

RPG DE INVESTIGAÇÃO E HORROR NA ERA DO VAPOR

SENHOR DOS MISTÉRIOS

Livro de Regras



SUMÁRIO



INTRODUÇÃO.....3

Material	3
O Princípio da Influência	3

CAPÍTULO 1

REGRAS FUNDAMENTAIS.....4

Escala dos Dados	4
O Teste	4
Testes Opostos	4
Ajuda	4
Rolagem Alta e Rolagem Baixa.....	4
Passos.....	4
Dificuldade (DT)	4
Crítico	4
Falha Crítica	5
Oportunidades.....	5
Pontos de Destino.....	5
Influência da Sequência.....	5

CAPÍTULO 2

O PERSONAGEM.....6

Criação de Personagem.....	6
Ocupações	6
Fraquezas	7
Progressão	7
Atributos.....	7
Perícias.....	8
Recursos.....	8
Recuperação.....	8
Defesas.....	8
Zero PV.....	9
Zero SAN	9
Horror	9

CAPÍTULO 3

ESTRUTURA DO JOGO.....10

Cenas	10
Rodadas e Turnos	10
Relógios	10

CAPÍTULO 4

A CIDADE

Os Períodos do Dia	11
Ações na Cidade.....	11
Sono	11
Locais Especiais	11
A Igreja: Posto e Mérito	11

CAPÍTULO 5

INVESTIGAÇÃO.....13

Início da Cena	13
Pontos de Interesse	13
Ações de Investigação	13
Desafios de Acesso.....	13

CAPÍTULO 6

CONFLITO.....15

Distâncias	15
Iniciativa.....	15
O Turno.....	15
Ações de Conflito	15
Luta	16
Habilidades Ofensivas	16
Armas de Fogo	16
Condições	16

CAPÍTULO 7

BEYONDERS

Caminhos	17
Receitas.....	17
Característica de Beyonder.....	17
Habilidades	17
Digestão.....	17
Ascensão.....	17
Descontrole.....	17
Perda de Controle	18

OS CAMINHOS

CAMINHO DO LOUCO

Sequência 9 — Vidente.....	19
Sequência 8 — Palhaço.....	20
Sequência 7 — Mágico.....	20
Sequência 6 — Sem-Face	21
Sequência 5 — Marionetista.....	21
Sequência 4 — Feiticeiro Bizarro.....	22

