliviado, em vias de se resolver ou coletivo (um desastre com muitas vítimas). Em nenhum deles se fala em culpa: cada caso é uma história a entender. Entre arcos: cercos, tempestades magnéticas, expedições às Grandes Trevas.
- **Clímax de campanha.** Um segredo do passado do instrutor-chefe, que muda a forma como ele ensina.

4.6 MISSÃO A BRUMÁRIA (NÍVEIS 3-5, OU MAIS)

- **Premissa.** Uma turma de aprendizes desce, densificada, a Brumária, a cidade trevosa governada pelo Prefeito Perpétuo.
- **Material pronto.** A aventura de níveis 3 a 5 da Parte VI. Use-a como modelo também para descidas de nível mais alto.
- **Regras centrais.** **Densificação Voluntária, Prece, Doutrinação Fraterna** com Centro de Interesse.

4.7 LINHA DO TEMPO 🕒 (PARA SITUAR CAMPANHAS)

✧ **Criação original.** Datas sugeridas; mude o que a sua história pedir.

- **1631.** Os fundadores atravessam a névoa em balsas de pensamento disciplinado e erguem os primeiros terraços de Porto Sereno.
- **1704.** Primeira Cerca-Viva, de espinheiras-de-luz, plantada depois da Noite dos Lâmpioes Apagados.
- **1788.** Fundação da cidadela do Casarão do Meio-Caminho, na zona Densa.
- **~1845.** Fundação de Rochedo Manso, colônia de fronteira.
- **1871.** Inauguração do Colégio das Marés.
- **1919.** O atual Timoneiro assume o cargo, para uma geração de 33 anos.
- **1920–1925.** A Rádio da Ponte, de Vila Ponte-Velha, passa a transmitir apelos ao Alto.
- **1939–1945.** Ondas de recém-chegados da guerra entre os encarnados, absorvidas por Pousos das Gaivotas e pelas Alas da Maré Baixa.
- **1952.** Fim do mandato do Timoneiro; reunião do Conselho dos Faróis para escolher o próximo.

CONFLITOS NÃO LETAIS

5.1 O PRINCÍPIO DO CENÁRIO

- Quem está em plano mais alto não responde com as armas de quem está mais baixo: quem revida na mesma moeda desce ao nível do agressor.
- Socorristas evitam o corpo a corpo. Punir não é tarefa deles; a justiça é assunto de instâncias maiores.
- Imagine a serpente e o monge: o monge não morde nem fere, mas mostra que não é presa fácil e mantém a serpente à distância.
- Mesmo quando a "morte" do outro é ilusória, quem fere responde pelo ato.
- O encontro mais difícil se vence sem espada: o amor que o antagonista reconhece é mais forte que qualquer arma.

5.2 COMO ISSO FUNCIONA NA MESA

- **Combate existe, mas é contenção.** Todo dano de PJs contra Desencarnados é não letal; NPCs a 0 PV ficam em **Dispersão** e podem ser conduzidos a socorro. Formas-pensamento e larvas se dissolvem; a fauna das zonas inferiores foge.
- **Vencer sem derrubar rende o mesmo.** Encontros resolvidos por contenção, Doutrinação Fraterna ou socorro dão o XP integral.
- **Ferramentas do grupo** (todas em regras publicadas):
 - **Repelir:** defesas de posto, luz, Fronteira Vibratória e Cadeia Magnética.
 - **Conter:** Agarrar, magias de Encantamento **só** para impedir dano iminente (lembre do gatilho G4, Coerção).
 - **Esconder-se:** apagar a Irradiação, Densificação Voluntária, marcha em silêncio.

- **Acalmar e esclarecer:** Passe Calmante, **Doutrinação Fraterna**, Prece pelo Perseguidor.
- **Socorrer:** levar quem caiu, Passe de Amparo, Ritual de Desobsessão.
- **O que gera Marca** (com o módulo de Vibração): ferir quem se rendeu ou está em Torpor/Dispersão, abandonar socorridos, coagir aliados, agir para fazer sofrer, arrancar à força um obsessor imantado (G1–G6). **Defender-se nunca gera Marca.**
- **Derrota.** Um PJ não morre: entra em Torpor e, no pior caso, sofre **Recuo** (Perdido ou Capturado, conforme a zona). A captura vira **missão de resgate**.

5.3 CENAS DE CLÍMAX SEM ROLAGEM DE ATAQUE

O modelo é o reencontro que desarma o antagonista pela via do afeto. O bestiário já traz esse clímax como regra: o **Duelo sem Revide** do bloco do chefe da **Falange do Cálice**, com contagem de **Luz**, um **Doador** para a materialização e a salvaguarda final de rendição. Use-o para esse antagonista.

🕒 Para outros antagonistas com Centro de Interesse forte (um vingador, um chefe de célula), adapte a mesma estrutura:

1. **Preparação.** O arco precisa ter cumprido a **Chave** do antagonista (o Centro de Interesse dele: a mãe, o filho, a música). Sem isso, não há clímax possível, só retirada.
2. **Provocação.** O antagonista insulta, ameaça, saca a arma. Cada PJ escolhe: responder ou orar. Responder com dano zera o progresso da cena.
3. **Sustentação.** Os PJs sustentam a Prece em Grupo e a Cadeia Magnética enquanto um aliado faz a ponte (um médium, um doador de fluidos, a pessoa amada).
4. **Abertura.** A Doutrinação Fraterna com o Centro de Interesse (a Chave conta como 2 sucessos).
5. **Desfecho.** O antagonista se rende, foge ou adia; nunca é destruído.

RECOMPENSAS POR SOCORRO

Princípio. É melhor que cada um ande com os próprios pés do que seja carregado. Recompense o **serviço prestado**, não o número de "almas salvas": a conversão pertence ao outro.

- **XP integral.** Resolver o encontro por contenção, doutrinação ou socorro. *Regra:* Socorro, não extermínio.
- **Inspiração Heroica.** Atos marcantes; Vibração 7+ ao fim do Descanso Longo feito com prática de centramento ou sustentação (prece, meditação, música, contemplação, diálogo fraterno ou outra combinada na sessão zero) *Regra:* Inspiração Heroica e Vibração.
- **Bônus-hora (BH).** Horas de serviço no tempo livre (8 a 12 por dia); créditos de missão pelas tabelas de tesouro. *Regra:* Economia: Bônus-hora.
- **Elevação.** Ato de Serviço (S1–S6) + Descanso Longo sem Marcas e sem Reequilíbrio nesse descanso; Marco de Elevação no fim do arco, para subir a partir de 6. *Regra:* Vibração: Atos de Serviço.
- **Concessões.** Itens mágicos e aparelhos emprestados pelas Casas de Ofício, conforme o patamar. *Regra:* Economia:

Bônus-hora; instituições.

- **Acesso** 🎲. Carta de Porto com mais selos, cursos, auto-
rização para descer mais fundo, uso da câmara de cristal.
Regra: Instituições.
- **Licenças** 🎲. Visita ao lar terrestre (uma semana após
um ano de serviço, ou algumas horas, sob a guarda da
Casa dos Elos) *Regra:* Instituições.
- **Aliados redimidos** 🎲. Antagonistas doutrinados vi-
ram NPCs aliados. *Regra:* Elenco.
- **Títulos e intercessão** 🎲. O tempo de serviço permite
pedir por alguém ao Livro de Horas. *Regra:* Economia.
- **Prêmio de viagem** 🎲. Visita de estudo a uma esfera
mais alta, a Cristalina ou a outra colônia. *Regra:*
Instituições.

Ver também a tabela d20 de recompensas não materiais,
em Tabelas e ganchos.

PROGRESSÃO E MARCOS

🎲 Correspondência sugerida entre níveis de personagem
e patamares narrativos, em Porto Sereno:

- **Níveis 1–2: Tutelado / recém-chegado.** *Marco típico:*
Primeira Carta de Porto, ainda sem selos; vida nas Alas da
Maré Baixa. *Onde costuma atuar:* Zona Leve; zona Mo-
derada com escolta. *Concessões:* Comum, Incomum.
- **Níveis 3–4: Aprendiz com Carta.** *Marco típico:* Carta
com selos de quatro Casas de Ofício; primeira turma de
campo. *Onde costuma atuar:* Zona Moderada; Crosta.
Concessões: Comum, Incomum.
- **Níveis 5–8: Servidor e cidadão.** *Marco típico:* Cida-
dania plena após um ano de serviço; primeiros passos de
voo curto. *Onde costuma atuar:* Zona Densa; postos sitia-
dos. *Concessões:* Raro (a partir do 5)
- **Níveis 9–12: Socorrista de descida.** *Marco típico:* Cur-
so para as sombras espessas; liderança de uma turma.
Onde costuma atuar: Zona Densa profunda; zona Abis-
mal com mentor. *Concessões:* Raro.
- **Níveis 13–16: Assistente / chefe de equipe.** *Marco tí-
pico:* Um assento na Mesa de Sete de uma Casa de Ofício.
Onde costuma atuar: Zona Abismal; liderança de expedi-
ções. *Concessões:* Muito Raro (a partir do 11)
- **Níveis 17–20: Instrutor / diretor ou reencarnação
em missão.** *Marco típico:* Direção de um posto ou do
Abrigo da Candeia; descidas às Grandes Trevas. *Onde cos-
tuma atuar:* Direção de postos; descidas às Grandes Tre-
vas. *Concessões:* Lendário (a partir do 17)

Marcos de campanha 🎲 (um por arco, além dos níveis):
primeiro socorro sozinho; primeira recusa respeitada; pri-
meiro perdão pedido; visita ao lar; cidadania; casa própria;
receber o endosso de um Mestre de Casa; conduzir um Ritu-
al de Desobsessão; dirigir uma equipe; o epílogo de
reencarnação.

Saída de um personagem. Por **reencarnação**, escolhida
pelo jogador como epílogo. 🎲 Sugestão: o jogador narra a
primeira cena da nova vida (o nascimento, a mãe, o esqueci-
mento) e cria, se quiser, um novo personagem desencarnado
que conheceu o antigo.

ESTRUTURA DE SESSÃO SUGERIDA

🎲 Sessão de 3 a 4 horas.

- **1. Abertura.** 10 min. *O que acontece:* Recapitulação; mo-
mento de silêncio **se o grupo escolheu isso na sessão
zero.** *Ferramentas:* —.
- **2. O pedido.** 15 min. *O que acontece:* Um apelo chega: o
painel de pedidos da Torre das Preces, o rádio da equipe,
o aviso da Rádio da Ponte, um bilhete de prece trazido
por um barqueiro, uma petição escrita. *Ferramentas:* Ta-
bela d30 de ganchos.
- **3. Preparação.** 15 min. *O que acontece:* Autorização,
equipamento, estudo do caso, escolha da rota. *Ferramen-
tas:* Atlas do Além.
- **4. Travessia.** 30 min. *O que acontece:* A zona e seus peri-
gos; um encontro. *Ferramentas:* Tabelas d20 de
encontros.
- **5. O caso.** 60 min. *O que acontece:* Investigar a **tragédia
de origem:** quem sofre, quem persegue, por quê. *Ferra-
mentas:* Leitura de Halo; Detectar Pensamentos.
- **6. Complicação.** 20 min. *O que acontece:* Algo sai do ro-
teiro. *Ferramentas:* Tabela d12 de complicações.
- **7. Clímax.** 40 min. *O que acontece:* Defesa, doutrinação,
decisão moral, reencontro. *Ferramentas:* Doutrinação
Fraterna; Ritual de Desobsessão.
- **8. Retorno e descanso.** 15 min. *O que acontece:* Descan-
so Longo em Local Iluminado, com prática de centra-
mento ou sustentação (prece, meditação, música, con-
templação, diálogo fraterno ou outra combinada na ses-
são zero); Teste de Reequilíbrio (se houver Marcas) ou
Elevação; o Local Iluminado concede Harmonização.
Ferramentas: Vibração: Atos de Serviço.
- **9. Relatório.** 10 min. *O que acontece:* O grupo relata ao
mentor; o mentor faz **uma** pergunta, não um sermão.
Ferramentas: —.

COMO INTERPRETAR OS NPCs

- **Benfeitores** não resolvem tudo: delegam, perguntam e
confiam. Têm humor, cansaço e limites: um Mestre de
Casa pode admitir que, para certos casos, falta-lhe a ter-
nura que o caso pede; uma instrutora pode carregar um
erro antigo que ainda a ensina a ser cuidadosa.
- **Sofredores** têm dor real e lógica própria. A pergunta cer-
ta é "o que você quer?", não "o que você fez?". Nada de
perguntas curiosas sobre o passado (falha automática na
Doutrinação).
- **Antagonistas** acreditam no que fazem: juízes que "seleci-
onam", sacerdotes que servem a uma "Justiça", credores
que cobram. Dê a eles convicção, cultura e uma ferida.
Um regente de Brumária pode dizer, sem ironia, que ser-
ve à ordem, enquanto o socorrista serve à misericórdia.
- **Encarnados** não ouvem os PJs. Recebem ideias como se
fossem próprias, sonhos, intuições. Eles **decidem:** a ins-
piração nunca violenta a vontade.

ERROS COMUNS A EVITAR

Lista consolidada dos erros mais comuns ao adaptar o ce-
nário, e como corrigi-los:

- **Vilões "feiticeiros" ou "magos" das trevas.** Os antagonistas são desencarnados comuns: regentes, hipnotizadores, falanges, obsessores.
- **Samaritanos armados ou "guardiões de fronteira".** Samaritanos são socorristas, com balsas, mulas, cães e gai-votas-mensageiras; quem guarda a Cerca-Viva é a Guarda do Farol, e só com lampejos de aviso.
- **Resgate dos recém-chegados feito por tropas.** Quem resgata é um mentor com dois auxiliares e uma maca improvisada.
- **Voo ensinado a quem acabou de chegar.** O voo curto só vem com o selo de cidadania e anos de prática.
- **Balsa-aérea descendo ao Umbral.** A balsa-aérea só vai até as colônias; no Umbral, o trajeto é de equipes a pé ou por balsa de baliza.
- **Alas da Maré Baixa como aparelho que cura em 8 h.** São enfermarias de acolhimento; o tempo de cada um é o tempo de cada um.
- **Ovoides em qualquer lugar.** Aparecem só na Casa dos Esquecidos e em casos extremos.
- **O fundador do Abrigo da Candeia como guerreiro com "bastão de batalha".** O fundador já desencarnou; o abrigo se defende com luz, rotina e prece.
- **Canhões no Casarão do Meio-Caminho.** Os canhões são dos atacantes; o Casarão absorve, ora e resiste na Cerca de Hastes.
- **"Vampiro" como morto-vivo que suga PV.** Rótulo moral ou viciado desencarnado.
- **Inferno eterno; demônios nativos.** Estado transitório criado pela mente; os "demônios" são pessoas que se desviaram.
- **Resgatar à força quem não quer.** Só os predispostos; o resto é semeadura.
- **Mestre de Casa tratado como instrutor, e vice-versa.** O Mestre de Casa dirige uma Casa de Ofício com a Mesa de Sete; o instrutor guia aprendizes.

REGISTRO DE CONSEQUÊNCIAS

Uso: campanhas longas, arcos de reencarnação e epílogos. **Só o Mestre** registra; não há campo na ficha. O Registro anota **decisões, vínculos e consequências na ficção**; ele não mede quanto alguém "merece".

O que se anota. Cada personagem pode ter **vínculos pendentes** (com alguém que foi prejudicado ou ajudado), **compromissos** assumidos e **gestos de bem** feitos sem interesse. São ganchos de história, nunca uma conta de pontos.

ESTADO DE UM VÍNCULO	O QUE ACONTECE NA MESA
Agravado	Um compromisso assumido antes de renascer foi traído: a outra pessoa passa a depender diretamente do personagem; tentações recorrentes.
Em suspenso	O personagem se afasta (sono longo ou reencarnação muito limitada) para não agravar a situação; fica oculto de antigos comparsas.
Interrompido	Quem provoca a queda de alguém responde por ela na ficção.
Aliviado	O serviço ao próximo suaviza a cobrança: as consequências passam de graves a localizadas.
Encerrado	Uma prova aceita sem gerar novas dores: o vínculo se resolve.
Adiado	A prece intercessora e o bem praticado adiam um evento grave; o prazo serve para fazer o bem.

Uso sugerido. (1) Ganchos: alguém prejudicado aparece como obsessão vingadora. (2) Epílogo: ao reencarnar (restringimento), o Registro define provas e apoios da nova vida. (3) Nunca transforme o Registro em moeda: gestos de bem não comprem poderes. (4) Nunca use o Registro para atribuir doença, deficiência ou sofrimento de pessoas reais a culpa ou a vidas passadas.



♦ CAPÍTULO 15 ♦

ZONAS E AMBIENTES

Para que serve. As zonas descrevem como o ambiente espiritual afeta os personagens: do Local Iluminado ao Abismo. Cada zona traz efeitos sobre descanso, voo, luz e perigos.

Como usar. Escolha a zona da cena, aplique o efeito listado e use as tabelas de encontros do capítulo seguinte para dar vida ao lugar.

ZONAS

- **Leve.** Colônias e postos; Crosta comum; lares que oram *Visibilidade:* Normal. *Exaustão Espiritual:* —. *Descanso Longo:* Normal; colônias, postos e lares que oram são Local Iluminado. *Volitação:* Normal (etiqueta nas colônias) *Recuo:* Desperta num posto após 1d4 dias.
- **Moderada.** Região nevoenta perto da Crosta; periferia do Umbral; estradas para a Crosta; ruas de ar pesado, bares e casas noturnas da Crosta *Visibilidade:* Névoa: Parcialmente Obscurecido; Totalmente Obscurecido além de 18 m. *Exaustão Espiritual:* A cada 8 h: Constituição CD 10. *Descanso Longo:* Normal (não é Local Iluminado, salvo oásis e postos) *Volitação:* Metade; altura máx. 3 m. *Recuo:* Perdido.
- **Densa.** Zonas purgatoriais; Brumária; cavernas do Baixo Umbral; charcos *Visibilidade:* Fumo e névoa: Parcialmente Obscurecido; a luz do Sol chega alterada; fontes de luz funcionam. *Exaustão Espiritual:* A cada 4 h: Constituição CD 13 ("Ar Viscoso") *Descanso Longo:* Só em abrigo ou depois de uma prática de centramento ou sustentação (Prece em Grupo, meditação, música, contemplação, diálogo fraterno); sem isso, o descanso conta como Descanso Curto *Volitação:* Só a pequena altura (1,5 m), voo à metade; Princípios de Volitação não funcionam. *Recuo:* 1d6: 1–3 Perdido; 4–6 Capturado.
- **Abismal.** Abismo; Trevas; precipícios subcrostais; vale de furnas *Visibilidade:* Escuridão: Totalmente Obscure-

cido (não mágica; só focos de luz trazidos revelam)

Exaustão Espiritual: A cada 2 h: Constituição CD 15; falha por 5 ou mais também deixa Amedrontado por 1 minuto. *Descanso Longo:* Só em abrigo (oásis, Fronteira Vibratória, base volante) *Volitação:* Impossível (traços e talentos); magia *Voo* com salvaguarda CD 15 por turno.

Recuo: Capturado.

- **Exaustão Espiritual.** A salvaguarda indicada é feita por quem está na zona há o intervalo indicado, contado desde a chegada ou desde o último descanso num abrigo. *Falha:* 1 nível de Exaustão (regras oficiais: –2 por nível em Testes de D20; –1,5 m de Deslocamento por nível; nível 6 = Recuo para Desencarnados). Esses níveis só saem com Descanso Longo num Local Iluminado ou num abrigo da zona. **Vantagem** na salvaguarda: Vibração 7+ (módulo), Batedor das Trevas (Samaritano), Samaritano Incansável, aliado a até 3 m de um Muar de Carga durante o descanso. **Nativos** (criaturas com o traço Nativo das Sombras e a fauna) não fazem a salvaguarda.

LOCAL ILUMINADO

Local Iluminado é qualquer um destes: colônia espiritual; posto de socorro (Abrigo da Candeia, Baliza Sete-Léguas, Casarão do Meio-Caminho dentro dos muros); templo ou sala onde se ora com regularidade; lar com Culto do Evangelho ativo; oásis de paz; a área de um ritual de Fronteira Vibratória ou Cadeia Magnética ativo.

PERIGOS E SITUAÇÕES

PERIGO	REGRA
Tempestade Magnética	Prevista por aparelhos ou por Sabedoria (Sobrevivência) CD 15. A cada hora fora de abrigo: salvaguarda de Força CD 15 ou ser arrastado 1d6 × 10 m; salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou ficar Atordado por 1 rodada (Vantagem para quem ora ou mantém um ideal nobre em vista). Telepatia além de 9 m e magias de comunicação a distância falham; Desvantagem em salvaguardas para manter Concentração.
Fogo Purificador	Evento anunciado com 4 horas de antecedência (o Aviso do Dia). Depois do aviso, cada rodada exposto: salvaguarda de Destreza CD 15; falha: 4d10 de dano Ígneo; sucesso: metade. Abrigos com Fronteira Vibratória ou Local Iluminado ficam imunes. Muda o mapa da região. É saneamento, não castigo: sofedores fogem e os renovados são acolhidos.
Lodo Viscoso	Terreno Difícil. Quem termina o turno nele faz salvaguarda de Força CD 12 ou fica Contido (escapar: Força (Atletismo) CD 12).
Grade Imantada	Quem a toca faz salvaguarda de Constituição CD 13; falha: 2d6 de dano Elétrico (não letal) e o alarme soa.
Sintonia Hostil	Quando uma criatura Trevosa provoca ou insulta alguém, quem responde com hostilidade dá a ela Vantagem no próximo efeito de Enfeitiçar ou Amedrontar contra si. Quem ignora ativamente (Ação Bônus: canto ou prece) impõe Desvantagem a esses efeitos até o início do seu próximo turno.
Notoriedade (Brumária)	Cada cena com manifestação visível de luz, voo ou identidade de benfeitor sobe o Alerta da cidade em 1. Com Alerta 3, uma falange se mobiliza (Turba Obsessora + Chefe de Célula). A Densificação Voluntária evita o aumento.
Prisioneiros do Charco	Soltar à força quem não aderiu ao socorro é inútil: voltam ao charco em 1d4 dias, salvo se já mostram halo luminoso.
Oásis de Paz	Pequena área de atmosfera leve dentro de zona Moderada ou Densa: conta como Local Iluminado; Descanso Curto sem testes.

EM BRUMÁRIA (CIDADE DO PREFEITO PERPÉTUO)

Camadas de Brumária e o que acontece em cada uma: **Vilas do Cais Seco** (casario sórdido, sofedores e aproveitadores); **Praça das Senhas** (liteiras, guardas, intriga e senhas de passagem); **Alto Escarlata** (o Tribunal das Segundas, onde se seleciona quem chega); **Casa da Falange do Cálice** (porão, grades imantadas, santuário com trono); **Casa dos Esquecidos** (sofrimento coletivo, ovoides). A prefeitura é exercida a título precário: mudar a coletividade pode revogar o mandato do Prefeito Perpétuo.

BASES E INSTITUIÇÕES

- **Abrigo da Candeia.** Instituição **volante** na região nevoenta; muda de zona por temporada. *Regras:* Local Ilumi-

nado; Descanso Longo seguro; defesas (Faixa de Defesa, Holofotes, baterias de raios de choque, Agulha de Aviso); Sala Consagrada (Prece em Grupo com Vantagem); enfermária e laboratório. **Voo do Abrigo:** ritual com 10 ou mais em prece e técnicos nos motores; teste em grupo de Sabedoria CD 12 (metade ou mais com sucesso); a viagem leva horas. Dirigido em revezamento anual por dois coordenadores; base de expedições de socorro.

- **Casarão do Meio-Caminho.** Regiões inferiores, sob a jurisdição de Porto Sereno; mais de 200 anos. *Regras:* Cidadela retangular; Local Iluminado dentro dos muros; só admite quem decidiu trabalhar pela própria recuperação (Doutrinação com Abertura antes da admissão). Cenáculo, Parlatório (origem de missões), Templo exterior, Agulha de Vigilância (dissipa névoa em linha), Cerca de Hastes contra bombardeios; zona extramuros com postos de guarda.
- **Baliza Sete-Léguas.** Regiões inferiores entre Porto Sereno e a Crosta; há balizas a cada 10 km. *Regras:* Fortim com fossos, torre de vigia e bandeira branca; Projetores Elétricos; pavilhões de adormecidos; salão de música; aparelhos que preveem tempestades.
- **Alas da Maré Baixa.** Andares baixos da Casa do Recomeço, vizinhos ao Umbral. *Regras:* Enfermarias (não aparelhos); plantões de até 12 h; porta com sentinelas e o Guarda-Chefe. Internação semanal reduz Ovoidização.
- **Oficina do Cais (lar que ora).** Uma casa humilde numa cidade portuária. *Regras:* Posto doméstico de trabalho espiritual na Crosta; Culto do Lar semanal (Fronteira Vibratória).
- **Asilo das Cegonhas / Lar do Cais-Pequeno.** Regiões sombrias. *Regras:* Abrigos avançados para resgatados; Local Iluminado; ponto de partida de missões nas furnas.

MONTANDO ENCONTROS

- **Tipos de encontro:** socorro (sofedores, ovoides, suicidas), contenção (obsessores, falanges), doutrinação (vingadores, hipnotizadores), travessia (zonas e perigos) e defesa (cerco a uma base).
- **XP pela resolução:** o encontro resolvido por socorro, contenção ou doutrinação rende o XP integral das criaturas. Sofedores de ND 0 rendem **50 XP de socorro** cada quando conduzidos a um posto.
- **Endurecimento padrão** = metade do ND (arredondado para cima), +2 com Fixação Monoideica; os blocos indicam o valor e a **Chave** (o Centro de Interesse que vale 2 sucessos).
- **Separação Violenta:** obsessores imantados a uma vítima não devem ser "derrotados" perto dela; o bloco lembra isso.
- **Célula obsessora típica:** 1 Chefe de Célula (ND 4) + 2 Hipnotizadores (ND 3) + 2 Magnetizadores (ND 1) + 1 Turba Obsessora (ND 2) + 1 Colmeia de Ovoides ligada à vítima. Para um grupo de nível 5, é um encontro de dificuldade alta; o objetivo é proteger a vítima, desligar a colmeia e converter o chefe.



♦ CAPÍTULO 16 ♦

TABELAS E GANCHOS

Para que serve. Tabelas para quando a mesa precisa de ideias na hora: encontros, ganchos de aventura, complicações, nomes de espíritos (d100) e recompensas não materiais (d20).

Como usar. Role o dado indicado, ou escolha a linha que mais combina com o momento da história. O resultado é um ponto de partida: adapte ao grupo.

TABELAS ALEATÓRIAS E GANCHOS

- ♦ **Para quem:** Mestre. **Convenções:** todas as entradas são  **licença criativa** de mesa e usam lugares e instituições do cenário de Porto Sereno; ajuste nomes e detalhes ao que a sua campanha já estabeleceu. **Zonas:** colônia e Crosta comum são zona Leve; bares, casas noturnas e ruas de ar pe-

sado da Crosta, e a Periferia do Umbral, são zona Moderada; a Zona Média é Densa; o Abismo é Abismal (nomes populares). **Blocos:** a última coluna das tabelas de zona aponta a criatura do bestiário do módulo (perigos de ambiente em Zonas e ambientes).  Entradas marcadas com [V] tocam temas sensíveis e vêm em **Vêu** por padrão (ver o Guia do Mestre).

D20 ENCONTROS NA CROSTA

D20	ENCONTRO	BLOCO
1	Uma encarnada desdobrada pelo sono, presa ao corpo por um fio fino, chegou ao cais da Oficina do Cais sem saber como voltar	—
2	Um recém-desencarnado, ainda deitado no leito da enfermaria, jura que a equipe do hospital é um bando de impostores	Sofredor Errante
3	Num boteco de porto, entidades se debruçam sobre os fregueses e sugam o vapor da cachaça de cada copo	Vampiro do Vício / Enxame de Beberrões
4	Um grupo de sombras ronda a porta de uma funerária de bairro atrás de resíduos vitais e recua diante da escolta de uma Ronda dos Elos	Lampreia
5	Os parentes de um moribundo choram tão alto que o enredam em fios cinzentos, e o Passe do plantonista da Casa do Amparo não chega a ele	—
6	Num velório de interior, o desabafo de um viúvo atrai um desencarnado arrependido, que pede perdão ao morto	Sofredor Errante
7	Um portador do Pátio dos Portadores chega a uma rua com um parente despreparado, que começa a causar tumulto	Sofredor Errante
8	Uma capela de vila, fechada durante a semana, guarda a luz de décadas de prece; sofredores dormem nos bancos	Sofredor Errante
9	Uma nuvem de larvas mentais paira sobre o ponto de ônibus mais lotado da cidade, na hora do rush	Nuvem de Larvas Mentais
10	Um fiscal de balança de feira pede ajuda: um feirante furioso maltrata a mula, e a proteção do animal não pega	—
11	[V] Uma avó desencarnada tenta, pelo sonho, devolver ao neto adolescente a vontade de sair de casa	—
12	O gabinete de um "benzedor" que cobra adiantado, cheio de espíritos que trabalham por moeda e por vaidade	Servo Subumano
13	Na fila de um guichê de balsa fluvial, um obsessor está imantado a um senhor, com a mão sobre o ombro dele	Obsessor Imantado
14	Uma encarnada desdobrada recebe, de noite, a visita de uma obsessora que a instrui a envenenar a convivência do casal, aos poucos	Obsessor
15	Num lar que lê junto o Evangelho às quintas, entidades que buscavam abrigo da chuva recuam, e depois voltam, tímidas, à janela	Sofredor Errante
16	De madrugada, no molhe de uma praia deserta, desencarnados doentes procuram o frescor do mar	Sofredor Errante
17	Numa enfermaria gratuita de pronto-socorro, entidades retidas pelos próprios pacientes sugam-lhes as forças	Lampreia

D20	ENCONTRO	BLOCO
18	Um grupo de estudo mediúnico, que perdeu o rumo, pede aos PJs um favor pessoal que beneficia só o dirigente	—
19	Um "feiticeiro" de rua assusta quem anda com a consciência pesada; quem tem a consciência tranquila nem o nota	—
20	Um benfeitor de passagem, muito acima dos PJs, deixa-se ver por um instante e pede uma pequena ajuda para a Casa do Farol	Benfeitor Elevado

D20 ENCONTROS NA ZONA MODERADA (PERIFERIA DO UMBRAL)

D20	ENCONTRO	BLOCO
1	Um recém-chegado corre da penumbra, perseguido por vozes que repetem o nome de quem ele traiu	Sofredor Errante
2	Vultos zombeteiros cutucam quem tenta cochilar e somem quando alguém tenta revidar	Obsessor
3	Alguém bebe de joelhos num fio de água turva e mastiga raízes amargas, sem lembrar quando comeu pela última vez	Sofredor Errante
4	Ao longe, uma manada de vultos de quatro patas atravessa o vale; o chão treme sob os pés	Fera de Escolta
5	Um homem de Vibração baixíssima não enxerga a esposa, que o visita todo dia; ela pede ajuda aos PJs para se fazer notar	Sofredor Errante
6	Uma rua inteira de portas fechadas: caricaturas de casas, erguidas por quem passou a vida sem receber ninguém	—
7	Uma balsa-aérea da Guarita da Divisa está encalhada num barranco, com o piloto ferido e o motor de pensamento apagado	—
8	Uma caravana de Samaritanos atolou na lama; os cães latem para algo que ninguém vê	Samaritano, Cão de Socorro, Muar de Carga
9	Íbis viajores devoram uma forma-pensamento odiosa que acompanhava um errante	Íbis Viajor, Forma-Pensamento Hostil
10	[V] Uma mulher coberta de chagas, que vaga há anos, evita os filhos desencarnados para não magoá-los	Suicida em Sofrimento
11	Uma luz tênue brilha na bruma: alguém está orando com sinceridade pela primeira vez	Sofredor Errante
12	Uma ronda da Guarita da Divisa pede notícias de uma baliza que deixou de responder ao sinal	Vigilante
13	Um desertor da Falange do Cálice pede abrigo e jura que a ordem dele quer a cabeça de um PJ	Sofredor Errante
14	Vultos famintos seguem, a distância, a luz que um PJ esqueceu acesa	Sofredor Errante
15	Um oásis de paz: o ar se rarefaz, a bruma recua e é possível orar em voz baixa	— (Oásis de Paz)
16	Os instrumentos de uma baliza anunciam tempestade magnética para as próximas horas	— (Tempestade Magnética)
17	Um morto que se julga vivo exige de volta o sítio e a casa, e acusa os PJs de invasão	Sofredor Errante

D20	ENCONTRO	BLOCO
18	Um rapaz é perseguido pela imagem de si mesmo, deitado num caixão	Forma-Pensamento Hostil
19	Um servidor da Baliza Sete-Léguas fugiu para rever a casa da infância e ficou preso na teia da saudade	Sofredor Errante
20	Um portador de uma baliza vizinha (elas se sucedem de dez em dez quilômetros) traz notícia urgente, de pé, ofegante	—

D20 ENCONTROS NA ZONA DENSA (ZONA MÉDIA)

D20	ENCONTRO	BLOCO
1	Prisioneiros atolados num charco do Lodaçal pedem socorro; os que foram libertados antes voltaram sozinhos ao lodo	— (Prisioneiros do Charco)
2	Uma voz alta demais atrai formas rastejantes, de couro grosso, que emergem do lodo	Sáurio do Charco
3	Aves agouzeiras, de bico torto, espiam o grupo do alto de árvores secas	Ave Agouzeira
4	Um fiscal de olhar de gato exige saber o que o grupo faz ali e quem lhe deu licença	Obsessor
5	Uma carroça puxada por homens e feras cruza o caminho levando alguém de manto escarlate, do Alto Escarlate	Servo Subumano, Fera de Escolta
6	Guardas de uniforme cinza conduzem recém-chegados ao Tribunal das Segundas	Espírito Seletor, Julgador do Tribunal
7	Seletores de túnica ocre apontam um aparelho de captar ondas mentais para o grupo	Espírito Seletor
8	Um hipnotizador repete a uma mulher culpada que ela não vale mais que um cão sarnento	Hipnotizador, A Loba
9	Uma célula obsessora prepara um "pacote de abatimento" para uma vítima encarnada	Chefe de Célula Obsessora, Hipnotizador, Magnetizador
10	Esferas do tamanho de um crânio grudam no halo de quem passa	Ovoide Aderido
11	Uma "cooperativa de amparo" cobra obediência em troca do acesso a uma fonte de água limpa	Turba Obsessora
12	Um bando de algumas dezenas arrasta um recém-desencarnado, unido pela mesma raiva	Turba Obsessora
13	Um hospital de emergência, a pouca luz, precisa de braços: a única lâmpada acesa mostra o caminho	Sofredor Errante
14	Revoltados fora dos muros de uma baliza pedem socorro e blasfemam no mesmo fôlego	Sofredor Errante
15	Uma tempestade arrasta uma lama aeriforme com rostos humanos agarrados uns aos outros	— (Tempestade Magnética)
16	Um bando ataca um posto de socorro com disparos de energia; as hastes da Cerca de Hastes absorvem as descargas	Turba Obsessora
17	Celas de contenção de um posto de socorro: um dos presos chama um PJ pelo nome	Sofredor Errante

D20	ENCONTRO	BLOCO
18	Um aliciador de uma escola de vingança oferece "técnicas" a quem guarda rancor	Hipnotizador
19	Chefes de bando negociam prisioneiros como mercadoria numa praça de lama seca	Chefe de Célula Obsessora
20	Um trabalhador do bem, disfarçado entre os moradores, reconhece os PJs e pede discrição	Samaritano

D20 ENCONTROS NA ZONA ABISMAL (ABISMO)

D20	ENCONTRO	BLOCO
1	Verdugos com correntes guardam a única passagem sobre um fosso	Verdugo do Abismo
2	Uma legião de centenas de sofredores carrega, no corpo perispiritual, as marcas de doenças que tiveram na Crosta	Sofredor Errante
3	Bolas de substância negra e farpas são lançadas contra quem traz luz	Verdugo do Abismo
4	Velhos esfarrapados apertam lodo contra o peito, convencidos de que é ouro	Galvanizado
5	Um bando de antigos empreiteiros voa baixo atrás de contratos que já não existem	Galvanizado
6	Um galvanizado repete há décadas o instante exato da própria morte, e cada repetição o faz gritar	Galvanizado
7	Um homem que ainda pensa em quem o traiu quer reencontrar a ex-sócia para humilhá-la, e não quer saber de mais nada	Galvanizado
8	Um antigo coronel de engenho, cercado por três ovoídes que murmuram ordens que ele já não escuta	Ovoíde
9	À beira de um precipício, lamentos e gargalhadas sobem do escuro, e é impossível dizer quais vêm de quem	—
10	Rastros de uma expedição de pesquisa do Colégio das Marés que não voltou do Abismo de Hólmia	—
11	Um deserto de gelo, onde cada passo pesa como uma lembrança que se recusa a ser lembrada	—
12	Um suplício de fogo: chamas que queimam apenas quem acreditada nelas (a explicação é livre de mesa)	—
13	Relâmpagos metódicos anunciam o fogo purificador para dentro de horas	— (Fogo Purificador)
14	Uma horda chega com rugidos, uivos e silvos, disparando petardos magnéticos	Turba Obsessora, Fera de Escolta
15	Um chefe de bando fixa a mente de um prisioneiro numa lembrança dolorosa e a deixa girar	Hipnotizador ou Juiz das Trevas
16	Numa fumaça, alguém está hipnotizado há anos, deformado pela ideia fixa	Galvanizado
17	No limiar das cavernas, um posto improvisado e um tribunal de mediação pedem um defensor	Vigilante
18	Um ovoíde parasita vampiriza um desencarnado que nem sabe que o carrega	Ovoíde Aderido
19	Um antigo pregador, cego e surdo espiritual, estende a mão para quem não vê	Sofredor Errante
20	Um benfeitor densificado, irreconhecível, sussurra o nome do mentor dos PJs	Benfeitor Elevado

D20 ENCONTROS NA COLÔNIA

D20	ENCONTRO
1	A prece do entardecer, na Capela do Entardecer: as lanternas do cais acendem sozinhas, uma a uma
2	Na balsa-aérea lotada, um recém-chegado passa mal ao ver o Rio Sereno pela primeira vez
3	Uma senhora que recusa todo serviço pede, de novo, que alguém interceda pelos filhos
4	Um paciente das Alas da Maré Baixa foge pelo cais gritando que precisa ir para casa
5	A caravana dos Samaritanos chega da Baliza Sete-Léguas de madrugada, com resgatados exaustos
6	Uma mulher envolta em pontos escuros pede para passar pela Porta da Maré
7	Palestra no Parque das Cisternas: uma mestra de Casa fala sobre o poder do pensamento disciplinado
8	Noivos, à beira da Cisterna-Mãe, pedem que o grupo testemunhe as promessas que querem enviar à Terra
9	No centro da Praça das Harmonias, um compositor encarnado, em sono, recebe uma melodia
10	O sino da Guarda do Farol soa por mais de um quarto de hora, sem parar
11	Corre a notícia de uma guerra na Crosta e a multidão se aperta diante da Casa dos Elos
12	Um aprendiz do Pátio dos Portadores recusa-se a trabalhar enquanto o nome dele não for reconhecido
13	Um médium que falhou na Terra chora na Casa dos Elos e pede uma segunda oportunidade
14	Numa casa de Porto Sereno, o espelho d'água do pátio se turva em névoa leitosa e mostra um rosto conhecido
15	Alguém prestes a reencarnar recebe do Livro de Horas o saldo do seu serviço e se despede da vizinhança
16	Uma visitante de esfera mais alta procura, aflita, o caminho de volta, e ninguém entende a língua em que ela pede
17	Um servidor da Casa do Recomeço esconde um contato clandestino com o Umbral e teme ser descoberto
18	Dois vultos semiluminosos, com filamentos nos pés, atravessam a praça: são encarnados em desdobramento, em missão
19	Exercício coletivo da Escola do Cuidar sobre enfrentar o medo, aberto aos visitantes
20	Um parente de um PJ acaba de chegar ao hospital da Casa do Amparo, ainda em Torpor

D30 GANCHOS DE AVENTURA

D30	GANCHO
1	Uma prece chega à Torre das Preces desfocada: uma adolescente pede ajuda para a família sem conseguir dizer o quê
2	Uma mãe pede, no parlatório da Casa dos Elos, notícias do filho, que se tornou chefe de um bando nas trevas
3	Duas irmãs procuram, há anos, o pai que desapareceu na bruma, e a Ronda dos Elos perdeu o rastro dele

4	Escutar um espírito que vai reencarnar por um caminho difícil, sem que ele absorva a sombra das zonas inferiores
5	Proteger a gestação de uma mãe cujo quarto está sem nenhuma defesa magnética, numa casa de beira de estrada
6	Convencer, durante o sono, futuros pais a receberem como filho um antigo desafeto, sem forçar a escolha de ninguém
7	Assistir à desencarnação de uma parteira cuja família não consegue deixá-la partir
8	Uma doente com medo da morte recusa o sono preparatório, e o plantonista da Casa do Amparo quer aplicar o recurso compassivo mesmo assim
9	Guardar, na primeira noite, o corpo de um recém-liberto num cemitério de vila
10	Uma célula obsessora técnica cerca uma jovem; a família dela não acredita em nada disso
11	O chefe da célula tem uma filha acusada injustamente: socorrer a família dele antes da vítima
12	Uma médium do grupo está com ciúme e sai à noite ao encontro de "protetores" que a adulam
13	Uma obsessora por ciúme está imantada à nova esposa do ex-marido: separá-las à força feriria as duas
14	Dois irmãos assassinados mantêm o filho do assassino na usura; um deles tocava violão e ainda cantarola
15	Um credor vingador mora na casa de quem mandou matá-lo e não sabe que tem uma neta
16	Um vampirizador começa a gostar da moça que deveria explorar
17	Uma tempestade magnética se aproxima da Baliza Sete-Léguas na mesma noite em que chega um comboio de refugiados
18	O fogo purificador vem aí; é preciso decidir quem embarca no Abrigo da Candeia
19	Pregar no Abismo de Hólmia e voltar com as faixas vazias, e ainda assim plantar algo
20	Um antigo pregador só ouvirá depois de uma prece, e só verá a mãe se mudar por dentro
21	Um usurário galvanizado é antepassado de um PJ
22	Um alcoólatra é taça viva de quatro vampiros; uma doença provisória pode salvá-lo
23	Uma sofredora vê um demônio de chifres e rabo; é um clichê da própria mente, herdado de um sermão da infância
24	O espelho d'água da Casa dos Fios mostrou, como encarnado, alguém que acabou de morrer
25	Uma moça desencarnada está presa a um espelho num museu da Crosta
26	Um caluniador internado nas Alas da Maré Baixa vê as vítimas como as imaginou e pede para ver quem caluniou
27	O Casarão do Meio-Caminho recebe um pedido de socorro pelo rádio da Rádio da Ponte depois de uma queda de avião
28	Uma criança do Ninho Claro quer ver o pai, que está no Umbral
29	A diretora de uma baliza reconhece, entre os recolhidos, a mulher que ela prejudicou noutra vida

30 Um chefe de bando da Falange do Cálice concede passagem por puro tédio; quem o conhece de outras eras quer falar com ele

D12 COMPLICAÇÕES

D12	COMPLICAÇÃO
1	Uma tempestade magnética derruba as comunicações (rádio da baliza, sinal de luz, fio mental)
2	O socorrido recusa ajuda no último instante
3	A família encarnada chora e puxa o recém-desencarnado de volta para casa
4	Um PJ reconhece no sofredor alguém que feriu noutra vida
5	Alguém do grupo se irrita e perde a serenidade diante de uma provocação
6	A médium falha por ciúme, cansaço ou vaidade
7	A luz de um PJ denuncia o grupo numa zona densa
8	O obsessor está imantado à vítima: separá-los à força fere os dois
9	O fogo purificador ou uma tormenta chega antes do previsto
10	Um bando chega atraído pelo socorrido
11	Um encarnado desdobrado acorda no meio da cena e é puxado de volta ao corpo
12	O mentor é chamado a outro serviço e deixa o grupo sozinho

D100 NOMES DE ESPÍRITOS

 Nomes brasileiros de épocas diversas, escolhidos como lista própria do cenário: há nomes de tempos coloniais e imperiais (Benedita, Joaquim, Escolástica), da primeira metade do século XX (Amélia, Clotilde, Osvaldo), de meados do século (Marlene, Cláudio, Odete) e de décadas recentes (Larissa, Gabriel, Camila). Um espírito conserva o nome que carregou em vida, por isso a mesa pode misturar gerações: o jovem de hoje trabalha ao lado da senhora de duzentos anos atrás. Os espíritos costumam ser tratados por "Irmã" e "Irmão"; os mais velhos, por "Dona" e "Seu". Role d100 para o prenome (feminino ou masculino) e outra vez para o sobrenome.