APÊNDICE A

REFERÊNCIA RÁPIDA.....24

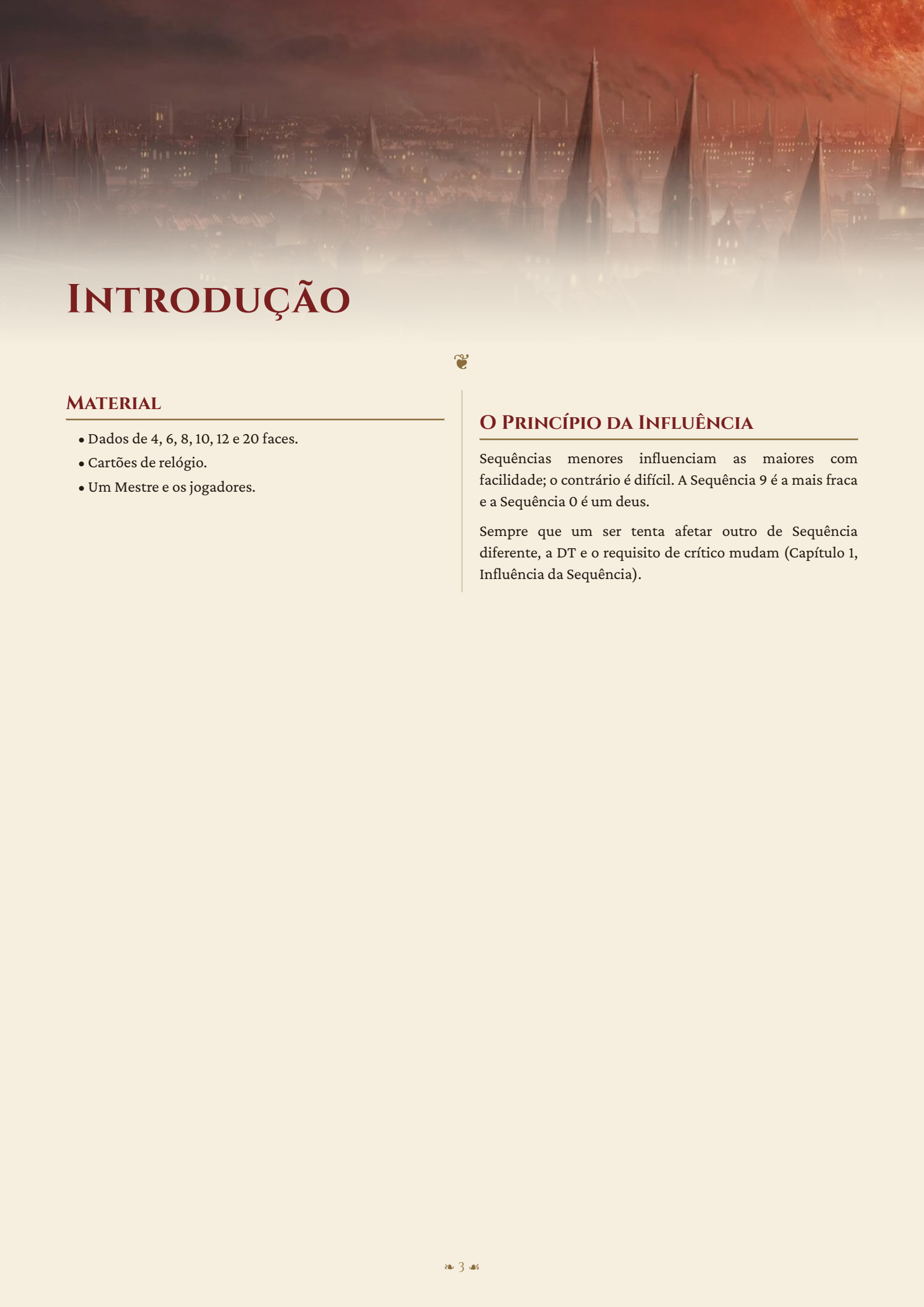
APÊNDICE B

LISTAS.....26

Preços.....	26
Armas.....	27
Proteções	27

APÊNDICE C

RECEITAS.....28



INTRODUÇÃO



MATERIAL

- Dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces.
- Cartões de relógio.
- Um Mestre e os jogadores.

O PRINCÍPIO DA INFLUÊNCIA

Sequências menores influenciam as maiores com facilidade; o contrário é difícil. A Sequência 9 é a mais fraca e a Sequência 0 é um deus.

Sempre que um ser tenta afetar outro de Sequência diferente, a DT e o requisito de crítico mudam (Capítulo 1, Influência da Sequência).

CAPÍTULO 1

REGRAS FUNDAMENTAIS



ESCALA DOS DADOS

DADO	NÍVEL
d4	Ruim
d6	Médio
d8	Bom
d10	Ótimo
d12	Sobre-humano
d20	Desumano

Um dado só se torna **d20** a partir da **Sequência 4**, quando um efeito disser.

O TESTE

1. O Mestre indica a perícia e a DT.
2. O jogador rola o dado da **perícia** e o dado do seu **atributo-base** e soma os valores.
3. Total $\geq$ DT: sucesso. Total $<$ DT: falha.

Todo teste rola **exatamente 2 dados**.

TESTES OPOSTOS

Os dois lados rolam. O maior total vence. Em empate, vence quem resiste ou defende.

AJUDA

Gaste sua ação e faça um teste de apoio com uma perícia coerente, **DTM**.

RESULTADO	EFEITO NO TESTE DO ALIADO
Sucesso	+1 passo
Falha	-1 passo

ROLAGEM ALTA E ROLAGEM BAIXA

TERMO	DEFINIÇÃO
RA (Rolagem Alta)	O maior valor entre os 2 dados
RB (Rolagem Baixa)	O menor valor entre os 2 dados

PASSOS

Um passo é uma posição na escala d4 → d6 → d8 → d10 → d12.