D100	FEMININO	MASCULINO	SOBRENOME
1	Anaíra	Aurélio	Medeiros
2	Brígida	Bernardo	Guimarães
3	Cecília	Caetano	Cunha
4	Dalva	Délio	Estrela
5	Ester	Elísio	Whitaker
6	Filomena	Fausto	Borges
7	Graça	Gilberto	Vasconcelos
8	Helena	Heitor	Soares
9	Iara	Inácio	Campos
10	Joana	Mário	Maranhão
11	Lídia	Leandro	Cavalcanti

12	Marta	Mateus	Pinheiro de Alcântara
13	Nara	Nelson	Duarte
14	Olga	Osvaldo	Rocha
15	Priscila	Plácido	Siqueira
16	Raimunda	Renato	Pimentel
17	Sônia	Sílvio	Moura
18	Telma	Túlio	Jardim
19	Valéria	Vítor	Urbano
20	Yara	Ramiro	Zanetti
21	Benedita	Anselmo	Nunes
22	Escolástica	Benedito	Frota
23	Joaquina	Cândido	Ribeiro
24	Maria-das-Dores	Domingos	Tenório
25	Quitéria	Eusébio	Arruda
26	Rita	Firmino	Ornelas
27	Severina	Geraldo	Montenegro
28	Teodora	Honório	Coutinho
29	Umbelina	Joaquim	Aragão
30	Zoraide	Lourenço	Trindade
31	Adelaide	Manuel	Horta
32	Amélia	Norberto	Matos
33	Aurora	Ovídio	Holanda
34	Carolina	Pascoal	Bastos
35	Clotilde	Quirino	Lopes
36	Dorotéia	Raimundo	Barbalho
37	Eulália	Sebastião	Ibiapina
38	Francisca	Valdemar	Pacheco
39	Gertrudes	Zacarias	Zagalo
40	Isaura	Abelardo	Macedo
41	Leocádia	Bento	Albuquerque
42	Mafalda	Clóvis	Henriques
43	Noêmia	Dionísio	Paiva
44	Olímpia	Eurico	Cordeiro
45	Palmira	Francisco	Lacerda
46	Rosalina	Hermes	Benevides
47	Sebastiana	Isidoro	Fontes
48	Tereza	Jerônimo	Carvalho
49	Virgínia	Lauro	Xavier
50	Zulmira	Moacir	Gusmão
51	Alzira	Nilo	Lins
52	Beatriz	Orlando	Esteves
53	Conceição	Pedro	Amaral
54	Deolinda	Rui	Mendonça
55	Edith	Sérgio	Rios
56	Genoveva	Tadeu	Furtado

57	Hilda	Ulisses	Rezende
58	Ivone	Vicente	Junqueira
59	Jandira	Wilson	Oliveira
60	Lourdes	Aldo	Almeida
61	Marlene	Agenor	Itapuã
62	Neusa	Breno	Sá
63	Odete	Cláudio	Queiroz
64	Perpétua	Dante	Uchoa
65	Selma	Edgar	Tinoco
66	Terezinha	Flávio	Falcão
67	Vilma	Gustavo	Vieira
68	Aparecida	Hélio	Sampaio
69	Cleonice	Ivan	Bezerra
70	Dirce	João	Rangel
71	Elza	Lúcio	Nascimento
72	Fátima	Márcio	Valadares
73	Glória	Nestor	Zimmer
74	Heloísa	Otávio	Viana
75	Irene	Paulo	Teixeira
76	Janaína	Rogério	Sobral
77	Lúcia	Saulo	Prado
78	Mônica	Tomé	Machado
79	Nívea	Venâncio	Pontes
80	Paula	Zeferino	Neves
81	Regina	Adriano	Ferraz
82	Silvana	Bruno	Brandão
83	Tânia	Davi	Veloso
84	Vera	Eduardo	Torres
85	Bianca	Fábio	Varela
86	Camila	Gabriel	Quintela
87	Débora	Henrique	Barreto
88	Eduarda	Igor	Peixoto
89	Flávia	Jonas	Gouveia
90	Giovana	Marcelo	Caldas
91	Juliana	Natanael	Santana
92	Larissa	Patrício	Mascarenhas
93	Mirela	Rodrigo	Camargo
94	Natália	Samuel	Leitão
95	Olívia	Thiago	Salgado
96	Rafaela	Yuri	Tavares
97	Samara	Amadeu	Dantas
98	Talita	Josué	Quadros
99	Vitória	Rômulo	Nogueira
100	Luzia	Jacinto	Garcia

D20 TESOUROS E RECOMPENSAS NÃO MATERIAIS

 No mundo espiritual o maior tesouro é aquilo que o trabalho no bem devolve ao coração: o reencontro, a lição, a confiança, o repouso merecido. Role d20 ao fim de um arco, ou escolha o que melhor combina com o que o grupo fez.

D20	RECOMPENSA	EFEITO SUGERIDO
1	Uma lembrança liberada de outra vida, com preparo	Proficiência numa perícia ou ferramenta de vida passada (a critério do Mestre) e um gancho pessoal
2	Um sonho de mérito: o encontro com um ente querido durante o sono	Inspiração Heroica e uma pergunta respondida com uma imagem
3	Uma flor de luz que se desfaz ao amanhecer	Vantagem numa salvaguarda contra Amedrontado, uma vez
4	O endosso de um Mestre de Casa	Abre acesso a um curso, a uma zona mais funda ou a uma concessão de raridade maior
5	Licença para visitar o lar terrestre	Uma cena de reencontro (e de prova)
6	Um aliado reconciliado	Um ex-antagonista vira NPC de apoio
7	Permissão para usar o espelho d'água de uma casa de Porto Sereno	Ver por alguns minutos um ente querido distante
8	Uma melodia aprendida na Praça das Harmonias	Pode acalmar uma cena inteira, uma vez por arco
9	Uma rede de simpatia: quem foi socorrido intercede pelo PJ no futuro	Uma vez por arco, um NPC grato aparece para ajudar
10	Uma bolsa de viagem de estudo a outra colônia ou a uma esfera mais alta	Uma sessão contemplativa; um talento ou idioma novo no tempo livre
11	Uma prece de gratidão que alcança o PJ de longe, vinda de quem ele ajudou	Pontos de Vida Temporários iguais ao seu nível e a lembrança de que o bem feito não se perde
12	Uma noite de estudo sob a orientação de um instrutor paciente	Vantagem nos testes de uma perícia à escolha, até o fim do próximo arco
13	O reencontro com um velho companheiro de outra jornada	Um NPC amigo, de ofício útil, que pode ser chamado uma vez para um favor razoável
14	Um passe de renovação aplicado por um trabalhador experiente	Encerra um nível de Exaustão ou uma condição de origem mental, sem teste
15	Uma carta escrita por mão amiga , trazida por um mensageiro da colônia	Inspiração Heroica e uma pista sobre um mistério em aberto
16	Um lugar na equipe de trabalho de um posto mais elevado, por um dia	Uma cena de aprendizado; ao fim, o PJ escolhe uma proficiência de ferramenta para treinar
17	Uma lição compreendida: o PJ enxerga, por fim, a raiz de um erro antigo	Reduz em 1 nível um Remorso ou uma Ideia Fixa, ou dá à história do PJ um capítulo de superação
18	Uma tarefa de confiança: guardar uma chave, uma sala ou uma criança durante uma noite	O reconhecimento vira reputação: Vantagem nos testes sociais com os moradores do posto até o fim do arco

19	A amizade discreta de uma comunidade , que passa a cumprimentar o PJ pelo nome	Portas abertas no bairro: abrigo, informação e um prato quente sem custo, sempre que o grupo passar por lá
20	Um dia de repouso num jardim de cura , sem pressa e sem ameaças	Recupera todos os Dados de Vida gastos e dá Vantagem na próxima salvaguarda de Ancoragem



♦ PARTE V ♦

BESTIÁRIO E ELENCO

Nenhum mal dura para sempre.



♦ CAPÍTULO 17 ♦

CRIATURAS DO ALÉM

Para que serve. O bestiário do suplemento: criaturas e adversários de cada zona, com bloco de estatísticas. Quase todos podem ser contidos, esclarecidos ou socorridos, e não apenas vencidos.

Como usar. Escolha pelo nível de desafio e pela zona. Leia o texto de cada criatura: ele diz o que ela deseja e como ela pode ser ajudada.

ETIQUETA TREVOSO

Trevoso. Criaturas com esta etiqueta (obsessores, vampirizadores, hipnotizadores, hierofantes e juízes das trevas) contam **também** como Mortos-vivos para qualquer efeito de jogo que mencione Mortos-vivos (*Proteção Contra o Bem e o Mal*, *Detectar o Bem e o Mal*, *Sentido Divino*, *Expulsar e Fulminar Mortos-Vivos*, o dano extra de *Destruição Divina*). PJs nunca têm esta etiqueta. A etiqueta é uma convenção de regra para que as características de Clérigo e Paladino funcionem; no texto do jogo, essas criaturas são sempre "irmãos" e "espíritos" — nunca "mortos-vivos" nem "demônios".

CRIATURAS DESTE CAPÍTULO

CRIATURA	ND	PÁG.	CRIATURA	ND	PÁG.
A Loba	1	182	Forma-Pensamento Hostil	1/2	189
Aurélio Câmara, o Hierofante	10	183	Forma-Pensamento Sustentada	0	190
Ave Agoureira	0	185	Galvanizado (Múmia Perispirítica)	1/4	190
Benfeitor Elevado	—	185	Hipnotizador	3	191
Cão de Socorro	1/8	186	Íbis Viajor	1/4	191
Chefe de Célula Obsessora	4	186	Juiz das Trevas	12	192
Colmeia de Ovoides	1/2	187	Julgador do Tribunal	6	193
Credor Vingador	2	187	Lampreia	1/2	193
Enxame de Beberões	1	188	Licantropo Hipnótico	2	194
Espírito Seletor	2	188	Magnetizador	1	194
Fera de Escolta	1	189	Muar de Carga	1/8	195
			Nuvem de Larvas Mentais	1/2	195
			Obsessor	1	196
			Obsessor Imantado	1	196
			Ovoide	0	197
			Ovoide Aderido	1/4	197
			Samaritano	1/2	198
			Sáurio do Charco	1/2	198
			Servo Subumano	1/8	199
			Sofredor Errante	0	199
			Suícida em Sofrimento	0	200
			Turba Obsessora	2	200
			Vampiro do Vício	1	201
			Verdugo do Abismo	3	201
			Vigilante	2	202

A LOBA

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro



Ampliar

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)

PV 33 (6d8+6)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	6	-2	-2
DES	14	+2	+2	SAB	8	-1	-1
CON	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Perícias Percepção +3

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 13

Idiomas entende os que conhecia, mas só emite sons

ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ **CARACTERÍSTICAS**

Forma Imposta. Tem as condições Enfeitiçado (pelo Julgador) e Remorso 2. Rosto deformado, curvada, quase de quatro.

Sob Comando. Se o Julgador estiver a mais de 9 m ou fora da vista dela, ela tem Desvantagem em jogadas de ataque e repete a salvaguarda contra a Licantropia Induzida no fim de cada turno, com Vantagem.

Não é Fera. Efeitos que só afetam Feras não a afetam; ela é uma mulher.

♦ **AÇÕES**

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Garra Deformada.

Garra Deformada. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Cortante.

Uivo de Culpa (Recarga 6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 11, cada criatura a até 9 m que possa ouvi-la. **Falha:** Amedrontada até o fim do próximo turno dela.

♦ **DESCRIÇÃO**

Criatura trágica: é uma **vítima** sob a condição Licantropia Induzida, lançada contra intrusos pelo Julgador do Tribunal. Não é lobisomem e não transmite nada.

Reversão. A condição termina se ela vencer a salvaguarda (horária, ou no fim do turno com o Julgador longe); com *Restauração Maior* ou *Dissipar o Bem e o Mal*; ou quando a Doutrinação Fraterna obtém Abertura. **Ajudam:** Passe (Desobstrução: repete a salvaguarda com Vantagem), Prece Intercessora (Vantagem), afastar o Julgador. **Chave:** a vítima pode se reerguer — ser tratada como pessoa e ouvir que a falta confessada pode ser reparada.

Quando liberta: use o bloco de Sofredor Errante com Remorso 2 e a condição Amedrontado (alucinação residual) até o próximo Descanso Longo. Receptividade 2: aceita ser conduzi-

da a um posto.

AURÉLIO CÂMARA, O HIEROFANTE

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Ordeiro e Mau



🔍 Ampliar

CA 17 (vestes sacerdotais condensadas) **Iniciativa +1 (11)**

PV 150 (20d8+60)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	18	+4	+8
DES	12	+1	+1	SAB	18	+4	+8
CON	16	+3	+3	CAR	20	+5	+9

Perícias Intuição +8, Religião +8, Enganação +9, Percepção +8, Intimidação +9

Resistências Necrótico, Psíquico

Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 18

Idiomas Comum, italiano, latim; telepatia 36 m

ND 10 (XP 5.900; BP +4)

♦ CARACTERÍSTICAS

Resistência Lendária (3/dia, ou 4/dia no covil). Se falhar numa salvaguarda, pode ser bem-sucedido.

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Servo dos Regentes. No seu domínio, servos Trevosos dele têm Vantagem em salvaguardas contra Enfeitiçado e contra a Doutrinação Fraternal.

Mente Blindada. Magias que leem pensamentos falham contra ele; quem tenta sente repulsa.

Tédio e Dúvida. Por baixo da dureza, há dúvida e tédio, sinais de transformação possível. Uma Leitura de Halo com resultado 18+ revela isso.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz três ataques, usando Espada Luzente ou Raio Mental em qualquer combinação.

Espada Luzente. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +6, alcance 1,5 m. Acerto: 11 (2d8 + 2) de dano Cortante mais 7 (2d6) de dano Psíquico.

Raio Mental. Jogada de Ataque Mágico à Distância: +9, alcance 36 m. Acerto: 18 (3d8 + 5) de dano Psíquico.

Fixação Imposta (Recarga 5–6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 17, uma criatura a até 18 m. Falha: recebe a condição Fixação Monoideica.

Conjuração. Usando Carisma (CD 17): à vontade, Detectar Pensamentos, Mensagem e Taumaturgia; 2/dia cada, Dominar Pessoa, Medo e Sugestão.

♦ AÇÕES BÔNUS

Comandar Falange. Até três aliados Trevosos que possam ouvi-lo usam a Reação para se mover até metade do Deslocamento e fazer um ataque.

Campainha (1/dia). Convoca auxiliares: 1d4 Hipnotizadores ou uma Turba Obsessora chegam no fim da próxima rodada.

♦ REAÇÕES

Aparar com a Espada. +3 na CA contra um ataque corpo a corpo que o atingiria.

♦ AÇÕES LENDÁRIAS

(3 usos, ou 4 no covil; recupera todos no início do seu turno).

Logo após o turno de outra criatura, gasta 1 uso:

Raio Mental. Faz um ataque de Raio Mental (não pode repetir antes do seu próximo turno).

Olhar do Hierofante. Salvaguarda de Sabedoria: CD 17, uma criatura a até 18 m. Falha: Amedrontada até o fim do próximo turno dela.

Ordem. Um aliado Trevoso a até 18 m se move até o Deslocamento e faz um ataque.

♦ DESCRIÇÃO

Personagem original do suplemento, não monstro genérico: sacerdote e hierofante que chefia uma falange de centenas a serviço dos Regentes. Em vida, escrivão-mor de uma capitania e mestre de cerimônias de uma irmandade secreta. **Não é resolvido pela derrota**, e sim pelo amor de Leocádia.

Covil — Casa de Aurélio (porão escuro, aposento de grades imantadas, santuário com trono, tochas e turíbulo). Efeitos regionais: as grades são **Grade Imantada**; o fumo dos turíbulo deixa o santuário Parcialmente Obscurecido e dá aos servos Vantagem em Furtividade; quem entra sem a senha do sacerdote é notado (o Alerta sobe 1).

Resolução (não pela derrota). Se for levado a 0 PV, Aurélio se Dispersa e volta mais duro (Endurecimento +1). O desfecho previsto é o **Duelo sem Revide**:

1. **Ninguém ataca.** Enquanto Aurélio ataca, o grupo só ora, ampara e contém (Passe, Prece, Cadeia Magnética). Cada personagem faz, no seu turno, uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 para manter a serenidade: cada sucesso soma 1 **Luz**. Qualquer ataque de um aliado zera a Luz (o grupo pactuaria com a violência).
2. **Leocádia se manifesta.** Com Luz 4 ou mais, a benfeitora pode se materializar se houver um **Doador**: uma criatura voluntária que fica Incapacitada e ganha 2 níveis de Exaustão (devolvidos ao fim). Ela se apresenta desarmada e responde à espada com o cuidado de quem o criou, sem tomar o lugar da escolha dele.
3. **Rendição.** Com Luz 6 e Leocádia presente, Aurélio faz uma salvaguarda de Carisma CD 20 sem poder usar Resistência Lendária; falha: larga a espada e se rende (Abertura); a falange foge. Em sucesso, a cena pode ser retomada na rodada seguinte. Pré-requisito narrativo: o arco precisa ter mostrado o tédio e a dúvida dele e a longa aproximação de Leocádia.

AVE AGOUREIRA

Pequeno Fera (Fauna das Sombras), Não Alinhado



🔍 Ampliar

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)

PV 5 (2d6-2)

Deslocamento 3 m, Voo 15 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	4	-3	-3	INT	3	-4	-4
DES	14	+2	+2	SAB	12	+1	+1
CON	9	-1	-1	CAR	5	-3	-3

Perícias Percepção +5

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 15

♦ CARACTERÍSTICAS

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Grasnado de Alarme. Ao ver intrusos, grasna: criaturas a até 90 m o ouvem; na colônia purgatorial, o Alerta sobe 1.

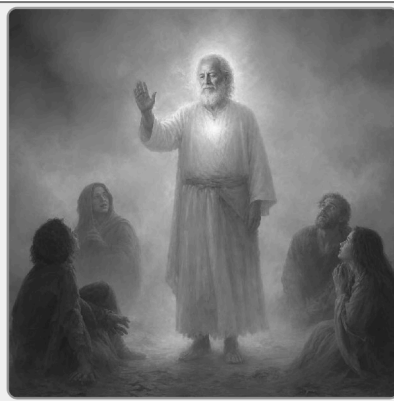
Foge da Luz. Em Luz Plena, usa o turno para se afastar da fonte.

♦ AÇÕES

Bicada. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 1 de dano Perfurante.

BENFEITOR ELEVADO

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro e Bom



🔍 Ampliar

CA 17 (Defesa Serena: 10 + Des + Sab) **Iniciativa** +2 (12)

PV 120 (16d8+48)

Deslocamento 9 m, Voo 18 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	18	+4	+8
DES	14	+2	+2	SAB	20	+5	+9
CON	16	+3	+3	CAR	18	+4	+8

Perícias Intuição +9, Medicina +9, Religião +8, Percepção +9, Persuasão +8

Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado

Sentidos Visão Verdadeira 36 m; Percepção Passiva 19

Idiomas muitos; telepatia 36 m

ND —

♦ CARACTERÍSTICAS

Veu Vibratório. Por escolha, fica imperceptível a criaturas com Vibração 4 ou menos (sem o módulo: a Trevosos e a sofreadores com Cegueira Espiritual).

Autocondensação Superior. Usa a Autocondensação como Ação Bônus, sem Concentração.

Não Usa as Armas dos Inferiores. Nunca faz ataques que causem dano. Se atacado, contém ou se retira.

♦ AÇÕES

Passe Superior. Aplica o Passe em qualquer modo, à vontade; no modo Restaurador, o alvo também recupera 4d8 + 5 PV.

Contenção Magnética. Conjura Paralisar Pessoa (CD 17) em até duas criaturas, à vontade; só para impedir dano a terceiros.

Desvelar a Visão; Inspiração pela Frente; Regressão de Memória. Pratica as três técnicas, como descritas em Práticas Espirituais.

Conjuração. Usando Sabedoria (CD 17): 3/dia cada, *Restauração Maior* e *Curar Ferimentos em Massa*; 1/dia cada, *Comunhão* e *Dissipar o Bem e o Mal*.

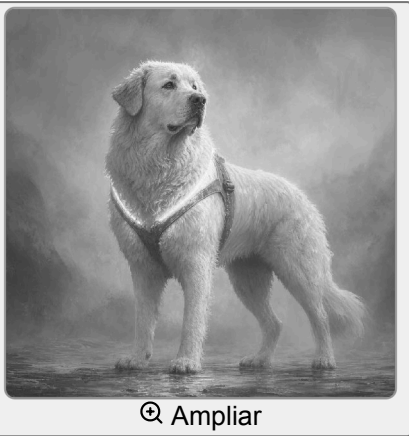
Prece pelos Perseguidores (1/dia). 1 minuto. Aliados a até 18 m recuperam 4d8 PV; criaturas hostis que a ouvem ficam Indiferentes por 1 minuto, salvo se forem atacadas, e o grupo tem Vantagem na Doutrinação Fraternal com elas por 1 hora.

♦ DESCRIÇÃO

Não é combatente. ND narrativo: use ND 10 só para calcular XP se a cena exigir. O benfeitor orienta e ampara; **nunca** resolve o problema pelos jogadores.

CÃO DE SOCORRO

Médio Fera, Não Alinhado



🔍 Ampliar

CA 12 Iniciativa +2 (12)

PV 9 (2d8)

Deslocamento 12 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	13	+1	+1	INT	3	-4	-4
DES	14	+2	+2	SAB	12	+1	+1
CON	12	+1	+1	CAR	7	-2	-2

Perícias Percepção +5

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 15

ND 1/8 (XP 25; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Faro e Ouvido Aguçados. Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam de olfato ou audição.

Sentir Presenças. O cão sabe a localização de criaturas Invisíveis a até 9 m.

Latido de Alerta. Quando detecta uma criatura hostil, late; aliados a até 18 m que o ouçam não têm Desvantagem na Iniciativa por estarem Surpresos.

♦ AÇÕES

Mordida. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Perfurante, ou, à escolha do cão, nenhum dano e o alvo Médio ou menor fica Caído.

CHEFE DE CÉLULA OBSESSORA

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Ordeiro e Mau



🔍 Ampliar

CA 14 (veste condensada) Iniciativa +1 (11)

PV 75 (10d8+30)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	16	+3	+5	INT	13	+1	+1
DES	12	+1	+1	SAB	13	+1	+3
CON	16	+3	+3	CAR	15	+2	+2

Perícias Intuição +3, Percepção +3, Intimidação +4

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 13

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 18 m

ND 4 (XP 1.100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Comandante de Célula. Aliados Trevosos a até 9 m que o vejam têm Vantagem em salvaguardas contra Amedrontado.

Plano de Imantação. Conhece a vítima e o plano da célula; obter Abertura com ele encerra a célula inteira.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Golpe Fluídico.

Golpe Fluídico. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. Acerto: 10 (2d6 + 3) de dano Contundente.

♦ AÇÕES BÔNUS

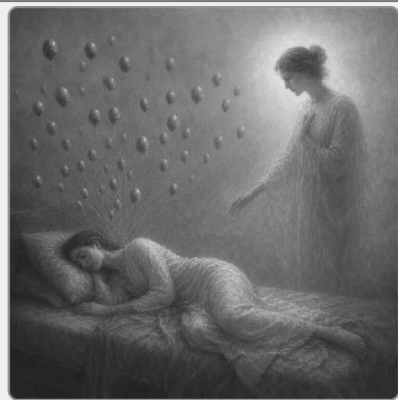
Comandar Célula. Até dois aliados Trevosos que possam ouvi-lo usam a Reação para se mover até metade do Deslocamento e fazer um ataque.

♦ DESCRIÇÃO

Chave: a família dele. Socorrer o filho injustiçado e os parentes do chefe antes de pedir qualquer coisa vale como dois Atos de Exemplo na Doutrinação Fraternal.

COLMEIA DE OVOIDES

Médio Enxame (Humanoide, Desencarnado, Ovoide), Sem alinhamento coletivo



🔍 Ampliar

CA 10 Iniciativa -2 (8)

PV 40 (9d8)

Deslocamento 0 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	1	-5	-5	INT	3	-4	-4
DES	6	-2	-2	SAB	4	-3	-3
CON	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Imunidades Amedrontado, Atordado, Caído, Contido, Enfeitiçado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado

Sentidos Visão às Cegas 3 m; Percepção Passiva 7

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Enxame. Ocupa o espaço da vítima; não recupera PV nem ganha PV Temporários.

Bateria da Célula. Enquanto a colmeia estiver ligada, Hipnotizadores e Magnetizadores da mesma célula a até 30 m têm +1 na CD dos seus efeitos e recuperam 3 PV no início de cada turno.

Fios na Medula. Qualquer dano à colmeia obriga a vítima a uma salvaguarda de Separação Violenta.

Ovoídes Ligados. A colmeia tem 3d6 ovoídes. Ela se desfaz quando todos forem desligados.

♦ AÇÕES

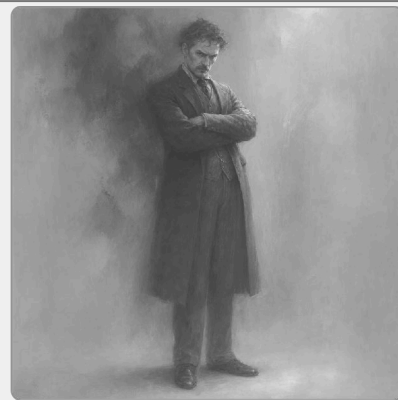
Sugar (automático, por hora). A vítima perde 1d4 Pontos de Vida máximos por dia (recuperam-se 1 por dia depois do desligamento) e não recupera Dados de Vida.

♦ DESCRIÇÃO

Desligamento. Cada sucesso de uma operação magnética (ação; Sabedoria (Medicina) CD 15, com Vantagem se a vítima recebeu Passe de Desobstrução nesta cena) desliga 1d4 ovoídes sem ferir a vítima. Num Ritual de Desobsessão, cada rodada de Manifestação pode ser usada para isso. Os ovoídes desligados precisam ser conduzidos (são pessoas).

CREDOR VINGADOR

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevosos), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 13 Iniciativa +2 (12)

PV 52 (8d8+16)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	12	+1	+1
DES	14	+2	+2	SAB	14	+2	+2
CON	14	+2	+2	CAR	15	+2	+2

Perícias Intuição +4, Percepção +4, Intimidação +4

Resistências Necrótico

Imunidades Amedrontado

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 14

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m

ND 2 (XP 450; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Conhecer a Culpa. Tem Vantagem em jogadas de ataque e testes de Carisma contra o seu devedor (a pessoa que o prejudicou).

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Golpe de Cobrança.

Golpe de Cobrança. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano Psíquico.

Acusação (Recarga 5-6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 12, uma criatura a até 9 m que possa ouvi-lo (o devedor tem Desvantagem). **Falha:** 13 (3d8) de dano Psíquico e Amedrontada até o fim do próximo turno dela. **Sucesso:** metade do dano.

♦ DESCRIÇÃO

Chave típica: o perdão — ver o devedor arrependido servindo a quem ele ama.

ENXAME DE BEBERRÕES

Grande Enxame (Humanoide, Desencarnado, Trevoso), Caótico e Neutro



🔍 Ampliar

CA 10 Iniciativa +0 (10)

PV 45 (7d10+7)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	12	+1	+1	INT	7	-2	-2
DES	10	+0	+0	SAB	8	-1	-1
CON	12	+1	+1	CAR	10	+0	+0

Resistências Contundente, Cortante, Perfurante

Imunidades Atordoado, Caído, Contido, Imobilizado, Paralisado, Petrificado

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9

Idiomas algazarra

ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Enxame. Pode ocupar o espaço de outras criaturas e vice-versa; não recupera PV nem ganha PV Temporários.

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Dispersão em Grupo. A 0 PV, os membros se dispersam; até 1d4 deles podem ser conduzidos a um posto (S1/S2).

♦ AÇÕES

Turba Sedenta. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +3, alcance 1,5 m. Acerto: 9 (2d8) de dano Psíquico, ou 4 (1d8) se o enxame estiver Sangrando.

Contágio do Vício. Cada criatura no espaço do enxame que tenha o vício do grupo faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 11; falha: +1 nível de Infestação Larvária.

ESPÍRITO SELETOR

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro



🔍 Ampliar

CA 12 Iniciativa +2 (12)

PV 32 (5d8+10)

Deslocamento 9 m, Voo 9 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	15	+2	+2
DES	14	+2	+2	SAB	15	+2	+2
CON	14	+2	+2	CAR	12	+1	+1

Perícias Intuição +4, Percepção +4

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 14

Idiomas os que conhece; telepatia 18 m

ND 2 (XP 450; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Neutro. Só age contra quem o ataca.

Melancolia. Criaturas que leem seu halo percebem tristeza e reserva piedosa.

♦ AÇÕES

Captador de Ondas Mentais. Usa o aparelho: Cone de 9 m, até 15 criaturas; revela halo e vício dominante sem salvaguarda para Vibração 5 ou menos; quem tem Vibração 7+ ou está Densificado aparece como "neutro".

Raio de Defesa. Jogada de Ataque Mágico à Distância: +4, alcance 18 m. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano Psíquico.

Esvanecer. Torna-se Invisível e deixa a cena numa nuvem.

♦ DESCRIÇÃO

Não são malignos nem Trevosos, e o livro não diz de onde vêm. **Não invente a origem deles.**

FERA DE ESCOLTA

Grande Fera (Fauna das Sombras), Não Alinhado



Ampliar

CA 13 (armadura natural) Iniciativa +1 (11)
PV 34 (4d10+12)
Deslocamento 12 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	17	+3	+3	INT	3	-4	-4
DES	12	+1	+1	SAB	12	+1	+1
CON	16	+3	+3	CAR	5	-3	-3

Perícias Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 13
ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.
Medo da Luz Intensa. Se começar o turno na área de Luz do Dia ou de holofotes, fica Amedrontada pela fonte até o fim do turno.
Fuga. A 0 PV, a fera foge e some na névoa.

♦ AÇÕES

Mordida. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. Acerto: 8 (1d10 + 3) de dano Perfurante. Se o alvo for Médio ou menor, faz uma salvaguarda de Força CD 13 ou fica Caído.

FORMA-PENSAMENTO HOSTIL

Médio Constructo (Forma-Pensamento), Sem alinhamento (reflete o criador)



Ampliar

CA 11 Iniciativa +1 (11)
PV 18 (4d8)
Deslocamento 9 m, Voo 9 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	6	-2	-2
DES	12	+1	+1	SAB	10	+0	+0
CON	10	+0	+0	CAR	14	+2	+2

Imunidades Psíquico, Venenoso; Amedrontado, Enfeitiçado, Envenenado, Exaustão
Sentidos Visão às Cegas 18 m; Percepção Passiva 10
Idiomas repete frases do criador
ND 1/2 (XP 100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

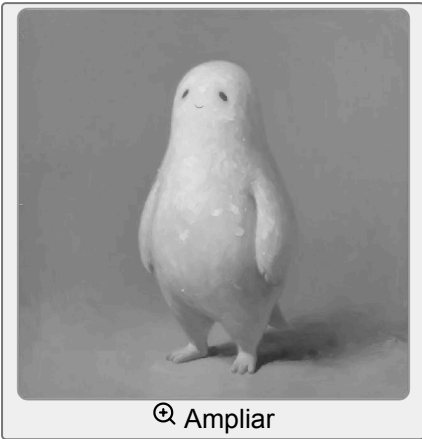
Ligada ao Criador. Tem a aparência que o criador lhe deu (um personagem que ele escreveu, um "demônio" que ele imaginou). Enquanto o criador estiver a até 1,5 km e não tiver mudado de ideia, a forma recupera 5 PV no início de cada turno.
Fim pela Mudança. Se o criador obtiver Abertura numa Doutrinação Fraterna ou fizer uma reparação ligada à forma, ela se dissolve.
Dissolução. A 0 PV, dissolve-se até o criador alimentá-la de novo.

♦ AÇÕES

Acusação. Salvaguarda de Sabedoria: CD 12, uma criatura a até 9 m (em geral o criador). Falha: 7 (2d6) de dano Psíquico e Amedrontada até o fim do próximo turno dela. Sucesso: metade do dano.
Mão Opressora. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Contundente.

FORMA-PENSAMENTO
SUSTENTADA

Médio Constructo (Forma-Pensamento), Sem alinhamento (reflete o criador)



Ampliar

CA 15 (11 + Bônus de Proficiência do criador) Iniciativa +1 (11)

PV 50

Deslocamento 9 m, Voo 9 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	6	-2	-2
DES	12	+1	+1	SAB	10	+0	+0
CON	14	+2	+2	CAR	6	-2	-2

Imunidades Psíquico, Venenoso; Amedrontado, Enfeitiçado, Envenenado, Exaustão, Paralisado

Sentidos Visão às Cegas 18 m; Percepção Passiva 10

Idiomas entende o idioma do criador, mas não fala

♦ CARACTERÍSTICAS

Forma Sustentada. Criada pela característica Forma-Pensamento Sustentada do Plasmador. Seus Pontos de Vida máximos são 5 vezes o nível de Mago do criador (50 no 10º nível). Dissolve-se se o criador perder a Concentração, se ela chegar a 0 Pontos de Vida ou se o criador a dispensar.

Aliada Obediente. Age no turno do criador, logo depois dele, e obedece aos comandos mentais dele. Sem ordem, só usa a ação Esquivar.

♦ AÇÕES

Multitaaque. A forma faz um número de Pancadas Fluídicas igual a metade do nível de Mago do criador, arredondado para baixo (2 no 10º nível).

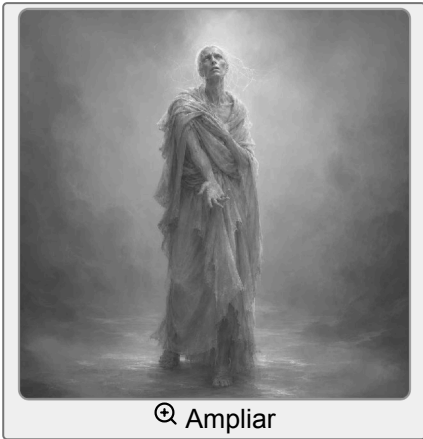
Pancada Fluídica. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: o bônus de ataque de magia do criador, alcance 1,5 m. Acerto: 1d10 + o Bônus de Proficiência do criador de dano Energético.

♦ DESCRIÇÃO

Criação original do suplemento (característica Forma-Pensamento Sustentada, Plasmador, 10º nível). Não é uma magia do SRD.

GALVANIZADO (MÚMIA
PERISPIRÍTICA)

Médio Humanoide (Desencarnado), Qualquer alinhamento



Ampliar

CA 9 Iniciativa -1 (9)

PV 32 (5d8+10)

Deslocamento 6 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	12	+1	+1	INT	8	-1	-1
DES	8	-1	-1	SAB	6	-2	-2
CON	14	+2	+2	CAR	8	-1	-1

Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 8

Idiomas os que conhecia em vida (fala pouco)

ND 1/4 (XP 50; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Galvanizado. Repete sem fim a postura e a cena do momento da morte; ignora tudo o que não toca essa cena. A Doutrinação Fraterna só tem efeito com Apelo Afetivo que use a Chave.

Variante Letárgica. Em vez disso, tem a condição Letargia.

Variante Petrificada. Tem a condição Petrificação Mental e obedece a um controlador.

♦ AÇÕES

Gesto Repetido. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +3, alcance 1,5 m. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano Contundente. Só ataca quem interrompe a cena.

Martelada Mental (só a Variante Petrificada, por ordem do controlador). Salvaguarda de Sabedoria: CD 11, uma criatura a até 9 m. Falha: 7 (2d6) de dano Psíquico.

♦ DESCRIÇÃO

Chave típica: um rosto querido da vida que ele não deixou de viver.

HIPNOTIZADOR

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)

PV 45 (10d8)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	9	-1	-1	INT	14	+2	+2
DES	14	+2	+2	SAB	15	+2	+4
CON	10	+0	+0	CAR	16	+3	+5

Perícias Intuição +4, Enganação +5, Percepção +4

Resistências Nocrótico, Psíquico

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 14

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 18 m

ND 3 (XP 700; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Domínio por Afinidade. Criaturas que não estejam em sintonia com ele (sem Remorso, Infestação, Imantado ou Fascinação; módulo: com Vibração 7+) têm Vantagem nas salvaguardas contra os efeitos dele.

Corrente de Prece. Tem Desvantagem em jogadas e testes contra criaturas dentro de uma Cadeia Magnética ou Fronteira Vibratória.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois Raios Mentais, ou um Raio Mental e usa Conjuração.

Raio Mental. Jogada de Ataque Mágico à Distância: +5, alcance 36 m. Acerto: 8 (1d10 + 3) de dano Psíquico.

Conjuração. O hipnotizador conjura uma das magias a seguir, sem componentes Materiais, usando Carisma (CD 13): à vontade, *Ilusão Menor* e *Mensagem*; 1/dia cada, *Sono* e *Sugestão*.

Fixação Imposta (Recarga 6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 13, uma criatura com Remorso ou Imantada a até 9 m. **Falha:** recebe a condição Fixação Monoideica.

♦ AÇÕES BÔNUS

Fluido Entorpecente. Salvaguarda de Sabedoria: CD 13, uma criatura em sintonia com ele a até 9 m. **Falha:** Incapacitada (sonolenta) até o fim do próximo turno dela; termina se sofrer dano.

♦ DESCRIÇÃO

Chave típica: um afeto em perigo — Eustáquio muda quando o grupo protege o filho dele.

ÍBIS VIAJOR

Pequeno Fera, Não Alinhado



🔍 Ampliar

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)

PV 7 (2d6)

Deslocamento 3 m, Voo 15 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	4	-3	-3	INT	4	-3	-3
DES	15	+2	+2	SAB	13	+1	+1
CON	10	+0	+0	CAR	8	-1	-1

Perícias Percepção +3

Resistências Psíquico

Imunidades Amedrontado

Sentidos Percepção Passiva 13

ND 1/4 (XP 50; BP +2)

♦ AÇÕES

Bico. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 3 (1d4 + 1) de dano Perfurante.

Devorar Forma Mental. A íbis escolhe um efeito a até 1,5 m: uma criatura Forma-Pensamento ou Nuvem de Larvas com 10 PV ou menos se dissolve; **ou** encerra a condição Amedrontado de origem mental numa criatura; **ou** dissipa *Ilusão Menor* ou *Imagem Silenciosa*.

JUIZ DAS TREVAS

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Ordeiro e Mau



Ampliar

CA 17 (vestes de magistrado condensadas) **Iniciativa** +2 (12)
PV 180 (24d8+72)
Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	12	+1	+1	INT	20	+5	+9
DES	14	+2	+2	SAB	18	+4	+8
CON	16	+3	+3	CAR	20	+5	+9

Perícias História +9, Intuição +8, Enganação +9, Persuasão +9, Intimidação +9

Resistências Necrótico, Psíquico

Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 14

Idiomas muitos; telepatia 36 m

ND 12 (XP 8.400; BP +4)

♦ CARACTERÍSTICAS

Resistência Lendária (3/dia, ou 4/dia no covil). Se falhar numa salvaguarda, pode ser bem-sucedido.

Trevoso; Nativo das Sombras; Mente Blindada. (como Aurélio).

Mandato Precário. Governa "a título precário": a direção do domínio lhe foi concedida por poderes que podem retirá-la. Se o grupo obtiver Abertura com três servos importantes do domínio dele, o Juiz perde a Resistência Lendária até o fim do arco.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Raio Mental.

Raio Mental. Jogada de Ataque Mágico à Distância: +9, alcance 36 m. Acerto: 18 (3d8 + 5) de dano Psíquico.

Tempestade Psíquica (Recarga 5–6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 17, cada criatura numa Esfera de 9 m centrada num ponto a até 36 m. Falha: 31 (7d8) de dano Psíquico. Sucesso: metade. (Sem atordoar.)

Fixação Imposta. Como Aurélio (CD 17).

Conjuração. Usando Inteligência (CD 17): à vontade, *Detectar Pensamentos* e *Mensagem*; 2/dia cada, *Medo* e *Sugestão*; 1/dia, *Dominar Pessoa*.

♦ AÇÕES LENDÁRIAS

(3 usos, ou 4 no covil; cada uso custa 1; não repete Raio Mental antes do seu próximo turno):

Raio Mental.

Sentença. Salvaguarda de Sabedoria: CD 17, uma criatura a até 18 m. Falha: Amedrontada até o fim do próximo turno dela.

Ordem aos Litores. Um aliado a até 18 m se move e faz um ataque.

♦ DESCRIÇÃO

Covil — Palácio de claridade abraseada (praça governativa, palácios, templo exterior e fortaleza). Efeitos regionais: Ar Viscoso (zona Densa) em toda a cidade; tochas de vigilância (sem Parcialmente Obscurecido nas praças); cada manifestação de luz dos visitantes sobe o Alerta em 1.

Resolução. Não há "Chave" pronta. Objetivos recomendados: libertar cativos, obter Abertura com servos, sair com o socorrido. Se levado a 0 PV, Dispersa-se; o mandato pode ser revogado quando a coletividade mudar (cada assembleia tem o governo que merece).

JULGADOR DO TRIBUNAL

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Ordeiro e Mau



🔍 Ampliar

CA 15 (vestes cerimoniais condensadas) **Iniciativa** +1 (11)

PV 104 (16d8+32)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	16	+3	+6
DES	12	+1	+1	SAB	17	+3	+6
CON	14	+2	+2	CAR	19	+4	+7

Perícias Intuição +6, Religião +6, Enganação +7, Intimidação +7

Resistências Necrótico, Psíquico

Imunidades Amedrontado

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 13

Idiomas os que conhece; telepatia 36 m

ND 6 (XP 2.300; BP +3)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Mandato Precário. No território do tribunal, servos Trevosos dele têm Vantagem em salvaguardas contra Enfeitiçado e contra a Doutrinação Fraternal.

Domínio por Afinidade. Como o Hipnotizador.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois Raios Hipnóticos, ou um Raio Hipnótico e usa Comando de Confissão ou Conjuração.

Raio Hipnótico. Jogada de Ataque Mágico à Distância: +7, alcance 36 m. Acerto: 15 (2d10 + 4) de dano Psíquico.

Comando de Confissão (Recarga 5–6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 15, uma criatura a até 18 m que possa ouvi-lo (Desvantagem se tiver Remorso). *Falha:* é puxada até 9 m na direção dele, fica Incapacitada até o fim do próximo turno dela e revela em voz alta a falta que mais esconde; se não tinha Remorso, recebe Remorso 1.

Licantropia Induzida (1/dia). Salvaguarda de Sabedoria: CD 15, uma criatura Incapacitada ou com Remorso a até 9 m. *Falha:* recebe a condição Licantropia Induzida sob o comando dele.

Conjuração. Usando Carisma (CD 15): à vontade, *Mensagem* e *Taumaturgia*; 1/dia cada, *Medo*, *Sugestão* e *Zona da Verdade*.

♦ AÇÕES BÔNUS

Seleção. Aponta uma criatura; aliados dele têm Vantagem na próxima jogada de ataque contra ela.

♦ REAÇÕES

Litores. Quando é atingido por um ataque corpo a corpo e há um servo a 1,5 m, o servo sofre o golpe no lugar dele.

LAMPREIA

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)

PV 22 (5d8)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	7	-2	-2
DES	12	+1	+1	SAB	9	-1	-1
CON	10	+0	+0	CAR	8	-1	-1

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9

Idiomas os que conhecia em vida

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Só Suga os Afins. A Sucção Vital só funciona contra criaturas Inconscientes, em Torpor, em Letargia, com Infestação Larvária, com Remorso ou Imantadas a ela; as demais passam automaticamente na salvaguarda.

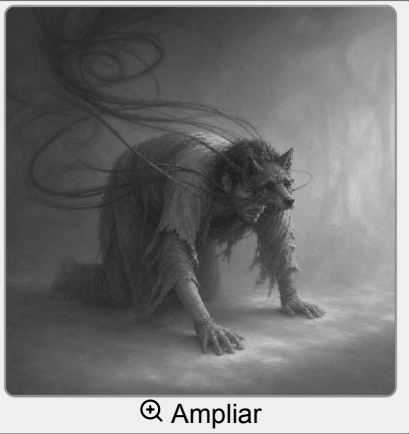
♦ AÇÕES

Sucção Vital. Salvaguarda de Sabedoria: CD 11, uma criatura a até 1,5 m. *Falha:* 7 (2d6) de dano Necrótico, e a lampreia recupera PV iguais ao dano. Contra um encarnado adormecido, em vez de dano, o alvo ganha 1 nível de Exaustão.

Garra. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +3, alcance 1,5 m. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano Cortante.

LICANTROPO HIPNÓTICO

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro



🔍 Ampliar

CA 13 (armadura natural) **Iniciativa** +2 (12)
PV 52 (8d8+16)
Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	16	+3	+3	INT	7	-2	-2
DES	14	+2	+2	SAB	9	-1	-1
CON	14	+2	+2	CAR	7	-2	-2

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 13
Idiomas entende os que conhecia, mas só emite sons
ND 2 (XP 450; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

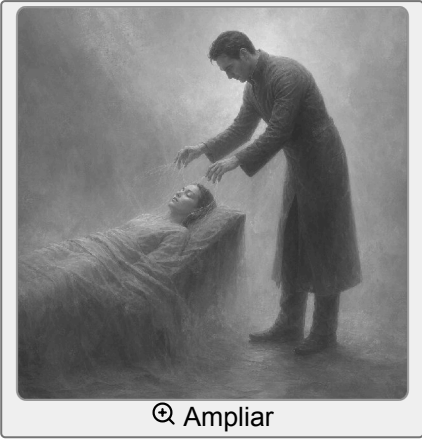
Forma Imposta. Tem a condição Licantria Induzida (hipnotizador definido no encontro) e Remorso 1.
Sob Comando. Como a Loba.
Investida. Se mover pelo menos 6 m em linha reta até um alvo e acertá-lo com Mordida, o alvo faz uma salvaguarda de Força CD 13 ou fica Caído.
AÇÕES
Ataques Múltiplos. Faz dois ataques: Mordida e Garra.
Mordida. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano Perfurante.
Garra. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 1,5 m. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano Cortante.

♦ DESCRIÇÃO

Variante genérica da Loba: vítima de longa data, usada como guarda pelas falanges.
Reversão: como a Loba. **Chave típica:** o nome verdadeiro e a lembrança de quem ele era antes da acusação.

MAGNETIZADOR

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevo), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 22 (5d8)
Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	12	+1	+1
DES	14	+2	+2	SAB	12	+1	+1
CON	10	+0	+0	CAR	12	+1	+1

Perícias Furtividade +4, Medicina +3
Resistências Necrótico
Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 11
Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m
ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

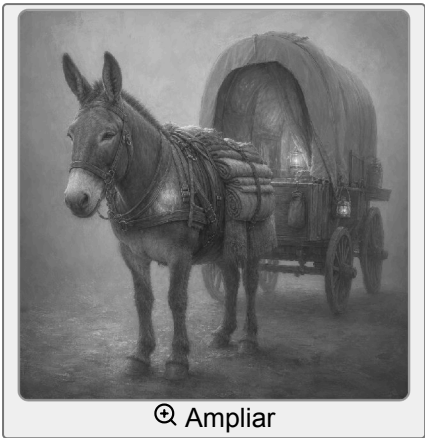
Trevo. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.
Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.
Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.
Trabalho Lento. Contra encarnados, seus efeitos agem ao longo de horas (cegueira, vertigem, prostração) em vez de dano.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Toque Magnético.
Toque Magnético. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Necrótico. O alvo faz uma salvaguarda de Constituição CD 11; falha: fica Cego ou Surdo (escolha do magnetizador) até o fim do próximo turno do magnetizador.
Fluido de Prostração (Recarga 5-6). Salvaguarda de Constituição: CD 11, uma criatura a 1,5 m. **Falha:** Envenenada por 1 hora (um encarnado adormecido ganha 1 nível de Exaustão).

MUAR DE CARGA

Médio Fera, Não Alinhado



Ampliar

CA 10 Iniciativa +0 (10)

PV 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	2	-4	-4
DES	10	+0	+0	SAB	10	+0	+0
CON	13	+1	+1	CAR	5	-3	-3

Sentidos Percepção Passiva 10

ND 1/8 (XP 25; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Animal de Carga. Conta como Grande para a capacidade de carga.

Pés Firmes. Vantagem em salvaguardas contra a condição Caído.

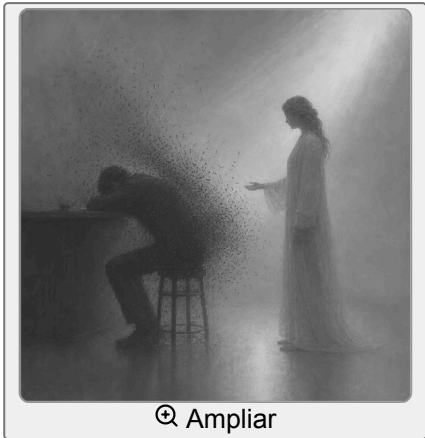
Fonte de Calor. Durante um descanso, aliados a até 3 m têm Vantagem nas salvaguardas de Exaustão Espiritual.

♦ AÇÕES

Coice. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano Contundente.

NUVEM DE LARVAS MENTAIS

Médio Enxame (Constructo, Forma-Pensamento), Sem alinhamento



Ampliar

CA 10 Iniciativa +0 (10)

PV 22 (5d8)

Deslocamento 3 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	1	-5	-5	INT	1	-5	-5
DES	11	+0	+0	SAB	6	-2	-2
CON	10	+0	+0	CAR	1	-5	-5

Vulnerabilidades Radiante

Imunidades Psíquico; Amedrontado, Atordoado, Caído, Contido, Enfeitiçado, Imobilizado, Paralisado, Petrificado

Sentidos Visão às Cegas 9 m (cega além desse raio); Percepção Passiva 8

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Enxame. Pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa; passa por aberturas para Minúsculos; não recupera PV.

Afinidade do Vício. A nuvem nasce de um vício (definido no encontro) e só ataca criaturas com esse vício ou com Infestação Larvária; as demais ela ignora.

A Luz da Prece. Cada Prece (Íntima ou Intercessora) feita por uma criatura a até 9 m causa 2d6 de dano Radiante à nuvem.

Dissolução. A 0 PV, dissolve-se.

♦ AÇÕES

Infestar. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +2, alcance 0 m (uma criatura afim no espaço do enxame). Acerto: 7 (2d6) de dano Necrótico, ou 3 (1d6) se o enxame estiver Sangrando. O alvo faz uma salvaguarda de Constituição CD 10; falha: +1 nível de Infestação Larvária (máximo 3).

OBSESSOR

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 12 Iniciativa +2 (12)

PV 27 (5d8+5)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	10	+0	+0
DES	14	+2	+2	SAB	8	-1	-1
CON	12	+1	+1	CAR	14	+2	+2

Perícias Enganação +4, Intimidação +4

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m

ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Sintonia. Vantagem em testes de Carisma (Enganação e Intimidação) contra criaturas com Remorso ou Infestação Larvária (módulo: ou com Vibração 3 ou menos).

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Garra Fluídica.

Garra Fluídica. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Psíquico, e o Deslocamento do alvo diminui 3 m até o início do próximo turno do obsessor.

Sussurro Obsessivo (Recarga 5–6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 12, uma criatura a até 9 m que possa ouvi-lo. **Falha:** Enfeitiçada por 1 minuto, tratando o obsessor como alguém querido. Repete a salvaguarda no fim de cada turno dela e ao sofrer dano.

♦ DESCRIÇÃO

Chave típica: a injustiça que ele sofreu, reconhecida com respeito.

OBSESSOR IMANTADO

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro



🔍 Ampliar

CA 11 Iniciativa +1 (11)

PV 33 (6d8+6)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	9	-1	-1	INT	11	+0	+0
DES	12	+1	+1	SAB	13	+1	+1
CON	12	+1	+1	CAR	16	+3	+5

Perícias Intuição +3, Persuasão +5

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 11

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m

ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Laço Mútuo. Enquanto imanta alguém, sente as dores e alegrias da vítima; quando a vítima sofre dano, o obsessor tem Desvantagem no próximo teste que fizer.

Separação Violenta. Se for afastado à força ou levado a 0 PV enquanto imanta alguém, a vítima sofre Separação Violenta.

Contê-lo e conversar é o caminho.

♦ AÇÕES

Imantar. Toque numa criatura em sintonia com ele (Remorso, ciúme ou o mesmo apego). **Salvaguarda de Sabedoria:** CD 13. **Falha:** a criatura fica Imantada a ele.

Onda Magnética. Salvaguarda de Sabedoria: CD 13, uma criatura a até 9 m. **Falha:** 9 (2d8) de dano Psíquico. **Sucesso:** metade. A vítima imantada tem Desvantagem.

Sugestão Possessiva (1/dia). Conjura Sugestão (CD 13) apenas contra a vítima imantada.

♦ DESCRIÇÃO

Não é um predador: é alguém ferido (ciúme, saudade, culpa) preso a outra pessoa por um laço mútuo. Pode receber a etiqueta Trevoso se for um vingador cruel.

Chave típica: o afeto essencial (um filho, a mãe) — o apelo de uma benfeitora que a reconhece como mãe, não como culpada.

OVOIDE

Minúsculo Humanoide (Desencarnado, Ovoide), Alinhamento da ideia fixa



🔍 Ampliar

CA 8 Iniciativa -2 (8)

PV 3 (1d4+1)

Deslocamento 0 m, Voo 1,5 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	1	-5	-5	INT	3	-4	-4
DES	6	-2	-2	SAB	4	-3	-3
CON	12	+1	+1	CAR	6	-2	-2

Imunidades Amedrontado, Caído, Enfeitiçado

Sentidos Visão às Cegas 3 m (cego além desse raio); Percepção Passiva 7

Idiomas — (emite a ideia fixa a quem o toca)

♦ CARACTERÍSTICAS

Semente. A individualidade está intacta. A 0 PV, o ovoide fica Estável e inerte; nada o destrói.

Pesadelo Exteriorizado. Quem o toca ou o sonda (Sabedoria (Medicina) CD 12, ação) ouve a ideia fixa ("Vingança!", "Assassina!") e descobre a quem ele está ligado.

À Deriva. Prende-se ao halo de quem passa; criaturas que o carregam não sofrem penalidade de Deslocamento.

♦ DESCRIÇÃO

A "segunda morte" é a perda do perispírito, **não** da alma. O ovoide é uma pessoa retraída na própria ideia fixa, "como a semente guarda a árvore". Seu caminho é o desligamento, o tratamento e a reencarnação.

OVOIDE ADERIDO

Minúsculo Humanoide (Desencarnado, Ovoide), Alinhamento da ideia fixa



🔍 Ampliar

CA 11 Iniciativa -1 (9)

PV 18 (4d4+8)

Deslocamento 0 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	3	-4	-4	INT	4	-3	-3
DES	8	-1	-1	SAB	6	-2	-2
CON	14	+2	+2	CAR	6	-2	-2

Imunidades Amedrontado, Caído, Enfeitiçado

Sentidos Visão às Cegas 3 m (cego além desse raio); Percepção Passiva 8

ND 1/4 (XP 50; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Aderido. Preso ao halo de um hospedeiro, o ovoide se move com ele. O hospedeiro tem a condição Imantado em relação ao ovoide. Ataques contra o ovoide feitos por outras criaturas que não o hospedeiro sofrem a penalidade de Cobertura de Três Quartos (+5 na CA). Arrancá-lo ou reduzi-lo a 0 PV provoca **Separação Violenta** no hospedeiro.

Semente. e **Pesadelo Exteriorizado.** Como o Ovoide.

Desligamento Correto. Uma criatura a 1,5 m faz a sondagem (ação, Sabedoria (Medicina) CD 13) e, em seguida, aplica um Passe no modo Desobstrução ao hospedeiro: o ovoide se desliga sem Separação Violenta e pode ser conduzido.

♦ AÇÕES

Drenar (automático). No início de cada turno do ovoide, se estiver aderido, o hospedeiro sofre 2 (1d4) de dano Psíquico. Enquanto houver um ovoide aderido, o hospedeiro não recupera Pontos de Vida em descansos.

Aderir. Se não estiver aderido: uma criatura a 1,5 m que esteja Inconsciente, tenha Remorso ou esteja Imantada a membros da mesma célula faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 11; falha: o ovoide adere.

SAMARITANO

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro e Bom



🔍 Ampliar

CA 11 Iniciativa +1 (11)

PV 27 (5d8+5)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	13	+1	+1	INT	11	+0	+0
DES	12	+1	+1	SAB	15	+2	+2
CON	13	+1	+1	CAR	12	+1	+1

Perícias Medicina +4, Sobrevivência +4, Animal-handling +4

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 12

Idiomas os que conhece; telepatia 9 m

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Carregador. Carregar uma criatura em Torpor ou Dispersão não reduz seu Deslocamento.

Comunicação com a Retaguarda. Em horas combinadas, fala com o posto de origem (como *Mensagem* a qualquer distância).

♦ AÇÕES

Passe. Aplica o Passe em qualquer modo; 3 vezes por dia, o alvo também recupera 1d6 + 2 PV.

Faixa de Socorro. Lança a faixa a uma criatura voluntária a até 15 m e a puxa 9 m.

Rede de Defesa. Uma criatura a até 4,5 m faz uma salvaguarda de Destreza CD 11; falha: Contida.

♦ DESCRIÇÃO

Sem armas e sem armadura.

SÁURIO DO CHARCO

Grande Fera (Fauna das Sombras), Não Alinhado



🔍 Ampliar

CA 12 (armadura natural) Iniciativa +0 (10)

PV 30 (4d10+8)

Deslocamento 6 m, Natação 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	15	+2	+2	INT	2	-4	-4
DES	10	+0	+0	SAB	10	+0	+0
CON	14	+2	+2	CAR	5	-3	-3

Perícias Furtividade +2

Sentidos Percepção Passiva 10

ND 1/2 (XP 100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Ouve Vozes. Percebe criaturas que falem a até 18 m. Falar perto do charco atrai o sáurio.

Recua do Choque. Ao sofrer dano Elétrico ou ao começar o turno em Luz Plena intensa, usa o turno para se afastar.

♦ AÇÕES

Mordida. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m.

Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano Perfurante. Se o alvo for Médio ou menor, fica Imobilizado (CD de escape 12).

SERVO SUBUMANO

Pequeno Humanoide (Desencarnado), Neutro

Ampliar

CA 12 Iniciativa +2 (12)**PV 7** (2d6)**Deslocamento** 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	8	-1	-1	INT	5	-3	-3
DES	14	+2	+2	SAB	10	+0	+0
CON	10	+0	+0	CAR	8	-1	-1

Perícias Furtividade +4**Sentidos** Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 10**Idiomas** entende o Comum de forma simples**ND** 1/8 (XP 25; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Fidelidade. Segue quem o influencia. Uma criatura que lhe faça uma oferta concreta e honesta muda o lado dele com Carisma (Persuasão) CD 12. Ensiná-lo no bem é Ato de Serviço S1 (módulo).

Inocente. Mesmo servindo Trevosos, não tem a etiqueta Trevoso.

♦ AÇÕES

Empurrão. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano Contundente.

Recado. Corre o dobro do Deslocamento para avisar alguém.

♦ DESCRIÇÃO

Inteligências em evolução, "candidatas à humanidade". Nunca as trate como raça inferior nem as associe a povos humanos.

SOFREDOR ERRANTE

Médio Humanoide (Desencarnado), Qualquer alinhamento

Ampliar

CA 10 Iniciativa +0 (10)**PV 9** (2d8)**Deslocamento** 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	10	+0	+0
DES	10	+0	+0	SAB	8	-1	-1
CON	10	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9**Idiomas** os que conhecia em vida

♦ CARACTERÍSTICAS

Estado Típico. Tem uma ou mais destas condições: Perturbação, Cegueira Espiritual, Remorso 1-2, Fixação Monoideica.

Frase Fixa. Repete uma frase ligada à própria dor; é a pista do seu Centro de Interesse.

Fuga Assustada. Se sofrer dano, usa o próximo turno para fugir.

♦ AÇÕES

Agarrar-se. Uma criatura a 1,5 m que o socorre fica Imobilizada (CD de escape 10) enquanto ele implora ajuda. Sem dano.

♦ DESCRIÇÃO

Chave típica: a memória de alguém que o ama.

SUICIDA EM SOFRIMENTO

Médio Humanoide (Desencarnado), Qualquer alinhamento



🔍 Ampliar

CA 10 Iniciativa +0 (10)

PV 13 (3d8)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	8	-1	-1	INT	11	+0	+0
DES	10	+0	+0	SAB	9	-1	-1
CON	9	-1	-1	CAR	10	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9

Idiomas os que conhecia em vida

♦ CARACTERÍSTICAS

Estigma. A ferida da morte persiste no organismo espiritual: Desvantagem em salvaguardas de Constituição.

Virus Fluidico. Um encarnado que passe 1 hora a até 1,5 m faz uma salvaguarda de Constituição CD 10; falha: 1 nível de Exaustão.

Afasta-se por Amor. Se percebe que sua presença faz mal a quem ama, foge dessas pessoas.

♦ AÇÕES

Súplica. Sem efeito de jogo: pede alívio. Um Passe Calmante seguido de Prece Intercessora dá Vantagem na Doutrinação Fraternal com ela.

♦ DESCRIÇÃO

Aviso de conteúdo. Tema sensível. Descreva com compaixão e sem detalhes gráficos, e mantenha a esperança: ninguém está perdido para sempre.

Chave típica: a certeza de que ainda pode reparar e ser útil.

TURBA OBSESSORA

Grande Enxame (Humanoide, Desencarnado, Trevoso), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 11 Iniciativa +1 (11)

PV 52 (8d10+8)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	13	+1	+1	INT	8	-1	-1
DES	12	+1	+1	SAB	9	-1	-1
CON	12	+1	+1	CAR	12	+1	+1

Resistências Contundente, Cortante, Perfurante, Necrótico

Imunidades Atordoado, Caído, Contido, Imobilizado, Paralisado, Petrificado

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9

Idiomas os que conheciam em vida

ND 2 (XP 450; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Enxame. Pode ocupar o espaço de outras criaturas e vice-versa; não recupera PV nem ganha PV Temporários.

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Não Vão Embora Sozinhos. Uma turba convocada fica até ser contida, dispersa ou esclarecida.

Dispersão em Grupo. Como o Enxame de Beberões.

♦ AÇÕES

Pancadas e Insultos. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 11 (2d10) de dano Psíquico, ou 5 (1d10) se o enxame estiver Sangrando.

Grito de Horda (Recarga 5-6). Salvaguarda de Sabedoria: CD 11, cada criatura num Cone de 9 m. Falha: Amedrontada até o fim do próximo turno dela.

VAMPIRO DO VÍCIO

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Caótico e Neutro



🔍 Ampliar

CA 11 **Iniciativa** +1 (11)

PV 27 (6d8)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	11	+0	+0	INT	9	-1	-1
DES	12	+1	+1	SAB	10	+0	+0
CON	10	+0	+0	CAR	13	+1	+1

Perícias Enganação +3

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 10

Idiomas os que conhecia em vida

ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Sede do Vício. Sente a até 30 m criaturas com o mesmo vício (álcool, fumo, gula) e tem Vantagem para Aderir a elas.

Taça Viva. Enquanto aderido a um hospedeiro que pratica o vício, recupera 2d6 PV no início de cada turno do hospedeiro e não pode ser Amedrontado.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois Empurrões Ébrios.

Empurrão Ébrio. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +3, alcance 1,5 m. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano Contundente.

Aderir. Toque numa criatura com o mesmo vício. **Salvaguarda de Sabedoria:** CD 12. **Falha:** fica Imantada ao vampiro.

Sussurro do Vício (1/dia). **Sugestão** (CD 12), apenas para levar a vítima a praticar o vício.

♦ DESCRIÇÃO

Chave típica: a vida que ele tinha antes do vício (um ofício, uma família).

VERDUGO DO ABISMO

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Caótico e Mau



🔍 Ampliar

CA 13 (armadura natural) **Iniciativa** +1 (11)

PV 65 (10d8+20)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	16	+3	+3	INT	9	-1	-1
DES	13	+1	+1	SAB	10	+0	+0
CON	15	+2	+2	CAR	13	+1	+1

Perícias Percepção +2, Intimidação +3

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 12

Idiomas os que conhecia em vida

ND 3 (XP 700; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Máscara Animalesca. Vantagem em testes de Carisma (Intimidação).

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Látego.

Látego. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +5, alcance 3 m.

Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano Cortante. Se o alvo for Médio ou menor, fica Imobilizado (CD de escape 13); o verdugo só imobiliza uma criatura por vez.

Petardo Magnético (Recarga 5–6). **Salvaguarda de Destreza:** CD 12, cada criatura numa Esfera de 3 m centrada num ponto a até 18 m. **Falha:** 13 (3d8) de dano Trovejante. **Sucesso:** metade.

Grito de Horda. **Salvaguarda de Sabedoria:** CD 11, cada criatura num Cone de 9 m. **Falha:** Amedrontada até o fim do próximo turno dela. Uma vez por encontro.

VIGILANTE

Médio Humanoide (Desencarnado), Ordeiro e Bom



🔍 Ampliar

CA 16 (Manto Condensado, Escudo de Vigília) **Iniciativa** +1 (11)

PV 39 (6d8+12)

Deslocamento 9 m, Voo 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	10	+0	+0
DES	12	+1	+1	SAB	14	+2	+2
CON	14	+2	+2	CAR	11	+0	+0

Perícias Intuição +4, Atletismo +4, Percepção +4

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 14

Idiomas os que conhece; telepatia 9 m

ND 2 (XP 450; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Leitura de Portão. Faz a Leitura de Halo como Ação Bônus e obtém sempre o resultado 12.

Contém, não Fere. Prefere conter; criaturas que leva a 0 PV ficam em Dispersão e são conduzidas.

♦ AÇÕES

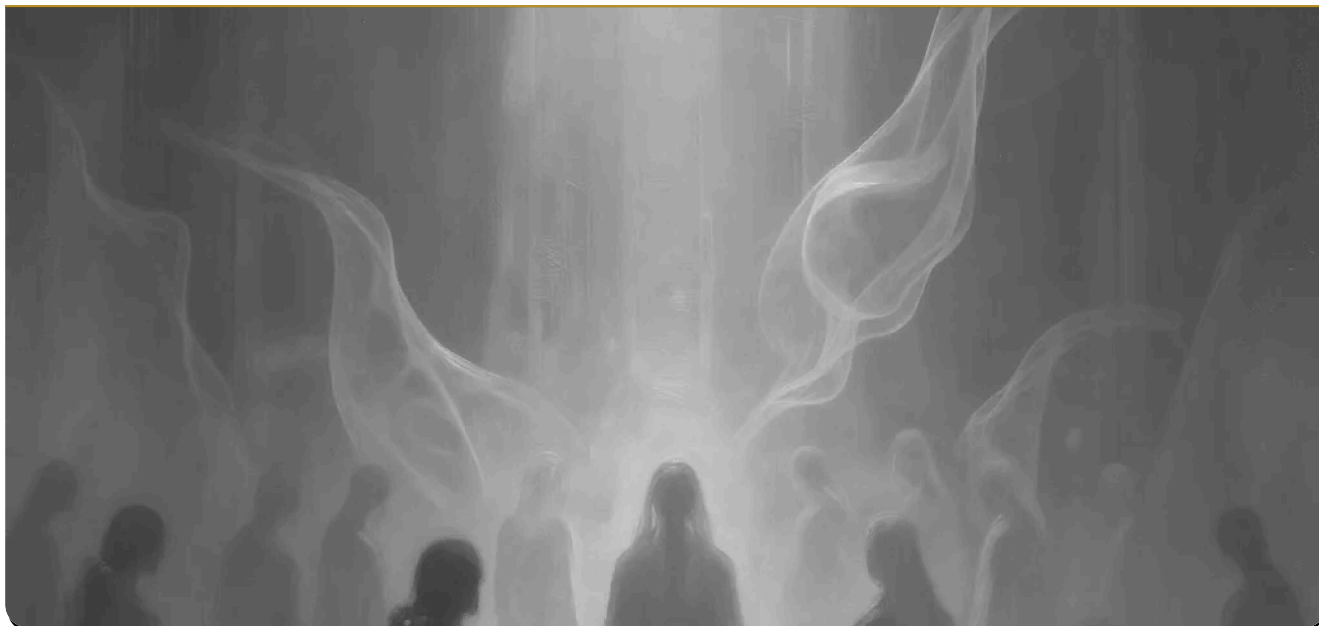
Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Bastão de Vigília, ou um ataque e Conduzir.

Bastão de Vigília. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Contundente.

Conduzir. Uma criatura Média ou menor a 1,5 m fica Imobilizada (CD de escape 12).

♦ REAÇÕES

Proteger. Quando uma criatura a 1,5 m é atacada, o vigilante impõe Desvantagem ao ataque.



♦ CAPÍTULO 18 ♦

ELENCO: PERSONAGENS DO CENÁRIO

Para que serve. O Elenco reúne os personagens do cenário, que o Mestre pode usar como aliados, mentores ou adversários. Cada cartão resume quem é a pessoa, o que quer e como interpretá-la.

Como usar. Use o índice rápido para achar o personagem certo para a cena e leia o cartão antes de interpretá-lo.

ELENCO: PERSONAGENS DO CENÁRIO

- **Para quem:** Mestre. **Convenções:** ✧ = criação original de Sombra e Luz (todo o elenco é original). **Vibração** segue a escala 0–10 do módulo (referência da seção Vibração: recém-chegado 4–5; servidor das colônias 6–7; mestres de casa e instrutores 8–9; Timoneiro 10; sofreadores errantes 2–4; obsessores comuns 1–3; hipnotizadores e chefes de falange 1–2; hierofantes e juizes das trevas 0–1). Os valores são **aproximados** e mudam com a história. **Estatísticas.** O bestiário do módulo já traz blocos para antagonistas, sofreadores e benfeitores (Aurélio Câmara, o Hierofante; Julgador do Tribunal; Chefe de Célula; Hipnotizador; Credor Vingador; Obsessor Imantado; Vampiro do Vício; Sofredor Errante; Vigilante; Samaritano; Benfeitor Elevado etc.) e eles são a referência principal. Quando não há bloco no bestiário do módulo, indica-se um **bloco genérico do SRD 5.2.1 (LM)**, com o nome original em inglês para conferência. **Regras gerais para todos os blocos.** Benfeitores **não têm ataques letais**: troque as ações de ataque por Passe, contenção e Preece. Um PJ a 0 PV entra em **Torpor**; um NPC Desencarnado a 0 PV fica em **Dispersão**. Use a etiqueta Trevooso só para antagonistas. Para antagonistas, cada ficha traz o **Centro de Interesse** (o afeto ou a dor que abre a **Doutrinação Fraterna**) e o **Endurecimento** (CD da Doutrinação = 10 + Endurecimento), tirado do bloco do bestiário quando houver. **Nomes e cargos.** Todos os personagens são originais e vi-

vem em Porto Sereno e arredores. Mestre de Casa é o cargo máximo de cada Casa de Ofício; Instrutor e Assistente são cargos de ensino e de campo; Irmã e Irmão são tratamentos de serviço. O fundador já desencarnado do Abrigo da Can-deia, Gaudino, não é personagem ativo.

ÍNDICE RÁPIDO

Em Bloco, "LM" indica ficha do SRD 5.2.1; os demais blocos são do bestiário do módulo.

- **1. O Timoneiro.** *Papel em jogo:* Cena de abertura ou de fecho de campanha. *Vibração:* 10. *Bloco:* sem bloco (presença narrativa)
- **2. Mestre de Casa Anselmo Varela.** *Papel em jogo:* Patrono do grupo: entrega missões, lê relatórios, recusa pedidos sem mérito com firmeza e bom humor. *Vibração:* 9. *Bloco:* Benfeitor Elevado, não combatente.
- **3. Mestra de Casa Iolanda Pestana.** *Papel em jogo:* Palestras que viram pistas. *Vibração:* 9–10. *Bloco:* sem bloco; se necessário, Benfeitor Elevado.
- **4. Nicolau Ferraz e dona Amélia.** *Papel em jogo:* Primeira cena de um recém-chegado. *Vibração:* 7. *Bloco:* Sacerdote Acólito (LM)
- **5. Dalva Albuquerque.** *Papel em jogo:* Introduz o plano, corrige a técnica de Passe e Preece e aponta quem precisa de atenção extra. *Vibração:* 7. *Bloco:* Sacerdote (LM), sem ataques.
- **6. Quirino.** *Papel em jogo:* Distribui tarefas, dá a primeira dica sobre o paciente difícil e cobra relatório. *Vibração:*

7. *Bloco*: Sacerdote (LM), sem ataques.
- **7. Guarda-Chefe Cassiano Lobato.** *Papel em jogo*: Primeiro obstáculo e primeiro aliado de qualquer descida ou retorno. *Vibração*: 8. *Bloco*: Vigilante.
 - **8. Remígio, o Samaritano.** *Papel em jogo*: Guia e mentor de PJs novos. *Vibração*: 7. *Bloco*: Samaritano + Cão de Socorro.
 - **9. Instrutor Horácio Matos.** *Papel em jogo*: Mentor de PJs de 1º a 3º nível. *Vibração*: 9. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **10. Assistente Zacarias Neves.** *Papel em jogo*: Chefe de campo: define turnos, correntes de prece e retirada. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **11. Instrutor Abdias Rocha.** *Papel em jogo*: Mentor da Turma nas descidas à zona Densa. *Vibração*: 9. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **12. Assistente Ludovico Prates.** *Papel em jogo*: Consultor em casos de obsessão complexa e de loucura. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **13. Instrutor Nestor Quintela.** *Papel em jogo*: Conduz reuniões de desobsessão. *Vibração*: 9. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **14. Assistente Everaldo Sampaio.** *Papel em jogo*: Aulas, exames de mediunidade e consultas rápidas. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **15. Instrutor Rômulo Tavares.** *Papel em jogo*: Diretor da cidadela de socorro. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **16. Assistente Ciro Almeida.** *Papel em jogo*: Doutrinador. *Vibração*: 7. *Bloco*: Sacerdote (LM), sem ataques.
 - **17. Instrutor Melquior Dantas.** *Papel em jogo*: Primeiras avaliações, laudos de Torpor e encaminhamentos. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **18. Instrutor Valdemar Costa.** *Papel em jogo*: Mediador de reencontros e orientador de missões de longo prazo. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **19. Irmã Eponina Duarte.** *Papel em jogo*: Anfitriã dos socorristas na zona Moderada. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **20. Cônego Tibúrcio.** *Papel em jogo*: Cena de sermão. *Vibração*: 7. *Bloco*: Sacerdote (LM), sem ataques.
 - **21. Mariluz.** *Papel em jogo*: Cenas de leitura de memória e de acolhimento. *Vibração*: 7. *Bloco*: Sacerdote Acólito (LM)
 - **22. Doutor Ataíde.** *Papel em jogo*: Consultas e dúvidas técnicas, humor melancólico. *Vibração*: 5–6. *Bloco*: Sacerdote Acólito (LM)
 - **23. Aderbal e Serafina.** *Papel em jogo*: Chefe do posto: ordena entradas e saídas. *Vibração*: 7 (Serafina 9) *Bloco*: Vigilante.
 - **24. Zeferino.** *Papel em jogo*: Guarda do posto. *Vibração*: 5. *Bloco*: Vigilante + Cães de Socorro.
 - **25. Irmã Hortênsia.** *Papel em jogo*: Cenas com crianças e tutores. *Vibração*: 7. *Bloco*: Sacerdote Acólito (LM)
 - **26. Mentor Olegário.** *Papel em jogo*: Aparece quando os PJs precisam de ajuda numa reunião doméstica. *Vibração*: 8. *Bloco*: Benfeitor Elevado.
 - **27. Dona Leocádia.** *Papel em jogo*: Aparece no clímax, e só se materializa se houver Doador. *Vibração*: 10. *Bloco*: sem bloco.
 - **28. Irmã Rosário.** *Papel em jogo*: Convocada quando Anselmo reconhece seus limites. *Vibração*: 10. *Bloco*: sem bloco.
 - **29. Irmã Marcolina.** *Papel em jogo*: Patrona do Lar. *Vibração*: 9–10. *Bloco*: sem bloco.
 - **30. Mestre de Casa Genésio.** *Papel em jogo*: Aparece em retiradas e em decisões difíceis. *Vibração*: 9. *Bloco*: sem bloco.
 - **31. Aurélio Câmara, o Hierofante.** *Papel em jogo*: Antagonista de campanha: presença e negociador em qualquer nível. *Vibração*: 0. *Bloco*: Aurélio Câmara, o Hierofante (ND 10). A resolução é o Duelo sem Revide do próprio bloco; levado a 0 PV, ele só se Dispersa e volta mais duro. É sacerdote, hierofante e juiz, não um vilão genérico. Na aventura (níveis 3–5) não é enfrentado em combate.
 - **32. Brás Ferrão.** *Papel em jogo*: Capanga de forte presença. *Vibração*: 1. *Bloco*: Verdugo do Abismo.
 - **33. O Juiz das Segundas.** *Papel em jogo*: Antagonista de cena: a seleção do tribunal. *Vibração*: 1. *Bloco*: Julgador do Tribunal.
 - **34. Tomé Albernaz.** *Papel em jogo*: O antagonista que vira aliado: ensina que o caminho é atender a dor específica do inimigo. *Vibração*: 1 → 6. *Bloco*: Chefe de Célula Obsessora (ND 4); depois, Vigilante aliado.
 - **35. Eustáquio e Higino.** *Papel em jogo*: Antagonistas de cena, com possibilidade de conversão. *Vibração*: 2 / 1. *Bloco*: Hipnotizador / Galvanizado.
 - **36. Altino e Roque.** *Papel em jogo*: Antagonistas de uma cena de cobrança. *Vibração*: 2. *Bloco*: Hipnotizador / Credor Vingador.
 - **37. Cleonice.** *Papel em jogo*: Cena de doutrinação. *Vibração*: 3 → 6. *Bloco*: Obsessor Imantado.
 - **38. Pinheiro.** *Papel em jogo*: Cena de vício. *Vibração*: 2 → 5. *Bloco*: Vampiro do Vício.
 - **39. Aníbal Pacheco.** *Papel em jogo*: Antagonista de cena e de campanha. *Vibração*: 2. *Bloco*: Credor Vingador.
 - **40. Lindolfo Bastos.** *Papel em jogo*: Cena de obsessão por saudade. *Vibração*: 3. *Bloco*: Obsessor Imantado.
 - **41. Monsenhor Ildefonso.** *Papel em jogo*: Cena de leitura de memória e reencontro com a mãe. *Vibração*: 1 → 4. *Bloco*: Sofredor Errante (Cegueira Espiritual)
 - **42. Venâncio.** *Papel em jogo*: Cenas de recusa de socorro. *Vibração*: 2–3. *Bloco*: Sofredor Errante.
 - **43. Osvaldo Teixeira.** *Papel em jogo*: Cena de arrependimento. *Vibração*: 3. *Bloco*: Sofredor Errante.
 - **44. Heitor Salgado.** *Papel em jogo*: Cena delicada, com aviso de conteúdo. *Vibração*: 2–3. *Bloco*: Suicida em Sofrimento.
 - **45. Amâncio.** *Papel em jogo*: Cena de avaria. *Vibração*: 1–2. *Bloco*: Galvanizado.
 - **46. A mulher das manchas.** *Papel em jogo*: Teste de paciência dos PJs. *Vibração*: 1. *Bloco*: Sofredor Errante.
 - **47. Júlia e Gil.** *Papel em jogo*: Aliados na Crosta. *Vibração*: 7. *Bloco*: Plebeu (LM) / Vigilante.
 - **48. Anacleto Sales.** *Papel em jogo*: Vítima central da aventura. *Vibração*: 4. *Bloco*: Plebeu (LM)
 - **49. Dona Nazaré e Seu Dionísio.** *Papel em jogo*: Aliados em reuniões de desobsessão. *Vibração*: 5 / 6. *Bloco*: Plebeu (LM)

- **50. Dona Teresinha.** *Papel em jogo:* Aliada na Crosta. *Vibração:* 7. *Bloco:* Plebeu (LM)

Blocos do SRD 5.2.1 citados (para NPCs sem bloco no bestiário do módulo): Plebeu (*Commoner*), Sacerdote Acólito (*Acolyte*) e Sacerdote (*Priest*), sempre sem ações de ataque para benfeitores. Os demais blocos são do bestiário do módulo.

AUTORIDADES E SERVIDORES DE PORTO SERENO

1. O TIMONEIRO

- **Papel no cenário:** ✧ Cargo de uma geração (33 anos), escolhido pelo Conselho dos Faróis. O atual assumiu há 19 anos, depois de décadas como mestre de balsas na travessia da névoa. Mora na Casa do Leme e atende quem bate à porta, sem fila nem protocolo.
- **Aparência e voz:** ✧ Homem alto e curvado, mãos de cordoeiro, túnica cor de areia molhada. Fala pouco e de vagar; a voz parece vir de perto, mesmo quando ele está longe.
- **Motivação:** Que a cidade continue sendo um porto: segura para quem chega, livre para quem parte.
- **Em jogo:** Cena de abertura ou de fecho de campanha; voz nos sinos do Farol numa crise. Nunca resolve o problema dos PJs: dá sentido a ele.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Ninguém sabe onde ele dorme. Uma visita sua à Casa do Recomeço coincide com a sessão dos PJs, e ele pergunta o nome de cada um.
- **Vibração:** 10. **Estatísticas:** sem bloco (presença narrativa).

2. MESTRE DE CASA ANSELMO VARELA

- **Papel no cenário:** ✧ Mestre de Casa do Amparo: hospital, Torre das Preces e preparo de reencarnações. Em vida foi barqueiro do rio São Francisco e depois cirurgião-barbeiro; na colônia, decide quais socorros partem e quais esperam. Atende em duplas, no gabinete da Torre, e recusa com doçura quem não quer colaborar.
- **Aparência e voz:** ✧ Ancião de cabelos de prata e túnica clara, apoiado numa bengala com um fio de luz no cabo. Olhar de médico de família; responde a uma pergunta com outra pergunta.
- **Motivação:** Que cada pessoa aprenda a pedir com precisão: querer, saber o que quer e estar disposta ao esforço.
- **Em jogo:** Patrono do grupo: entrega missões, lê relatórios, recusa pedidos sem mérito com firmeza e bom humor.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Admite que há dores para as quais lhe falta a ternura certa e, nesses casos, chama a Irmã Rosário. Um PJ é tutelado por ele por intercessão de alguém que ele não pode nomear.
- **Vibração:** 9. **Estatísticas:** Benfeitor Elevado, não combatente.

3. MESTRA DE CASA IOLANDA PESTANA

- **Papel no cenário:** ✧ Mestra de Casa do Recomeço: oficinas, alojamentos de trabalho e Alas da Maré Baixa. Chegou nos primeiros anos da cidade, trabalhou como

parteira e depois como tecelã; formou duas gerações no princípio de que todo ofício dá dignidade.

- **Aparência e voz:** ✧ Mulher madura e simples, fios prateados num coque baixo, túnica longa e branca, presença serena e de comando. Fala baixo, e todos se calam para ouvir.
- **Motivação:** Educar sem humilhar: ninguém é pequeno demais para um ofício.
- **Em jogo:** Palestras que viram pistas. O endosso dela é marco de progressão: a Carta de Porto de segunda classe passa por sua mesa.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Acompanha há séculos um afeto que está nos Charcos do Lodaçal e pede, sem pressa, que alguém o visite.
- **Vibração:** 9–10. **Estatísticas:** sem bloco; se necessário, Benfeitor Elevado.

4. NICOLAU FERRAZ E DONA AMÉLIA

- **Papel no cenário:** ✧ Casal de anfitriões do Pátio dos Portadores: recebem os recém-saídos das Alas e apresentam a cidade. Nicolau foi barbeiro e tocador de coreto; Amélia, bordadeira de enxovais.
- **Aparência e voz:** ✧ Nicolau, jovem de sorriso fácil, com uma cítara pequena às costas e túnica azul-clara. Amélia, de mãos que nunca param, sempre com agulha e linha de luz.
- **Motivação:** Fazer o recém-chegado sentir-se esperado.
- **Em jogo:** Primeira cena de um recém-chegado; fonte de rumores e de apresentações às Casas.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Nunca falam do dia em que perderam um filho em alto-mar. Um PJ percebe e escolhe se pergunta.
- **Vibração:** 7. **Estatísticas:** Sacerdote Acólito (LM).

5. DALVA ALBUQUERQUE

- **Papel no cenário:** ✧ Enfermeira-mentora das Alas da Maré Baixa. Foi benzedeira de aldeia de pescadores; estudou enfermagem na colônia e hoje forma auxiliares. Exige técnica e delicadeza, nessa ordem.
- **Aparência e voz:** ✧ Quarenta e poucos anos aparentes, avental de linho, cabelo preso por um pente de osso. Firme na ordem, terna no toque.
- **Motivação:** Acolher sem tutelar; cuidar para que o paciente volte a se sustentar sozinho.
- **Em jogo:** Introduz o plantão, corrige a técnica de Passe e Prece e aponta quem precisa de atenção extra.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Pede aos PJs que levem uma carta à Crosta, mas só pode ser entregue no dia certo, que ela não diz qual é.
- **Vibração:** 7. **Estatísticas:** Sacerdote (LM), sem ataques.

6. QUIRINO

- **Papel no cenário:** ✧ Chefe do plantão noturno das Alas. Estivador em vida, sabe carregar peso e ouvir calado.
- **Aparência e voz:** ✧ Ombros largos, olhar cansado e atento, lampião de luz fosca no cinto. Voz rouca, humor seco.
- **Motivação:** Que a madrugada passe sem perder ninguém.

- **Em jogo:** Distribui tarefas, dá a primeira dica sobre o paciente difícil e cobra relatório.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Mantém um leito sem ficha porque o ocupante 'ainda não decidiu se fica'. Um PJ descobre.
- **Vibração:** 7. **Estatísticas:** Sacerdote (LM), sem ataques.

7. GUARDA-CHEFE CASSIANO LOBATO

- **Papel no cenário:** ✧ Chefe da Guarda do Farol na Porta da Maré. Decide quem entra e como, sem usar força: a Cerca-Viva dá o aviso, ele dá a palavra. Foi carcereiro de uma cadeia de porto e jurou nunca mais trancar ninguém.
- **Aparência e voz:** ✧ Homem sólido, grisalho, gola alta cinza, olhar sereno e protetor. Frases curtas.
- **Motivação:** Proteger a cidade sem ferir ninguém, e proteger o recém-chegado dele mesmo.
- **Em jogo:** Primeiro obstáculo e primeiro aliado de qualquer descida ou retorno. Pode ser convencido, nunca comprado.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Para ele a porta é uma promessa, e guarda as chaves da cadeia antiga como lembrança.
- **Vibração:** 8. **Estatísticas:** Vigilante.

8. REMÍGIO, O SAMARITANO

- **Papel no cenário:** ✧ Socorrista de campo, o rosto da Baliza Sete-Léguas na zona Moderada. Cuida de Farol, o cão pálido que fareja quem precisa de ajuda.
- **Aparência e voz:** ✧ Rapaz forte de capa de viagem, alça de maca no ombro, lanterna na mão. Voz calma; ri pouco.
- **Motivação:** Chegar a tempo.
- **Em jogo:** Guia e mentor de PJs novos; ponte com o posto de socorro.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Perdeu um irmão numa travessia e só conta isso depois de um socorro bem-sucedido.
- **Vibração:** 7. **Estatísticas:** Samaritano + Cão de Socorro.

INSTRUTORES E CHEFES DE EXPEDIÇÃO

9. INSTRUTOR HORÁCIO MATOS

- **Papel no cenário:** ✧ Instrutor de aprendizes na Casa do Saber. Foi mestre-escola em Paraty e hoje ensina observação, silêncio e relatório. Dá nota e nunca diz qual.
- **Aparência e voz:** ✧ Barba curta e prateada, mão que brilha ao cumprimentar, túnica simples. Olhar de quem se afeiçoa depressa.
- **Motivação:** Que o aluno aprenda a ver antes de agir.
- **Em jogo:** Mentor de PJs de 1ª a 3ª nível; entrega tarefas de observação.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Recusou uma vez, por medo, uma descida que teria mudado sua vida; hoje pede a cada aprendiz que 'vá no lugar dele'.
- **Vibração:** 9. **Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

10. ASSISTENTE ZACARIAS NEVES

- **Papel no cenário:** ✧ Assistente da Casa do Amparo e chefe de expedições de socorro de médio porte. Foi pescador de baleia e conhece o humor de cada correnteza, inclusive as que correm na névoa.
- **Aparência e voz:** ✧ Cabelos brancos, sorriso suave, túnica pálida, um brilho dourado discreto ao redor.
- **Motivação:** Trazer todos de volta, inclusive os que não pediram.
- **Em jogo:** Chefe de campo: define turnos, correntes de prece e retirada.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Mantém um diário de bordo de todas as expedições, também das que falharam, e o lê em voz alta antes de cada descida.
- **Vibração:** 8. **Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

11. INSTRUTOR ABDIAS ROCHA

- **Papel no cenário:** ✧ Instrutor das descidas às regiões inferiores. Em vida, contador de uma casa de penhores; na colônia, estudou o sofrimento de quem cobra e de quem deve. Nunca ataca e só pratica quatro atos-chave: orar, amparar, conter e perguntar.
- **Aparência e voz:** ✧ Homem de aparência comum e roupas cinzentas simples, olhos pacientes e benignos; quando ora, uma luz branda ilumina o rosto. Calmo a ponto de irritar os adversários. Voz baixa, sem pressa.
- **Motivação:** Mostrar que o bem não precisa das armas do mal.
- **Em jogo:** Mentor da Turma nas descidas à zona Densa; ensina a pergunta 'o que dói em você?'.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Foi credor impiedoso em uma vida anterior e sabe por dentro o que é cobrar.
- **Vibração:** 9. **Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

12. ASSISTENTE LUDOVICO PRATES

- **Papel no cenário:** ✧ Assistente da Casa do Amparo e especialista em cuidado mental. Foi alienista de um hospício do Império e hoje trata perturbações profundas com música, memória e toque.
- **Aparência e voz:** ✧ Professor paciente, casaco claro, traça no ar linhas luminosas com um dedo. Fala em hipóteses.
- **Motivação:** Que ninguém seja reduzido ao seu pior dia.
- **Em jogo:** Consultor em casos de obsessão complexa e de loucura.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Tem um paciente que não consegue ajudar e o visita todas as noites.
- **Vibração:** 8. **Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

13. INSTRUTOR NESTOR QUINTELA

- **Papel no cenário:** ✧ Instrutor de grupos mediúnicos e de desobsessão. Foi advogado de causas perdidas e aprendeu que escutar é a melhor defesa.
- **Aparência e voz:** ✧ Manto cinza-claro, voz de quem conversa com uma só pessoa no meio da multidão, luz suave no rosto.
- **Motivação:** Fazer da reunião um lugar seguro para o sofredor falar.