- **+1 passo:** aumenta o dado em uma posição. Um dado não passa de **d12**; o excedente é perdido.
- **-1 passo:** reduz o dado em uma posição. Um dado não fica abaixo de **d4**; o excedente é ignorado.
- O efeito diz em qual dado o passo é aplicado. Sem indicação, aplique no dado da perícia.

DIFICULDADE (DT)

DT	SIGLA	VALOR
Fácil	DTF	7
Média	DTM	10
Difícil	DTD	13

Nenhuma DT base passa de 13. DTs maiores surgem apenas pela Influência da Sequência.

CRÍTICO

Quando os 2 dados mostram o mesmo valor, e esse valor é 6 ou mais ([6,6], [7,7], [8,8]...), o teste é um **Crítico**:

- sucesso automático, qualquer que seja a DT;
- o jogador escolhe uma Oportunidade.

FALHA CRÍTICA

Quando os 2 dados mostram [1,1], o teste é uma **Falha Crítica**:

- falha automática, qualquer que seja a DT;
- o Mestre escolhe uma Oportunidade contra o personagem;
- o jogador ganha **1 Ponto de Destino**.

OPORTUNIDADES

Ao receber uma Oportunidade, escolha uma da lista ou proponha outra reviravolta que caiba na cena. O Mestre decide se ela é apropriada.

OPORTUNIDADE	EFEITO
Vantagem	O próximo teste seu ou de um aliado recebe +1 passo
Aflicção	Um ser sofre uma condição
Informação	Você nota uma pista ou um detalhe útil. O Mestre a revela, ou pede que você a introduza
Revelar	Você descobre uma fraqueza, o Caminho ou a Sequência aproximada de um ser que você vê
Desmascarar	Você descobre o objetivo e a motivação de um ser de sua escolha
Progresso	Preencha ou apague até 2 segmentos de um relógio
Favor	Sua ação conquista o apoio ou a admiração de alguém
Deslize	Um ser na cena diz algo comprometedor, escolhido por quem o controla
Reviravolta	Alguém ou algo de sua escolha surge na cena
Perda	Um item é destruído, perdido, roubado ou deixado para trás

PONTOS DE DESTINO

Gaste 1 Ponto de Destino para:

USO	EFEITO
Rolar de novo	Role de novo um dos dados do seu teste, ou os dois. Não vale após uma Falha Crítica
Detalhe da cena	Acrescente à cena um detalhe plausível e menor. O Mestre pode vetar; se vetar, o ponto não é gasto

USO	EFEITO
Evitar a morte	Ao chegar a 0 PV, fique inconsciente em vez de morrer

Não há limite de Pontos de Destino gastos num mesmo teste.

Um personagem começa com **1 Ponto de Destino**. O máximo é **1, +1 por Sequência alcançada**.

SEQUÊNCIA	MÁXIMO
Sem Sequência	1
9	2
8	3
7	4
...	+1 por Sequência

No início de cada sessão, os Pontos de Destino voltam ao máximo.

Ganhe 1 Ponto de Destino quando:

- sofrer uma Falha Crítica;
- sua Fraqueza complicar sua vida, a critério do Mestre.

A partir da **Sequência 4**, habilidades podem gerar e manipular Pontos de Destino.

INFLUÊNCIA DA SEQUÊNCIA

Humanos sem Sequência contam como **Sequência 10**.

Quando um teste tenta afetar um ser de outra Sequência:

DT. A DT recebe ± 1 para cada nível de diferença de Sequência. Isso vale para DTs fixas e para a Defesa Mística, não para a Defesa.

QUEM AGE TEM SEQUÊNCIA...	MODIFICADOR
menor que a do alvo	-1 DT por nível
maior que a do alvo	+1 DT por nível

Crítico. Contra um ser de Sequência menor, o valor mínimo do crítico sobe +1 por nível de diferença. Contra um ser de Sequência maior, o crítico continua exigindo [6,6].