- **Em jogo:** Conduz reuniões de desobsessão; dá a CD e as regras de condução.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Guarda uma carta de agradecimento de alguém que o perdoou, e nunca a abriu.
- **Vibração: 9. Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

14. ASSISTENTE EVERALDO SAMPAIO

- **Papel no cenário:** ✧ Assistente da Casa do Saber e professor de mediunidade. Foi farmacêutico de uma vila do interior.
- **Aparência e voz:** ✧ Casaco escuro, óculos redondos, maleta de couro sob o braço, sorriso distraído.
- **Motivação:** Que o médium aprenda a ser instrumento sem se anular.
- **Em jogo:** Aulas, exames de mediunidade e consultas rápidas.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Perde o fio da meada por estar pensando em algo mais importante.
- **Vibração: 8. Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

15. INSTRUTOR RÔMULO TAVARES

- **Papel no cenário:** ✧ Diretor do Casarão do Meio-Caminho há cinquenta anos; começou carregando padiolas. Em vida foi tropeiro e dono de venda no sertão.
- **Aparência e voz:** ✧ Rosto cansado, olhos muito vivos, mangas arregaçadas, túnica cinza. Fala apressado, escuta devagar.
- **Motivação:** Reparar um erro antigo: abandonou uma menina, Marta, numa estrada, e a procura desde então.
- **Em jogo:** Diretor da cidadela de socorro; fonte de missões na zona Densa.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Os PJs encontram Marta antes dele; a decisão de contar ou calar é dos jogadores.
- **Vibração: 8. Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

16. ASSISTENTE CIRO ALMEIDA

- **Papel no cenário:** ✧ Braço direito de Rômulo e doutrinador do Casarão. Foi pregador itinerante, de voz grande.
- **Aparência e voz:** ✧ Alto, gestos largos, a voz de púlpito aprendeu a se moderar.
- **Motivação:** Transformar discurso em escuta.
- **Em jogo:** Doutrinador; treina os PJs na Doutrinação Fraterna.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Ainda sente falta do aplauso e vigia isso em si.
- **Vibração: 7. Estatísticas:** Sacerdote (LM), sem ataques.

17. INSTRUTOR MELQUIOR DANTAS

- **Papel no cenário:** ✧ Psiquiatra de recém-chegados nas Alas da Maré Baixa. Foi médico de navio.
- **Aparência e voz:** ✧ Magro, cabelos ralos, voz grave, olhar paciente.
- **Motivação:** Acolher o que o recém-chegado ainda não consegue contar.
- **Em jogo:** Primeiras avaliações, laudos de Torpor e encaminhamentos.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Guarda uma gaveta de relatos que ninguém deve ler.
- **Vibração: 8. Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

18. INSTRUTOR VALDEMAR COSTA

- **Papel no cenário:** ✧ Diretor da Casa dos Fios, hospital-escola de vínculos e reencontros. Foi mestre-escola e depois consultor de famílias.
- **Aparência e voz:** ✧ Cabelos de neve, voz de baixo, luvas de linho sempre limpas.
- **Motivação:** Que ninguém seja obrigado a se reconciliar, mas todos possam tentar.
- **Em jogo:** Mediador de reencontros e orientador de missões de longo prazo.
- **Segredos e ganchos:** ✧ A própria família está dividida em duas casas, e ele só visita uma.
- **Vibração: 8. Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

DIRETORES DE ABRIGOS E SERVIDORES DE CAMPO

19. IRMÃ EPONINA DUARTE

- **Papel no cenário:** ✧ Diretora do Abrigo da Candeia, casa de passagem que pode alçar voo. Foi mestra de renda de bilro no litoral nordestino.
- **Aparência e voz:** ✧ Meia-idade, túnica cinza, cabelo preso, rosto compassivo. Voz tranquila e firme.
- **Motivação:** Que o abrigo seja ponte, não destino.
- **Em jogo:** Anfitriã dos socorristas na zona Moderada; entrega remédios e refeições.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Guarda um caderno com os nomes de quem não conseguiu receber.
- **Vibração: 8. Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

20. CÔNEGO TIBÚRCIO

- **Papel no cenário:** ✧ Pregador do Abrigo da Candeia. Foi cônego de catedral colonial, vaidoso e honesto.
- **Aparência e voz:** ✧ Voz teatral, gestos largos, terço sem contas.
- **Motivação:** Pregar o que ele mesmo precisa ouvir.
- **Em jogo:** Cena de sermão; ponto de referência e de comédia leve.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Descobre que a vaidade volta quando alguém o elogia.
- **Vibração: 7. Estatísticas:** Sacerdote (LM), sem ataques.

21. MARILUZ

- **Papel no cenário:** ✧ Enfermeira clarividente do Abrigo da Candeia; vê o passado de quem toca.
- **Aparência e voz:** ✧ Moça de olhos claros e fundos, tranças compridas.
- **Motivação:** Ajudar sem invadir.
- **Em jogo:** Cenas de leitura de memória e de acolhimento.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Já viu algo sobre um PJ que não diz sem pedir licença.
- **Vibração: 7. Estatísticas:** Sacerdote Acólito (LM).

22. DOUTOR ATAÍDE

- **Papel no cenário:** ✧ Médico do Abrigo, ainda preso a hábitos da Crosta.
- **Aparência e voz:** ✧ Terno cinza, bolsa de couro, relógio de bolso que parou.

- **Motivação:** Voltar ao consultório que deixou.
- **Em jogo:** Consultas e dúvidas técnicas, humor melancólico.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Receita remédios que só existiam em vida.
- **Vibração:** 5–6. **Estatísticas:** Sacerdote Acólito (LM).

23. ADERBAL E SERAFINA

- **Papel no cenário:** ✧ Administradores da Baliza Sete-Léguas. Aderbal foi capitão de porto; Serafina, sua mulher, é uma benfeitora de alta vibração e pouca fama.
- **Aparência e voz:** ✧ Aderbal, boné de lona e túnica cinza; Serafina, voz de contralto e mãos que acalmam.
- **Motivação:** Manter o posto aberto mais uma noite.
- **Em jogo:** Chefe do posto: ordena entradas e saídas. Serafina aparece nos casos que exigem luz.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Serafina é superior a Aderbal e nunca o contradiz em público.
- **Vibração:** 7 (Serafina 9). **Estatísticas:** Vigilante.

24. ZEFERINO

- **Papel no cenário:** ✧ Guarda penitente da Baliza. Foi capanga de um armador cruel; hoje cuida dos cães de socorro.
- **Aparência e voz:** ✧ Muito alto, ombros largos, cabeça baixa, mãos enormes.
- **Motivação:** Redimir-se pela gentileza.
- **Em jogo:** Guarda do posto; aliado dos cães de socorro.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Os cães sabem do passado dele e o aceitam.
- **Vibração:** 5. **Estatísticas:** Vigilante + Cães de Socorro.

25. IRMÃ HORTÊNSIA

- **Papel no cenário:** ✧ Educadora do Ninho Claro, colônia educativa da infância.
- **Aparência e voz:** ✧ Senhora de rosto largo, óculos redondos, aventais coloridos.
- **Motivação:** Que toda criança aprenda a perguntar.
- **Em jogo:** Cenas com crianças e tutores.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Esconde uma tristeza que ensina mais que as aulas.
- **Vibração:** 7. **Estatísticas:** Sacerdote Acólito (LM).

26. MENTOR OLEGÁRIO

- **Papel no cenário:** ✧ Mentor espiritual de um grupo familiar. Foi professor de matemática.
- **Aparência e voz:** ✧ Olhar firme, sorriso fácil; melancólico ao falar da médium que acompanha.
- **Motivação:** Preservar a família sem decidir por ela.
- **Em jogo:** Aparece quando os PJs precisam de ajuda numa reunião doméstica.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Dúvida de sua própria tutela.
- **Vibração:** 8. **Estatísticas:** Benfeitor Elevado.

BENFEITORES SUPERIORES (APARIÇÕES)

27. DONA LEOCÁDIA

- **Papel no cenário:** ✧ Benfeitora superior. Foi parteira nos primeiros anos de Porto Sereno e ajudou na travessia das balsas; criou, em outra época, Aurélio Câmara, a quem considera filho espiritual.
- **Aparência e voz:** ✧ Surge de uma coluna de luz, em túnica longa branca e dourada, de contornos translúcidos. Voz de acalanto.
- **Motivação:** Que o filho volte a casa de mãos vazias.
- **Em jogo:** Aparece no clímax, e só se materializa se houver Doador.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Nunca contou a ninguém por que o ama tanto.
- **Vibração:** 10. **Estatísticas:** sem bloco.

28. IRMÃ ROSÁRIO

- **Papel no cenário:** ✧ Benfeitora superior, chamada nos casos de obsessão por ciúme.
- **Aparência e voz:** ✧ Olhar largo, mãos pequenas, voz de mãe de muitos.
- **Motivação:** Apelar à maternidade ferida de quem sofre.
- **Em jogo:** Convocada quando Anselmo reconhece seus limites.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Em vida criou, em oração, quatro filhos órfãos.
- **Vibração:** 10. **Estatísticas:** sem bloco.

29. IRMÃ MARCOLINA

- **Papel no cenário:** ✧ Fundadora do Lar do Cais-Pequeno. Guia expedições às cavernas e acolhe as mães que chegam sem filhos.
- **Aparência e voz:** ✧ Miúda, olhos escuros, xale de lã.
- **Motivação:** Esquecer o mal e valorizar o bem, todos os dias.
- **Em jogo:** Patrona do Lar; aparece nas descidas mais fundas.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Recusa ser homenageada.
- **Vibração:** 9–10. **Estatísticas:** sem bloco.

30. MESTRE DE CASA GENÉSIO

- **Papel no cenário:** ✧ Mestre de Casa dos Elos: supervisa retiradas e se materializa em casos graves.
- **Aparência e voz:** ✧ Voz ressoante, túnica prateada, gesto de capitão.
- **Motivação:** Conduzir sem apagar a escolha de quem desce.
- **Em jogo:** Aparece em retiradas e em decisões difíceis.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Esteve em Brumária e voltou mudado.
- **Vibração:** 9. **Estatísticas:** sem bloco.

ANTAGONISTAS (E OS QUE MUDARAM DE LADO)

31. AURÉLIO CÂMARA, O HIEROFANTE

- **Papel no cenário:** ✧ Hierofante da Falange do Cálice, sacerdote-juiz de Brumária a serviço dos Regentes. Em vida foi escrivão-mor de uma capitania e depois mestre de cerimônias de uma irmandade secreta; ambicionou presidir o Tribunal e foi preterido. Hoje condena quem o contraria e se alimenta da vitalidade de suas vítimas.
- **Aparência e voz:** ✧ Túnica escarlate, halo pardo de raios que ferem a vista, trono baixo num santuário de tochas, dois áulicos com turíbulos e uma sineta que denuncia a ira. Voz rouca de quem gritou muito; sarcasmo erudito, cita latim.
- **Motivação:** Ordem, poder e a recusa de um paraíso por imposição.
- **Em jogo:** Antagonista de campanha: presença e negociador em qualquer nível; ameaça de combate de ND 10 (grupos de nível 9–13). Pode ser negociado, nunca destruído; a vitória é a rendição pelo amor.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Mostra, aos poucos, tédio e dúvida; guarda um objeto de Dona Leocádia e o esconde dos áulicos.
- **Centro de Interesse:** ✧ Dona Leocádia, a mãe espiritual. **Endurecimento:** 8 (bloco). **Chave:** só se doutrina numa cena de clímax, depois que o arco reaproxima mãe e filho (criaturas com Resistência Lendária) e com o Duelo sem Revide do bloco dele.
- **Vibração:** 0. **Estatísticas:** Aurélio Câmara, o Hierofante (ND 10). A resolução é o Duelo sem Revide do próprio bloco; levado a 0 PV, ele só se Dispersa e volta mais duro. É sacerdote, hierofante e juiz, não um vilão genérico. Na aventura (níveis 3–5) não é enfrentado em combate.

32. BRÁS FERRÃO

- **Papel no cenário:** ✧ Preposto e executor de Aurélio. Foi capataz de engenho de açúcar e traz do ofício o hábito de contar chicotadas.
- **Aparência e voz:** ✧ Semblante de carrasco, avental de couro, mãos enormes.
- **Motivação:** Não ser o próximo selecionado no Tribunal.
- **Em jogo:** Capanga de forte presença; cenas de intimidação.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Teme mais as Segundas que qualquer PJ.
- **Centro de Interesse:** ✧ o medo de ser selecionado no tribunal. **Endurecimento:** 4 (bloco). **Chave:** apelar à própria vulnerabilidade, sem humilhá-lo.
- **Vibração:** 1. **Estatísticas:** Verdugo do Abismo.

33. O JUIZ DAS SEGUNDAS

- **Papel no cenário:** ✧ Julgador-hierofante do Tribunal das Segundas, em Brumária. Hipnotiza os acusados em sentido destrutivo e os 'seleciona'. Anônimo por convenção: nunca se diz o nome dele.

- **Aparência e voz:** ✧ Vestes escarlates, chega em andor entre litores e tochas. Voz de sentença.
- **Motivação:** Preservar a ordem das Segundas.
- **Em jogo:** Antagonista de cena: a seleção do tribunal.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Teme que um dia o selecionado seja ele.
- **Centro de Interesse:** ✧ ser reconhecido como indivíduo. **Endurecimento:** 6 (bloco). **Chave:** tratar o acusado como pessoa diante dele.
- **Vibração:** 1. **Estatísticas:** Julgador do Tribunal.

34. TOMÉ ALBERNAZ

- **Papel no cenário:** ✧ Chefe de uma falange de sessenta obsessores. Foi mestre de rede grande e perdeu o filho no mar. Revoltado, tornou-se obsessivo; se tratado com respeito, vira aliado.
- **Aparência e voz:** ✧ Ombros caídos de cansaço, olhar de pai, mãos cheias de calos.
- **Motivação:** Vingança ao filho e, depois, salvá-lo.
- **Em jogo:** O antagonista que vira aliado: ensina que o caminho é atender a dor específica do inimigo.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Antes de ser tratado, sentia-se como um faminto ouvindo discursos; a falange não perdoa a deserção.
- **Centro de Interesse:** ✧ o filho perdido no mar e a família que ficou. **Endurecimento:** 4 (bloco do Chefe de Célula).
- **Vibração:** 1 → 6. **Estatísticas:** Chefe de Célula Obsessora (ND 4); depois, Vigilante aliado.

35. EUSTÁQUIO E HIGINO

- **Papel no cenário:** ✧ Hipnotizadores do cerco. Eustáquio, ex-barbeiro e pai de um menino pequeno; Higino, antigo guarda-livros, petrificado por perseguidores mais fortes.
- **Aparência e voz:** ✧ Eustáquio, de longe terrível e de perto triste, dedos longos sempre em movimento. Higino, olhar vítreo, cego e surdo.
- **Motivação:** Eustáquio protege o filho; Higino já não quer nada.
- **Em jogo:** Antagonistas de cena, com possibilidade de conversão.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Eustáquio muda se o filho estiver em perigo; Higino responde ao próprio nome dito sem ordem.
- **Centro de Interesse:** ✧ o filho pequeno (Eustáquio); ser chamado pelo nome (Higino). **Endurecimento:** 3 / 6 (bloco).
- **Vibração:** 2 / 1. **Estatísticas:** Hipnotizador / Galvanizado.

36. ALTINO E ROQUE

- **Papel no cenário:** ✧ Irmãos vingadores que cobram uma dívida de família: ambos perderam as terras para um mesmo agiota.
- **Aparência e voz:** ✧ Altino, magro, olhos de fogo frio. Roque, baixo, mãos enormes.
- **Motivação:** Receber o que lhes tiraram.
- **Em jogo:** Antagonistas de uma cena de cobrança.

- **Segredos e ganchos:** ✧ Altino desistiria se Roque deixasse.
- **Centro de Interesse:** ✧ a mãe, que morreu sem casa. **Endurecimento:** 3.
- **Vibração:** 2. **Estatísticas:** Hipnotizador / Credor Vingador.

37. CLEONICE

- **Papel no cenário:** ✧ Obsessora por ciúme e saudade, depois protetora. Amou um homem que a trocou por outra e, desde então, se agarra à nova esposa dele, a quem faz adoecer.
- **Aparência e voz:** ✧ Rosto pálido de quem chorou muito, vestido desbotado.
- **Motivação:** Não ser esquecida.
- **Em jogo:** Cena de doutrinação; depois, aliada que pede ajuda para proteger outro lar.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Quando convertida, ensina o ofício que aprendeu a fazer sofrer: a escuta.
- **Centro de Interesse:** ✧ o enteado Renato. **Endurecimento:** 3 (bloco).
- **Vibração:** 3 → 6. **Estatísticas:** Obsessor Imantado.

38. PINHEIRO

- **Papel no cenário:** ✧ Vampirizador do vício, depois sustentador. Foi marceneiro de oficina de navio.
- **Aparência e voz:** ✧ Magro, olhar oco, mãos trêmulas, fumaça.
- **Motivação:** Ter de novo mãos de ofício.
- **Em jogo:** Cena de vício; depois, ajudante.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Quando aceita ajuda, quer trabalhar logo.
- **Centro de Interesse:** ✧ o ofício de marceneiro. **Endurecimento:** 2 (bloco).
- **Vibração:** 2 → 5. **Estatísticas:** Vampiro do Vício.

39. ANÍBAL PACHECO

- **Papel no cenário:** ✧ Credor vingador. Foi comerciante e agiota, e cobra de quem o enganou.
- **Aparência e voz:** ✧ Homem encurvado, casaco antigo, olhar frio.
- **Motivação:** Que a justiça seja ele mesmo.
- **Em jogo:** Antagonista de cena e de campanha.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Quer pagar a própria dívida, mas não aceita perdão.
- **Centro de Interesse:** ✧ a filha Lúcia. **Endurecimento:** 4.
- **Vibração:** 2. **Estatísticas:** Credor Vingador.

40. LINDOLFO BASTOS

- **Papel no cenário:** ✧ Obsessor sofredor de nível médio.
- **Aparência e voz:** ✧ Rosto de quem não dorme há anos.
- **Motivação:** Ser ouvido.
- **Em jogo:** Cena de obsessão por saudade.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Chora quando alguém diz o nome da mãe.
- **Centro de Interesse:** ✧ a mãe. **Endurecimento:** 3 (bloco).
- **Vibração:** 3. **Estatísticas:** Obsessor Imantado.

SOFREDORES

41. MONSENHOR ILDEFONSO

- **Papel no cenário:** ✧ Antigo prelado, cego e surdo espiritual nas profundezas, onde o próprio passado o cerca.
- **Aparência e voz:** ✧ Batina em farrapos, mão estendida a quem não vê.
- **Motivação:** Não ser visto como é.
- **Em jogo:** Cena de leitura de memória e reencontro com a mãe. Cuidado: envolve suicídio de terceiros.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Precisa de resignação antes de poder reencarnar.
- **Vibração:** 1 → 4. **Estatísticas:** Sofredor Errante (Cegueira Espiritual).

42. VENÂNCIO

- **Papel no cenário:** ✧ O pai que não vê a ajuda.
- **Aparência e voz:** ✧ Rosto avermelhado, vozeirão.
- **Motivação:** Proteger a família com raiva.
- **Em jogo:** Cenas de recusa de socorro.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Reage a um assobio de infância.
- **Vibração:** 2–3. **Estatísticas:** Sofredor Errante.

43. OSVALDO TEIXEIRA

- **Papel no cenário:** ✧ Avô consumido pelo remorso.
- **Aparência e voz:** ✧ Magro, trêmulo, olhos úmidos.
- **Motivação:** Pedir perdão ao neto.
- **Em jogo:** Cena de arrependimento.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Reconhece o neto pelo cheiro de café.
- **Vibração:** 3. **Estatísticas:** Sofredor Errante.

44. HEITOR SALGADO

- **Papel no cenário:** ✧ Jovem apaixonado que tirou a própria vida.
- **Aparência e voz:** ✧ Pálido, cabelo desalinhado.
- **Motivação:** Ser amado.
- **Em jogo:** Cena delicada, com aviso de conteúdo.
- **Segredos e ganchos:** ✧ A carta que escreveu nunca foi lida.
- **Vibração:** 2–3. **Estatísticas:** Suicida em Sofrimento.

45. AMÂNCIO

- **Papel no cenário:** ✧ Avô avarento, preso ao cofre vazio.
- **Aparência e voz:** ✧ Mãos em garra, olhar fixo.
- **Motivação:** Guardar.
- **Em jogo:** Cena de avareza.
- **Segredos e ganchos:** ✧ O cofre está vazio desde antes da morte.
- **Vibração:** 1–2. **Estatísticas:** Galvanizado.

46. A MULHER DAS MANCHAS

- **Papel no cenário:** ✧ Negação sem remorso: cobre-se de manchas escuras e jura que não fez nada.
- **Aparência e voz:** ✧ Gola alta, mãos cruzadas.
- **Motivação:** Não ser tocada.
- **Em jogo:** Teste de paciência dos PJs.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Teme espelhos.

- **Vibração: 1. Estatísticas:** Sofredor Errante.

ENCARNADOS

47. JÚLIA E GIL

- **Papel no cenário:** ✧ Médium e guardião de uma oficina de socorro na Crosta.
- **Aparência e voz:** ✧ Júlia, tímida, anda como quem pede licença. Gil, grandalhão, de olhar brando.
- **Motivação:** Servir sem aparecer.
- **Em jogo:** Aliados na Crosta.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Gil só fala quando necessário.
- **Vibração: 7. Estatísticas:** Plebeu (LM) / Vigilante.

48. ANACLETO SALES

- **Papel no cenário:** ✧ Faroleiro aposentado de uma vila de salinas, que anda dormindo até o mar. Encarnado, de 62 anos, criou a neta Dora.
- **Aparência e voz:** ✧ Alto, curvo, mãos grandes; fala baixo, com pausas longas.
- **Motivação:** Proteger a neta e, enfim, ficar em paz.
- **Em jogo:** Vítima central da aventura *A Lanterna do Cais Cego*.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Calou diante da vila quando acusaram a irmã.
- **Vibração: 4. Estatísticas:** Plebeu (LM).

49. DONA NAZARÉ E SEU DIONÍSIO

- **Papel no cenário:** ✧ Médium vulnerável e doutrinador de um centro de bairro.
- **Aparência e voz:** ✧ Nazaré brilha durante a reunião e se apaga depois. Dionísio, sereno, mãos calejadas.
- **Motivação:** Servir ao centro.
- **Em jogo:** Aliados em reuniões de desobsessão.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Nazaré teme ser possuída.
- **Vibração: 5 / 6. Estatísticas:** Plebeu (LM).

50. DONA TERESINHA

- **Papel no cenário:** ✧ Operária e mãe de um centro operário.
- **Aparência e voz:** ✧ Mãos de lavadeira, voz de rádio antigo.
- **Motivação:** Cuidar sem pedir nada.
- **Em jogo:** Aliada na Crosta.
- **Segredos e ganchos:** ✧ Nunca falta.
- **Vibração: 7. Estatísticas:** Plebeu (LM).

PERSONAGENS QUE PODEM VIRAR NPCs EXTRAS

✧ Lista curta para o Mestre expandir: **Heráclito Lemos** (cirurgião que lê o corpo espiritual pelo pulso); **Macário** (atendente-chefe da caravana de balsas); **Irmã Celeste** e **Gerino** (assessores do Casarão do Meio-Caminho); **Ananias** e **Berta** (cozinha e rouparia do Abrigo da Candeia); **Irmão Vicente** (chefe de turma de socorro); **Dona Ofélia** (professora do Ninho Claro); **Jacinto** (barqueiro de balsa-aérea); **Dona Zilda** (dona da pensão onde os PJs se hospedam na Crosta).

ADERBAL, ADMINISTRADOR DA BALIZA

Administrador da Baliza Sete-Léguas; chefe do posto, ordena entradas e saídas das equipes.

"Aqui termina a luz fácil. Daqui para baixo, ela é de você."

Identidade. Desencarnado, homem de meia-idade, administrador da Baliza Sete-Léguas. Vive no posto, às margens do rio de névoa.

Aparência. Boné de lona e túnica cinza; rosto curtido, sorriso de quem já viu muita equipe sair e voltar.

Voz. Rouca, de capitão de porto: ordens breves, piadas secas, e um "vamos com calma" que nunca é só calma. Fala olhando para o rio.

Personalidade. Prático e protetor, de poucas palavras e muita lista de tarefas. Sob pressão, assume o comando e delega no tom de quem já fez isso mil vezes.

História. Foi capitão de porto e mandou barcos para a barra nos dias de tormenta, sabendo que alguns não voltariam. Um naufrágio que poderia ter evitado o marcou para sempre. Hoje administra a Baliza como faria com um cais, sem deixar de contar quantos saem e quantos voltam.

Motivações. Manter o posto aberto mais uma noite.

Medos. Teme a noite em que uma equipe não voltar por uma decisão dele, e o assobio de retorno não soar.

Segredo. Serafina é superior a ele e ele sabe; nunca a contradiz em público e vive disso sem amargura.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Constituição boas; Percepção, Intuição e Navegação; Manto Condensado e Escudo de Vigília para proteger a porta. Sua marca é a logística, não o combate.

Vibração. Vibração 7. Sobe quando uma equipe volta inteira; cai quando se culpa por uma perda e fecha o posto por medo.

Como interpretar. Faça listas em voz alta, confira o equipamento de cada PJ, tamborile no boné. Nunca manda ninguém descer sem preparo, nunca desce ele mesmo. Brinca para disfarçar a preocupação e abraça quem volta.

Em jogo. Equipa os PJs antes da descida, entrega capas, água magnetizada e assobios de retorno e dá a ordem de partida. Recebe as equipes quando voltam.

Ganchos. O assobio de retorno de uma equipe não soa e o posto precisa decidir se manda resgate; Aderbal pede que os PJs tragam de volta alguém que ele deixou partir; falta de suprimentos faz o posto quase fechar.

Relações. Serafina: sua mulher e superior em luz, que aparece nos casos difíceis; Zeferino: guarda da Baliza e dos cães de socorro; Remígio, o Samaritano: socorrista de campo que parte do posto; Cassiano Lobato: guarda da Porta da Maré, aliado de longa data.

Criação original de Sombra e Luz (✧) · Bloco de estatísticas (p. 211)



ADERBAL, ADMINISTRADOR DA BALIZA

Médio Humanoide (Desencarnado), Ordeiro e Bom

Use o bloco de Vigilante (p. 202) · CA 16 · PV 66 · ND 4

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Valores. PV 66 (12d8+12; base 39); ND 4 (base 2); CAR 16 (+3; salv. +3; base 11); Perícias: Intuição +4, Atletismo +4, Percepção +4, Persuasão +5

Nova característica. Projetores Elétricos. Comanda os Projetores Elétricos do Posto de Socorro.

Nova reação. Silvo da Serpente. Quando uma criatura hostil a até 9 m se aproxima, ela faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13; falha: Amedrontada até o fim do turno. Sem dano (a fábula da serpente e do santo).

ANÍBAL PACHECO

Credor vingador; antagonista de cena e de campanha.

"Cada centavo tem dono, e eu conheço todos os devedores."

Identidade. Desencarnado, Trevoso, homem de meia-idade aparente, antigo comerciante. Ocupa o canto de uma casa onde moram os que o enganaram.

Aparência. Homem encurvado, casaco antigo, olhar frio.

Voz. Cortês e gelada, com a precisão de um livro-caixa. Cita datas e valores como quem recita sentença.

Personalidade. Rígido, contido e metódico; nunca se descontrola. Sob pressão, fica ainda mais frio e começa a enumerar as dívidas.

História. Foi comerciante e agiota, e acreditava que um contrato era a única verdade que não mentia. Foi enganado por sócios próximos e morreu certo de que a justiça nunca viria. Passou a cobrar, em vida e depois da morte, de quem lhe deve ou lhe pareça dever.

Motivações. Que a justiça seja ele mesmo.

Medos. Teme descobrir que a dívida maior é dele e que cobrar tanto foi o modo de não pagá-la.

Segredo. Quer pagar a própria dívida, mas não aceita perdão.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Constituição médias; Intuição e Persuasão fria; Imantação e acusações precisas como arma. Seu poder é a lembrança de cada dívida.

Vibração. Vibração 2. Sobe quando alguém reconhece a dívida real e a paga; cai a cada acusação nova que ele faz.

Como interpretar. Fique de braços cruzados num canto, olhando só para o devedor. Fale com cortesia gelada, sempre com datas e valores. Nunca grita, nunca ameaça fisicamente. Recusa qualquer perdão que pareça esmola.

Em jogo. Ocupa a casa de uma família encarnada e cobra. A cena de solução passa por Lúcia, a filha, e por permitir que ele receba sem se humilhar.

Ganchos. Os PJs descobrem que a dívida tem fundamento e precisam decidir como reparar; Lúcia, a filha, é a única que pode abrandá-lo; ele guarda um registro que poderia arruinar uma família encarnada.

Relações. Lúcia: a filha, sua chave de Interesse; Estrangulador do Cais: companhia de sombra que o enxerga como colega; Nestor: condutor da reunião em que ele pode ser ouvido; Cassiano Lobato: guarda que recusa sua passagem sem violência.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 212)



ANÍBAL PACHECO

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Neutro e Mau

Use o bloco de Credor Vingador (p. 187) · CA 13 · PV 52 · ND 2

Chave: a filha, Lúcia.



BRÁS

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Caótico e Mau

Use o bloco de Verdugo do Abismo (p. 201)

· CA 13 · PV 65 · ND 3

Chave: o medo de ser "selecionado" no tribunal (Centro de Interesse do elenco do cenário).

Preposto de Aurélio, de semblante de capataz. Endurecimento 4.

CASSIANO LOBATO, GUARDA-CHEFE

Chefe da Guarda do Farol na Porta da Maré; decide quem entra e como, sem usar força.

"A porta não é contra você. É a favor de quem está lá dentro, e de você também."

Identidade. Desencarnado, homem de meia-idade avançada, Guarda-Chefe do Farol. Vive e trabalha na Porta da Maré.

Aparência. Homem sólido, grisalho, gola alta cinza, olhar sereno e protetor. Frases curtas.

Voz. Grave, de frases curtas e sem adjetivos, ditas olhando nos olhos. Raramente repete uma pergunta; espera.

Personalidade. Calmo, direto e incorruptível. Sob pressão, planta os pés e fala ainda mais baixo, sem ameaçar.

História. Foi carcereiro de uma cadeia de porto e trancou muita gente que não merecia. Um dia viu um preso morrer sozinho numa cela e jurou nunca mais trancar ninguém. Na colônia aceitou o posto de guarda porque a porta, para ele, é uma promessa e não uma tranca.

Motivações. Proteger a cidade sem ferir ninguém, e proteger o recém-chegado dele mesmo.

Medos. Teme o dia em que a porta tenha de se fechar sobre alguém que ele poderia ter deixado passar.

Segredo. Para ele a porta é uma promessa, e guarda as chaves da cadeia antiga como lembrança.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Constituição boas; Percepção, Intuição e Atletismo; Manto Condensado e Escudo de Vigília protegem sem ferir. Contém, não golpeia.

Vibração. Vibração 8. Sobe quando uma entrada difícil termina em acolhimento; cai se a necessidade de proteger o grupo o levar a endurecer com um recém-chegado.

Como interpretar. Fique de pé, imóvel, mãos às costas. Fale em frases curtas e deixe o silêncio pesar. Nunca grita, nunca levanta a mão, nunca aceita presente. Quando concorda, abre a porta sem comentário.

Em jogo. É o primeiro obstáculo e o primeiro aliado de qualquer descida ou retorno. Pode ser convencido por bons argumentos, nunca comprado.

Ganchos. Um PJ chega sem permissão e Cassiano exige que o grupo responda por ele; as chaves da cadeia antiga desaparecem; um recém-chegado agressivo precisa passar pela porta sem ser contido à força.

Relações. Anselmo Varela: patrono a quem presta contas; Aderbal: administra a Baliza, ponto de partida das equipes; Zeferino: guarda penitente, outro que já esteve do lado errado da cela; Remígio, o Samaritano: traz os feridos até a porta.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 212)



CASSIANO LOBATO, GUARDA-CHEFE

Médio Humanoide (Desencarnado), Ordeiro e Bom

Use o bloco de Vigilante (p. 202) · CA 17 · PV 75 · ND 5

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Valores. CA 17 (Manto Condensado, Escudo de Vigília; base 16); PV 75 (10d8+30; base 39); ND 5 (base 2); SAB 18 (+4; salv. +4; base 14); Perícias: Intuição +7, Atletismo +4, Percepção +7; Sentidos: Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 17

Nova característica. Visão Educada. Vê os "pontos negros" e as imagens ligadas a eles: faz a Leitura de Halo com resultado 18 automático.

Nova característica. Juízo do Portão. Quem tem crimes graves não reconhecidos não atravessa o portão que ele guarda; o remorso sincero abre a passagem.

Nova característica. Conjuração. Usando Sabedoria (CD 15): 1/dia, *Paralisar Pessoa*.

CLEONICE

Obsessora por ciúme e saudade, depois protetora do lar; cena de doutrinação.

"Ele jurou que era para sempre. Ninguém me avisou que sempre acaba."

Identidade. Desencarnada, mulher de meia-idade aparente, obsessora. Vive colada à casa onde mora a nova esposa do homem que amou.

Aparência. Rosto pálido de quem chorou muito, vestido desbotado.

Voz. Um sussurro que não termina, sempre no mesmo tom, voltando a um nome. Depois de convertida, a voz fica firme e curta, de dona de casa.

Personalidade. Ferida e insistente, alterna entre súplica e acusação. Sob pressão, se agarra mais forte e repete as mesmas frases.

História. Amou um homem que a trocou por outra e, depois de morrer, ficou presa ao lar que ele refez. Passou a se agarrar à nova esposa, Cecília, a quem faz adoecer sem entender que adocece junto. Só se importa de verdade com o enteado Renato, a quem trata como filho.

Motivações. Não ser esquecida.

Medos. Teme ser esquecida e ficar sozinha de verdade, sem nem o ressentimento para fazer companhia.

Segredo. Quando convertida, ensina o ofício que aprendeu a fazer sofrer: a escuta.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Constituição médias; Intuição e Persuasão; Imantação à vítima como principal poder, com ataques fracos. Após a conversão, vira Protetora do Lar, sem Imantar.

Vibração. Vibração 3, subindo a 6. Sobe quando é escutada sem julgamento e reconhecida como mãe; cai quando alguém tenta separá-la à força de Cecília.

Como interpretar. Fale sempre baixo, repetindo um nome, e arrume e desarrume o vestido. Nunca grita, nunca ataca de frente. Reage mal a quem chama a atenção para a culpa dela e bem a quem pergunta por Renato.

Em jogo. Cena de doutrinação em que os PJs a escutam sem forçar a separação; depois, aliada que pede ajuda para proteger outro lar.

Ganchos. Arrancá-la à força de Cecília causa Separação Violenta, e o grupo precisa de outra via; Renato pede, sem saber, que ela fique; depois de convertida, ela pede ajuda para proteger o lar de outra obsessora.

Relações. Cecília: a vítima, imantada a ela; Renato: o enteado que a mantém ligada à casa; Irmã Rosário: benfeitora cujo apele maternal a toca; Nestor: condutor da reunião em que ela pode falar.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 213)



CLEONICE

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro

Use o bloco de Obsessor Imantado (p. 196)
· CA 11 · PV 33 · ND 1

Chave: o enteado Renato e o apelo de uma benfeitora que a reconhece como mãe, não como culpada.

Vítima: Cecília. **Depois:** "Protetora do Lar" — mesmo bloco, sem Imantar; ganha Prece Intercessora 1/dia e Vantagem em salvaguardas para proteger a casa.

ESTRANGULADOR DO CAIS

Hipnotizador veterano a serviço do Hierofante; domina vítimas à distância pelo medo e pelo hábito.

"Não precisa tocar em ninguém. Basta que ele acredite que eu já toquei."

Identidade. Desencarnado, Trevoso, homem de meia-idade aparente, hipnotizador. Atua nas docas e nos armazéns ligados ao cais.

Aparência. Homem de traços afiados, olhar pesado e imperioso, casaco escuro de gola alta. Uma das mãos sempre erguida, como quem guia fios invisíveis.

Voz. Baixa e firme, de ordens pequenas que soam como sugestões. Nunca repete uma instrução; espera ser obedecido.

Personalidade. Calculista, vingativo e vaidoso do próprio poder. Sob pressão, domina um alvo mais fraco e o usa como escudo.

História. Foi capanga de um chefe de cais e aprendeu cedo a dominar pelo olhar e pelo medo. Matou por ordem e por gosto e nunca soube distinguir uma coisa da outra. Depois de morrer, continuou estrangulando em outras mentes o que já não podia estrangular com as mãos.

Motivações. Ser obedecido, porque o comando é a única prova de que ainda existe.

Medos. Teme a vítima que o olhe sem medo, e a cena em que não reste ninguém a quem dar ordens.

Segredo. Reconhece, sem admitir, o rosto da família de uma das vítimas que ele estrangulou.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Inteligência altas, Força baixa; Intuição, Enganação e Persuasão; hipnose à distância e domínio de vítimas são suas armas. Não luta de perto.

Vibração. Vibração 2. Sobe quando uma vítima o encara sem medo e ele sente o próprio vazio; cai a cada novo alvo dominado.

Como interpretar. Fale baixo, com a mão erguida e os olhos fixos em alguém do grupo. Nunca se aproxima, nunca se explica, sempre usa um subordinado ou uma vítima como intermediário. Quando falha, fica perplexo antes de ficar furioso.

Em jogo. Chefe de um bando que domina vítimas na zona do cais. Os PJs o enfrentam quebrando a conexão com as vítimas, e a saída é o desfecho previsto: renascer junto à família da vítima, para reparar.

Ganchos. Um estivador da região vive sob ordens que não entende e os PJs precisam rastrear quem dá o comando; a família de uma vítima antiga reconhece o hipnotizador na visão de um médium; o desfecho exige acompanhar o renascimento dele junto à família que lesou.

Relações. Aurélio Câmara, o Hierofante: líder a quem serve, sem lealdade; Aníbal Pacheco: outro trevoso que o enxerga como instrumento útil; Pinheiro: vampirizador que ele recruta para seus fins; Cassiano Lobato: guarda que o repele sem violência.

**ESTRANGULADOR DO CAIS***Médio Humanoide (Desencarnado, Trevo), Neutro e Mau***Use o bloco de Hipnotizador (p. 191) · CA 12 · PV 78 · ND 5**

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Valores. PV 78 (12d8+24; base 45); ND 5 (base 3)**Ação alterada. Conjuração.** O hipnotizador conjura uma das magias a seguir, sem componentes Materiais, usando Carisma (CD 15): à vontade, *Ilusão Menor* e *Mensagem*; 1/dia cada, *Sono* e *Sugestão*.**Ação alterada. Fixação Imposta (Recarga 6).** *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 15, uma criatura com Remorso ou Imantada a até 9 m. *Falha:* recebe a condição Fixação Monoideica.**Nova ação. Licanotropia Induzida (1/dia).** *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 15, uma criatura Incapacitada ou com Remorso a até 9 m. *Falha:* recebe a condição Licanotropia Induzida sob o comando dele.**Ação bônus alterada. Fluido Entorpecente.** *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 15, uma criatura em sintonia com ele a até 9 m. *Falha:* Incapacitada (sonolenta) até o fim do próximo turno dela; termina se sofrer dano.

Hipnotizador veterano. Desfecho previsto: renascer, numa nova vida, junto à família da vítima, para reparar.

**EUSTÁQUIO***Médio Humanoide (Desencarnado, Trevo), Neutro e Mau***Use o bloco de Hipnotizador (p. 191) · CA 12 · PV 45 · ND 3****Chave:** proteger o filho pequeno de qualquer dano.**Depois da Abertura:** perde Trevo; troca Raio Mental por Passe (modos Calmante e Desobstrução).**HIGINO***Médio Humanoide (Desencarnado), Qualquer alinhamento***Use o bloco de Galvanizado (Múmia Perispirítica) (p. 190) · CA 9 · PV 32 · ND 1/4**

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova característica. Petrificação Mental. Tem a condição Petrificação Mental e obedece a um controlador. Só o Ritual de Desobsessão o alcança.**Retira.** Variante Letárgica; Variante Petrificada**Nova ação. Martelada Mental (por ordem do controlador).** *Salvaguarda de Sabedoria:* CD 11, uma criatura a até 9 m. *Falha:* 7 (2d6) de dano Psíquico.**Retira.** Martelada Mental (só a Variante Petrificada, por ordem do controlador)**Chave:** ser chamado pelo próprio nome por alguém que não lhe dá ordens.

Chave proposta pela aventura (o elenco do cenário diz "nenhuma acessível"); use Higino só dentro do Ritual de Desobsessão (cena 3.2). Hipnotizador petrificado por perseguidores mais fortes; tratado na reunião mediúnica. Variante petrificada do Galvanizado.

**INSTRUTOR ABDIAS***Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro e Bom***Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) · CA 17 · PV 120 · ND —**

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova ação. Escafandro. Densificação Voluntária como Ação Bônus; enquanto Densificado, o Vêu Vibratório não funciona.**Nova ação. Doador de Materialização.** Fica Incapacitado e com 2 níveis de Exaustão para que Leocádia se materialize.

Na aventura: densificado de 1.1 a 2.6; nunca ataca; só faz quatro atos-chave; CD Espiritual 17 na Fronteira da cena 3.4. Proíbe a "repulsão energética" e serve de Doador na cena final.

**INSTRUTOR HORÁCIO***Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro e Bom***Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) · CA 17 · PV 120 · ND —**

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova ação. Influxo do Mentor. Um aliado tocado ganha *Ver o Invisível* e *Vantagem* em Medicina por 1 minuto.**Nova ação. "Termine!".** Usa a Palavra que Aquieta à vontade.**INSTRUTOR NESTOR***Instrutor de grupos mediúnicos e de desobsessão; dá a CD e as regras de condução da reunião.**"Aqui ninguém precisa vencer ninguém. Quem sofre só precisa ser ouvido até o fim."***Identidade.** Desencarnado, aparência de homem de meia-idade, instrutor de grupos mediúnicos. Trabalha nas casas de oração e nas reuniões de desobsessão.**Aparência.** Manto cinza-claro, voz de quem conversa com uma só pessoa no meio da multidão, luz suave no rosto.**Voz.** Tranquila e atenta, sempre dirigida a alguém em particular. Faz pausas longas e repete a última palavra do outro antes de responder.**Personalidade.** Escuta mais do que fala e trata cada presença como a única da sala. Sob pressão fica ainda mais quieto e puxa o foco de volta para o sofredor.**História.** Foi advogado de causas perdidas, defendeu quem ninguém queria defender e perdeu quase todas. Descobriu depois da morte que o que mais pesava em seus clientes era não terem sido ouvidos. Passou a conduzir reuniões em que o réu é o único que fala.**Motivações.** Fazer da reunião um lugar seguro para o sofredor falar.**Medos.** Teme abrir a carta e descobrir que o perdão foi dado por quem ele ainda sente que deveria ter feito mais.**Segredo.** Guarda uma carta de agradecimento de alguém que o perdoou, e nunca a abriu.**Atributos e habilidades.** Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Inteligência altas; Intuição, Persuasão e Religião; sem ataques, com Passe Superior e Contenção Magnética só para proteger terceiros. Sua marca é conduzir a escuta.**Vibração.** Vibração 9. Sobe quando o sofredor consegue falar sem ser interrompido; cai se o grupo transformar a reunião em tribunal.

Como interpretar. Fale baixo, olhando para uma pessoa por vez, e deixe os silêncios durarem. Nunca interrompe um sofredor nem humilha um médium. Se os PJs se exibirem, ele muda de assunto com gentileza e devolve a palavra a quem sofre.

Em jogo. Conduz a reunião de desobsessão e ensina aos PJs o ritmo: escutar, acolher, só depois orientar. Parte quando o grupo estiver pronto para conduzir sozinho.

Ganchos. Um aprendiz se recusa a aceitar o novo mentor quando Nestor se afasta; uma reunião fica travada por um obsessor que só fala se o instrutor se calar; a carta fechada chega às mãos dos PJs.

Relações. Everaldo Sampaio: professor de mediunidade que prepara os médiuns do grupo; Anselmo Varela: o patrono que lhe confia os casos; Cleonice: sofredora típica das reuniões que ele conduz; Rômulo Tavares: colega que lhe envia casos da zona Densa.

Criação original de Sombra e Luz (♠) · Bloco de estatísticas (p. 215)



INSTRUTOR NESTOR

*Médio Humanoide (Desencarnado),
Neutro e Bom*

**Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) ·
CA 17 · PV 120 · ND —**

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova ação. Garganta Fluídica. Molda o ectoplasma de um médium presente.

Nova ação bônus. Transfiguração. Emite Luz Plena a até 9 m; criaturas Trevosas na luz têm Desvantagem.

IRMÃ EPONINA

Diretora do Abrigo da Candeia, casa de passagem que pode alçar voo; anfitriã dos socorristas na zona Moderada.

"Abrigo é para passar. Quem fica demais esquece que o caminho continua."

Identidade. Desencarnada, mulher de meia-idade, diretora do Abrigo da Candeia. Vive e trabalha no próprio abrigo.

Aparência. Meia-idade, túnica cinza, cabelo preso, rosto compassivo. Voz tranquila e firme.

Voz. Calma, de contralto firme, com expressões de mestra de ofício: pede que o outro "aperte o ponto" antes de seguir. Nunca eleva a voz, mas ninguém a ignora.

Personalidade. Metódica e acolhedora, sem pressa e sem frouxidão. Sob pressão, organiza: divide tarefas, conta os leitos e só depois reza.

História. Foi mestra de renda de bilro no litoral nordestino e ensinava as moças a não desatar um nó sem entender o desenho. Chegou à colônia depois de uma vida de trabalho silencioso e pediu para servir onde pessoas esperam por abrigo. Anota no caderno cada nome que o abrigo não conseguiu alcançar.

Motivações. Que o abrigo seja ponte, não destino.

Medos. Teme que o abrigo vire destino, e a lembrança dos nomes do caderno a persegue nas noites silenciosas.

Segredo. Guarda um caderno com os nomes de quem não conseguiu receber.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Inteligência altas; Intuição, Medicina e Persuasão; sem ataques, com Passe Superior e Restauração Maior. Define o ritmo do abrigo com gestos de ofício.

Vibração. Vibração 8. Sobe quando alguém do abrigo decide seguir adiante; cai quando o descanso vira acomodação e ela se culpa.

Como interpretar. Fale sem pressa, sempre com algo nas mãos (um fio, uma xícara, um caderno). Nunca expulsa ninguém, mas nunca deixa ninguém ficar para sempre. Aos PJs, pede notícias de fora e devolve com comida quente.

Em jogo. Acolhe os socorristas, entrega remédios e refeições e aponta quem do abrigo já está pronto para seguir. É o ponto de descanso e informação da zona Moderada.

Ganchos. O caderno de nomes revela alguém que os PJs conhecem; um abrigado se recusa a partir e Eponina pede a ajuda do grupo para convencê-lo sem forçar; um suprimento de remédios precisa chegar antes da noite.

Relações. Cônego Tibúrcio: pregador do abrigo, que ela contém com carinho; Remígio, o Samaritano: traz os socorridos ao abrigo; Aderbal: abastece o abrigo a partir da Baliza; Serafina: confidante nos casos que pedem luz.

Criação original de Sombra e Luz (♠) · Bloco de estatísticas (p. 215)



IRMÃ EPONINA

*Médio Humanoide (Desencarnado),
Neutro e Bom*

**Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) ·
CA 17 · PV 120 · ND —**

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova ação. Comando das Defesas. Ativa a Faixa de Defesa, os Holofotes ou a bateria de raios de choque da Casa.

Nova ação. Amplificador de Voz. Faz-se ouvir por toda o Abrigo da Candeia e pelo entorno.

Nova ação. Prece da Casa. Conduz o ritual de voo da Casa e a Prece em Grupo, com Vantagem para todos.

"Não lutamos corpo a corpo."

MESTRE DE CASA ANSELMO VARELA

Mestre de Casa do Amparo: hospitais, Torre das Preces e preparo de reencarnações; patrono do grupo.

"Você quer isso, ou quer apenas que doa menos? Vamos ver qual das duas eu posso ajudar."

Identidade. Desencarnado, ancião aparente, Mestre de Casa do Amparo. Atende em duplas, no gabinete da Torre das Preces.

Aparência. Ancião de cabelos de prata e túnica clara, apoiado numa bengala com um fio de luz no cabo. Olhar de médico de família; responde a uma pergunta com outra pergunta.

Voz. Pausada e quente, com o humor de quem já ouviu todos os pedidos. Quase nunca afirma: devolve a dúvida até o interlocutor chegar sozinho à resposta.

Personalidade. Paciente e bem-humorado, firme sem levantar a voz. Sob pressão fica mais lento e mais atento, como quem examina um paciente antes de operar.

História. Foi barqueiro do rio São Francisco e, mais tarde, cirurgião-barbeiro de beira de rio, onde aprendeu que ninguém atravessa no lugar de outro. Na colônia, passou décadas decidindo quais socorros partem e quais precisam esperar. Aprendeu que negar com cuidado também é uma forma de cuidar.

Motivações. Que cada pessoa aprenda a pedir com precisão: querer, saber o que quer e estar disposta ao esforço.

Medos. Teme ser ternura de menos para a dor de alguém e, por orgulho, não chamar a tempo quem saberia consolar.

Segredo. Admite que há dores para as quais lhe falta a ternura certa e, nesses casos, chama a Irmã Rosário. Um PJ é tutelado por ele por intercessão de alguém que ele não pode nomear.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Inteligência altíssimas; Intuição, Medicina e Religião; sem ataques, só contenção e Passe Superior. Seu poder é decidir, não combater.

Vibração. Vibração 9. Sobe quando reconhece o limite e pede ajuda; cai se der uma recusa por impaciência e não por mérito.

Como interpretar. Fale baixo, devagar, e responda com uma pergunta. Bata de leve a bengala no chão antes de recusar. Nunca humilha, nunca promete o que não pode dar. Os PJs que chegam com relatório honesto saem com mais do que pediram.

Em jogo. Entrega missões, lê relatórios e recusa com doçura pedidos sem mérito. Quando reconhece o próprio limite diante de uma dor, a cena vira a chegada da Irmã Rosário.

Ganchos. Um PJ descobre que é tutelado por intercessão de alguém que Anselmo não pode nomear; um pedido de socorro é recusado e o grupo precisa provar o mérito do solicitante; uma dor sem remédio exige convocar a Irmã Rosário.

Relações. Irmã Rosário: chamada nos casos em que lhe falta ternura; Cassiano Lobato: guarda a porta da cidade que ele administra; Aderbal: recebe as equipes que ele envia; Remígio, o Samaritano: executor de suas missões de campo.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 216)



MESTRE DE CASA ANSELMO VARELA

*Médio Humanoide (Desencarnado),
Neutro e Bom*

Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) ·
CA 17 · PV 120 · ND —

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova característica. Cajado Luminoso. Usa o item Cajado Luminoso.

Nova ação. Recordar! Aplica a Regressão de Memória em 1 minuto.

Nova ação. Faixa Magnética de Proteção. Como *Proteção Contra o Bem e o Mal* sobre um lar, por 24 horas.

Não tem "Destroy Undead": contém e acalma. Admite não ter "sentimento sublimado" para converter: não tem bônus na Doutrinação Fraternal.

PINHEIRO

*Vampirizador do vício, depois sustentador de quem protege;
cena de vício.*

"Já fui bom com as mãos. Agora elas só sabem segurar o que não me serve."

Identidade. Desencarnado, Trevoso, homem de meia-idade aparente, antigo marceneiro. Vive colado a uma pessoa viciada e a bares e oficinas abandonadas.

Aparência. Magro, olhar oco, mãos trêmulas, fumaça.

Voz. Rouca e arrastada, com o jeito de quem fala com a bebida na mão. Às vezes um riso curto no meio da frase, como se tivesse acabado de lembrar de uma piada.

Personalidade. Divertido e evasivo, foge dos assuntos que doem. Sob pressão, minimiza, ri e procura o próximo gole.

História. Foi marceneiro de oficina de navio, mestre em junção de madeira, até que o álcool tomou as mãos. Morreu sem concluir a última obra e ficou preso ao vício, procurando em outra pessoa o que o corpo não oferece mais. Seguiu para o vampirismo por falta de outro ofício.

Motivações. Ter de novo mãos de ofício.

Medos. Teme a oficina e o cheiro de madeira, porque lembram quem ele foi e não consegue ser.

Segredo. Quando aceita ajuda, quer trabalhar logo.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Atributos medianos, Destreza como ponto forte; Prestidigitação, Intuição e Persuasão; vampirização por aderência é o que o define. Depois da conversão, vira Sustentador.

Vibração. Vibração 2, subindo a 5. Sobe quando alguém lhe dá uma tarefa de ofício e o respeita; cai se a crise de revolta vier e ele recair.

Como interpretar. Mexa as mãos o tempo todo, como se apalpassem uma peça. Ria no lugar errado e desvie o olhar quando falam de oficina. Nunca agride por gosto, mas esconde a dor atrás da piada. Se lhe derem madeira e ferramenta, muda.

Em jogo. Cena de vício, em que o vampirizador se alimenta de uma vítima aderida; depois da conversão, ajuda a sustentá-la.

Ganchos. Quem ele vampiriza se recusa a largá-lo e os PJs precisam de uma saída que não seja a separação violenta; uma oficina abandonada o faz recair ou renascer; depois de convertido, os que o contrataram como vampirizador não aceitam a demissão.

Relações. Armando: a pessoa a quem está aderido; Estrangulador do Cais: companhia trevosa que tenta recrutá-lo; Cleonice: outra sofredora cuja conversão ele observa; Nestor: condutor da reunião em que ele aceita falar.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 216)



PINHEIRO

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Caótico e Neutro

Use o bloco de Vampiro do Vício (p. 201) ·
CA 11 · PV 27 · ND 1

Antes: Vampiro do Vício aderido a Armando. **Depois:** "Sustentador" — perde Trevoso; enquanto estiver junto de quem protege, essa criatura recebe PV Temporários iguais a $2 \times \text{ND}$ (mínimo 2) a cada amanhecer ("qual se lhe ofertasse um pulmão suplementar"). Pode recair (crise de revolta).

RÔMULO

Instrutor e diretor do Casarão do Meio-Caminho, cidadela de socorro; fonte de missões na zona Densa.

"Salvação só serve a quem quer ser salvo. Meu serviço é ficar à porta até ele querer."

Identidade. Desencarnado, homem de meia-idade avançada, Instrutor e diretor do Casarão do Meio-Caminho. Vive no próprio Casarão, onde trabalha de pé.

Aparência. Rosto cansado, olhos muito vivos, mangas arregaçadas, túnica cinza. Fala apressado, escuta devagar.

Voz. Rápida e rouca de sertão, com expressões de tropeiro. Interrompe a si mesmo para ouvir e depois retoma, mais baixo.

Personalidade. Prático e incansável, de uma ordem estrita que esconde ternura. Sob pressão, redobra o trabalho e fala ainda mais rápido.

História. Foi tropeiro e dono de venda no sertão. Numa estrada, deixou uma menina, Marta, que não era sua e que ele não soube proteger, e nunca perdoou a si mesmo. Chegou à colônia carregando padiolas e, com cinquenta anos de serviço, ainda procura o rosto dela em cada recém-chegado.

Motivações. Reparar um erro antigo: abandonou uma menina, Marta, numa estrada, e a procura desde então.

Medos. Teme encontrar Marta e descobrir que ela o perdoou antes de ele se perdoar, ou que não o perdoou nunca.

Segredo. Os PJs encontram Marta antes dele; a decisão de contar ou calar é dos jogadores.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria e Inteligência altas; Intuição, Medicina e Persuasão; sem ataques, só Passe Superior e contenção. Dirige o Casarão pelo exemplo, com ordem.

Vibração. Vibração 8. Sobe quando o trabalho atende alguém inteiro; cai quando a lembrança de Marta o faz descuidar de quem está ao lado.

Como interpretar. Esteja sempre de pé, com papéis na mão, interrompendo a si mesmo. Fale rápido, mas escute devagar. Nunca promete o que não pode cumprir, nunca fala de Marta primeiro. Se os PJs trouxerem notícia dela, para por inteiro.

Em jogo. Diretor da cidadela de socorro: reúne os PJs no gabinete, dá missões na zona Densa e acompanha em segredo os sinais de Marta.

Ganchos. Os PJs encontram Marta e precisam decidir se contam a Rômulo ou calam; uma missão na zona Densa exige a presença dele e deixa o Casarão sem diretor; um recém-chegado se parece com Marta e ele perde o controle.

Relações. Marta: a menina que abandonou, motivo de sua busca; Ciro Almeida: braço direito e doutrinador do Casarão; Anselmo Varela: patrono a quem presta contas; Aderbal: abas-tece as equipes que ele envia.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 217)



RÔMULO

*Médio Humanoide (Desencarnado),
Neutro e Bom*

Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) ·
CA 17 · PV 120 · ND —

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova característica. Diretor da Mansão. Dentro do Casarão do Meio-Caminho, os aliados têm Vantagem em salvaguardas de Sabedoria.

Segredo: a culpa por Marta.



TOMÉ

*Médio Humanoide (Desencarnado, Tre-
voso), Ordeiro e Mau*

**Use o bloco de Chefe de Célula Obsessora
(p. 186) ·** CA 14 · PV 75 · ND 4

Chave: ser ouvido sobre o filho que perdeu no mar e socorrer a família dele antes de pedir qualquer coisa.

Socorrer a família que ficou vale 2 sucessos de Exemplo na Doutri-nação Fraterna. **Depois da Abertura:** vira aliado. Mesmo bloco, alinhamento Neutro, sem Trevoso nem Repulsa à Luz, com **De-fensor do Lar** (Vantagem para impedir a entrada de antigos companheiros).



ZACARIAS

*Médio Humanoide (Desencarnado),
Neutro e Bom*

Use o bloco de Benfeitor Elevado (p. 185) ·
CA 17 · PV 120 · ND —

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Nova ação. Desligamento Assistido. Ritual de 1 hora: separa o espírito do corpo que morre, sem Perturbação nem Exaustão ("Ninguém corte, onde possa desatar...").



ZEFERINO, O GUARDA PENITENTE

*Grande Humanoide (Desencarnado),
Ordeiro e Bom*

Use o bloco de Vigilante (p. 202) · CA 15 ·
PV 68 · ND 3

AJUSTES PARA ESTE PERSONAGEM

Valores. Classificação: Grande Humanoide (Desencarnado), Or-deiro e Bom; CA 15 (Manto Condensado, Escudo de Vigília; base 16); PV 68 (8d10+24; base 39); ND 3 (base 2); FOR 18 (+4; salv. +4; base 14)

Nova característica. Urso em Forma Humana. Gigante peni-tente, de tamanho Grande.

Nova característica. Cães de Zeferino. Acompanhado de seis Cães de Socorro; dois, "menos domesticados", têm Vantagem em Intimidação e obedecem só a ele.

Nova característica. Celas de Contenção. Mantém celas de contenção no Casarão do Meio-Caminho. "É ajudado, ajudando."

Ação alterada. Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Bastão, ou um ataque e Conduzir.

Nova ação. Bastão. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +6, alcan-ce 1,5 m. Acerto: 9 (1d10 + 4) de dano Contundente.

Retira. Bastão de Vigília



♦ PARTE VI ♦

AVENTURA: A LANTERNA DO CAIS CEGO

Uma luz só se acende de verdade quando ninguém é acusado por ela.



♦ CAPÍTULO 19 ♦

INTRODUÇÃO À AVENTURA

A LANTERNA DO CAIS CEGO

Uma aventura original de **Sombra e Luz**, suplemento de RPG compatível com a 5ª edição, para 4 a 5 personagens Desencarnados do nível 3 ao nível 5.

♦ CRIAÇÃO ORIGINAL

A *Lanterna do Cais Cego* é uma aventura **inteiramente original** do suplemento: cidade, época, personagens, locais, enredo e diálogos foram criados para ele. Ela usa as regras do módulo (*Vibração*, *Torpor*, *Doutrinação Fraterna*, *Passe*, *Ritual de Desobsessão*, *zonas*) e o cenário de *Porto Sereno* e de *Brumária*.

♦ NOTA DO MESTRE

O que a aventura **acrescenta** às regras do módulo (relógios, a Vigília da Lanterna, o Círculo dos Nomes) vem marcado no texto e resumido em *Relógios e contadores (acréscimos da aventura)* (p. 225). Nada aqui muda as regras-base do jogo.

FICHA TÉCNICA

ITEM	VALOR
Sistema	Regras compatíveis com o SRD 5.2.1 + módulo <i>Sombra e Luz</i> (espécie Desencarnado; submódulo Vibração recomendado)
Personagens	4 ou 5 Desencarnados. Há 5 personagens prontos em <i>Personagens prontos</i> (p. 251)
Nível	Começa no nível 3 . Sobe para o 4 ao fim do Ato 1 e para o 5 ao fim do Ato 2 (marcos)
Duração	6 a 8 sessões de 3 a 4 horas. Versão curta de 5 sessões em <i>Versão curta</i> (5 sessões) (p. 226)
Estrutura	Prólogo, 3 atos e epílogo: 20 cenas (algumas opcionais) e 2 ramos de falha
Tipo de desafio	Socorro, investigação, infiltração discreta, escolta, Doutrinação Fraterna, Ritual de Desobsessão e a Vigília da Lanterna. Há combate, mas é sempre contenção: ninguém é destruído
Tom	Drama espiritual sério e esperançoso, com neblina, mar e memória. Há horror (o cais dos que esperam), mas nenhum adversário é irrecoverável
Época e lugar	Salinas do Rosário, vila salineira do litoral nordestino, março de 1957 ; e Brumária , no Cais Seco e nos Charcos do Cais

PARA OS JOGADORES (SEM SPOILERS)

Vocês são espíritos que já deixaram o corpo físico e hoje servem em **Porto Sereno**. Numa noite de chuva fina, uma oração de criança chegou à **Oficina do Cais**, o pequeno posto da colônia numa vila de salinas: *"meu avô não dorme e tem medo do sino"*.

O pedido foi parar na mesa de **Zacarias Neves**, chefe de expedição da Casa do Amparo. O avô é um faroleiro aposentado que, toda noite, levanta da cama e anda sozinho até o mar. A menina, de nove anos, vai atrás. Zacarias vê ali o sinal de um **cerco**: alguém, do outro lado, chama aquele homem, e há muito tempo.

Vocês vão acompanhar a equipe de socorro. Vão descer à neblina de **Brumária**, onde um cais abandonado guarda gente que ainda espera uma balsa, subir à Crosta para velar uma casa à beira-mar e, na noite da maré mais alta do ano, tentar uma coisa que quase ninguém tenta: **acender uma luz sem acusar ninguém**.

O PAPEL DOS JOGADORES (E POR QUE ELE FOI ESCOLHIDO)

Os personagens dos jogadores formam a **Equipe de Socorro** que Zacarias monta para o caso. Não são espectadores de uma equipe maior: **eles são a equipe**. Os mentores orientam, pedem, protegem a retaguarda e, quando necessário, seguram o que não se pode soltar, mas **não fazem o trabalho central**.

Por que esta equipe? Cada personagem pronto traz uma "sombra antiga" que dialoga com o caso (silêncio, força mal usada, vaidade, avarizia, traição). Zacarias não escolhe por mérito: escolhe por **semelhança**. Quem já esteve do lado de quem machuca costuma entender como sair dele.

Quem faz o quê (quando há dúvida):

QUEM	PAPEL	LIMITE
Zacarias Neves	Coordena; fica na Baliza Sete-Léguas e na Oficina do Cais; só intervém em quatro momentos-chave (P.1, 2.5, 3.2 e 3.6)	Responde a perguntas com perguntas
Horácio Matos	Acompanha a equipe como mentor de aprendizes; dá dicas de regra e de método	Não decide por ninguém
Aderbal e Serafina	Administram a Baliza Sete-Léguas; recebem e curam	Não descem à cidade
Zeferino	Guarda penitente: guia pelo Dique da Maré Cega	Não entra na Torre da Alfândega
Seu Rufino e Dona Benedita	Cuidam da Oficina do Cais, na Crosta	Só agem sob a Fronteira Fluídica da casa

Regra de mesa: se os jogadores travarem, Zacarias ou Horácio fazem **uma pergunta** ("o que a menina disse que o avô fazia antes do sino?"), nunca dão a resposta.

TEMAS

- **Memória verdadeira.** Quem some da história é lembrado pelo nome e pelo que fez de bom, não só pelo erro.
- **Culpa que sustenta o cerco.** O remorso guardado em silêncio alimenta quem o usa; a confissão **livre** o desarma, a confissão forçada não.
- **Compaixão sem acusação.** Ninguém acende uma luz apontando o dedo.
- **Livre-arbítrio.** Os personagens influenciam, convidam e esperam; ninguém muda à força.

- **Todo adversário é um irmão que sofre.** Até o Prático do Cais tem um motivo para ser quem é.
- **Socorro, não extermínio.** Ninguém é destruído; a 0 PV um adversário entra em Dispersão e pode ser levado a socorro.

♦ ADAPTAÇÃO DO JOGO

Os temas acima são adaptação do jogo; nenhuma regra afirma que doença, deficiência ou sofrimento sejam castigo por atos passados.

AVISOS DE CONTEÚDO

Leia esta lista com o grupo **antes** da primeira sessão. "Padrão" é como a aventura trata o tema se ninguém pedir outra coisa; **vê** quer dizer que acontece fora de cena.

TEMA	NÍVEL	PADRÃO
Afogamento e naufrágio (22 mortes em 1931)	Em cena, como memória	Sem descrição física; vozes, água e luz
Obsessão espiritual e perseguição mental	Em cena	Sem tortura física detalhada
Culpa, remorso e silêncio diante de uma injustiça	Em cena	Tratados com respeito; confissão sempre voluntária
Sonambulismo e risco de uma criança perto da água	Vê	A criança nunca é alvo de violência nem fica em perigo sem solução; a cena começa pela proteção
Sofrimento mental e internação	Vê	A aventura não afirma que a doença mental real seja sempre espiritual; o Doutor Ataíde cuida do corpo e está certo
Suicídio (impulso de entrar no mar)	Vê	Velado, sem método, sempre com saída e esperança
Luto de pais e filhos (crianças entre os 26 passageiros)	Vê	Sem detalhe; nomes e lembranças
Vício e alcoolismo (o Prático era bêbado)	Em cena	Como contexto, sem apologia
Calúnia pública e linchamento moral de uma mulher	Em cena	Ver o que a vila disse de Ismênia; sem violência física
Deformação do corpo espiritual (Passageiros "encolhidos")	Em cena	Sem gore
Práticas religiosas reais (capela, sino, reza)	Em cena	Com respeito: a crítica é à falta de verdade, nunca à fé

⚠ AVISO DE CONTEÚDO

Se alguém à mesa precisar de ajuda. A aventura toca em culpa, luto e impulso de entrar no mar. Se qualquer pessoa do grupo estiver passando por pensamentos de morte, **pare o jogo**. No Brasil, o CVV (Centro de Valorização da Vida) atende 24 horas pelo telefone **188**, ligação gratuita, e pelo chat em cvv.org.br.

Nenhuma regra desta aventura atribui doença, deficiência ou sofrimento a "dívida" de outra vida.

FERRAMENTAS DE SEGURANÇA

- **Sessão zero obrigatória.** Leiam os avisos. Cada pessoa marca **limites** (não entra de jeito nenhum) e **vésus** (acontece fora de cena). Combinem também as **práticas de centramento** da mesa (prece, meditação, música, contemplação, diálogo fraterno ou outra), que valem como "Prece em Grupo" no jogo.
- **Cartão X.** Qualquer pessoa pode tocar o cartão, ou dizer "X", para pular ou reescrever a cena, sem explicar.
- **Porta aberta.** Qualquer pessoa pode sair da mesa a qualquer momento.
- **Pausa de verificação.** Antes de 1.2, 2.3, 2.5 e 3.5, o Mestre pergunta "todos bem para seguir?".
- **Fé não é teste.** Ninguém precisa crer em nada para jogar. A Vibração descreve a **sintonia** do personagem e nunca mede a crença de quem joga.
- **Respeito.** Nenhuma cena ridiculariza religião alguma, nem a falta dela. Se o tom escorregar, use o cartão X.

SINOPSE PARA O MESTRE (CONTÉM SPOILERS)

Em 11 de março de 1931, a balsa *Santa Inês* voltava da festa do Rosário para a vila de Salinas quando encalhou no Banco da Moça, na barra do rio. Morreram 22 das 26 pessoas a bordo. O farol da Ponta estava apagado havia quarenta minutos. A faroleira, **Ismênia Sales**, 41 anos, ardia de febre e tinha pedido ao irmão **Anacleto**, ajudante do farol, que fosse buscar o médico: "eu seguro a lanterna". Ela desmaiou, acordou tarde, acendeu o farol, tocou o sino sem parar, jogou a corda do molhe e salvou **quatro** pessoas. A maré a levou.

Na manhã seguinte, a vila precisava de culpada. Disseram que "a lanterna dormiu". Anacleto, que voltava com o médico, **ouviu e calou**. Ficou com o posto de faroleiro, criou a filha, depois a neta Dora, e por 26 anos foi um homem respeitado e silencioso.

A verdade que ninguém sabe: quem conduzia a balsa na barra era o **prático Eusébio Quaresma**, bêbado e apressado para chegar antes da maré. Ele ignorou o sinal da quilha, entrou pelo Banco da Moça e morreu com os demais. Acordou em Brumária, no Cais Seco, e **se fez Capitão do Cais**: reuniu quem morreu no mar, vendeu "horas de silêncio" e passou a se alimentar da culpa alheia. Para não encarar a sua,

sustenta a história de que a faroleira foi a culpada. Acendeu no alto da **Torre da Alfândega** o **Farol de Cinzas**, uma luz suspeita que atrai quem perdeu alguém para a água.

O **cerco**. Ismênia acordou ao som do próprio sino. Quaresma lhe disse que o irmão calou para salvar o posto e que **só quando Anacleto "descer ao cais"** os 26 passageiros seriam libertados e o seu nome limpo. Ela acreditou, porque doía e porque era verdade em parte: Anacleto **calou**. Desde então reuniu os passageiros no **Casebre das Redes**, para que Quaresma não os recrute, e toda noite, em sonho, **toca o sino** para o irmão. Anacleto, torturado pelo remorso, levanta e vai ao mar. Agora, também a neta Dora começa a ouvir o sino.

O **ciclo**: culpa de Anacleto, ira de Ismênia, colheita de Quaresma, mais culpa. Ninguém ali é um monstro.

Como se rompe: (1) a **memória** verdadeira: o nome dos 26 e o rol dos quatro salvos pela corda; (2) a **compaixão**: ninguém acusa ninguém; (3) o **livre-arbítrio**: Anacleto conta a verdade por vontade própria, Ismênia larga o sino por escolha, Quaresma é convidado, não forçado. Ele pode recusar, e a aventura acaba bem mesmo assim.

Revelação em três camadas: (a) o assédio parece ser de uma "mulher da maré" vingativa; (b) ela é a irmã do faroleiro e protege os passageiros; (c) o culpado de verdade é quem mantém a história: Quaresma, no próprio Diário de Bordo (H6).

PRINCÍPIOS QUE O MESTRE NÃO PODE QUEBRAR

1. **Nenhum adversário morre ou é destruído.** A 0 PV um personagem entra em Torpor e um NPC em Dispersão; quem cai é levado a socorro. Os Passageiros nunca são atacados.
2. **Os mentores não resolvem.** Cada cena tem um caminho melhor que a força, e ele é dos jogadores.
3. **A luz não se acende com acusação.** Se um personagem acusar, intimidar ou forçar uma confissão, a cena degrada (CD +2, G4) e o Mestre avisa **antes**.
4. **Livre-arbítrio.** Anacleto, Ismênia e Quaresma decidem por si; os dados medem o quanto a equipe os ajudou a enxergar, não o quanto os dominou.
5. **A criança não é moeda.** Dora nunca é usada como isca, ameaça ou prêmio; ela é uma pessoa com voz.
6. **Vibração descreve sintonia, não crença.** Use só os gatilhos fechados do módulo, avise antes de aplicar uma Marca e deixe o jogador reconsiderar.
7. **Sem "dívida" de vidas passadas.** O sofrimento de Anacleto vem de uma escolha desta vida (calar), não de punição.

VISÃO GERAL DOS ATOS

ATO	NÍ- VEL	ONDE	PERGUNTA	SES- SÕES
Prólogo	3	Porto Sereno e Baliza Sete-Léguas	Quem chamou, e por que a equipe?	1
Ato 1: Neblina	3 → 4	Descida, Cais Seco, Torre da Alfândega, Casebre das Redes	Quem é a "mulher da maré" e quem a manda?	2 a 3
Ato 2: Maré Cheia	4 → 5	Salinas do Rosário (Crosta)	O que aconteceu em 1931, e o que Anacleto nunca disse?	2 a 3
Ato 3: A Lanterna	5	Capela do Sino, Casebre, Torre, Molhe do Farol Submerso	É possível acender uma luz sem acusar ninguém?	2 a 3
Epílogo	5	Salinas e Porto Sereno	O que muda quando a história é contada por inteiro?	parte da última

LISTA DE CENAS

CENA	TÍTULO	LOCAL	ZONA
P.1	A Sala de Preparo	Casa do Amparo, Porto Sereno	Leve
P.2	A Baliza e a Densificação	Baliza Sete-Léguas	Leve → Moderada
1.1	A Descida pela Névoa	Dique da Maré Cega	Densa
1.2	O Cais das Esperas	Cais Seco	Densa
1.3	Horas de Silêncio	Vielas do Cais Seco	Densa
1.4	A Torre da Alfândega	Alfândega	Densa
1.5	O Casebre das Redes	Fim do cais	Densa
1.6	Mobilização do Cais (ramo)	Cais Seco	Densa
2.1	A Oficina do Cais	Salinas do Rosário	Leve
2.2	A Vila e o Doutor	Salinas, Consultório	Leve
2.3	A Casa do Faroleiro	Casa de Anacleto	Leve (Moderada à noite)
2.4	A Capela do Sino	Capela	Leve
2.5	A Madrugada da Maré	Dique de Salinas	Moderada
2.6	O Que Anacleto Nunca Disse	Casa de Anacleto	Leve
3.1	A Véspera da Maré Grande	Salinas	Leve
3.2	O Círculo dos Nomes	Capela do Sino	Leve
3.3	A Descida com Anacleto	Casebre das Redes	Densa
3.4	O Farol de Cinzas	Torre da Alfândega	Densa
3.5	O Molhe do Farol Submerso	Molhe	Densa/Abismal
3.6	A Luz Acesa	Molhe e Baliza	Densa → Leve
Ep.	Epílogo	Salinas e Porto Sereno	Leve
2.7	Ramo de falha: a internação (opcional)	Natal	Leve

FLUXOGRAMA

P.1 Sala de Preparo — P.2 Baliza e Densificação

ATO 1 (Brumária, zona Densa)

1.1 Descida — 1.2 Cais das Esperas — 1.3 Horas de Silêncio — 1.4 Torre da Alfândega — 1.5 Casebre das Redes

▲ Alerta 3 —> 1.6 Mobilização do Cais

| (Pontes ≥ 2 e H2/H3 obtidos)

ATO 2 (Salinas, Crosta)

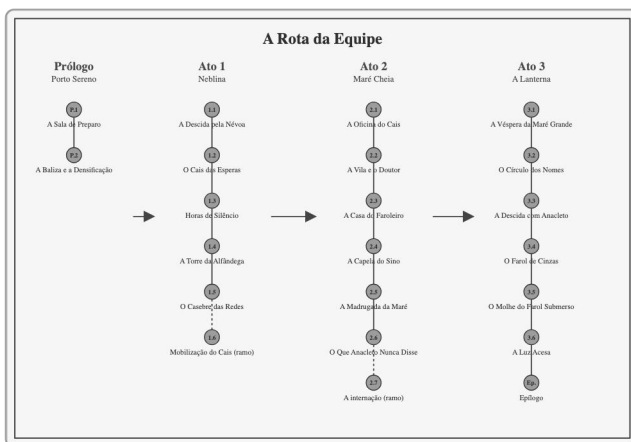
2.1 Oficina — 2.2 Vila e Doutor — 2.3 Casa (noite) — 2.4 Capela — 2.5 Madrugada — 2.6 Anacleto

| (Maré ≤ 5 e Anacleto aceita tentar) — Maré 6 —> 2.7 internação (ramo)

ATO 3 (a noite da Maré Grande)

3.1 Véspera — 3.2 Círculo dos Nomes — 3.3 Descida com Anacleto — 3.4 Farol de Cinzas — 3.5 Molhe — 3.6 Luz Acesa — Epílogo

Ordem dentro de cada ato é **flexível** (menos 1.5 e 2.6, que dependem das anteriores). Ver o mapa da rota abaixo.



A Rota da Equipe

CALENDÁRIO DO JOGO

DIA (CROSTA)	O QUE ACONTECE	CE-NAS
1	Pedido de Dora, preparo e descida (a descida e o cais demoram "uma noite" de Brumária, mas só horas na Crosta)	P.1 a 1.5
2	Chegada a Salinas, a vila, o médico	2.1, 2.2
2 (noite)	Primeira vigília na casa	2.3
3	A capela e a sineira	2.4
4	A caminhada ao dique (madrugada)	2.5
4	A conversa com Anacleto	2.6
5 e 6	A véspera e os preparos	3.1
6 (noite de 11 de março)	Maré Grande: o Círculo, a descida, a Torre, o Molhe	3.2 a 3.6
7	Epílogo	Ep.

O tempo de Brumária corre mais devagar que o da Crosta para quem desce em equipe (o cais "dura uma noite"). Se a mesa quiser mais pressão, prenda tudo à Maré Grande.

RELÓGIOS E CONTADORES (ACRÉSCIMOS DA AVENTURA)

RE-LÓGIO	FAIXA	O QUE MARCA	COMO SOBE	COMO DESCE
Maré	0-6	Quão perto Anacleto está de entrar na água	+1 por noite sem socorro; +1 se Dora ouvir o sino; +1 por acusação feita a Anacleto	-1 por Passe Calmante bem-sucedido na noite; -1 por Ato de Serviço por ele; -1 por conversa honesta e sem pressão
Alerta do Cais	0-3	Atenção da Guarda do Cais sobre a equipe	Luz, voo, identidade revelada, barulho, dano a um guarda	Densificação, ficar quieto, uma Ponte
Pontes	0-6	Laços de compaixão formados (com Passageiros, Zefereiros, Zefereiros, Ismênia, um guarda)	+1 por socorro, escuta, nome devolvido	Não desce
Nomes	0-26	Passageiros chamados pelo nome verdadeiro (H3)	+1 por Passageiro nomeado e desperto (o Círculo dos Nomes rende vários de uma vez)	Não desce
Luz	0-6	Só na Vigília da Lanterna (3.5)	+1 por turno bem-sucedido	Zera com qualquer ataque

Maré a 6: Anacleto entra na água (e é retirado a tempo por Dora e pela vizinhança) e fica internado em Natal: ramo 2.7, sem morte.

GUIA DE VIBRAÇÃO E TORPOR NESTA AVENTURA

Vibração (0 a 10, todos começam em 5) descreve a sintoma recente do personagem. **Marcas de Sombra** (0 a 3) só vêm de gatilhos da lista fechada do módulo; **avise antes**. Esta aventura **não cria gatilhos novos**; abaixo está onde cada um costuma aparecer.

GATILHO	ONDE APARECE NES- TA AVENTURA	COMO EVITAR
G1 Chamado da Sombra	Combate em 1.2, 1.6 e 2.5	Escolher contenção
G2 Dano a quem se rendeu, em Torpor ou Dispersão	Guardas do Cais caídos em 1.6 e 3.4	Levar a socorro
G3 Abandonar socorrido em zona Densa	Passageiros em 1.2; Dora em 2.5	Carregar ou chamar Zeferino
G4 Enganação, Intimidação ou Encantamento contra aliado ou socorrido; forçar doutrinação	Forçar Anacleto a confessar (2.6); mentir a Ismênia (3.3); ameaçar Quaresma (3.5)	Só frases verdadeiras
G5 Ação para causar sofrimento	Provocar o remorso de Anacleto "para ele reagir"	Não fazer
G6 Afastar à força um imantador da vítima depois de saber do vínculo	Arrancar Ismênia do sonho de Anacleto sem Passe de Desobstrução	Passe de Desobstrução ou Abertura

Descansar numa zona Densa exige prática de centramento ou sustentação (a combinada na sessão zero) para valer como Descanso Longo fora de abrigo, mas **não gera Marca**.

Atos de Serviço (o primeiro desde o último Descanso Longo registra Serviço e deixa o personagem Harmonizado; nenhum remove Marca): S1 Socorrer, S2 Poupar, S3 Doutrinar, S4 Proteger, S5 Renunciar, **S6 Compaixão** (encerrar uma hostilidade contra quem lhe fez mal, ou orar em voz alta por um perseguidor). Cenas que costumam dar S1: 1.2, 1.6; S2: 2.5; S3: 2.6, 3.3; S4: 2.3, 2.5; S5: 1.3; S6: 3.5.

Torpor. A 0 PV o personagem fica Inconsciente e faz Salvaguardas de Ancoragem (as de Morte). Três falhas: **Recuo**. Em zona Densa, o Recuo leva o personagem ao **Casbre das Redes** (Perdido: Ismênia o acolhe, e a aventura continua a partir dele) ou, se o Alerta estiver em 3, às **Celas de Baixo** (Capturado: a equipe resgata em 1.6). Nenhum personagem morre.

Dispersão (NPC): a 0 PV o adversário fica Inconsciente e Estável, some em 1 minuto se ninguém o segurar; carregar um caído até a Baliza é S1/S2.

CAMINHOS ALTERNATIVOS E FALHAS

- **A equipe é capturada** (Alerta 3 e Recuo em 1.4): ver 1.6; as Celas de Baixo guardam desertores que se tornam Pontes.
- **Anacleto nunca fala** (2.6 sem Abertura): a Maré sobe; o Círculo dos Nomes (3.2) ainda funciona, mas Ismênia só larga o sino com o Final B (*Meia-maré*).

- **Dora acorda de madrugada e vai ao dique** (2.5 falha): a vizinha Dona Cândida a segura; sem culpa dos personagens, mas a Maré sobe 2.
- **Quaresma recusa** (3.5): a equipe leva Ismênia e os Passageiros e ele permanece no cais, com o convite aberto (Final B).
- **A Maré chega a 6** (ramo 2.7): Anacleto fica internado em Natal, vivo. A equipe tenta de novo na maré de abril, com a Maré em 3.
- **Ninguém aceita descer com Anacleto** (3.3): Zacarias sugere uma segunda via, a Densificação do próprio Anacleto em sonho (CD +2).

PROGRESSÃO E RECOMPENSAS

Níveis (marcos). Nível 4 ao fim do Ato 1 (1.5 ou 1.6 concluída). Nível 5 ao fim do Ato 2 (2.6 concluída). XP: encontros resolvidos por socorro, contenção ou doutrinação rendem o XP integral das criaturas; Passageiros (ND 0) rendem 50 XP de socorro cada.

Bônus-hora (BH) pela tabela "Recompensa de Serviço por missão" (*Economia: Bônus-hora* (p. 127)), valores por personagem:

PARTE	TIPO DE MISSÃO	BH
Prólogo	Rotina de auxílio	5
Ato 1	Missão perigosa	40
Ato 2	Missão perigosa	40
Ato 3	Grande missão	100
Bônus	Final A (<i>Luz Acesa</i>)	+20

Total: 185 BH (205 no Final A). **Itens por concessão** (Comum e Incomum, nível 3–4): Cajado Luminoso (p. 131) ao fim do Ato 1 e Agulha de Aviso (p. 130) ao fim do Ato 2; a **Medalha de Serviço** (Medalha do Mérito de Serviço (p. 135)) ao fim do Ato 3.

Recompensas de história. Os Passageiros salvos viram aliados do "dia da balsa" (uma vez, cada um dá Vantagem numa salvaguarda ou teste); o nome de Ismênia é restituído no registro da capela de Salinas; Dora cresce ouvindo outra história.

VERSÃO CURTA (5 SESSÕES)

1. **Sessão 1:** P.1, P.2 e 1.1 (ritmo rápido) e 1.2.
2. **Sessão 2:** 1.4 (infiltração) e 1.5. Pule 1.3 (as pistas viram uma conversa com Zeferino).
3. **Sessão 3:** 2.1, 2.2 e 2.3. Junte 2.4 numa visita à capela de dia.
4. **Sessão 4:** 2.5, 2.6 e 3.1.
5. **Sessão 5:** 3.2 a 3.6 e epílogo. Reduza o Círculo dos Nomes a 3 rodadas.

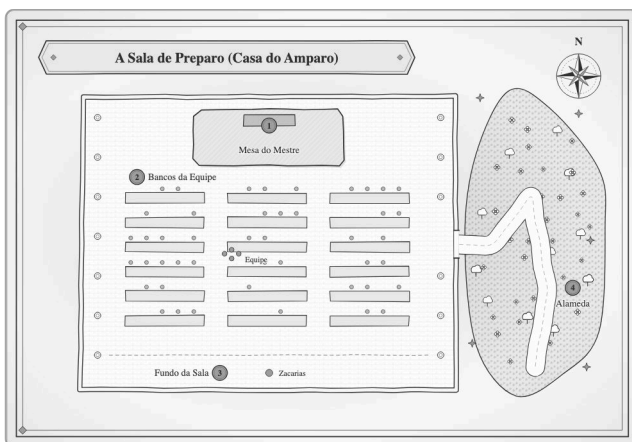


♦ CAPÍTULO 20 ♦

ATO I: NEBLINA

P.1 A SALA DE PREPARO

45 min · zona Leve · A Sala de Preparo (Casa do Amparo)
(p. 227)



A Sala de Preparo (Casa do Amparo)

Objetivo. Ouvir o pedido de Dora, entender o caso e decidir ir.



A Sala de Preparo da Casa do Amparo cheira a madeira clara e a café. Na mesa grande há um mapa de maré e, em cima dele, um pedaço de papel dobrado várias vezes. Zacarias Neves o abre devagar: letra de criança, redonda, com um barquinho desenhado no canto. "Chegou de uma casa que não pede ajuda a ninguém", ele diz. "Leiam."

Mostre o handout H1 (O pedido de Dora). Zacarias conta o pouco que sabe: o avô, **Anacleto Sales**, 62 anos, faroleiro aposentado de Salinas do Rosário, levanta toda madru-

ga "em sono" e anda até o dique. A menina, **Dora**, 9 anos, vai atrás e o puxa de volta. Faz três semanas.

O que Zacarias não diz: que há uma onda mental de perseguição sobre a casa, e que ela nasceu em Brumária.

Perguntas de cena (escolha duas, deixe os jogadores formularem o resto):

- O que vocês sentiram ao ler o pedido? (Apelo Afetivo: quem responde dá Vantagem no primeiro teste de Doutrinação do Ato 1.)
- Por que um perseguidor chamaria um velho para o mar? (Zacarias: "alguém quer algo dele, e esse alguém não é uma pessoa só.")

Papéis. Zacarias Neves (p. 227) apresenta **Horácio Matos** (p. 228), que seguirá a equipe de perto. Cada jogador diz em uma frase **por que desce** (as fichas prontas trazem a frase de cada um).

ZACARIAS NEVES

Chefe de expedição da Casa do Amparo

"O que dói nele?"

Identidade. Desencarnado, aparenta mais de setenta anos. Chefe de expedição da Casa do Amparo. Vive no Amparo, em zona de luz.

Aparência. Ancião de cabelos brancos e sorriso suave, túnica clara simples, um brilho dourado discreto ao redor.

Voz. Calma, de quem já viu muitas descidas.

Personalidade. Sereno, atento, de pouca pressa. Sob pressão desacelera, olha em volta e faz uma pergunta.

História. Foi médico e passou a vida perto de gente morrendo. Já conduziu muitas descidas e uma delas voltou sem ninguém. Passou então a formar equipes, a observar mais e a falar menos. Hoje confia o socorro a quem ele ensinou.

Motivações. Formar equipes que socorram sem ferir; confiar nelas.

Medos. Que alguém da equipe pague sozinho a pressa dele ou a dele própria. Evita contar a descida que não trouxe ninguém.

Segredo. Já voltou de uma descida sem trazer ninguém, e nunca esqueceu.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria muito alta, Inteligência e Carisma altos; sem pressa de combate. Coordena, devolve perguntas e age pessoalmente só em momentos-chave.

Vibração. Vibração 9. Sobe quando a equipe decide com cuidado; cai pouco, e só pelo peso de um erro que não pôde evitar.

Como interpretar. Voz calma e baixa, mãos cruzadas, olhar que espera. Nunca dá a resposta; devolve a pergunta: o que dói nele? Admite o próprio erro sem teatro.

Em jogo. Coordena e pergunta; só age pessoalmente em momentos-chave. Nunca dá a resposta: devolve uma pergunta.

Ganchos. Entrega o pedido de Dora e o plano da descida; sugere uma segunda via se ninguém quiser descer; testa a equipe com uma pergunta antes de liberar a missão.

Relações. Horácio Matos, mentor dos aprendizes; Zeferino, guia do Dique; Ismênia Sales e Anacleto Sales, casos que ele acompanha; a equipe de PJs.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 217)

HORÁCIO MATOS

Mentor de aprendizes

"Primeiro olhe; depois toque."

Identidade. Desencarnado, aparenta meia-idade. Mentor de aprendizes da Casa do Amparo. Vive no Amparo, perto da oficina de treinamento.

Aparência. Homem de meia-idade, paletó cinza gasto, olhar atento de professor de oficina.

Voz. Paciente, com humor discreto.

Personalidade. Paciente, de humor discreto, detalhista. Sob pressão repete o passo anterior e pede que olhem de novo.

História. Foi professor de oficina em vida e gostava mais do aluno que errava e entendia do que do que acertava sem saber. No Amparo, tornou-se mentor de equipes novas. Aprendeu a descer sem gostar, porque o dever pesa mais que o medo.

Motivações. Ensinar o método sem decidir pelos aprendizes.

Medos. Que um aprendiz repita o método sem ouvir a pessoa à frente dele. Evita decidir pelos outros e evita descer sozinho.

Segredo. Não gosta de descer, mas desce.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria muito alta; Medicina, Investigação e Persuasão. Dá dicas de regra e de método, nunca decide.

Vibração. Vibração 8. Sobe quando os aprendizes observam antes de agir; cai um pouco se alguém ignora o método por pressa.

Como interpretar. Voz branda, paletó cinza, dedo erguido de professor. Nunca resolve o problema por eles. Responde com dica em forma de pergunta e elogia o erro bem observado.

Em jogo. Acompanha a equipe: dá dicas de regra e de método, nunca decide.

Ganchos. Acompanha a equipe e explica o método do Passe antes da primeira descida; é a quem os aprendizes recorrem para treinar; ele confessa o medo de descer a quem lhe der espaço.

Relações. Zacarias Neves, chefe de expedição; Zeferino, guia do Dique; Anacleto Sales e Ismênia Sales, casos da aventura; os aprendizes.