Exemplo. Um Beyonder de Sequência 8 usa uma habilidade contra um de Sequência 6. A Defesa Mística do alvo sobe +2 e o crítico exige [8,8] ou maior.

CAPÍTULO 2

O PERSONAGEM



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

PASSO	REGRA
1. Ocupação	Escolha uma ocupação. Ela define a distribuição de atributos, 4 perícias de ocupação, uma habilidade de ocupação, as libras iniciais e a renda semanal
2. Atributos	Use a distribuição da ocupação e some +1 passo a um atributo à sua escolha
3. Perícias	Todas começam em d4 . Distribua 6 passos entre as perícias da ocupação e 2 passos em quaisquer perícias. Nenhuma passa de d10 na criação

PASSO	REGRA
4. Fraqueza	Escolha uma Fraqueza. Quando ela complica sua vida, o Mestre julga se ela dá 1 Ponto de Destino
5. Recursos	Calcule PV, SAN, ESP, Defesa e Defesa Mística. Comece com 1 Ponto de Destino
6. Equipamento	Compre equipamento com as libras iniciais da ocupação

OCUPAÇÕES

Atributos na ordem **Físico / Mente / Emoção / Espírito**. Libras: **iniciais / renda semanal**.

OCUPAÇÃO	ATRIBUTOS	PERÍCIAS	LIBRAS	HABILIDADE
Acadêmico	d4 / d8 / d6 / d6	Aptidão (Humanas), Pesquisa, Intuição, Persuasão	8 / 5	Mentoria (1 SAN). Quando você Ajuda e passa no teste de apoio, o aliado recebe +2 passos em vez de +1
Operário	d8 / d4 / d6 / d6	Atletismo, Vigor, Máquinas, Luta	2 / 2	Esforço e Suor (1 PV + 1 SAN). 1x/turno, após rolar um teste, role de novo um dos dados
Detetive	d6 / d8 / d6 / d4	Percepção, Intuição, Pesquisa, Pontaria	5 / 4	Faro . 1x/cena, ao Examinar sem informação nova, você não perde SAN
Médico	d6 / d8 / d6 / d4	Medicina, Aptidão (Ciências), Intuição, Disciplina	15 / 10	Cirurgião de Campo . Sua Medicina não custa SAN e cura RA + 2 PV
Jornalista	d6 / d8 / d6 / d4	Pesquisa, Persuasão, Enganação, Percepção	5 / 3	Fontes (1 SAN). 1x/sessão, declare que conhece alguém útil na cidade. O Mestre define quem é
Policial ou Soldado	d8 / d6 / d6 / d4	Pontaria, Luta, Intimidação, Percepção	4 / 3	Disciplina de Fogo . Seu primeiro tiro em cada conflito recebe +1 passo em Pontaria
Criminoso	d8 / d6 / d6 / d4	Crime, Enganação, Furtividade, Luta	3 / 2	Rosto na Multidão . +1 passo em Furtividade para fugir ou se esconder em multidões
Marinheiro	d8 / d6 / d6 / d4	Atletismo, Sobrevivência, Condução, Vigor	3 / 2	Pernas do Mar . Terreno instável não impõe penalidades a você. 1x/dia, preveja o tempo das próximas 24 horas
Engenheiro	d6 / d8 / d6 / d4	Máquinas, Aptidão (Ciências), Condução, Pesquisa	10 / 6	Gambiarra (1 SAN). 1x/cena, com uma ação, improvise uma ferramenta: +1 passo em Máquinas ou Crime nesta cena