Criação original de Sombra e Luz (♦) · Bloco de estatísticas (p. 214)

• NOTA DO MESTRE

Sem spoiler. Zacarias sabe que a história tem mais de uma camada, mas não sabe qual. Responda com perguntas.

Recompensa. 5 BH por personagem (rotina de auxílio).

Transição. Zacarias entrega a cada um uma **Carta de Porto** de visitante ao serviço e leva todos à balsa para a Baliza.

P.2 A BALIZA E A DENSIFICAÇÃO

60 min · zona Leve → Moderada · Baliza Sete-Léguas (p. 67)

Objetivo. Preparar o corpo espiritual para a zona Densa e conhecer as regras da descida.



A balsa de socorro desce em silêncio, vela larga, por um rio de névoa que vai de azul a cinza. Na Baliza Sete-Léguas a sineta dá três toques, o último mais baixo que os outros. Aderbal recebe vocês na porta, com uma lanterna de óleo e um sorriso de quem já viu muita equipe sair e voltar. "Aqui termina a luz fácil. Daqui para baixo, ela é de vocês."

Aderbal (p. 211) e **Serafina** equipam a equipe: Manto Luminoso (p. 134) para cada dois personagens, Água Magnetizada (p. 130) (um frasco por pessoa) e uma Gráfico de Prece (p. 133) para a equipe. Cada um recebe um **assobio de retorno**: soprado, chama Zeferino ao Dique em 10 minutos.

Densificação Voluntária (*Autocondensação e Densificação Voluntária* (p. 121)): ritual de 10 minutos; sem volitação e sem luz; Vantagem em Furtividade e Enganação para passar por habitante. Quem recusa fica "luminoso demais" para o cais: **Alerta +1** logo na entrada.

Instrução de Horácio (curta). Quatro regras: (1) ninguém usa as armas de quem machuca; (2) tudo o que se diz ali tem de ser verdadeiro; (3) quem cai não é abandonado; (4) "luz de mais chama olhos de mais".

Recompensa. Quem cuida de um recém-chegado turbulento na Baliza (Passe Calmante, Medicina CD 10) cumpre **S1**. **Transição.** Zeferino espera no Dique, 9 km abaixo; a equipe segue a pé.

ATO 1: NEBLINA (INTRODUÇÃO)

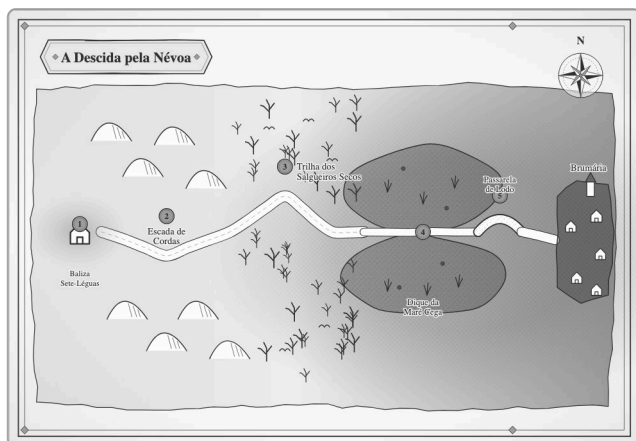
Nível 3 → 4 · 2 a 3 sessões · zona Densa. A equipe desce a Brumária pelo caminho mais longo, atravessa o Cais Seco sem ser notada, descobre quem é a "mulher da maré" e quem a manda, e termina diante do Casebre das Redes.

O que o Ato 1 entrega: o rosto de Ismênia (1.5), a existência de Quaresma e da Torre da Alfândega (1.3 e 1.4), a lista dos Passageiros (H3) e as primeiras **Pontes**. **O que não entrega:** a verdade de 1931 (Ato 2) nem a prova contra Quaresma (H6, só em 3.4).

Relógio ativo: Alerta do Cais (0 a 3). Densificação voluntária obrigatória (ver 1.1).

1.1 A DESCIDA PELA NÉVOA

60 min · zona Densa · Alerta 0 · A Descida pela Névoa (p. 229)



A Descida pela Névoa

Objetivo. Chegar ao Cais Seco com a equipe inteira e o Alerta em 0.



A neblina começa a engrossar na escada de cordas e não para mais. Lá embaixo, onde o chão deveria estar, há só um lodo escuro e frio que cheira a maresia velha. Salgueiros secos se inclinam sobre a trilha como se esperassem alguém. Muito longe, um sino toca uma vez, depois nunca mais. Zeferino está no dique, enorme, de cabeça baixa, com uma corda de nós enrolada no braço. "Eu levo vocês até o cais", diz. "De lá em diante, é com os que conseguem ficar."

Guia. Zeferino (p. 229)

ZEFERINO

Guarda penitente do Dique

"Eu levo vocês até o cais."

Identidade. Desencarnado, aparenta uns quarenta anos, de porte gigante. Guarda penitente do Dique da Maré Cega. Vive num posto de vigia à beira do dique.

Aparência. Gigante de ombros largos e cabeça baixa, túnica cinza, uma corda de nós enrolada no braço.

Voz. Grave, lenta, poucas palavras.

Personalidade. Calado, firme, humilde. Sob pressão fica ainda mais quieto e se põe entre o perigo e o mais fraco.

História. Foi guarda das sombras e conduziu presos até a Torre da Alfândega, de onde nenhum voltou. Quando percebeu o que fazia, largou o posto e passou a resgatar quem cai. Mantém uma corda de nós, cães de vigia e pequenas celas de contenção para quem precisa de abrigo.

Motivações. Resgatar quem cai, para expiar o que fez como guarda das sombras.

Medos. Que alguém que ele levou à Torre apareça diante dele. Evita se aproximar da Torre da Alfândega.

Segredo. Carregou presos para a Torre da Alfândega e nunca os trouxe de volta.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Força alta, Sabedoria média; Intimidação e Atletismo; cães e celas o definem. Contém, não fere; conduz e protege.

Vibração. Vibração 6. Sobe com cada pessoa que leva a salvo; cai ao ser lembrado dos presos.

Como interpretar. Voz grave, lenta, poucas palavras; olhos baixos, mãos na corda. Nunca machuca quem já caiu e nunca entra na Torre. Trata os PJs como gente a ser levada ao cais.

Em jogo. Guia pelo Dique da Maré Cega; não entra na Torre da Alfândega. Ponte natural com os guardas.

Ganchos. Guia a equipe pelo Dique até o cais; carrega Dora ou Passageiros em zona densa; é a ponte natural com os guardas da Torre.

Relações. Zacarias Neves, que o enviou; Horácio Matos, que o observa; Eusébio Quaresma, de quem ele evita falar; os guardas da Torre da Alfândega.

Criação original de Sombra e Luz (♠) · Bloco de estatísticas (p. 217)

Áreas do mapa. 1 Baliza (limiar, zona Leve). 2 Escada de Cordas (Atletismo CD 11, ou Acrobacia; falha: 1d6 Contundente e +1 nível de Exaustão Espiritual se também falhar a Salvaguarda de Con CD 13). 3 Trilha dos Salgueiros Secos. 4 Dique da Maré Cega (Zeferino). 5 Passarela de Lodo (Terreno Difícil; Salvaguarda de Força CD 12 no fim do turno ou Contido).

Exaustão Espiritual (zona Densa): a cada 4 horas, Salvaguarda de Constituição CD 13; falha: 1 nível. A descida e o cais passam de 4 horas: avise.

Desafios (resolva com poucas rolagens).

- **Orientação.** Sobrevivência CD 13 (ou o guia Zeferino): sem acerto, a equipe perde 1 hora e ganha 1 encontro extra.
- **Encontro 1 (trilha).** (p. 185) ×2 sobrevoam; a equipe pode **ignorar ativamente** (prece ou canto, Ação Bônus: Desvantagem para os trevosos) ou enxotar.
- **Encontro 2 (dique).** (p. 198) sob a passarela: dá para contornar (Furtividade CD 13) ou conter sem matar (S2).
- **Sofredor no caminho.** Um (p. 199) pede água: S1 se levado até a Baliza; ou Pontes +1 se escutado por 10 minutos.

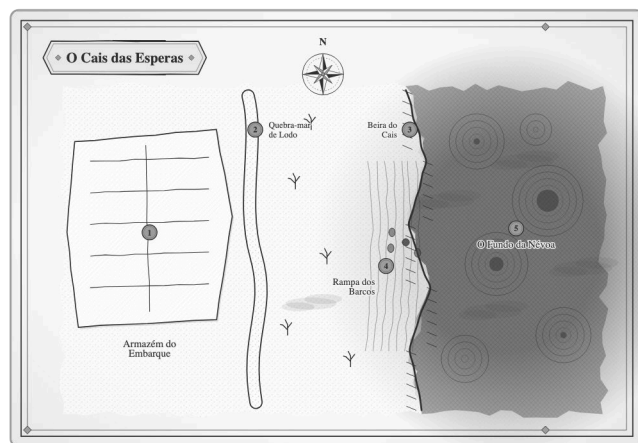
Vibração e Marcas. Descanso longo aqui só vale como Descanso Longo com prática de centramento (ou em abrigo): ofereça a prática combinada na sessão zero. Não gera Marca.

Recompensas. XP dos encontros resolvidos sem matar.

Transição. Do alto do dique veem o Cais Seco: armazéns baixos, becos e, no fundo, uma torre com uma luz que não aquece.

1.2 O CAIS DAS ESPERAS

75 min · zona Densa · Alerta 0-1 · O Cais das Esperas (p. 230)



O Cais das Esperas

⚠ AVISO DE CONTEÚDO

Memória de um naufrágio, sem descrição física. Faça uma pausa de verificação antes desta cena.

Objetivo. Entender o que prende os Passageiros no cais e dar os primeiros nomes.



O cais é largo e vazio, de tábuas cinzentas, com um armazém de portas escancaradas no meio. Há gente sentada nas bordas, dezenas, com sacolas no colo e roupas de festa velha, todas olhando para a mesma curva da névoa. Um homem de sanfona toca duas notas e para; recomeça. Uma menina de laço no cabelo pergunta a quem passa: "A balsa já vem?" Ninguém responde. Quando a pergunta termina, ela a faz de novo, com a mesma voz e na mesma altura.

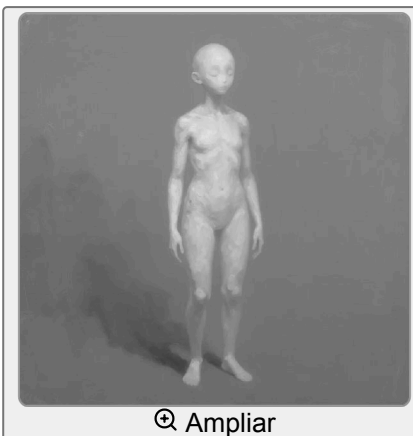
Áreas. 1 Armazém do Embarque (um balcão onde um guarda carimba "senhas" que ninguém usa). 2 Quebra-mar de Lodo. 3 Beira do Cais. 4 Rampa dos Barcos. 5 O Fundo da Névoa (**Abismal**; a equipe não desce).

Os Passageiros (p. 230) repetem a hora do embarque em ciclos de 10 minutos. Não são hostis, mas **entram em pânico** se tocados por água ou pela luz da Torre.

- **Falar com eles.** Persuasão/Intuição CD 11 (Apelo Afetivo) rende um nome e uma frase (H3). **+1 Pontes** por Passageiro escutado de verdade.
- **Nome verdadeiro.** Se alguém chama um Passageiro pelo nome certo (H3) e lhe diz uma frase verdadeira sobre ele, o ciclo se rompe por 24 h (Abertura): **+1 Nomes**.
- **Quem perde os nervos.** Se um Passageiro entra em pânico, ele agarra o personagem mais próximo (CD de escape 10) e grita; a gritaria **chama a Guarda**: Alerta +1.

PASSAGEIRO DO CICLO

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro



CA 10 **Iniciativa** +0 (10)

PV 9 (2d8)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	10	+0	+0
DES	10	+0	+0	SAB	10	+0	+0
CON	10	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 10

Idiomas os que conhecia em vida

♦ CARACTERÍSTICAS

Ciclo de Embarque. Repete a mesma hora do embarque a cada 10 minutos. Ao ser chamado pelo nome verdadeiro, com uma frase verdadeira, tem Abertura automática: o ciclo para por 24 h.

Pânico de Água e Luz. Se tocado por água ou pela luz do Farol de Cinzas, fica Amedrontado até o fim do próximo turno e agarra a criatura mais próxima.

Não é Trevo. Nunca é hostil.

♦ AÇÕES

Agarrar-se. Uma criatura a 1,5 m fica Agarrada (CD de escape 10) enquanto ele está em pânico. Sem dano.

♦ DESCRIÇÃO

Chave: o nome verdadeiro e uma frase verdadeira sobre quem ele era (handout H3). Vale 50 XP de socorro; não é inimigo.

A Guarda do Cais. Dois (p. 231) patrulham a cada 10 minutos. Quem os vê primeiro pode se esconder (Furtividade CD 13), enganar com a **senha de maré** (H5) ou conter sem matar (**S2**).

GUARDA DO CAIS

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Ordeiro e Mau



Ampliar

CA 14 (veste condensada) **Iniciativa** +2 (12)

PV 26 (4d8+8)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	10	+0	+0
DES	14	+2	+2	SAB	12	+1	+1
CON	14	+2	+2	CAR	10	+0	+0

Perícias Intuição +3, Percepção +5

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 15

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m

ND 1 (XP 200; BP +2)

• CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Olhos Felinos. Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão; a névoa e o fumo da cidade não o atrapalham até 18 m.

Senha de Maré. Reconhece o salvo-conduto de maré (handout H5). Quem entra na Torre da Alfândega sem ele ou sem Furtividade bem-sucedida é notado: o Alerta sobe 1.

• AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Bastão de Vigia.

Bastão de Vigia. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano Contundente.

Rede de Captura (Recarga 5–6). Salvaguarda de Destreza: CD 12, uma criatura a até 4,5 m. Falha: Contida (CD de escape 12).

• REAÇÕES

Apito (1/dia). Quando vê um intruso, apita: 1d4 guardas chegam no fim da próxima rodada.

• DESCRIÇÃO

Chave: o medo do capitão; ser tratado como homem, não como cão de guarda.

Pista A. Atrás do balcão, uma gaveta tem três senhas com a letra "I.S." e a marca de uma corda: o sinal da dona do casebre. Quem pergunta pelos 26 de uma balsa recebe um olhar, e depois um recado: "procurem a Torre, falem com o Escrivão".

O sino. Perto do fim da cena toca um sino de metal fino, vindo do fim do cais. Todos os Passageiros viram a cabeça ao mesmo tempo. É Ismênia, que passa de longe para a Crosta, em sua ronda de toda noite. Só se vê um vulto de lona e uma corda.

Vibração e Marcas. Tocar um Passageiro com água ou luz de propósito, para causar sofrimento, é **G5**. Abandonar um em pânico sem ajudar é **G3**.

Recompensas. **S1** por levar um Passageiro em pânico a um lugar tranquilo; Pontes +1 por Passageiro escutado.

1.3 HORAS DE SILÊNCIO

60 min · zona Densa · Alerta 1–2 · Brumária (p. 81)

Objetivo. Descobrir quem manda no cais, o que é o Farol de Cinzas e como entrar na Torre.



As velas do Cais Seco se entrelaçam entre armazéns vazios. Numa esquina, um homem miúdo, de colete roto, estende um pano com pequenos frascos de vidro. "Hora de silêncio, senhor? Uma gota e a cabeça para de falar." Mais adiante, um mutilado de pés enrolados em trapos faz cantiga de cego, e por trás de um muro alto se vê, de vez em quando, uma luz sem calor que faz sombra para o lado errado.

O Escrivão Pimenta. O vendedor de "horas de silêncio" (frascos de lodo e fumaça) é **Pimenta**, escrivão da Alfândega, um desencarnado miúdo que só quer sobreviver. Usa o perfil de (p. 199) (Remorso 1).

- **Comprar uma hora de silêncio** exige **S5**: abrir mão de 3 BH por personagem. O frasco apaga a lembrança de um mau pensamento por 1 hora (Vantagem contra Ame-drontado) e custa 1 Marca se usado contra aliado (**G4**).
- **Conversar:** Persuasão CD 13 ou Intuição CD 11 (Apelo Afetivo). Pimenta revela: o capitão é **Eusébio Quaresma**, "o Prático do Cais"; a luz da Torre é o **Farol de Cinzas**; a mulher do sino "mora no fim do cais, em casa de rede"; e que o capitão "só tem medo de duas coisas: da própria letra e de gente que chama gente pelo nome".

Atalho (H5). Pimenta vende, por 2 BH, o **salvo-conduto de maré** do capitão (H5), que vale 1 vez e engana um guarda. Falsificar é Enganação contra a Guarda (CD 14): **G4** se usado contra um socorrido; contra adversário armado, é só astúcia.

A multidão do Cais. Em dois becos há **Enxame de Beberões** (p. 188), gente que bebe para esquecer e se atira sobre quem tem "vida" (luz). Ignorar ativamente (Ação Bônus) ou sair do beco.

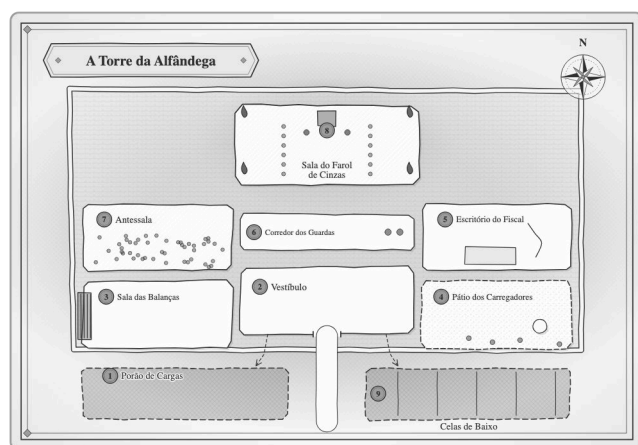
Pista B. Um mapa riscado a giz no chão mostra o caminho entre o cais, a Torre e o casebre, e as rondas dos guardas.

Recompensa. Pontes +1 por escutar Pimenta sem comprar frasco; **S5** se abrirem mão de BH.



1.4 A TORRE DA ALFÂNDEGA

90 min · zona Densa · Alerta variável · A Torre da Alfândega (p. 232)



A Torre da Alfândega

Objetivo. Ver o Farol de Cinzas e o Livro de Culpas sem ser reconhecido, e sair com as pistas.



A Torre da Alfândega é um bloco de pedra escura com um telhado alto e, no topo, uma lanterna acesa de fogo cinzento. A luz cai sobre o cais e sobre quem passa, e cada um que a encara parece ouvir o próprio nome dito de longe. Na porta, dois guardas conferem senhas com a dignidade de funcionários de verdade.

Áreas. 1 Porão de Cargas (frascos, sacos de lodo). 2 Vestíbulo. 3 Sala das Balanças (aqui se "pesa" a culpa de quem chega: uma balança que nunca fica em equilíbrio). 4 Pátio dos Carregadores (assalariados cansados). 5 Escritório do Fiscal (o **Livro de Culpas**). 6 Corredor dos Guardas. 7 Antessala. 8 Sala do Farol de Cinzas. 9 Celas de Baixo.

Entrada (escolha 1).

- **Com o salvo-conduto (H5):** Enganação CD 12. Sucesso: entram pelo vestíbulo.
- **Pelo Pátio dos Carregadores:** Furtividade em grupo CD 13, ou um aliado desertor (Pontes ≥ 2) abre a porta.
- **Pelo Porão:** Atletismo CD 14 para levantar a grade; ruído: Alerta +1.

O Livro de Culpas (área 5). Um livro-caixa onde Quaresma anota quem "deve ao mar". Na página dos 26: ao lado de "Ismênia Sales" está escrito "responsável" em letra apertada, e abaixo uma **segunda letra**, rabiscada e apagada: "P.Q.". **Inteligência (Investigação) CD 14** revela o rabisco (H6 ainda não). Quem fotografa com a mente a página (Percepção CD 13) ganha o **rol de nomes (H3 completo)**.

O Farol de Cinzas (área 8). Um dispositivo mental sustentado por três Hipnotizadores (p. 191): a luz atrai quem perdeu alguém para a água. Medicina/Religião CD 14 (ou Leitura de Halo CD 12) entende que a luz só funciona **enquanto Quaresma sustentar a história da culpa. Quem a olha sem Prece Íntima** faz Salvaguarda de Sabedoria CD 13; falha: Amedrontado 1 min e Remorso 1.

Quaresma (p. 232) **não está aqui agora**: está na Alfândega alta, no Forte (fora do mapa), a serviço do Prefeito Perpétuo. Se o Alerta chegar a 3, ele volta e a cena vira o ramo 1.6.

EUSÉBIO QUARESMA

Capitão do Cais, o Prático

"Aqui nada dói por muito tempo."

Identidade. Desencarnado, aparenta uns cinquenta anos. Prático de barra em vida; hoje o Capitão do Cais, em Brumária. Vive na Torre da Alfândega, onde mantém o Farol de Cinzas.

Aparência. Homem forte de uns cinquenta anos, oleado preto, boné de prático, lanterna cinzenta na mão; fala com o sorriso de quem vende silêncio.

Voz. Grave, cordial, de funcionário.

Personalidade. Cordial, funcional, sempre oferecendo um favor. Sob pressão sorri mais, baixa a voz e propõe um acordo; a raiva aparece só quando alguém diz o nome da balsa.

História. Em 1931 conduzia a balsa Santa Inês na barra, apressado para chegar antes da maré e depois de beber. Ignorou o sinal e entrou pelo Banco da Moça. Acordou no Cais Seco e se fez capitão de quem morreu no mar, vendendo horas de silêncio. Para não encarar a própria culpa, alimenta a história de que a fareleira dormiu.

Motivações. Não encarar o que fez na barra em 1931.

Medos. Ouvir os 26 nomes ditos em voz alta, em ordem, sem acusação. Evita o Diário de Bordo e tudo o que lembre a manhã de março.

Segredo. Era o prático da balsa e estava bêbado.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Carisma alto; Persuasão e Enganação; a Luz Falsa e a Culpa Emprestada o definem. Combate é o pior caminho; a Vigília o desarma com compaixão.

Vibração. Vibração 2. Sobe quando é tratado como o homem que foi e ouve os nomes; cai quando alguém o ameaça ou o humilha, pois então se agarra mais à lanterna.

Como interpretar. Voz grave e amável de funcionário, mão no boné, lanterna cinzenta sempre acesa. Nunca grita nem admite erro em primeira pessoa. Trata os PJs como visitantes ilustres até ver o que querem; convite verdadeiro o desconcerta.

Em jogo. Adversário-chefe de A Lanterna do Cais Cego. Não é derrotado em combate: a Vigília da Lanterna o convida a largar a lanterna. Chave: ser tratado como o homem que foi e ouvir os 26 nomes.

Ganchos. O Livro de Culpas guarda a segunda letra, P.Q., que o incrimina; ele pode recusar largar a lanterna e a aventura ainda termina bem; o Prefeito Perpétuo o usa como braço no cais.

Relações. Ismênia Sales, a quem culpa; Anacleto Sales, que ele quer ver no cais; os 26 Passageiros; os Hipnotizadores do Farol de Cinzas; o Prefeito Perpétuo, a quem serve.

EUSÉBIO QUARESMA, O PRÁTICO DO CAIS

Médio Humanoide (Desencarnado, Treviso), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 16 (oleado condensado) **Iniciativa** +2 (12)

PV 112 (15d8+45)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2	INT	14	+2	+2
DES	14	+2	+2	SAB	14	+2	+5
CON	16	+3	+6	CAR	18	+4	+7

Perícias Intuição +5, Enganação +10, Persuasão +7, Intimidação +7

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 15

Idiomas português; telepatia 9 m

ND 6 (XP 2.300; BP +3)

♦ CARACTERÍSTICAS

Treviso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Culpa Emprestada. Criaturas com Remorso a até 18 m têm Desvantagem nas salvaguardas contra seus efeitos e ele tem Vantagem em testes de Carisma contra elas.

Sustenta a História. Enquanto Quaresma repete a versão da culpa de Ismênia, o Farol de Cinzas funciona. Ao ouvir o próprio nome dito sem acusação (uma vez por turno de outra criatura), perde a Vantagem de Culpa Emprestada até o fim do turno seguinte.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Bengala de Prático.

Bengala de Prático. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +6, alcance 1,5 m. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano Contundente mais 4 (1d8) de dano Psíquico.

Luz Falsa (Recarga 5–6). Cone de 18 m. **Salvaguarda de Sabedoria:** CD 15. **Falha:** Cego até o fim do próximo turno e, se tiver Remorso, Amedrontado por 1 minuto.

Chamar o Cais (1/dia). 1d4 + 1 Guardas do Cais chegam no fim do próximo turno. Eles recuam se houver Luz 2 ou mais na Vigília da Lanterna.

• DESCRIÇÃO

Chave: ser tratado como o homem que foi (prático da barra, não capitão) e ouvir os 26 nomes sem acusação; Apelo Afetivo com esse Centro de Interesse vale 2 sucessos. Na Vigília da Lanterna, em Luz 6, faz Salvaguarda de Carisma CD 18 sem Resistência; se resistir, é livre-arbítrio e a equipe recua.

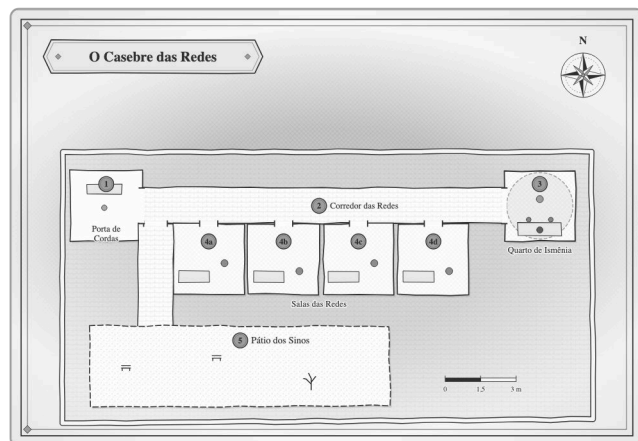
Pistas desta cena. (1) **Quaresma foi prático**, não capitão de navio (um quadro na parede: "Eusébio Quaresma, Prático da Barra, 1919"). (2) O Livro de Culpas **calunia** Ismênia. (3) Há **Celas de Baixo** com guardas desertores (futuras Pontes).

Vibração e Marcas. Dano a guarda em Torpor é **G2**; levá-lo a uma cela vazia e curar o ferimento é **S2**.

Recompensas. XP dos guardas contidos; Pontes +1 por desertor libertado sem violência.

1.5 O CASEBRE DAS REDES

75 min · zona Densa · Alerta ≤ 2 · O Casebre das Redes (p. 234)



O Casebre das Redes

⚠ AVISO DE CONTEÚDO

Culpa, luto e uma mulher que já morreu pela segunda vez no esquecimento. Faça uma pausa de verificação antes desta cena.

Objetivo. Descobrir que Ismênia protege os Passageiros e tentar uma primeira conversa.



No fim do cais, depois de uma ponte de lodo, há uma casa de pescador torta, com varal e redes por todos os lados. Dentro, as redes pendem do teto como casulos, e em cada uma dorme alguém: adultos, velhos, crianças com os pés para fora. O ar tem cheiro de sal e de querosene. No pátio, um sino de bronze muito antigo balança sem vento, e uma mulher de capa de lona acabou de tocá-lo. Ela vira devagar, olha para vocês e diz: "Se vieram buscar eles, vão ter de passar por mim."

Áreas. 1 Porta de Cordas. 2 Corredor das Redes. 3 Quarto de Ismênia (uma lanterna apagada, uma foto de dois irmãos). 4a a 4d Salas das Redes (26 Passageiros em sono-protegido; cada rede tem uma etiqueta com nome). 5 Pátio dos Sinos.

Ismênia Ismênia Sales (p. 234) está **na defensiva**: acha que são homens de Quaresma. Ela nunca ataca primeiro, mas **recusa** qualquer proposta que pareça ordem.

ISMÊNIA SALES

Faroleira de 1931, a Sineira da Maré

"Eu só queria que ele dissesse."

Identidade. Desencarnada, aparenta uns quarenta anos. Faroleira de 1931, hoje a Sineira da Maré. Vive no Casebre das Redes, no fim do cais de Brumária.

Aparência. Mulher de uns quarenta anos, rosto cansado e queimado de sal, capa de lona, uma corda de nós sempre no braço.

Voz. Rouca, direta, sem enfeite.

Personalidade. Direta, cansada, teimosa na lealdade. Sob pressão fica mais quieta e mais firme, nunca mais agressiva; protege primeiro, explica depois.

História. Em 1931 ardia de febre e pediu ao irmão que buscasse o médico. Acordou tarde, acendeu o farol, tocou o sino sem parar e salvou quatro pessoas com a corda do molhe. A maré a levou e a vila a chamou de culpada. Acordou ao som do próprio sino e passou a abrigar os 26 passageiros da balsa para que ninguém os recrute.

Motivações. Proteger os 26 Passageiros e fazer o irmão dizer a verdade.

Medos. Que o irmão morra sem dizer a verdade e que o nome dela fique limpo só pela metade. Evita pensar que talvez ele não a tenha esquecido por maldade, mas por medo.

Segredo. Salvou quatro pessoas com a própria corda e ninguém quis contar.

Atributos e habilidades. Use o bloco de estatísticas. Sabedoria alta, corpo comum; a aura do sino e a corda de salvamento a definem. Defende, contém, nunca ataca quem está na água.

Vibração. Vibração 4. Sobe com nomes devolvidos, com o rol dos quatro salvos e com escuta sem acusação; cai a cada noite em que o sino toca para o irmão sem resposta.

Como interpretar. Voz rouca, frases curtas, mãos sempre ocupadas com os nós da corda. Nunca ergue a voz contra quem está na água nem mente. Testa os PJs com silêncio; quem ajuda um Passageiro antes de pedir algo ganha a confiança dela.

Em jogo. Antagonista aparente de A Lanterna do Cais Cego: não é inimiga, é guardiã. Nunca ataca quem está na água. Chave: o rol dos quatro salvos (H4) e a verdade dita pelo irmão por vontade própria.

Ganchos. Ela conduz a equipe ao Casebre das Redes se for tratada como guardiã; o rol dos quatro salvos pela corda desfaz a culpa que a prende; um nome dito pelo irmão, por vontade dele, a faz largar o sino.

Relações. Anacleto Sales, o irmão que calou; Dora, a sobrinha-neteta que começa a ouvir o sino; Eusébio Quaresma, que sustenta a mentira; os 26 Passageiros do Cais; Dona Cândida Rego, que nunca tocou por ela.

Criação original de Sombra e Luz (↔) · Bloco de estatísticas (p. 235)

ISMÊNIA, A SINEIRA DA MARÉ

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro

Ampliar

CA 14 (veste de lona condensada) **Iniciativa** +2 (12)

PV 71 (11d8+22)

Deslocamento 9 m, Natação 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	12	+1	+1	INT	12	+1	+1
DES	14	+2	+2	SAB	16	+3	+5
CON	14	+2	+2	CAR	13	+1	+1

Perícias Intuição +5, Atletismo +3, Percepção +5**Sentidos** Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 15**Idiomas** português; telepatia 9 m**ND** 4 (XP 1.100; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Não é Trevosa. A Fronteira Fluídica não a barra se ela quiser entrar. Sua Vibração é Turva por dor, não por maldade.

Sino que Não Cala (Aura 9 m). No início do turno dela, cada criatura a até 9 m que a ouça faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Falha: Deslocamento reduzido à metade e Desvantagem em Inteligência e Carisma até o início do próximo turno dela (revê o próprio pior momento). Sucesso: imune por 24 h.

Guardiã dos Passageiros. Enquanto as redes do casebre estão intactas, não se afasta delas e tem Vantagem em salvaguardas contra Amedrontado. Quem tenta arrancá-la à força do casebre sofre G6 (Separação Violenta).

Corda de Salvamento. Nunca ataca quem está na água; se um aliado cai, usa Laço de Corda para trazê-lo à margem.

♦ AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Badalada, ou um de Badalada e um Laço de Corda.

Badalada. Jogada de Ataque à Distância: +4, alcance 9 m. Acerto: 9 (2d8) de dano Psíquico. A 0 PV o alvo cai em Torpor ou Dispersão, nunca morre.

Laço de Corda. Salvaguarda de Destreza: CD 13, uma criatura a até 6 m. Falha: Contida (CD de escape 13); ela pode arrastá-la 4,5 m até a margem sem dano.

Eco do Nome (Recarga 5-6). Uma criatura a até 18 m cujo nome ela conheça faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Falha: recebe Remorso 1 (ou +1 nível) e sente o impulso de caminhar 4,5 m em direção à água.

♦ DESCRIÇÃO

Chave: a verdade de 1931 dita pelo irmão por vontade própria e o rol dos quatro salvos pela corda (handout H4); Apelo Afetivo com esse Centro de Interesse vale 2 sucessos na Doutrinação Fraterna. Nunca é inimiga: protege os Passageiros de Quaresma.

Primeiro contato (Doutrinação Fraterna, tentativa

1). CD 10 + Endurecimento 3 = **13**; 3 sucessos antes de 3 falhas. Abordagens que funcionam: Memória (dizer o nome dela e o dos Passageiros); Alívio (Passe Calmante); Exemplo (S1 a um Passageiro). Proibido: argumentar, intimidar, enganar. **A Chave** (Apelo Afetivo com o Centro de Interesse "a corda que salvou quatro") vale 2 sucessos, mas **só depois da cena 2.4**: se tentarem agora, Ismênia ouve o nome, e a conversa acaba em **Abertura parcial** (ela os deixa sair vivos, sem entregar nada).

Se a conversa dá certo: Ismênia entrega, enfim, o **primeiro fio**: "Eu toco o sino toda noite para ele. Para que ele diga. Se ele disser, eles saem." Ela pede que a equipe suba e ouça **Anacleto**: ela não consegue mais.

Se falha (3 falhas): Ismênia toca o sino (**Sino que Não Cala**) e a equipe tem de sair do casebre. Ela os deixa ir; não os persegue.

Atenção. Se a equipe tentar **arrancar** os Passageiros das redes: eles estão protegidos pela corda da Ismênia; arrancar quem não quer sair é inútil e, depois de saber do vínculo, é **G6** (Separação Violenta).

Recompensas. Pontes +1 por conversa honesta; nível 4 ao fim do ato; 40 BH; Cajado Luminoso (p. 131) por concessão da Casa. **Transição.** Zeferino leva a equipe de volta ao Dique; Zacarias abre a rota à Crosta.

1.6 MOBILIZAÇÃO DO CAIS (RAMO)

45 min · zona Densa · Alerta 3



O sino da Alfândega toca em três tons curtos. Pelas vielas, guardas correm de lanterna na mão e as senhas do balcão caem no chão ao mesmo tempo, como se o cais respirasse. Alguém grita: "Intrusos!" E de uma esquina sai uma sombra grande, de oleado preto, que olha para vocês sem pressa.

Quando entra. Alerta 3 em qualquer cena do Ato 1. Quaresma, de passagem, aparece pessoalmente, mas **não luta**: tenta **recrutar** ("vocês têm medo de quê? Aqui nada dói por muito tempo") e oferece uma "hora de silêncio" a quem aceitar.

Perseguição (3 rodadas, CD 13). Atletismo ou Acrobacia para fugir pelos becos; Furtividade para se esconder; **a Guarda**: 2 (p. 231) por rodada (Rede de Captura). Quem falha 2 rodadas é **capturado** (Celas de Baixo, área 9 da Torre): os outros o resgatam nas Celas de Baixo, com **Pontes +1** do desertor que abrir a porta.

Quaresma. Se alguém o ataca, ele recua e deixa os guardas. Se alguém lhe diz **uma verdade** (ex.: "o senhor foi prático da barra"), ele hesita um instante, o suficiente para fugir: **+1 Pontes** com a Guarda.

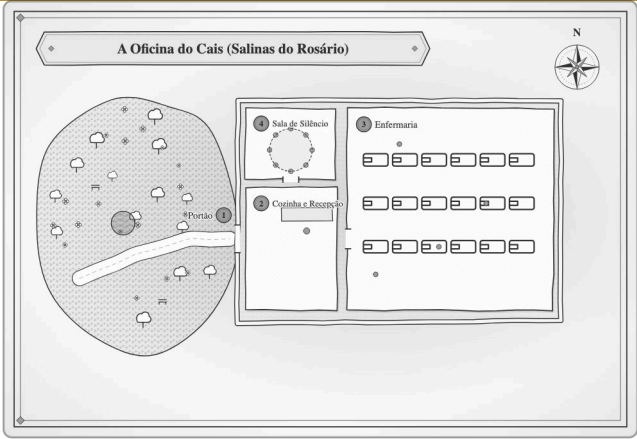
Saída. Zeferino abre a porta do Dique. A equipe sobe sem ter completado 1.5: o Ato 2 começa com o **Casebre por visitar** (3.3 será a primeira visita).

Recompensa. Nível 4 e 40 BH, mesmo sem 1.5 (os personagens ficam sem o primeiro contato com Ismênia).

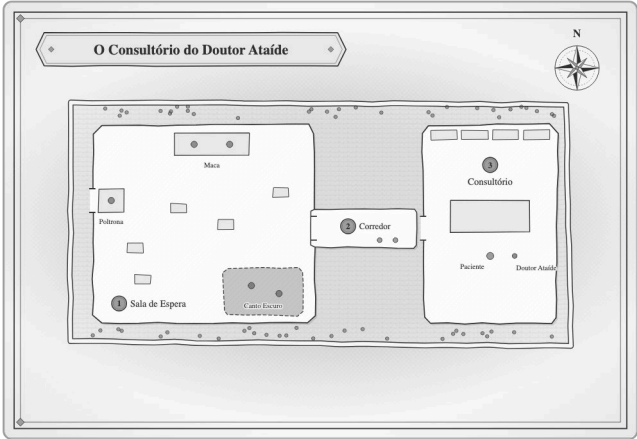
LOCAIS E MAPAS

Os mapas desta aventura são originais do suplemento. Cada cena indica o mapa e os números das áreas; use o índice abaixo para achar tudo de uma vez.

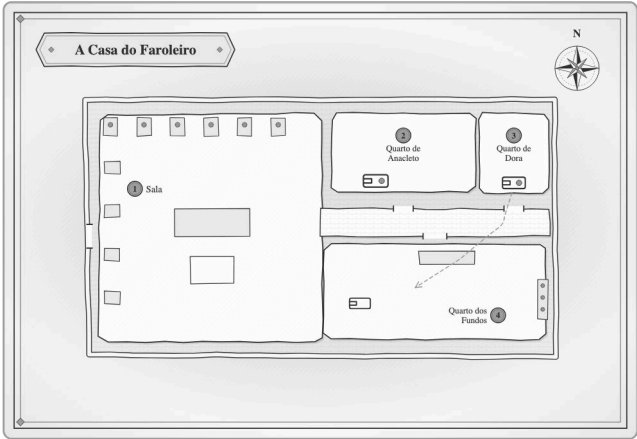
MAPA	CENAS	ÁREAS (NÚMERO, NOME)
A Sala de Preparo (Casa do Amparo) (p. 227)	P.1	1 Mesa do Mestre; 2 Bancos da Equipe; 3 Fundo da Sala; 4 Alameda
Baliza Sete-Léguas (p. 67)	P.2	ver o Atlas
A Descida pela Névoa (p. 229)	1.1	1 Baliza; 2 Escada de Cordas; 3 Trilha dos Salgueiros Secos; 4 Dique da Maré Cega; 5 Passarela de Lodo
O Cais das Esperas (p. 230)	1.2, 1.6	1 Armazém do Embarque; 2 Quebra-mar de Lodo; 3 Beira do Cais; 4 Rampa dos Barcos; 5 O Fundo da Névoa
A Torre da Alfândega (p. 232)	1.4, 3.4	1 a 9 (ver 1.4)
O Casebre das Redes (p. 234)	1.5, 3.3	1 a 5 (ver 1.5)
A Oficina do Cais (Salinas do Rosário) (p. 236)	2.1	1 Portão; 2 Cozinha e Recepção; 3 Enfermaria; 4 Sala de Silêncio
O Consultório do Doutor Ataíde (p. 236)	2.2	1 Sala de Espera; 2 Corredor; 3 Consultório
A Casa do Faroleiro (p. 236)	2.3, 2.6	1 Sala; 2 Quarto de Anacleto; 3 Quarto de Dora; 4 Quarto dos Fundos
A Capela do Sino (p. 237)	2.4, 3.2	1 Adro; 2 Nave; 3 Altar; 4 Torre do Sino; 5 Sacristia
O Molhe do Farol Submerso (p. 237)	3.5, 3.6	1 Zacarias; 2 Semicírculo da Equipe; 3 Flancos; 4 Retaguarda; 5 Espaço Vazio; 6 Borda do Molhe
Brumária (p. 81)	1.3 (visão da cidade)	ver o Atlas



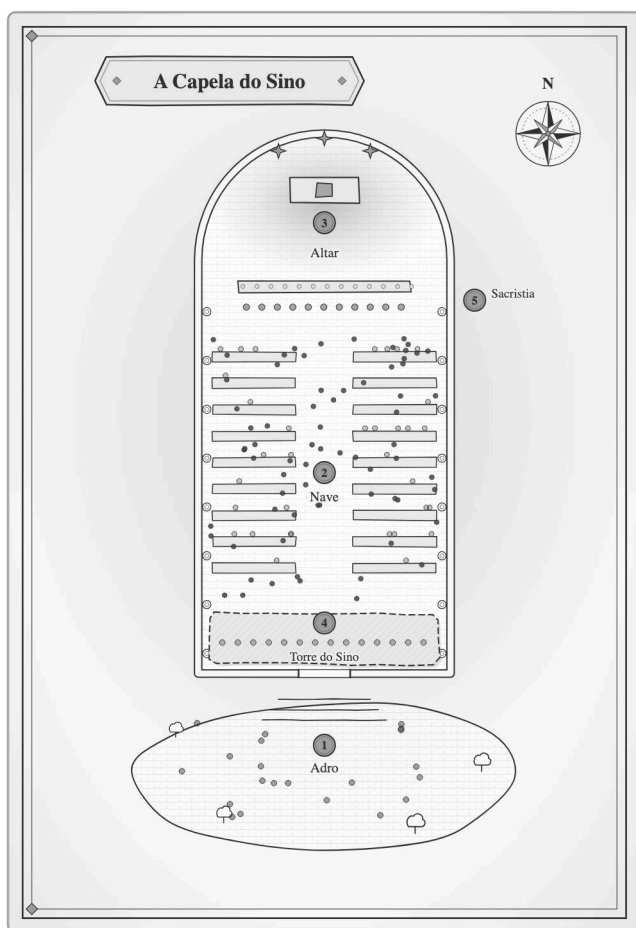
A Oficina do Cais (Salinas do Rosário)



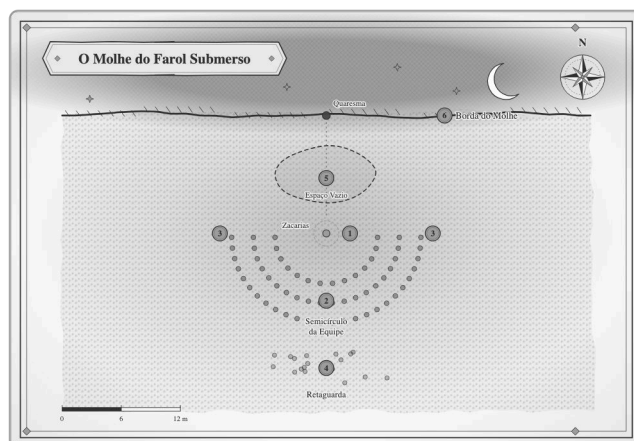
O Consultório do Doutor Ataíde



A Casa do Faroleiro



A Capela do Sino



O Molhe do Farol Submerso



♦ CAPÍTULO 21 ♦

ATO II: MARÉ CHEIA

ATO 2: MARÉ CHEIA
(INTRODUÇÃO)

Nível 4 → 5 · 2 a 3 sessões · Crosta (zona Leve; a casa à noite é Moderada). A equipe sobe a Salinas do Rosário, uma vila de salinas e de pescadores, e investiga o que aconteceu em 1931 e o que Anacleto nunca disse.

O que o Ato 2 entrega: o **jornal de 1931** (H2), o **rol dos quatro salvos pela corda** (H4), a história completa de Ismênia e a primeira conversa **honestamente** com Anacleto. **Relógio ativo:** Maré (0 a 6). Cada noite sem socorro, +1.

Combina na sessão zero: a vila e a casa são **lugares comuns**, sem monstros. O que há de sobrenatural vem à noite, e só à beira d'água.

2.1 A OFICINA DO CAIS

45 min · zona Leve · A Oficina do Cais (Salinas do Rosário) (p. 236)

Objetivo. Chegar a Salinas, ser acolhida pela Oficina e combinar a vigília.



A Oficina do Cais é uma casa de beira de rua, com janelas de madeira e uma samambaia na varanda. Por dentro, uma luz amarela, suave e constante, ocupa os cantos como gato dormindo. Na cozinha, uma mulher de xale mexe uma panela de café. "Entrem", diz Dona Benedita, sem se virar. "A meni-na rezou de novo hoje."

Áreas. 1 Portão (a Fronteira Fluídica: só entra quem a casa convida). 2 Cozinha e Recepção. 3 Enfermaria. 4 Sala de Silêncio (**Local Iluminado:** Descanso Longo seguro e Harmonização para o Teste de Reequilíbrio).

Quem é quem. Seu Rufino, antigo calafate, desencarnado, voluntário há 12 anos. **Dona Benedita**, viúva, médium e tecelã de redes, que percebe um pouco do que acontece. Os dois contam o que sabem de Anacleto: viúvo, calado, "bom como pão e fechado como cofre"; a filha morreu no parto de Dora; o **sino da capela** toca sozinho há três semanas.

Aqui a equipe pode (a) descansar com Prece em Grupo, (b) pegar **Água Magnetizada** extra, (c) ver o mapa de Salinas (H2 é entregue por Seu Rufino: "esse recorte está na gaveta da nossa sala há anos").

Recompensa. Pontes +1 por escutar Seu Rufino (ele quer falar da balsa). Conclui a primeira noite sem Maré.

2.2 A VILA E O DOUTOR

75 min · zona Leve · O Consultório do Doutor Ataíde (p. 236)

Objetivo. Descobrir o que a vila pensa de 1931 e o que o corpo de Anacleto diz.



Salinas do Rosário é uma fileira de casas baixas diante de lagoas rasas de cor rosa-claro, com montes de sal brilhando como neve. No mercado, as mulheres falam baixo quando passam crianças. Um menino, de longe, canta uma cantiga que as outras crianças repetem: "A doida da lanterna, dormiu na maré, apagou a luz do Rosário, matou gente de fé." Dora, parada na calçada, não canta. Só olha para o chão.

Investigar a vila (3 testes, qualquer um conta). Persuasão ou Intuição CD 12 com quem se escuta (vendedoras, salineiros, pescadores velhos); Investigação CD 13 no arquivo da prefeitura. Cada acerto revela uma peça:

1. A balsa *Santa Inês* naufragou em 1931; 22 mortos, 4 sobreviventes.

2. A culpa recaiu sobre a faroleira "que dormiu"; ninguém lembra bem do nome dela ("**a Sales**").
3. O **Doutor Ataíde** atende Anacleto e estranha o sonambulismo; é racionalista, mas honesto.

O **Doutor Ataíde** (p. 240) recebe os visitantes **encarnados** (o jogador que for médico/estudioso pode ir como "colega"). Cuida do corpo: pressão, sono, coração; **está certo** em pedir exames e **não** deve ser desmentido. Dá um laudo: sonambulismo de ansiedade, "culpa antiga" (diz sem saber o quê). **Passe Calmante** durante a conversa dele não atrapalha; **Passe Restaurador** em Anacleto à distância não funciona sem o consentimento dele.



DOCTOR ATAÍDE

Médico de Salinas

"Primeiro o corpo; o resto a gente conversa."

Identidade. Encarnado, uns cinquenta anos. Médico de Salinas do Rosário. Vive e atende na Oficina, consultório no centro da vila.

Aparência. Homem de uns cinquenta anos, de óculos e paletó, estetoscópio no pescoço, cético e gentil.

Voz. Calma, de consultório.

Personalidade. Cético, gentil, metódico. Sob pressão fala mais devagar e pede exame, nunca promessa.

História. Estudou em Natal e voltou para cuidar da vila onde nasceu. Em 1931 foi chamado ao farol de madrugada, quando a balsa já encalhara. Guarda desde então o recorte do jornal daquele ano, por curiosidade que ele não confessa. Prefere o que o corpo prova ao que a vila conta.

Motivações. Cuidar do corpo dos pacientes e entender o sonambulismo.

Medos. Errar por pressa e perder um paciente que ainda dava para salvar. Evita discutir se a culpa antiga pode adoecer.

Segredo. Guarda o recorte do jornal de 1931 por curiosidade.

Atributos e habilidades. Sabedoria e Inteligência altas; Medicina e Percepção; sem ataques. Diagnóstica sonambulismo e ansiedade; está certo em pedir exames.

Vibração. Vibração 5. Sobe com cooperação e respeito ao ofício dele; cai quando a equipe o trata como obstáculo.

Como interpretar. Voz calma de consultório, óculos na ponta do nariz, caderno na mão. Nunca desdenha crença alheia nem aceita atalhos. Ouve tudo e acrescenta: primeiro o corpo.

Em jogo. Racional, honesto e certo em pedir exames. Nunca deve ser desmentido nem tratado como vilão.

Ganchos. Dá um laudo de sonambulismo e de culpa antiga; indica Natal se a Maré sobe; vem como amigo à capela e acalma quem acusar em voz alta.

Relações. Anacleto Sales, seu paciente; Dora, que ele examina; Dona Cândida Rego, aliada da vila; Ismênia Sales, que ele só conhece pelo recorte.

Criação original de Sombra e Luz (◆)

Pista: o médico guarda um **recorte de 1931** (H2) e comenta: "o jornal dizia que a Sales foi achada com a corda na mão. Estranho para quem dormiu."

Dora (na calçada). Se alguém a escuta sem pressa, ela conta: o avô fala dormindo "eu devia ter dito" e o sino, de noite, "fala o nome dele". **Não** pergunte o que "ele devia ter dito" de forma insistente (Dora fica muda): **G4** se forcem.

Recompensas. Pontes +1 por escutar a menina com paciência. **S1** se alguém ajudar o menino da cantiga a pedir desculpas à Dora.



2.3 A CASA DO FAROLEIRO

90 min · zona Leve de dia, Moderada à noite · Maré +1 · A Casa do Faroleiro (p. 236)

⚠ AVISO DE CONTEÚDO

Sonambulismo e uma criança perto da água. A cena começa pela proteção; Dora nunca fica sozinha com o perigo. Faça uma pausa de verificação.

Objetivo. Conhecer Anacleto e proteger a casa na primeira noite.



A casa do faroleiro fica na ponta da vila, pintada de cal e protegida do vento por um muro baixo. Dentro, tudo é limpo e raro: uma mesa, duas cadeiras, uma lamparina e um quadro de barco. Anacleto Sales, alto e curvo, recebe visita como quem recebe o inevitável. "Se é por causa do sino, já disseram que é o vento." Pausa. "Não é o vento."

Áreas. 1 Sala. 2 Quarto de Anacleto. 3 Quarto de Dora. 4 Quarto dos Fundos (onde está a caixa de ferramentas do farol, e a única foto de Ismênia, escondida no fundo falso).

Anacleto Anacleto Sales (p. 240) (encarnado). **Leitura de Halo** (CD 12): Remorso 3 (Autopunição). Não aceita ajuda "de graça". **Ele aceita** uma vigília se for dita como favor da Oficina à vizinhança.



ANACLETO SALES

Faroleiro aposentado, a vítima

"Eu devia ter dito."

Identidade. Encarnado, 62 anos. Faroleiro aposentado de Salinas do Rosário. Vive na Casa do Faroleiro, com a neta Dora.

Aparência. Homem alto e curvo de 62 anos, camisa de linho e mãos grandes de quem cuidou de uma lente a vida inteira.

Voz. Baixa, contida, com pausas longas.

Personalidade. Contido, gentil, leal à neta. Sob pressão se cala e olha para as próprias mãos; só fala quando sente que ninguém vai usar a palavra contra ele.

História. Em 1931 ajudava no farol e foi buscar o médico a pedido da irmã. Ao voltar, a vila já dizia que a lanterneira dormira, e ele ouviu e calou. Ficou com o posto, criou a filha e depois a neta Dora. Há 26 anos é respeitado e silencioso; agora levanta em sono e caminha até o dique.

Motivações. Proteger a neta e, enfim, ficar em paz.

Medos. Que Dora ouça o sino e vá atrás dele; que a verdade, dita tarde, não conserte nada. Evita falar o nome da irmã.

Segredo. Calou diante da vila quando acusaram a irmã.

Atributos e habilidades. Sabedoria média, Constituição cansada; Percepção e Ofício de lentes; sem ataques. Receptivo a Passes e a conversa, mas só por vontade própria.

Vibração. Vibração 4. Sobe com escuta paciente, com a presença de Dora e com Passe Calmante aceito; cai com acusação, com o sino e a cada noite sem socorro (Remorso 3).

Como interpretar. Fale baixo, com pausas longas; olhe para a lente da lanterna ou para as mãos. Nunca force a confissão: o jogador não deve arrancá-la. Aceita chá, aceita companhia; recusa pena.

Em jogo. Encarnado, receptivo, com Remorso 3. Só fala por vontade própria; nunca force. Decide contar a verdade na capela (3.2).

Ganchos. Decide contar a verdade na capela, diante da vila, se sentir apoio; a descida com ele ao Casebre das Redes reencontra Ismênia; se a Maré chega a 6, ele entra na água e vai a Natal.

Relações. Ismênia Sales, a irmã; Dora, a neta; Dona Cândida Rego, vizinha e sineira; Doutor Ataíde, que o acompanha.

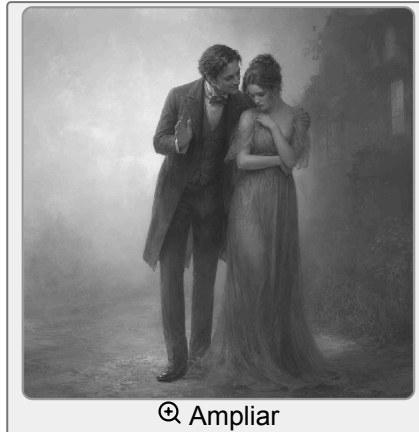
Criação original de Sombra e Luz (✦)

A noite (Maré +1; resolva em três blocos).

1. **Chegada do assédio (23h).** Um (p. 241) sussurra ao ouvido de Anacleto ("você sabe quem deixou a lanterna apagar") e uma (p. 195) escurece o quarto. Percepção/Intuição CD 13 para notar; **Passe Calmante** suprime o Remorso por 1 h.
2. **O sino (2h).** Um som metálico fino vem de longe. Anacleto se levanta em sono. Dora acorda. Alguém tem de **acompanhar Anacleto sem acordá-lo** e outro **ficar com Dora** (Dora precisa de uma pessoa, não de um jogador de cena: **S4** se alguém a protege de chegar ao dique).
3. **O dique.** Se alguém leva Anacleto de volta (Passe de Amparo e voz baixa; Persuasão CD 12), a Maré não sobe. Se deixam que ele chegue à água, Maré +1 e a cena vira 2.5 antecipada (sem Ismênia).

BAJULADOR NOTURNO

Médio Humanoide (Descarnado, Trevoso), Neutro e Mau



🔍 Ampliar

CA 12 Iniciativa +2 (12)

PV 27 (5d8+5)

Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	9	-1	-1	INT	12	+1	+1
DES	14	+2	+2	SAB	10	+0	+0
CON	12	+1	+1	CAR	16	+3	+5

Perícias Intuição +2, Enganação +7, Persuasão +5

Resistências Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 10

Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m

ND 1 (XP 200; BP +2)

♦ CARACTERÍSTICAS

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Cegueira Espiritual. Não percebe criaturas que vibram 3 ou mais pontos acima dele.

Fala Doce. Vantagem em Carisma (Enganação) contra criaturas com ciúme, vaidade ou Remorso.

♦ AÇÕES

Toque Gelado. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Psíquico.

Fascinar (Recarga 5-6). Uma criatura a até 9 m que possa ouvi-lo. Disputa de Carisma (Enganação) do bajulador contra Sabedoria (Intuição) do alvo, com Desvantagem para o alvo se ele tiver um defeito ativo (ciúme, vaidade). Se o bajulador vencer, o alvo recebe a condição **Fascinação** em relação a ele, com CD 13 para a salvaguarda de fim de Descanso Longo.

♦ DESCRIÇÃO

Chave: ninguém nunca o elogiou de verdade; um elogio sincero por algo verdadeiro o desarma.

Contenção do assédio. O bajulador e a nuvem **não** podem ser destruídos: Passe de Desobstrução, Doutrinação Fraterna (Chave: "elogio verdadeiro", ver bloco) ou sair e

ar a casa fechada pela Fronteira Fluídica (Medicina/Religião CD 13 em 1 h, 3 participantes). **S2** se levados a socorro.

Vibração e Marcas. Dizer a Anacleto "o senhor tem culpa e sabe" é **G5/G4**; Passe de Calmante e escuta são **S3** se houver Abertura do bajulador.

Recompensa. Pontes +1 se Anacleto lhes oferecer o café da manhã (sinal de confiança).

2.4 A CAPELA DO SINO

75 min · zona Leve · A Capela do Sino (p. 237)

Objetivo. Entender o sino e descobrir que Ismênia salvou quatro pessoas.



A Capela do Sino, de paredes brancas e torre rachada, tem as portas abertas à tarde. Dona Cândida, a sineira, 70 anos, varre o adro sem pressa. "O sino é meu", diz. "Tem trinta anos que toco as horas. Mas esse som de agora não é meu."

Áreas. 1 Adro. 2 Nave. 3 Altar. 4 Torre do Sino (a corda está presa com um nó marinheiro, sem ninguém mexendo). 5 Sacristia (o livro de registros).

O sino-fantasma. Quando alguém sobe à Torre, o som se forma sozinho: uma (p. 189) de bronze e névoa, que **não ataca**, só toca. Sabedoria (Intuição) CD 13: é um **eco do sino do Farol da Ponta**, tocado por alguém "do outro lado". Destruí-lo é inútil (volta na noite seguinte). Passe de Desobstrução na Torre o silencia por 24 h.

O registro (área 5). Investigação CD 12: o livro de 1931 lista os **quatro sobreviventes** e a nota do padre: "salvos pela corda do molhe, lançada pela lanterneira" (**H4**). Dona Cândida confirma: "A culpa era mais fácil que a gratidão. Eles quatro se calaram por medo da vila."

Dona Cândida Dona Cândida Rego (p. 242) tem uma ideia que muda tudo: "O sino toca vinte e seis vezes pelos mortos todo ano. Eu nunca toquei por ela." É a semente do **Círculo dos Nomes** (3.2).



DONA CÂNDIDA REGO

Sineira da Capela do Sino

"O sino é meu, mas esse som não é."

Identidade. Encarnada, 70 anos. Sineira da Capela do Sino, em Salinas do Rosário. Vive numa casa de taipa ao lado da capela.

Aparência. Mulher miúda de 70 anos, avental de pano, lenço na cabeça, braços fortes de puxar corda.

Voz. Firme, com humor seco.

Personalidade. Firme, seca de humor, prática. Sob pressão manda alguém buscar água e começa a resolver o que está ao alcance.

História. Aprendeu a tocar o sino com a sineira anterior, ainda moça. Há trinta anos toca as horas e, todo ano, 26 badaladas pelos mortos da balsa. Nunca tocou por Ismênia, que a vila condenou, e carrega isso sem contar. Vê Dora crescer perto de casa e a segura quando ela foge para o dique.

Motivações. Cuidar da capela e da vila; tocar o sino pelos que ficaram sem nome.

Medos. Que o sino toque sozinho e ela descubra que o som certo vinha de outra mão. Evita pensar no que a calou em 1931.

Segredo. Nunca tocou por Ismênia e se arrepende.

Atributos e habilidades. Força de corda, Sabedoria prática; Religião e Intuição; sem ataques. Marca o ritmo do Círculo dos Nomes e acalma a vila.

Vibração. Vibração 5. Sobe ao tocar pelos que ficaram sem nome e ao ser ouvida; cai quando a vila acusa em voz alta.

Como interpretar. Fale com ironia suave, braços cruzados ou na corda. Nunca sacraliza o sino e nunca mente sobre ele. Cobra dos PJs educação com a capela, e trata Dora como gente.

Em jogo. Aliada da vila. Ideia dela: tocar 26 vezes pelos nomes (Círculo dos Nomes, 3.2).

Ganchos. Sugere tocar 26 vezes pelos nomes; guarda o livro de 1931 com os quatro salvos; segura Dora quando ela acorda e vai ao dique.

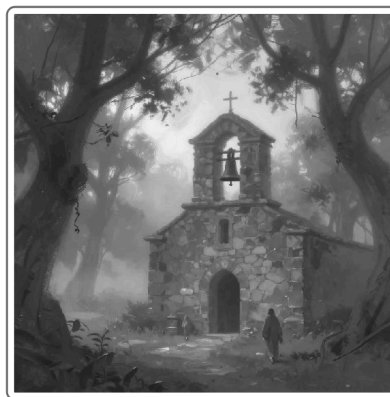
Relações. Dora, a menina que ela vigia; Anacleto Sales, o vizinho de silêncio; Ismênia Sales, por quem nunca tocou; Doutor Ataíde, com quem divide a vila.

Criação original de Sombra e Luz (✧)

Descoberta crucial. Os quatro salvos (H4) mudam a **Chave** de Ismênia: agora a equipe pode usar o rol como Apelo Afetivo (2 sucessos).

Vibração e Marcas. Destruir o sino sem motivo, só para fazer sofrer, é **G5**; calá-lo com Desobstrução é neutro.

Recompensa. Pontes +1 por Dona Cândida; +1 **Nomes** por cada sobrevivente identificado em H4 (até 4).



2.5 A MADRUGADA DA MARÉ

90 min · zona Moderada · Maré +1



AVISO DE CONTEÚDO

Criança e água, véu. Pausa de verificação antes. Dora é protegida por um personagem **antes** de qualquer outra coisa.

Objetivo. Impedir que Anacleto chegue ao dique, proteger Dora, enfrentar o assédio e falar com Ismênia pela primeira vez no mundo físico.



A neblina da Crosta cheira a mar frio. Nas poças das salinas, o céu dá a volta e a lua parece mais baixa. Da casa de Anacleto à beira do dique são oitocentos passos, e ele os faz de olhos fechados, descalço, a camisa de dormir arrastando no chão. O sino toca, uma vez, duas, como contando. Na ponta do molhe, uma mulher de capa de lona espera de costas, com uma corda enrolada no braço.

O que acontece. A equipe segue Anacleto até o dique. Zacarias, de longe, sussurra: "Vocês podem falar com ela. Ela está aqui por ele."

1. **Contenção do assédio.** 1 (p. 241) + 1 (p. 200) tentam empurrar Anacleto para a água. **Passe de Desobstrução** em Anacleto remove a pressão (G6 se arrancarem o bajulador à força). Dano só no mínimo necessário (S2).
2. **Dora.** Se acompanhou o avô, alguém a segura e ela pergunta "por que a moça não deixa o vovô voltar?": a resposta honesta ("ela tem saudade") ajuda a Maré (-1).
3. **Ismênia** (p. 235) **não ataca**: ela dirige o sino. Se ouvir o **próprio nome** dito com respeito, para o sino por 1 minuto.
4. **Doutrinação Fraterna (tentativa 2, se 1.5 foi jogada ou se tentam agora).** CD 13. Com **H4** em mãos, a Chave (rol dos quatro) vale 2 sucessos. Três sucessos: **Abertura**: ela abaixa o sino e responde "ele precisa me dizer. Eu não consigo mais ouvir ninguém, só ele".

Se falha: Ismênia toca o sino com força (Sino que Não Cala); Anacleto cai de joelhos na água rasa; a equipe o retira (Atletismo CD 12): Maré +1.

Vibração e Marcas. Mentir a Ismênia ("seu irmão não calou") é **G4**. A verdade é: "ele calou, e o peso disso o está matando."

Recompensas. S2 (contenção), S4 (proteger Dora ou Anacleto no lugar de outro).

2.6 O QUE ANACLETO NUNCA DISSE

75 min · zona Leve · A Casa do Faroleiro (p. 236)



AVISO DE CONTEÚDO

Confissão **sempre voluntária**. A cena começa pela escuta, nunca pela acusação.

Objetivo. Dar a Anacleto condições de decidir contar a verdade, por vontade própria.



De manhã, a casa tem cheiro de café e de sal. Anacleto, sentado à mesa de oleado, ainda de camisa de dormir, olha para o chão. Dora está do outro lado, quieta como um passarinho. "Eu sei que vocês não são só amigos da Oficina", ele diz, devagar. "Alguém me chama de noite. Eu sei de onde. O que eu não sei é como parar."

Doutrinação Fraterna em Anacleto (receptivo). Remorso 3, Endurecimento 2: CD 12. Abordagens: **Memória** (perguntas abertas sobre a irmã), **Alívio** (Passe), **Apelo Afectivo** (Dora), **Exemplo** (S3 feito por ele ou por quem ele ama = sucesso automático). **Chave:** "ele nunca contou a Dora quem foi a avó-tia." Vale 2 sucessos.

Se Abertura: Anacleto conta, em voz baixa, a verdade de 1931: Ismênia pediu que ele fosse buscar o médico; ele foi; a vila culpou a irmã; ele **calou**. Diz, sem ser perguntado: "Eu quero dizer. Mas não sei onde."

Se falha (3 falhas): ele pede uma noite para pensar; **Maré +1**. Ele não fica pior, mas o tempo corre.

Dora ouve parte; se for protegida do pior (a cena a deixa ao lado de alguém de sua confiança), responde: "A tia Ismênia era a que acendia o farol?" A resposta honesta é "sim."

O pedido final. Anacleto: "Se vocês conseguirem falar com ela, digam que eu... que eu vou dizer. Mas na capela, onde todos ouvem." É a **decisão livre** que sustenta o Ato 3.

Recompensas. Nível 5; 40 BH; Agulha de Aviso (p. 130) por concessão. S3 pela Abertura. **Transição.** A Maré Grande é na noite do dia 11.



2.7 RAMO DE FALHA: A INTERNAÇÃO (OPCIONAL)

30 min · zona Leve

Quando. Maré chega a 6 em qualquer cena. Sem morte.



Há um barulho de portas e vozes na rua. Dona Cândida vem correndo, com Dora pela mão: Anacleto entrou na água até o peito, e os vizinhos o tiraram com cordas, gritando seu nome. Agora ele está na cama da Oficina, tremendo, com o médico à cabeceira. "Vai ter de ir a Natal", diz o Doutor Ataíde. "Para observação."

O que muda. Anacleto vai a Natal por 3 semanas. Dora fica com Dona Cândida. A Maré volta a 3 (o choque abre uma brecha). A equipe pode tentar o Ato 3 na **maré de abril** (31 dias lunares), com Ismênia mais resistente (Endurecimento 4) e Dora **mais próxima** dela (o sino também toca na casa de Dona Cândida: aumenta a pressão).

Consolo da cena. Dora lhes entrega um desenho: o barquinho de H1, agora com uma lanterna acesa. **Pontes +1**.



♦ CAPÍTULO 22 ♦

ATO III: A LANTERNA

ATO 3: A LANTERNA
(INTRODUÇÃO)

Nível 5 · 2 a 3 sessões · a noite da Maré Grande (11 de março). A equipe prepara o Círculo dos Nomes na capela, desce de novo a Brumária com Anacleto em desdobramento, encontra Ismênia, entra na Torre e enfrenta Quaresma na Vigília da Lanterna.

Ordem e sustentação. O Círculo (3.2) corre **em paralelo** com a descida (3.3 a 3.5): metade da mesa joga a descida, a outra metade conduz o Círculo (veja as regras na cena). Em mesas pequenas, o Círculo é resolvido em poucas rolagens **antes** da descida e seus efeitos entram como bônus.

Relógios ativos: Pontes, Nomes, Luz. A Maré vale até 3.2: depois dela, só importa o resultado.

3.1 A VÉSPERA DA MARÉ GRANDE

60 min · zona Leve

Objetivo. Preparar o Círculo dos Nomes e convencer a vila a participar, sem forçar ninguém.



Dois dias de vento seco, e a vila fala mais baixo. Dona Cândida varre o adro pela terceira vez, sem necessidade. Anacleto, de camisa branca engomada que não vestia desde o enterro da filha, fica parado na porta da capela: "Se é para dizer, tem de ser com a casa cheia." Dora lhe segura a mão.

Tarefas (cada uma é uma rolagem em grupo ou um Ato de Serviço).

- **Convidar a vila** (Persuasão CD 12): sem acusar ninguém. Quem convida dizendo "a Sales foi inocente" pro-

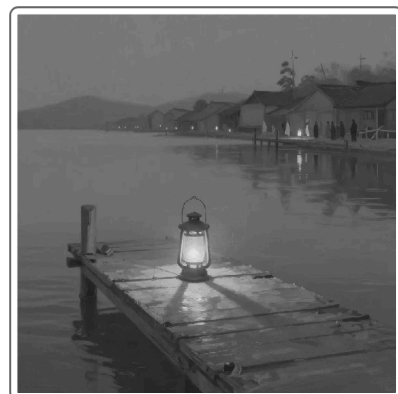
voca resistência (CD +2): a verdade vem **de Anacleto**, não deles.

- **Listar os 26 nomes** (Investigação CD 12, a partir de H3 e do arquivo): +1 Nomes por 4 nomes reconstituídos.
- **Preparar a capela** (Religião ou Medicina CD 12): chão varrido, 26 velas pequenas, o sino limpo; vira **Local Iluminado** se a vila se reunir.
- **Falar com o Doutor Ataíde.** Ele aceita vir como "amigo": "Se for para o velho dormir, eu venho."

Os quatro sobreviventes (H4): dois já morreram; **Dona Aurora Feitosa** (82) e **Seu Irineu** (58, o grumete de 1931) vivem. Ao serem convidados, ficam em silêncio e depois dizem que vêm. +1 **Pontes** por cada um que aceita sem pressão.

Vibração e Marcas. Pressão sobre Anacleto ("o senhor tem de ir") é **G4**.

Recompensa. Pontes e Nomes, sem BH próprio (entram na Grande Missão). **Transição.** Cai a noite do dia 11. A maré começa a subir.



3.2 O CÍRCULO DOS NOMES

90 min · zona Leve (Local Iluminado) · A Capela do Sino (p. 237)

Objetivo. Realizar na capela um **Ritual de Desobsessão** adaptado: dar a cada Passageiro, pelo nome, o chamado que o liberta do ciclo.



A capela está cheia de gente de pé, de velas tremendo e de silêncio. Dona Cândida pegou a corda do sino e espera um sinal. Anacleto, no centro, de camisa branca, olha para os rostos conhecidos. Dora está ao lado dele. Do fundo, o Doutor Atáide faz um gesto de cabeça, como quem diz "pode". Lá fora, a maré sobe.

Regras (acréscimo da aventura sobre o Ritual de Desobsessão (p. 120)).

- 4 a 14 participantes, com papéis: **Dirigente** (um PJ), **Esclarecedor** (um PJ ou Anacleto, depois da cena 3.1), **Passista** (um PJ), **Sustentação** (Dona Cândida, Rufino, Benedita, Aurora, Irineu), **Mentor** (Zacarias, 3 usos).
- **Teor do Círculo** (0 a 6): +1 por cada: Local Iluminado, Anacleto presente, os 4 sobreviventes presentes, 20+ pessoas da vila, sem acusação durante 3 rodadas, prática de centramento combinada.
- **Rodadas de nome (até 9).** Cada rodada, o Dirigente chama 3 a 4 nomes do rol (H3), Dona Cândida toca o sino **uma vez por nome**. Cada nome chamado é um teste: Religião/Persuasão CD 12 – Teor (mín. 8). Sucesso: +1 Nomes e o Passageiro **desperta** no cais (os mentores avisam por telepatia).
- **Complicação (d8 por rodada, 1 = complicação):** o baúculador volta (Passe de Desobstrução), o sino toca sozinho (Anacleto reage), ou alguém na vila acusa em voz alta (Atáide ou Rufino acalmam).

O momento de Anacleto. Na rodada 6 (ou no fim), Dona Cândida pede o nome de Ismênia. **Anacleto decide:** ele pode **falar** (S3 e +2 Nomes) ou chorar sem palavras (+1). Nunca é forçado. Se disser: "Ismênia Sales salvou quatro pessoas e eu calei", o sino toca a última vez, e o som, desta vez, é **o dela**, firme e alto.

Encerramento. O Círculo termina quando todos os nomes foram chamados, ou na rodada 9. **Resultado:** Esclarecida (Teor ≥ 5) ou Encaminhada (Teor ≤ 4). Cada Nome dá +1 Luz inicial na 3.5 (máx. 6).

Recompensas. XP: 100 por personagem se o Círculo termina sem acusação; S3 e S6 aos que oram por Quaresma e Ismênia.

3.3 A DESCIDA COM ANACLETO

75 min · zona Densa · O Casebre das Redes (p. 234)

Objetivo. Conduzir Anacleto, em desdobramento, até o Casebre; deixar que ele e Ismênia se encontrem; Ismênia larga o sino.



Anacleto desdobrado parece mais jovem: sem as rugas, sem a curva nas costas, de camisa branca. Segura a mão de Zacarias e de um de vocês, e a ionosfera, ao redor, é um rio de luz em que os dois sobem e descem como folhas. O cais aparece de novo, mas agora há gente de pé nele: Passageiros que se levantaram e olham para o sino que acabou de tocar o seu nome. No fim do cais, o casebre. A porta de cordas está aberta.

Escolta (corrente magnética). Anacleto desdobrado (Encarnado Desdobrado (p. 247)) vai entre dois espíritos, de mãos dadas. Se um soltar, Anacleto fica Amedrontado; a equipe o reencontra (Percepção CD 12). **Sem volitação própria.**

ENCARNADO DESDOBRADO

*Médio Humanoide (Encarnado, Desdobrado pelo sono),
Qualquer alinhamento*



🔍 Ampliar

CA 10 Iniciativa +0 (10)

PV 4 (1d8)

Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.		VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0	INT	10	+0	+0
DES	10	+0	+0	SAB	10	+0	+0
CON	10	+0	+0	CAR	10	+0	+0

Sentidos Percepção Passiva 10

Idiomas os seus

♦ CARACTERÍSTICAS

Cordão. Está ligado ao corpo que dorme. Se ficar Amedrontado ou sofrer qualquer dano, faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 10; falha: volta ao corpo e acorda. A 0 PV, volta ao corpo, que acorda com 1 nível de Exaustão; não entra em Torpor.

Percebe os Espíritos. Enquanto desdobrado, vê e ouve Desencarnados normalmente.

Memória de Vigília. Ao acordar, não lembra de tudo, porque o cérebro de carne não retém tudo; guarda intuições. Um compromisso assumido em Abertura vira, de manhã, uma ideia que ele sente como sua.

Sem Volitação Própria. Precisa ser conduzido (corrente de mãos dadas).

♦ AÇÕES

Agarrar-se. Uma criatura a 1,5 m que o conduz fica Imobilizada (CD de escape 10) enquanto ele está com medo. Sem dano.

♦ DESCRIÇÃO

Bloco de NPC para encarnados fora do corpo durante o sono. **Não é opção de personagem:** o estágio "Desdobrado" foi adiado para uma expansão.

O encontro. Ismênia espera no Pátio dos Sinos (área 5), de costas. Ao ver o irmão, o sino **se cala**. Ela **não ataca**: pergunta: "Por quê?"

- **Anacleto** diz o que quiser. Se a equipe o **apressa, prepara um discurso ou lhe sopra a frase**, é **G4** e falha automática (CD +2).

- **A equipe** pode: (a) apenas ficar ao lado, calada; (b) fazer um Apelo Afetivo ("ela salvou quatro; ele disse isso diante da vila"); (c) usar o **Exemplo** (S3).
- **Doutrinação Fraterna (final).** CD 13; 3 sucessos antes de 3 falhas. Com a fala de Anacleto, o primeiro sucesso é automático; com o rol dos quatro (H4) e os nomes (H3), a Chave vale 2. Qualquer pessoa pode orar por ela em voz alta (Prece Intercessora, Vantagem).

Resultados.

- **Abertura.** Ismênia solta a corda e diz: "Eu quis tanto que ele dissesse que esqueci de dizer que o perdoo." Os Passageiros despertados saem pelas portas; **cada um (+1 Pontes)** diz o próprio nome ao sair. Ismênia pede para ir com eles à Baliza.
- **Recusa (3 falhas).** Ismênia, devastada, toca o sino uma vez e cai de joelhos. Não ataca. Zeferino chega e leva Anacleto de volta ao corpo. A cena 3.4 acontece **sem** o apoio dela (Quaresma sabe), mas os Passageiros ainda saem pelos Nomes (3.2).

Vibração e Marcas. Forçar a reconciliação é **G4**; arrancar a corda de Ismênia sem Desobstrução é **G6**.

Recompensa. XP integral do encontro (Ismênia é ND 4). Pontes +1 por Passageiro.

3.4 O FAROL DE CINZAS

75 min · zona Densa · A Torre da Alfândega (p. 232)

Objetivo. Chegar à Sala do Farol de Cinzas (área 8), apagar o dispositivo sem violência e achar o Diário de Bordo (H6).



A Torre está acesa de cima a baixo, e o cais, pela primeira vez, está silencioso: os guardas largaram as senhas e olham para a água. A luz cinzenta pulsa mais devagar. Ao pé da torre, onde antes havia um balcão de carimbos, restam só duas cadeiras vazias e um livro aberto.

A subida (escolha a rota e as complicações).

- **Corredor dos Guardas (6).** 4 (p. 231). Se os Pontes ≥ 3 , um deles abre caminho em vez de lutar.
- **Sala das Balanças (3).** A balança tenta "pesar" cada personagem; quem aceita ser pesado em silêncio (S5) a faz equilibrar; quem protesta (CD 13 Sabedoria) fica Amedrontado até o fim da cena.
- **Celas de Baixo (9).** Desertores presos: libertá-los dá Pontes +1 por cada.

Sala do Farol de Cinzas (8). Três (p. 191) sustentam a luz. Não precisa **derrotá-los**: o Círculo dos Nomes quebrou a sustentação (Nomes ≥ 10 : eles estão **fracos**, CA -2 e sem Recarga; Nomes ≥ 20 : já **largaram** a luz e esperam). Doutrinação Fraterna (CD 12) em qualquer um desarma os outros dois.

O Diário de Bordo (H6). No pedestal da luz. Quando a equipe o abre: a letra de Quaresma, o dia 11 de março de 1931, a menção à bebida, ao Banco da Moça e ao sinal que ignorou. **Mostre H6.** Zacarias, por telepatia: "Isso é o que ele tem medo de ler. Não o use contra ele."

Recompensa. XP dos hipnotizadores contidos; Pontes +1; S2 por conduzir os hipnotizadores a socorro.

3.5 O MOLHE DO FAROL SUBMERSO

75 min · zona Densa → Abismal na borda · O Molhe do Farol Submerso (p. 237)

⚠ AVISO DE CONTEÚDO

Confronto verbal sobre culpa e bebida. Faça uma pausa de verificação.

Objetivo. Oferecer a Quaresma o que ele nunca pediu: **ser lembrado como o homem que foi**, e apagar o Farol de Cinzas sem acusar.



O molhe do Farol Submerso entra no mar numa língua de pedra escura. Nas pontas, onde ela some, vê-se a luz verdadeira, a do farol de 1931, enterrada em água e névoa, brilhando com um pulso lento e quente. Quaresma está de pé na borda, de oleado preto, com a lanterna cinzenta na mão. "Vocês acenderam o nome de todo mundo", diz, sem raiva. "Esqueceram do meu."

Áreas. 1 Zacarias (apoio, 1 pergunta). 2 Semicírculo da Equipe. 3 Flancos (onde ficam os guardas que escolheram não lutar). 4 Retaguarda (Ismênia, Anacleto desdobrado, Passageiros). 5 Espaço Vazio (9 m). 6 Borda do Molhe (Quaresma).

A Vigília da Lanterna (acréscimo da aventura sobre o Duelo sem Revide).

- Quaresma **não é derrotado em combate**. Cada personagem, no seu turno, faz **Salvaguarda de Sabedoria CD 13** (ou usa a ação para uma ação de apoio, ver abaixo). Sucesso: **+1 Luz**. Qualquer ataque contra Quaresma ou seus guardas **zera a Luz**.
- A **Luz inicial** é igual ao número de Nomes, até 3.
- Ações de apoio** (valem como o teste do turno): oferecer **o nome verdadeiro** de um passageiro (Religião/Persuasão CD 12); **Passe Calmante** em Quaresma (sem ser pedido, recusa); **Prece Intercessora** por ele em voz alta (S6); **Anacleto** (desdobrado), por vontade própria, diz o que viu naquela noite.
- Luz 2:** Ismênia fala com ele. **Luz 4:** os Passageiros dizem os nomes em coro. **Luz 6:** Quaresma faz Salvaguarda de Carisma **CD 18**, **sem Resistência**: falha, ele **deixa cair a lanterna**; sucesso, ele a segura **por livre-arbítrio** e a equipe recua com todos (Final B).
- Quaresma (p. 233) **pode usar Luz Falsa** uma vez e **Chamar o Cais** (guardas: eles recuam, não atacam). Nada disso dá Luz negativa.

Vibração e Marcas. Ameaçar ou ler o diário em tom de acusação (**G4/G5**): a Luz **cai pela metade**. Mostrar o diário **a pedido dele** é aceitável.

Recompensas. XP integral de Quaresma (ND 6); **S6** por quem ora por ele.



3.6 A LUZ ACESA

45 min · zona Densa → Leve · O Molhe do Farol Submerso (p. 237)

Objetivo. Acender a luz verdadeira, conduzir os Passageiros e Ismênia à Baliza e fechar o ciclo.



Quando Quaresma deixa a lanterna cinzenta cair, ela se apaga na água. Por um instante o molhe fica escuro. Depois, devagar, a luz enterrada no fundo sobe, como um peixe branco que volta à superfície, e acende o cais inteiro: tábuas, redes, rostos. Os Passageiros, de pé, olham em volta como quem acorda de uma viagem muito longa. A menina do laço cabelo pergunta, enfim, uma coisa diferente: "A balsa já chegou?" Ismênia, ao lado, sorri. "Já."

Resultados, conforme a Luz e as escolhas.

- Final A, Luz Acesa** (Luz 6 e Quaresma deixa a lanterna cair): Quaresma, ainda desolado, aceita ser conduzido à Baliza; Ismênia conduz os Passageiros pela rampa do cais, que se transforma em **estrada de luz**. Todos passam pelo Dique. Anacleto volta ao corpo **dormindo em paz pela primeira vez em 26 anos**.
- Final B, Meia-Maré** (Quaresma recusa ou Anacleto não falou): os Passageiros e Ismênia partem; Quaresma fica de pé na borda, com o convite aberto. Anacleto acorda leve, mas ainda com o peso: precisará de tempo.
- Final C, Maré Baixa** (Luz < 3 ou Ismênia recusou): os Passageiros saem pelos Nomes; a equipe volta sem Ismênia; Zacarias propõe tentar de novo na maré de abril.

Recompensa. Grande missão: 100 BH (+20 no Final A). XP de socorro dos Passageiros. Medalha do Mérito de Serviço (p. 135) ao fim.

EPÍLOGO

30 min · Salinas e Porto Sereno

Salinas, no dia seguinte (todos os finais). Anacleto acorda cedo. Vai à capela e, diante da vila, pede que o nome da irmã seja escrito de novo no registro. Dona Cândida o escreve. A cantiga do menino nunca mais é repetida (no Final A, ele a **desmente** na frente dos outros).

Dora. Pergunta, à mesa do café, se a tia pode ser desenhada num barquinho com uma lanterna. Anacleto responde: "Pode. Ela acendia o farol."

Porto Sereno. Zacarias recebe a equipe na Sala de Preparo. Ouve o relato inteiro, em silêncio. "O que acenderam", diz, "foi só uma luz. O resto, eles fizeram." Cada personagem recebe sua Carta de Aprendiz (se tinha a de Hóspede) e um convite para a **Praça das Harmonias**.

Ganchos para continuar.

1. **Quaresma e o Prefeito Perpétuo.** O Final B deixa a Torre acesa. O que o Prefeito Perpétuo faz quando perde um capitão?
2. **Os Passageiros.** Um deles (Jesuíno, o sanfoneiro) pede ajuda para reencontrar a filha, ainda encarnada em outra vila.
3. **Os quatro sobreviventes.** Seu Irineu, o grumete, tem um segredo de 1931 que não contou nem à vila.
4. **O sino.** Dona Cândida pede à equipe que ensine outras sineiras a tocar pelos nomes.

5. **O sonambulismo de Dora.** Parou? Ou ela herdou a escuta do sino?



♦ APÊNDICE A ♦

PERSONAGENS PRONTOS

Para que serve. Personagens prontos para quem quer jogar sem passar pela criação de ficha, ou para a primeira sessão, quando todos precisam de uma ficha na mesa.

Como escolher. Leia a primeira frase de cada personagem e fique com quem lhe parecer mais divertido de interpretar.

**AURÉLIO BASTOS** nível 3

Desencarnado · Clérigo · Domínio da Doutrina · Estudante das Esferas

CA	15	PV	21	Iniciativa	+0	BP	+2
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		
8	10	13	12	17	15		
(-1)	(+0)	(+1)	(+1)	(+3)	(+2)		

Aparência. Fala devagar, escolhe as palavras, ajeita um par de óculos que não tem mais. Gosta de citar códigos e de perceber, logo depois, que ali eles não valem nada.

História.

Tabelião numa cidade do interior, morreu em 1940, de um ataque do coração, nos corredores do cartório. Há oito anos vive numa colônia, onde estudou "as leis universais" e se tornou um orador paciente.

Sombra antiga: omissão. Em 1936, como tabelião, reconheceu em cartório um inventário que sabia fraudado e que tirou as terras de uma viúva. Ninguém lhe pediu que falasse, e ele não falou.

**FIRMINO ROCHA (SEU FIRMO)** nível 3

Desencarnado · Guardião · Samaritano · Trabalhador Socorrista

CA	14	PV	28	Iniciativa	+2	BP	+2
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		
12	15	14	10	16	8		
(+1)	(+2)	(+2)	(+0)	(+3)	(-1)		

Aparência. Fala pouco, com sotaque, chama todo mundo de "meu filho" e "minha filha". Lê o chão como quem lê um livro. Tem um canivete que não corta nada e que nunca larga.

História.

Vaqueiro e pequeno sitiante no sertão, morreu na gripe de 1918. Errou anos pelas regiões escuras, até ser socorrido; há vinte anos é samaritano, desce às sombras para buscar quem caiu.

Sombra antiga: avareza. Na seca de 1915, guardou o gado e o dinheiro e não ajudou o irmão, que morreu na miséria com a família. Achava que estava sendo prudente.

**BENTO ARRUDA** nível 3

Desencarnado · Paladino · Juramento do Auxílio · Sentinela da Maré

CA	18	PV	31	Iniciativa	+0	BP	+2
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		
17	10	14	8	12	14		
(+3)	(+0)	(+2)	(-1)	(+1)	(+2)		

Aparência. É grande, calado, de mãos enormes que ele não sabe onde pôr. Ri pouco e alto.

História.

Sargento da Força Pública numa cidade do interior, morreu em 1922 numa briga de bar que ele mesmo começou. Errou quinze anos pelas regiões escuras, sempre brigando, até que uma turma de socorristas o recolheu do chão sem perguntar nada. Serviu dez anos como sentinela na Porta da Maré de uma colônia, decidindo quem entra sem ferir ninguém.

Sombra antiga: violência. Na cadeia da cidade, ele "arrancava confissões". Não guarda lembrança de todos os rostos, e isso é o que mais o assusta.

**IOLANDA DUARTE** nível 3

Desencarnado · Bardo · Colégio das Esferas · Músico da Praça das Harmonias

CA	13	PV	21	Iniciativa	+2	BP	+2
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		
8	15	13	10	12	17		
(-1)	(+2)	(+1)	(+0)	(+1)	(+3)		

Aparência. Arruma o cabelo antes de entrar em qualquer lugar, mesmo na cidade estranha. Ainda sente frio às vezes e estranha não precisar respirar.

História.

Cantora de rádio, morreu de tuberculose em 1945, aos vinte e nove anos. Estudou na Praça das Harmonias de uma colônia, onde aprendeu que se canta para os outros. Vaidosa sem maldade, engraçada, rápida.

Sombra antiga: vaidade. Fez uma rival perder o emprego na rádio espalhando uma mentira. A rival nunca mais cantou. Iolanda nunca contou a ninguém.



JANUÁRIO LEME nível 3

Desencarnado · Ladino · Ladrão
· Enfermeiro das Alas

CA 13

PV 24

Iniciativa +2

BP +2

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	15	14	10	16	12
(-1)	(+2)	(+2)	(+0)	(+3)	(+1)

Aparência. Magro, olhos que não param, um sorriso de quem pede desculpas antes de falar.

História.

Morreu jovem, em 1926, numa briga de navalha no cais. Acordou nas sombras e, por dez anos, foi assalariado de uma falange: carregava recados, vigiava encarnados, ajudava a "apertar o cerco" em casas que nunca viu por dentro. Para subir, entregou companheiros. Há doze anos, depois de apanhar de um chefe até o Torpor, foi recolhido por um samaritano que o carregou nas costas sem perguntar quem ele era. Hoje serve como enfermeiro nas Alas da Maré Baixa de uma colônia, cuidando de recém-chegados das regiões escuras.

Sombra antiga: traição. Vendeu à falange dois companheiros que queriam fugir. Não sabe o que foi feito deles.

♦ APÊNDICE B ♦

FICHA DE PERSONAGEM DO MÓDULO

NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

NÍVEL

CLASSE E SUBCLASSE

ESPÉCIE E ESTÁGIO PERISPIRITUAL

ANTECEDENTE

TALENTO DE ORIGEM

PONTOS DE EXPERIÊNCIA OU MARCO

FORÇA

FOR

VALOR

MOD.

Salvaguarda

Atletismo

DESTREZA

DES

VALOR

MOD.

Salvaguarda

Acrobacia

Furtividade

Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO

CON

VALOR

MOD.

Salvaguarda

INTELIGÊNCIA

INT

VALOR

MOD.

Salvaguarda

Arcanismo

História

Investigação

Natureza

Religião

SABEDORIA

SAB

VALOR

MOD.

Salvaguarda

Intuição

Lidar com Animais

Medicina

Percepção

Sobrevivência

CARISMA

CAR

VALOR

MOD.

Salvaguarda

Atuação

Enganação

Intimidação

Persuasão

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

PV MÁXIMOS

PV ATUAIS

PV TEMPORÁRIOS

DADOS DE VIDA (GASTOS / TOTAL)

INSPIRAÇÃO HEROICA

PERCEPÇÃO PASSIVA

TAMANHO

SOMBRA E LUZ

VIBRAÇÃO (0-10)

012345678910

MARCAS DE SOMBRA

SALVAGUARDAS DE ANCORAGEM

SUCESSOS

FALHAS

CONDIÇÕES E ESTADOS

ATAQUES E TRUQUES DE DANO

NOME	BÔNUS OU CD	DANO E TIPO	NOTAS

PROFICIÊNCIAS E TREINAMENTOS: ARMADURAS, ARMAS, FERRAMENTAS E IDIOMAS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE E DE ESPÉCIE

Marque o círculo nas salvaguardas e perícias com proficiência; escreva o bônus total ao lado.

CONJURAÇÃO

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

CD DAS MAGIAS

BÔNUS DE ATAQUE

CÍRCULO	ESPAÇOS (TOTAL)	USADOS
1º		○○○○
2º		○○○○
3º		○○○○
4º		○○○○
5º		○○○○
6º		○○○○
7º		○○○○
8º		○○○○
9º		○○○○

TRUQUES CONHECIDOS

MAGIAS PREPARADAS, POR CÍRCULO

TALENTOS

EQUIPAMENTO, MOEDAS E BÔNUS-HORA

PC

PP

PE

PO

PL

BH

PRÁTICAS ESPIRITUAIS E RECURSOS DE CLASSE (MARQUE OS USOS)

APARÊNCIA

PERSONALIDADE, LAÇOS E A SOMBRA ANTIGA

HISTÓRIA E ANOTAÇÕES

♦ APÊNDICE C ♦

HANDOUTS E FOLHA DE ACOMPANHAMENTO DO MESTRE

APOIOS: APRESENTAÇÃO

Os apoios desta aventura são: **seis handouts** (H1 a H6), o **resumo das regras do módulo** usadas, o **guia para os jogadores** e a **ficha de acompanhamento do Mestre**. Cada handout é entregue na cena indicada.

HANDOUT	QUANDO	O QUE É
H1	P.1	O pedido de Dora
H2	2.1 ou 2.2	Recorte de jornal de 1931
H3	1.2 a 1.4	Lista dos Passageiros
H4	2.4	O rol dos quatro salvos pela corda
H5	1.3	Senha de maré do cais
H6	3.4	Páginas do Diário de Bordo

HANDOUT H1: O PEDIDO DE DORA

- Folha de caderno, lápis, letra redonda, um barquinho desenhado no canto.
*Moço ou moça do céu,
Meu avô não dorme. De noite ele levanta e vai pro mar de olho fechado. Eu vou atrás e puxo a camisa dele. Ele diz "Ismênia" e eu não sei quem é.
O sino da capela toca sozinho. Dona Cândida diz que é o vento. Não é.
Tenho nove anos e sei amarrar nó de pescador. Se o senhor puder vir, eu deixo a luz da cozinha acesa.
Dora Sales Medeiros Salinas do Rosário*

HANDOUT H2: RECORTE DE JORNAL DE 1931

- Recorte amarelado, margens roídas, tinta desbotada.
A GAZETA SALINEIRA, 14 DE MARÇO DE 1931
TRAGÉDIA NA BARRA DO ROSÁRIO. A balsa Santa Inês, de regresso da festa, encalhou na noite de quarta no Banco da Moça. Dos 26 que viajavam, **22 pereceram**. O farol da Ponta achava-se apagado quando da passagem. A faroleira, Ismênia Sales, foi encontrada ao amanhecer no molhe, com uma corda na mão.
O povo atribui à referida a negligência. O prático da barra, Sr. Eusébio Quaresma, figura entre os desaparecidos. Serão rezadas missas.

HANDOUT H3: LISTA DOS PASSAGEIROS

Nomes conhecidos (os demais 14 constam em H3-B, copiada do Livro de Culpas na cena 1.4):

NOME	QUEM ERA	FRASE PARA CHAMÁ-LO
Olinda Prata, 44	Costureira	"Seus botões ficaram bonitos naquela festa."
Estela Prata, 8	Filha de Olinda; a menina do laço	"Sua mãe chegou antes. Está esperando você."
Jesuíno Maia, 29	Sanfoneiro	"A sanfona dele tocava a festa inteira."
Hermínia Cortez, 36	Professora	"Seus alunos aprenderam a ler com a senhora."
Basílio Carneiro, 51	Salineiro	"O sal de Salinas ficou mais branco por sua causa."
Irineu (hoje 58, sobrevivente)	Grumete	"O senhor soltou a corda com as mãos limpas."
Mestre Jonas Dias, 60	Balseiro	"O senhor cuidou de todos até o fim."
Aurora Feitosa (hoje 82, sobrevivente)	Rezadeira	"A senhora rezou por quem estava ao lado."
Os outros 18	(ver H3-B)	O nome basta.

HANDOUT H4: O ROL DOS QUATRO SALVOS PELA CORDA

- Página de livro de registros, letra do vigário, com anotação a lápis.
Sobreviventes da Santa Inês, 11 de março de 1931:
1. Aurora Feitosa, rezadeira, 56 anos.
2. Irineu da Silva, grumete, 32 anos.
3. Rosália Pereira, lavadeira, 40 anos (falecida em 1944).
4. Menino Zé Cândido, 5 anos (falecido em 1951).
Todos os quatro, segundo o depoimento tomado em sacristia, "foram trazidos à terra por meio de uma corda lançada do molhe pela faroleira Ismênia Sales, que não conseguiu voltar".
(A lápis, outra letra:) *Ninguém quis assinar.*

HANDOUT H5: SALVO-CONDUTO DE MARÉ

- Pedaco de papel áspero, com um selo de cera preta em forma de lanterna.
ALFÂNDEGA DO CAIS SECO Vale por **uma passagem** entre o Cais e a Torre, em horário de maré baixa. Titular: quem o apresenta.
Assinado: **E. Quaresma**, Capitão do Cais.
Obs. (para o Mestre): use 1 vez. Gera Alerta +1 se usado onde a ronda o conhece.

HANDOUT H6: PÁGINAS DO DIÁRIO DE BORDO

- *Caderno de capa de couro, letra apertada, manchas de sal e de bebida.*

11 de março de 1931. Contratado como prático da barra pela Santa Inês. Os sinais estão fracos: o farol não deu luz. Digo ao mestre Jonas que a barra está limpa. **Não está.** Bebi para aguentar a pressa. O meu relógio manda chegar antes da maré.

A quilha toca o Banco da Moça às onze. Dou ordem de virar. Tarde.

Mais tarde (mesma letra, outra tinta). Se a farenha tivesse dado a luz, nada disso. Vou dizer que ela dormiu.

(riscado, mas legível:) **Eu sabia que não estava limpa.**

O QUE OS JOGADORES PRECISAM SABER DAS REGRAS

Leia na sessão zero (2 minutos):

- **Vocês não morrem.** A 0 PV entram em **Torpor** e fazem **Salvaguardas de Ancoragem** (como as contra Morte). Três falhas: **Recuo**.
- **Os outros também não morrem.** A 0 PV um espírito fica em **Dispersão**: some em 1 minuto se ninguém o segurar. Carregá-lo a socorro é um Ato de Serviço.
- **Vibração** (0 a 10) descreve a sintonia recente do personagem. **Marcas de Sombra** (0 a 3) vêm de uma lista fechada de gatilhos, e o Mestre **sempre avisa antes**. **Atos de Serviço** mostram mudança de direção e ajudam no Reequilíbrio, mas não apagam Marcas. A Prece Íntima nunca é bloqueada pela Vibração.
- **Lá embaixo, ninguém sabe quem vocês são.** Luz, voo, alarde e violência chamam atenção (Alerta).
- **Doutrinar não é discutir.** Ouvir, lembrar, aliviar e dar o exemplo funcionam; argumentar, ameaçar e mentir falham sempre.
- **Nesta aventura, quase todo problema tem uma solução melhor que a força.** E a cena final (3.5) não pode ser vencida com armas: qualquer ataque desfaz a Luz.

RESUMO DAS REGRAS DO MÓDULO USADAS NA AVENTURA

♦ NOTA DO MESTRE

Cola de mesa. O texto que vale é o das seções do livro indicadas. O que é **acréscimo da aventura** está marcado em *Relógios e contadores (acréscimos da aventura)* (p. 225).

VIBRAÇÃO E MARCAS DE SOMBRA

VIBRAÇÃO	FAIXA	EFEITO RESUMIDO
9–10	Luminosa	Elevada + Serenidade (Vantagem contra Amedrontado e Enfeitiçado) + Luz Interior
7–8	Elevada	Inspiração Heroica ao fim do Descanso Longo; Aura Clara; Prece em Grupo automática
4–6	Equilíbrio	Sem efeitos; todos começam em 5
2–3	Turva	Trevosos o rastreiam com Vantagem; Aura Turva (sem Dissonância automática)
1	Densa	Turva + sem voo próprio + Dissonância
0	Crise	Densa + Sustentação Interrompida; Resgate por auxílio e aceitação, sem rolagem

Teste de Reequilíbrio (fim do Descanso Longo, com Marcas): 1d20 sem modificadores contra CD 10, 13 ou 16 (1, 2 ou 3 Marcas); Vantagem se Harmonizado. Falha: Vibração –1. Depois, todas as Marcas somem. Com 3 Marcas, um novo gatilho causa Saturação (Dissonância até o Reequilíbrio), não uma quarta Marca. **Elevação** (sem Marcas, sem Reequilíbrio no descanso, com Serviço): Vibração +1; a partir de 6, exige Marco.

TORPOR, RECUO E DISPERSÃO

- **Torpor (PJs):** a 0 PV Inconsciente; Salvaguardas de Ancoragem. Estabilizar: Medicina CD 10, Passe de Amparo, *Acudir os Moribundos*.
- **Recuo** (3 falhas, Dano Maciço, Exaustão 6): 1 nível de Exaustão. Em zona Densa: Perdido ou Capturado (ver o guia da aventura).
- **Dispersão (NPCs):** a 0 PV Inconsciente e Estável; some em 1 minuto se ninguém o segurar.

ZONAS

ZONA	EXAUSTÃO ESPIRITUAL	DESCANSO LONGO	ONDE
Leve	—	normal	Baliza, Oficina, vila
Modificada	a cada 8 h, CD 10	normal	Dique de Salinas à noite
Densa	a cada 4 h, CD 13	só em abrigo ou Prece em Grupo	Cais Seco, Torre, Casebre
Abismal	a cada 2 h, CD 15	só em abrigo	Fundo da Névoa (a equipe não desce)

PRÁTICAS ESPIRITUAIS

- **Passe** (Amparo, Restaurador, Calmante, Desobstrução, Fortalecimento, Longo Circuito).
- **Prece** (Íntima, Intercessora, em Grupo).
- **Doutrinação Fraterna** (3 sucessos antes de 3 falhas; CD 10 + Endurecimento; abordagens Apelo Afetivo, Memória, Alívio, Exemplo; Chave = 2 sucessos; Abertura = S3).
- **Ritual de Desobsessão** (Teor do Círculo, rodadas de manifestação).
- **Leitura de Halo, Densificação Voluntária, Fronteira Fluidica.**

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DO MESTRE

Cópia para imprimir. Marque os relógios e os Nomes a cada cena.

ITEM	0	1	2	3	4	5	6
Maré	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Alerta do Cais	☐	☐	☐	☐			
Pontes	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Luz (3.5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Nomes (0 a 26): marque aqui cada Passageiro nomeado:

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □

PERSONAGEM	VIBRAÇÃO	MARCAS	OBSERVAÇÕES

Endurecimento: Ismênia 3 · Quaresma 4 · Anacleto 2.

Conclusão: Final A ☐ B ☐ C ☐.

GLOSSÁRIO E REFERÊNCIA DE REGRAS-BASE

Para que serve. O glossário reúne os termos do cenário e das regras-base que o livro usa, para consulta rápida durante o jogo.

Como usar. Procure o termo na ordem alfabética; o texto indica o capítulo onde ele é explicado por inteiro.

REFERÊNCIA DE REGRAS-BASE

REFERÊNCIA DE REGRAS-BASE

Sombra e Luz não repete as regras básicas do jogo: elas estão no **SRD 5.2.1**, que é gratuito. Esta página diz onde procurar cada conceito usado no suplemento e quais regras o suplemento substitui. O nome em inglês é o do SRD (consulte o glossário abaixo).

CONCEITO USADO NO SUPLEMENTO	ONDE ESTÁ NO SRD 5.2.1	O QUE O SUPLEMENTO MUDA
Teste de D20 (testes de atributo, ataques, salvaguardas)	<i>Playing the Game</i> → D20 Tests	Nada
Vantagem e Desvantagem	<i>Playing the Game</i> → Advantage/Disadvantage	Nada
Ação, Ação Bônus e Reação	<i>Playing the Game</i> → Combat e Rules Glossary	A ação Usar Magia também serve às práticas espirituais
Descanso Curto e Descanso Longo	<i>Rules Glossary</i> → Short Rest, Long Rest	Em zona Densa ou Abismal, o Descanso Longo segue a regra de centramento deste livro
Concentração	<i>Spells</i> → Concentration	As formas-pensamento do Plasmador usam a Concentração do criador
0 Pontos de Vida e Salvaguardas Contra Morte	<i>Playing the Game</i> → Hit Points; <i>Rules Glossary</i> → Dropping to 0 Hit Points	Para o Desencarnado, vale o Torpor (cap. 12)
Condições	<i>Rules Glossary</i> → Conditions	Condições novas do módulo: Dissonância, Imantado, Remorso e outras (cap. 12)
Exaustão	<i>Rules Glossary</i> → Exhaustion	Nada
Nível de Desafio (ND) e XP	<i>Monsters</i> → Challenge Rating; <i>Gameplay Toolbox</i>	O XP de socorro das criaturas do módulo está nos blocos
Equipamento, armas, armaduras, ferramentas e preços	<i>Equipment</i>	1 BH = 1 PO; as recompensas seguem a tabela do cap. 10
Conjuração e listas de magias	<i>Spells</i>	Os nomes temáticos são só rótulos (cap. 9)
Substituídas por este suplemento	—	Torpor, Ancoragem, Recuo e a regra de dano não letal contra Desencarnados

Este suplemento é compatível com a 5ª edição (regras de 2024) e usa apenas conteúdo do SRD 5.2.1 e material original. Quando uma regra do suplemento contradiz o SRD,

vale o suplemento, só dentro da campanha que o usa.

GLOSSÁRIO PT-BR ↔ INGLÊS DO SRD

Os termos em português são os adotados neste livro. Os do inglês são os do SRD 5.2.1.

PT-BR	INGLÊS (SRD 5.2.1)	PT-BR	INGLÊS (SRD 5.2.1)
Valor de Atributo	Ability Score	Ação Bônus	Bonus Action
Modificador	Modifier	Reação	Reaction
Teste de Atributo	Ability Check	Ação Usar Magia	Magic action
Salvaguarda	Saving Throw	Ação Utilizar	Utilize action
Salvaguarda Contra Morte	Death Saving Throw	Concentração	Concentration
Teste de D20	D20 Test	Descanso Curto	Short Rest
Perícia	Skill	Descanso Longo	Long Rest
Bônus de Proficiência	Proficiency Bonus	Pontos de Vida	Hit Points
Especialização	Expertise	Pontos de Vida Temporários	Temporary Hit Points
Vantagem / Desvantagem	Advantage / Disadvantage	Dados de Vida	Hit Point Dice
Classe de Dificuldade (CD)	Difficulty Class (DC)	Inspiração Heroica	Heroic Inspiration
Classe de Armadura (CA)	Armor Class (AC)	Antecedente	Background
Deslocamento	Speed	Talento de Origem	Origin Feat
Iniciativa	Initiative	Espécie	Species
Condição	Condition	Exaustão	Exhaustion
Nível de Desafio (ND)	Challenge Rating (CR)	Espaço de Magia	Spell Slot
Magia Sempre Preparada	Always-Prepared Spell	Truque	Cantrip

ALAS DA MARÉ BAIXA

Enfermarias dos andares baixos da Casa do Recomeço, em Porto Sereno, vizinhas ao Umbral, onde ficam os recém-resgatados e turbulentos. Funcionam com plantões de até 12 horas e uma porta guardada por sentinelas. Cada semana de internação reduz 1 nível de Ovoidização.

ANCORAGEM

Nome das Salvaguardas contra Morte de um Desencarnado: Salvaguardas de Ancoragem, com as mesmas regras. Três falhas causam Recuo, não morte.

BÔNUS-HORA

Ficha de serviço individual com valor aquisitivo: o ponto relativo a cada hora de serviço em Porto Sereno. Cada Casa de Ofício tem o seu tipo. No sistema é a moeda do módulo: a coluna de ouro da ficha aparece como BH no lugar de PO para personagens que usam o módulo.

CASAS DE OFÍCIO

As cinco Casas de Ofício de Porto Sereno: Recomeço (serviço pesado e acolhimento), Amparo (hospitais e socorro), Elos (comunicação com a Crosta), Saber (arquivos e escolas) e Farol (ligação com o Alto), cada uma com um Mestre de Casa e uma Mesa de Sete, sob o Timoneiro. A hierarquia é de serviço e responsabilidade, não de poder.

COLÔNIA ESPIRITUAL

Cidade de transição no plano espiritual (por exemplo Porto Sereno, Alta-Fonte, Vila Ponte-Velha ou Ninho Claro). É base, escola e hospital, não paraíso: tem trabalho, horário, hierarquia de serviço e saudade. A maioria dos moradores, depois de longo estágio, volta a reencarnar. Dentro dela vale a regra de Local Iluminado.

CROSTA

O mundo dos encarnados: lares, templos, hospitais, cemitérios. É a zona de trabalho por excelência: quase toda missão de socorro toca a vida de algum encarnado. Encarnados comuns não veem nem ouvem desencarnados; paredes não os detêm, mas as fronteiras vibratórias de lares em prece, sim. Nas regras, a Crosta comum é Leve; bares, casas noturnas e ruas de ar pesado são Moderada.

DENSIFICAÇÃO

Autocondensação é a prática de ajustar o próprio ritmo vibratório para ser percebido por quem vibra abaixo de você. Densificação Voluntária é o ritual de 10 minutos em que o espírito absorve as substâncias densas do lugar e fica Densificado: sem volitação nem luz própria, passa por habitante comum (halo neutro). Ao encerrar fora de Local Iluminado, ganha 1 nível de Exaustão.

DESDOBRAMENTO

Estado em que o encarnado deixa o corpo, em geral durante o sono, ligado a ele por filamentos e por um longo fio que sai da cabeça. Aparece conforme o próprio estado moral, e ao acordar lembra pouco, só uma intuição ou um símbolo. A noite é o horário nobre das aventuras: é quando os encarnados podem ser encontrados, aconselhados ou protegidos.

DESOBSESSÃO

Tratamento da obsessão. O Ritual de Desobsessão é um ritual de grupo (de 4 a 14 participantes, até 2 horas) para levar entidades em sofrimento a aceitar socorro: o resultado se mede em entidades Esclarecidas e Encaminhadas, nunca em Pontos de Vida. Não é exorcismo. Papéis: Dirigente, Esclarecedor, Passista, Psicofônico, Sustentação e, opcionalmente, um Mentor.

DOUTRINAÇÃO FRATERNA

Prática de ajudar uma criatura a enxergar a própria dor e aceitar socorro. São necessários 3 sucessos antes de 3 falhas, com CD 10 + Endurecimento da criatura. Funcionam o apelo afetivo, a memória, o alívio e o exemplo; argumentação pesada, intimidação e engano são falha. Doutrinar é amar, não argumentar.

ECTOPLASMA

A força nervosa de um médium encarnado de efeitos físicos. Desencarnados não o produzem: com o consentimento do médium, numa sessão preparada, podem moldá-lo (Voz, Mão, Forma). Todo dano à forma passa ao médium, e o ectoplasma nunca é arma nem escudo.

FLUIDOS

A matéria sutil do plano espiritual, formada e moldada pelo pensamento. Na região do Umbral os fluidos são pesadíssimos, produto de milhares de mentes desequilibradas. Moldá-los pelo pensamento é ideoplastia.

FORMA-PENSAMENTO

Criação mental com forma, movimento, som e cor, sustentada pela energia mental de quem a produz. Nas zonas baixas, muitos monstros e ilusões são formas-pensamento: a pergunta certa é de quem é a criação.

ão, não como destruí-la. Não são pessoas: a 0 PV se dissolvem, e também se dissolvem por falta de alimento mental ou pela prece.

HALO

Campo de luz e cor do corpo espiritual que revela o estado íntimo da criatura. A Leitura de Halo (ação Procurar, Sabedoria (Intuição)) mostra, com CD 12, o tom emocional e as influências e, com CD 18, o Centro de Interesse. Não detecta mentiras, não lê quem está muito acima e as cores mudam em horas, por isso ver manchas não autoriza condenar.

HARMONIZADO

Estado de acompanhamento do módulo de Vibração (não é uma condição): Vantagem no próximo Teste de Reequilíbrio. Vem de um Ato de Serviço, de um Passe de Harmonização, de uma Prece em Grupo bem-sucedida ou de um Descanso Longo em Local Iluminado; uma nova Marca o remove.

IDEOPLASTIA

Moldar fluidos do próprio plano espiritual pelo pensamento, sem ectoplasma. É a base das formas-pensamento e da subclasse Plasmador.

IMANTAÇÃO

Ligação magnética entre uma criatura (o imantador) e outra, que gera a condição Imantado: o imantador sabe a direção e a distância, a vítima tem Desvantagem contra o medo e o encanto dele e não recupera Dados de Vida no Descanso Longo. Afastar o imantador à força causa a Separação Violenta (4d10 de dano Psíquico, salvaguarda de Constituição CD 15).

LOCAL ILUMINADO

Qualquer lugar onde o descanso é seguro: colônia espiritual; posto de socorro (dentro dos muros); templo ou sala onde se ora com regularidade; lar com Culto do Evangelho ativo; oásis de paz; área de uma Fronteira Vibratória ou de uma Cadeia Magnética ativa. Descansar nele deixa o personagem Harmonizado para o Teste de Reequilíbrio (Vantagem); o nível de Exaustão do Recuo só sai com Descanso Longo num Local Iluminado.

MARCAS DE SOMBRA

De 0 a 3 perturbações recentes provocadas por escolhas específicas. Ganha-se 1 Marca por gatilho da lista fechada (G1–G6), sempre com aviso prévio do Mestre. Com 3 Marcas, um novo gatilho causa Saturação (Dissonância até o Reequilíbrio), não uma Marca extra. Nenhum Ato de Serviço, Passe, Prece ou descanso remove Marcas: elas permanecem até o próximo Reequilíbrio, que decide se produzem uma queda de Vibração.

MÉDIUM

Pessoa encarnada com mediunidade: serviço, não santidade. O médium de efeitos físicos fornece o ectoplasma; o psicofônico empresta a voz a uma entidade. Ferir uma forma ectoplásmica fere o médium. A Feitiçaria Mediúnic é a subclasse de Feiticeiro do módulo.

OBSESSÃO

Laço recíproco: nasce de uma sintonia (culpa, ciúme, ódio, vício, apego) que existe dos dois lados. Separar à força o obsessivo da vítima a fere (Separação Violenta). Trata-se com Doutrinação Fraternal, Passe e Ritual de Desobsessão.

OBSESSOR

Espírito ligado a encarnados ou desencarnados por afinidade e mágoa. Não é demônio nem morto-vivo: é um irmão em desequilíbrio. Nas regras é criatura Trevas, e cada obsessivo tem uma Chave, o Centro de Interesse que vale 2 sucessos na Doutrinação Fraternal.

ORGANISMO ESPIRITUAL / PERISPÍRITO

O corpo dos desencarnados, também chamado corpo sutil, psicossoma ou corpo astral: organização viva, que respira, sente fome e cansaço e guarda a forma da última encarnação e a história das ações. É plás-

tico: a forma segue a mente e muda quando ela muda. O Desencarnado não é morto-vivo nem fantasma, e sim a mesma pessoa, com a mesma consciência e cultura.

OVOIDE

Espírito em Ovoidização 4: o organismo espiritual, retraído pela fixação numa única ideia, ganha forma de esfera pouco maior que um crânio humano. É vítima, não monstro: a individualidade nunca se perde, e o ovoide guarda tudo o que a pessoa é. Não se mata: desliga-se, trata-se e encaminha-se à reencarnação.

PASSE

Prática de auxílio magnético aplicada com a ação Usar Magia, alcance de 1,5 metro. O alvo precisa ser Receptivo e só recebe um Passe por Descanso Curto (o Amparo não tem limite). Modos: Amparo, Restaurador, Calmante, Desobstrução, Fortalecimento e Longo Circuito (com o módulo, também Dispersão e Harmonização). Funciona em encarnados e alivia sem libertar quem cultiva o próprio mal.

POSTO DE SOCORRO

Instituição de socorro nas regiões inferiores, como o Abrigo da Can-deia, a Baliza Sete-Léguas e o Casarão do Meio-Caminho. Dentro dos muros é Local Iluminado, com Descanso Longo seguro, e serve de base para resgates e de destino de quem sofre Recuo na zona Leve.

PRECE

Prática que muda quem ora e quem está em sintonia com quem ora, não os fatos: não causa dano nem altera o mundo externo. Formas: Prece Íntima, Prece Intercessora, Prece em Grupo (no Descanso Curto) e Culto do Lar, que traça a Fronteira Vibratória de uma casa. Nos livros, é vibração, energia e poder.

PREFEITO PERPÉTUO

Dirigente de Brumária, a cidade trevas, que governa a título precário sob a sombra dos Regentes; nunca aparece em cena. A coletividade tem o governo que sustenta, e o mandato muda quando ela muda. O bloco Juiz das Trevas parte dele.

PSICOFONIA

Mediunidade em que o médium empresta a voz a uma entidade por vez. No Ritual de Desobsessão, o psicofônico canaliza no máximo 2 entidades por ritual e faz o Teste de Contenção (Sabedoria): é enfermeiro, não fantoche.

RECUO

Recuo Perispiritual: em vez de morrer, o organismo espiritual se desprende do local. A criatura ganha 1 nível de Exaustão e o destino depende da zona (desperta num posto após 1d4 dias, fica Perdida ou fica Capturada por uma falange). Revivificar, conjurada até 1 minuto depois, desfaz o Recuo.

REEQUILÍBRIO

Teste feito ao fim do Descanso Longo de quem tem Marcas de Sombra: 1d20 sem modificadores contra CD 10, 13 ou 16 (1, 2 ou 3 Marcas), com Vantagem se Harmonizado. Sucesso mantém a Vibração; falha a reduz em 1. Depois, todas as Marcas, a Saturação e a Harmonização terminam, e não há Elevação naquele descanso.

REGENTES

Inteligências que se dizem encarregadas de uma justiça própria: gênios conservadores, contrários a qualquer paraíso imposto, que agem por intermediários e não aparecem em cena. Nunca recebem estatísticas: são a sombra no horizonte da campanha e a explicação de por que o mal parece organizado.

SAMARITANOS

Equipes de benfeitores que descem ao Umbral em turmas, em caravanas com carros, animais de carga e cães, para trazer de volta quem pode ser socorrido. Não usam armas nem armadura. Há uma subclasse de Guardiões com esse nome.

SATURAÇÃO

Estado de quem receberia uma Marca de Sombra já tendo 3: continua com 3 Marcas, fica Dissonante até o Reequilíbrio e não pode aceitar o Chamado da Sombra.

TIMONEIRO

Chefe de Porto Sereno por um mandato de uma geração (33 anos), escolhido pelo Conselho dos Faróis; tem a Casa do Leme por sede. Presença narrativa de Vibração 10, sem estatísticas: dá sentido ao problema dos personagens, nunca o resolve.

TORPOR

Estado de um Desencarnado a 0 Pontos de Vida: Inconsciente, com Salvas guardas de Ancoragem no início de cada turno. Com três sucessos fica Estável; com três falhas sofre Recuo. Substitui a morte: ninguém morre no plano espiritual.

TREVAS / ABISMO

As regiões mais baixas conhecidas, abaixo do Umbral: vales de treva, precipícios e furnas subcrostais. Na zona Abismal a escuridão não é mágica e só focos de luz trazidos revelam o caminho; só desce ao fundo quem tem preparo.

TREVOSO

Etiqueta de regra para NPCs (obsessores, vampirizadores, hipnotizadores, hierofantes, juízes das trevas): contam também como Mortos-vivos para qualquer efeito de jogo que cite Mortos-vivos, de modo que as características de Clérigo e Paladino funcionem. É só uma convenção de regra: no texto do jogo são sempre irmãos e espíritos, nunca demônios. PJs nunca têm a etiqueta.

UMBRAL

Faixa que começa na crosta terrestre: zona de purgação entre a Terra e o Céu, onde se esgotam os resíduos mentais. Nas regras corresponde às zonas Moderada (periferia, névoa), Densa (zonas purgatoriais, cavernas, charcos) e Abismal. Ninguém está no Umbral para sempre: a pessoa é atraída por afinidade e sai quando muda por dentro.

VAMPIRISMO

Sucção de forças vitais por afinidade, inclusive por vício (Lampreia, Vampiro do Vício, Enxame de Beberões). Depende da afinidade entre vampirizador e vítima, não do lugar. A vítima sofre a condição Infestação Larvária, ligada a um vício, com níveis de 1 a 3.

VIBRAÇÃO

Medida, de 0 a 10, do estado de sintonia do organismo espiritual: a direção dominante dos pensamentos, desejos, vínculos e escolhas recentes (quanto mais alta, mais elevada). Só vale com o submódulo de Vibração, ligado por personagem. Não mede a fé, a religião nem a opinião do jogador, nem o valor do personagem. Faixas: Crise (0), Densa (1), Turva (2–3), Equilíbrio (4–6), Elevada (7–8) e Luminosa (9–10). Todo personagem começa com 5. Ver a regra Vibração.

VOLITAÇÃO

Deslocar-se pelo ar pela força do pensamento. Depende do treino de quem volita e da densidade do lugar: normal na zona Leve; metade e altura máxima de 3 m na Moderada; só a pequena altura (1,5 m) na Densa, onde os Princípios de Volitação não funcionam; impossível na Abismal. Estados como Densificado e condições como Fixação Monoideica impedem a volitação.

ERRATA DO SUPLEMENTO ORIGINAL

ERRATA DO SUPLEMENTO ORIGINAL

Este livro refaz, do zero, um suplemento anterior sobre o mundo espiritual. Quem conhecia aquela versão vai encontrar aqui regras e fatos diferentes, e este apêndice explica por quê. As correções são de **erros de regras do D&D 2024**, que o suplemento original misturava com as regras de 2014. Em todos os casos, este livro corrige o suplemento original e deixa claro quando uma regra é interpretação do jogo.

Quem nunca viu o suplemento original pode pular este apêndice: nada do que está nas Partes I a VI depende dele.

ERROS DE REGRAS DO D&D 2024

- **Subclasse no nível 2 (Mago) e níveis de 2014.** Subclasse no nível 3; níveis fixos por classe. *Onde está: Subclasses* (p. 103).
- **Favored Enemy, Natural Explorer, Song of Rest, Destroy Undead e Countercharm de 2014.** Inimigo Favorito e Explorador Hábil; sem Canção de Descanso; Fulminar Mortos-Vivos; Contra-Encantamento. *Onde está: Subclasses* (p. 103), *Elenco: personagens do cenário* (p. 203).
- **Smite como característica que paralisa.** *Destruição Divina* é magia de 1º círculo; a subclasse só troca metade do dano extra por medo. *Onde está: Subclasses* (p. 103).
- **Exaustão "–1 por nível" (bestiário e Ovoidização).** –2 por nível em testes de D20; –1,5 m de Deslocamento por nível; o Descanso Longo remove 1; o nível 6 é a morte (Recuo, para Desencarnados) *Onde está: Vibração, Marcas de Sombra e Crise* (p. 141), *Criaturas do Além* (p. 181).
- **Resistência a "ataques não mágicos".** O conceito não existe mais no 2024. *Onde está: A espécie Desencarnado* (p. 95), *Criaturas do Além* (p. 181).
- **Lança com Derrubar.** A Lança tem Drenar; o Cajado é que tem Derrubar. *Onde está: Equipamentos, aparelhos e bônus-hora* (p. 127).
- **Lair Actions no 20 de iniciativa.** Ações Lendárias extras no covil, mais efeitos regionais. *Onde está: Criaturas*

do Além (p. 181).

- **Monstros com Maestria em Arma.** O efeito vem escrito no próprio ataque. *Onde está: Criaturas do Além* (p. 181).
- **Antecedentes com bônus fixos e talento "X ou Y"; Kit de Curandeiro como ferramenta; sem opção B.** Três atributos, um talento fixo, uma ferramenta de verdade e equipamento A ou 50 BH. *Onde está: Antecedentes* (p. 99).
- **Magias que juntavam duas magias numa só.** Um nome temático para cada magia oficial. *Onde está: Práticas espirituais e magia* (p. 117).
- **Preços de 5 a 50 vezes abaixo dos do Livro do Jogador; bônus +1 e +2 à venda; itens "de nível 10+".** Preços do Livro do Jogador; itens mágicos como concessão; Sintonização mais Vibração mínima. *Onde está: Equipamentos, aparelhos e bônus-hora* (p. 127).
- **Fichas com Inteligência e Sabedoria 22, PV e CA que não fechavam e magias fora da lista da classe.** Fichas refeitas ou blocos de NPC. *Onde está: Elenco: personagens do cenário* (p. 203), *Personagens prontos* (p. 251).
- **"Agarrado".** O termo do 2024 é **Imobilizado**. *Onde está: todo o livro.*
- **Inspiração Heroica como custo do Passe.** A Inspiração é um amplificador, não um custo. *Onde está: Práticas espirituais e magia* (p. 117).

ERROS TEMÁTICOS

Na edição 1.1 o cenário (lugares, instituições, elenco e aventura) é original, e as regras de ambiente, de passe, de doutrinação e de economia foram redesenhadas como adaptações do jogo.

Edição 1.1 (resumo). Além do cenário original, a 1.1 traz os textos de regras conferidos contra o SRD 5.2.1, a Vibração revisada (faixas, Marcas que só saem no Reequilíbrio, Saturações, Serviço, Elevação com Marco e Crise com Resgate), as Regras essenciais para quem chega ao jogo agora, ilustrações novas e fichas de NPC. Personagens criados na 1.0 funcionam; só o estado de Vibração antigo precisa ser migrado.

ÍNDICE REMISSIVO

A Loba	11, 172, 182	Firmino Rocha (Seu Firmo)	251
Aderbal, Administrador da Baliza	211, 212	Fixação Monoideica	119, 122, 144, 146, 149, 153, 168
Água Magnetizada	61, 73, 90, 127, 130, 239	Fluidos	52, 54, 70, 74, 86, 88, 90, 117, 122, 164, 260
Agulha de Aviso	68, 89, 130, 168	Forma-pensamento	54, 171, 260, 261
Alas da Maré Baixa	53, 59, 60, 61, 63, 77, 78, 86, 90, 163, 164, 165 ...	Forma-Pensamento Hostil	171, 189
Amplificador de Voz	89, 130	Forma-Pensamento Sustentada	190
Ancoragem	9, 10, 24, 149, 150, 177, 226, 256, 259, 260	Galvanizado (Múmia Perispirítica)	190
Ânfora de Essências Luminosas	130	Gráfico de Prece	133
Aníbal Pacheco	204, 212	Guia de Travessia	112
Aprendiz do Pátio dos Portadores	99, 173	Halo	55, 68, 78, 80, 89, 117, 119, 121, 142, 165, 168, 172 ...
Arrastado ao Passado	122, 151	Harmonizado	118, 119, 143, 145, 146, 226, 256, 261
Artífice de Colônia	111	Higino	204, 209, 214
Aurélio Bastos	251	Hipnotizador	81, 82, 142, 161, 172, 173, 191, 203, 204, 209, 210
Aurélio Câmara, o Hierofante	183, 184, 203, 204, 209	Holofotes	68, 89, 133, 168
Ave Agoureira	172, 185	Íbis Viajor	78, 171, 191
Benfeitor Elevado	54, 170, 173, 185, 203-208	Ideoplastia	54, 65, 81, 120, 122, 261
Bento Arruda	251	Imantação	82, 142, 261
Binóculo de Penetração	131	Imantado	45, 118-121, 123, 146, 154, 170, 174, 259
Bônus-hora	9, 10, 59, 60, 61, 62, 64, 66, 67, 68, 69, 77 ...	Infestação Larvária	118, 121, 154
Brás	204, 212	Instrumento da Paz	134
Caderneta de Ingresso	128	Instrutor Abdias	204, 214
Cajado Luminoso	131	Instrutor Horácio	204, 214
Câmara Cristalina	131	Instrutor Nestor	204, 215
Cão de Socorro	78, 171, 186, 204, 206	Intérprete das Marés	100
Capacete-Antolhos	131	Iolanda Duarte	251
Captador de Ondas Mentais	72, 132	Irmã Eponina	204, 215
Carga Elétrica (20)	128	Irradiação Treinada	112, 113
Casas de Ofício	53, 59, 60, 63, 65, 163-165, 260	Januário Leme	252
Cassiano Lobato, Guarda-Chefe	212, 213	Juiz das Trevas	11, 80, 173, 192
Cegueira Espiritual	51, 55, 118, 121, 151, 152, 204, 210, 241	Julgador do Tribunal	80, 172, 193, 203, 204, 209
Chefe de Célula Obsessora	81, 172, 186, 204, 209	Juramento do Auxílio	107, 108
Círculo dos Fluidos Naturais	103, 104	Lampejos de Outras Vidas	113
Cleonice	175, 204, 213	Lampreia	82, 170, 193
Colégio das Esferas	104, 105	Lança-choques	89, 129
Colmeia de Ovoides	81, 168, 187	Lente Intracraniana	134
Colônia espiritual	167, 260	Letargia	72, 90, 117, 118, 154, 155
Condensador Ectoplásmico	132	Licantropia Induzida	118, 120, 121, 155
Coração Sereno	111, 112	Licantropo Hipnótico	80, 194
Credor Vingador	82, 174, 187, 203, 204, 210	Local Iluminado	10, 53, 59, 60, 63, 64, 66, 67, 69, 73, 75, 119 ...
Crise Vibratória	9, 142, 152	Maca de Socorro	129
Cronômetro	128	Magnetizador	81, 172, 194
Crosta	7, 10, 52, 53, 61, 62, 63, 64, 65, 69, 70, 71 ...	Manto da Bênção Ministerial	134
Densificação	10, 121, 163, 164, 168, 224-226, 228, 256, 260	Manto Luminoso	134
Densificado	51, 54, 73, 121, 122, 152, 173	Marcas de Sombra	9, 10, 51, 120, 141-145, 225, 256, 261
Desdobramento	64, 74, 80, 85, 90, 118, 173, 245, 246, 260	Medalha do Mérito de Serviço	135
Desencarnado	9, 10, 11, 24, 28, 34, 52, 53, 54, 70, 71, 73 ...	Médium	10, 52, 54, 63, 73, 74, 79, 80, 89, 90, 95, 119 ...
Desobsessão	10, 11, 73, 74, 77, 119, 120, 143, 144, 146, 147, 162 ...	Médium na Última Encarnação	101
Diadema de Luz	132	Médium Vidente	113
Dispersão	10, 51, 117, 118, 119, 142, 143, 146, 149, 150, 152, 164 ...	Mestre de Casa Anselmo Varela	203, 216
Dissonância	45, 118, 142-147, 152, 153, 256, 259	Muar de Carga	78, 167, 171, 195
Domínio da Doutrina	105, 106	Músico da Praça das Harmonias	101
Doutrinação	9, 10, 51, 118, 120, 121, 143, 144, 146, 147, 149, 163 ...	Músico Inspirador	113, 114
Fraterna	163 ...	Néctar Espiritual	135
Ectoplasma	10, 52, 95, 122, 260	Nuvem de Larvas Mentais	82, 170, 195
Em Recuo	153	Obsessão	7, 9, 55, 65, 77, 81, 82, 87, 161, 162, 204, 206 ...
Enfermeiro das Alas	100	Obsessor	73, 81, 82, 120, 121, 127, 142, 146, 166, 170, 171, 172 ...
Enxame de Beberrões	82, 170, 188, 231	Obsessor Imantado	80, 82, 164, 170, 196, 203, 204, 210
Espelho de Gravação	132	Operário das Oficinas	101
Espelho Fluídico	133	Organismo espiritual / perispírito	261
Espírito Seletor	80, 172, 188	Ovoide	54, 82, 173, 197, 261
Estrangulador do Cais	214	Ovoide Aderido	172, 173, 197
Estudante das Esferas	100	Ovoidização	54, 150, 155, 168, 263
Eustáquio	204, 209, 214	Palavra Fraterna	114
Faixa de Defesa	133, 168	Passe	9, 10, 51, 61, 62, 64, 66, 67, 71, 74, 79, 85 ...
Faixa de Socorro	129	Passista	66, 114, 117, 118, 120, 121, 144, 147, 246
Fascinação	10, 73, 81, 118, 120, 121, 153, 241	Perturbação	122, 142, 155, 156
Feitiçaria Mediúnica	106, 107, 120	Petrificação Mental	90, 121, 156
Fera de Escolta	81, 171-173, 189	Pinheiro	175, 204, 216
Fibra de Sentinela	112	Plasmador	29, 108, 109, 120, 122, 259

APÊNDICES

Prece	9, 10, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 67, 69, 70, 71 ...	Suicida em Sofrimento	171, 200, 204, 210
Prece Fervorosa	114, 115	Técnico do Sopro	115, 116
Prefeito Perpétuo	71, 72, 80, 163, 168, 232, 249, 261	Timoneiro	59–61, 77, 78, 88, 164, 203, 262
Projeto Elétrico	135	Tomé	175, 204, 217
Psicofonia	261	Torpor	9, 10, 24, 51, 54, 59, 61, 63, 66, 67, 117, 118 ...
Psicoscópio	121, 136	Trabalhador Socorrista	102
Recuo	9, 10, 24, 28, 51, 54, 149, 150, 164, 167, 226, 256 ...	Trevas / Abismo	262
Rede Luminosa	136	Trevoso	10, 11, 71, 142, 146, 150, 181, 203, 230, 231, 233, 241 ...
Reequilíbrio	9, 10, 63, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 164, 165 ...	Trilha do Farol	110
Regentes	71, 72, 80, 81, 88, 166, 209, 261	Turba Obsessora	81, 168, 172, 173, 200
Remorso	10, 45, 118, 119, 122, 156, 176, 210, 222, 223, 226, 231 ...	Umbral	10, 52, 53, 60, 70, 73, 77, 78, 88, 90, 121, 122 ...
Retido	118, 122, 156, 157	Vampirismo	262
Rômulo	175, 204, 207, 217	Vampiro do Vício	82, 170, 201, 203, 204, 210
Samaritano	78, 109, 163, 167, 171, 172, 198, 203, 204, 206	Varinha de Fluido Condensado	136
Samaritano Incansável	115, 167	Verdugo do Abismo	81, 173, 201, 204, 209
Samaritanos	65, 66, 68, 69, 70, 78, 86, 89, 163, 166, 171, 173 ...	Vestes de Missionário	137
Saturação	118, 143–147, 256, 262, 263	Vibração	7, 9, 10, 51, 54, 55, 56, 59, 61, 62, 63, 65 ...
Sáurio do Charco	172, 198	Vigilante	74, 78, 171, 173, 202–204, 206, 208, 209, 211
Sentinela da Maré	102	Volitação	10, 53, 63, 71, 73, 88, 89, 117, 121, 122, 142, 167 ...
Servo Subumano	81, 170, 172, 199	Volitador Treinado	116, 121, 122
Sobrevivente do Umbral	102	Zacarias	175, 204, 217, 222, 226, 227, 228, 229, 235, 236, 243, 246 ...
Socorrista	53, 115, 161, 165, 206	Zeferino, o guarda penitente	217
Sofredor Errante	142, 170–173, 199, 203, 204, 210, 211		



SOMBRA E LUZ

A morte não é o fim da história. É o começo de um serviço.

Sombra e Luz convida você a jogar Desencarnados: espíritos que despertam num mundo de colônias luminosas, névoas e cidades de sombra, e que descem às trevas para socorrer, não para exterminar. Cenário, opções de personagem, regras opcionais, criaturas e uma aventura completa, compatíveis com a 5ª edição e inspirados na literatura espírita.

Aqui, o inimigo é um irmão que sofre. E o clímax de uma cena pode ser um perdão.

- ◆ Uma espécie jogável, o Desencarnado, com três Estágios Perispirituais
- ◆ Torpor e Recuo no lugar da morte, e a Vibração como módulo opcional
- ◆ 8 subclasses, 10 antecedentes, 11 talentos e 67 nomes temáticos de magias
- ◆ 35 criaturas do Além e um elenco de personagens originais
- ◆ Aventura original completa, *A Lanterna do Cais Cego*, para os níveis 3 a 5, com personagens prontos

Suplemento de RPG independente, compatível com a 5ª edição. Regras compatíveis com o SRD 5.2.1. Não é uma publicação oficial. Uso pessoal e não comercial.