OCUPAÇÃO	ATRIBUTOS	PERÍCIAS	LIBRAS	HABILIDADE
Clérigo	d4 / d6 / d8 / d6	Aptidão (Teologia), Disciplina, Persuasão, Misticismo	4 / 3	Fé Treinada. +1 passo em Disciplina para resistir ao horror de mortos-vivos e espíritos
Artista	d4 / d6 / d8 / d6	Atuação, Aptidão (Artes), Persuasão, Enganação	3 / 2	Palco. +1 passo em Atuação diante de uma plateia
Nobre	d6 / d6 / d8 / d4	Etiqueta, Persuasão, Aptidão (Burocracia), Condução	40 / 20	Sobrenome (1 SAN). 1×/sessão, seu nome abre uma porta da alta sociedade: um convite, uma audiência, um favor menor
Criado	d6 / d6 / d8 / d4	Etiqueta, Percepção, Furtividade, Intuição	2 / 1	Invisível. +1 passo em Furtividade em ambientes de classe alta
Ocultista Amador	d4 / d6 / d6 / d8	Misticismo, Aptidão (Teologia), Pesquisa, Disciplina	4 / 2	Erudição Proibida (1 SAN). +1 passo em Misticismo para identificar um símbolo, criatura ou ritual. Você conhece o nome honorífico de uma divindade ortodoxa

FRAQUEZAS

Quando a Fraqueza complica a vida do personagem, o Mestre julga se ela dá **1 Ponto de Destino**.

FRAQUEZA	EFEITO
Vício (álcool, ópio, jogo)	Um dia sem satisfazer o vício: –1 passo em Mente e Emoção até satisfazê-lo
Dívida	Metade da sua renda semanal vai para o credor
Inimigo	Alguém poderoso quer o seu mal. O Mestre pode trazê-lo à história 1× por caso
Fobia	Escolha um gatilho. Diante dele, você fica Amedrontado
Doença Crônica	PV máximo –2
Segredo	Se o segredo vier à tona, você perde a posição, a família ou a liberdade
Curiosidade Mórbida	Para deixar de investigar algo sobrenatural, teste Disciplina (DTM)
Compaixão	Para abandonar um inocente em perigo, teste Disciplina (DTM)
Ganância	Para recusar dinheiro ou um objeto valioso fácil, teste Disciplina (DTM)
Pavio Curto	Provocado, teste Disciplina (DTM) ou reaja com agressão
Fé Cega	–1 passo em testes para desobedecer ou enganar a sua Igreja
Código de Honra	Você não mente, não ataca pelas costas e cumpre a palavra. Quebrar o código custa 1d4 SAN
Pesadelos	Dormir recupera SAN apenas pela RB de dois dados de Mente

PROGRESSÃO

O personagem melhora apenas ao alcançar uma nova **Sequência**. Cada Sequência de cada Caminho diz quais perícias e atributos sobem. Personagens sem Sequência não progridem.

SEQUÊNCIA	DADO MÁXIMO
Sem Sequência	d10
9 a 5	d12
4 ou menor	d20, quando um efeito disser

O máximo de PV, SAN e ESP parte do valor base, somado ao tamanho do dado do atributo. Toda Sequência, de qualquer Caminho, soma bônus fixos a esse máximo. Os bônus se acumulam: um Beyonder de Sequência 7 soma os da 9, da 8 e da 7.

SEQUÊNCIA	PV	SAN	ESP
Sem Sequência	8 + Físico	6 + Emoção	4 + Espírito
9	+2	+1	+4
8	+2	+1	+2
7	+3	+1	+3
6	+3	+2	+3
5	+4	+2	+4
4	+10	+4	+10
3	+6	+2	+6
2	+15	+4	+15
1	+10	+4	+10

ATRIBUTOS

ATRIBUTO	REPRESENTA
Físico	Força, coordenação, velocidade, fôlego
Mente	Raciocínio, memória, educação, percepção

ATRIBUTO	REPRESENTA
Emoção	Vontade, carisma, instinto, autocontrole
Espírito	Sensibilidade espiritual e intuição mística

PERÍCIAS

PERÍCIA	ATRIBUTO-BASE	ABRANGE
Acrobacia	Físico	Equilíbrio, saltos, cambalhotas, cair sem se ferir
Adivinhação	Espírito	Artes de Adivinhação: pêndulo, cartas, sonhos, espelhos; ler presságios
Aptidão	Mente	Conhecimento num campo específico
Atuação	Emoção	Representar um papel, oratória, disfarçar a própria personalidade
Atletismo	Físico	Correr, saltar, escalar, nadar, remar
Condução	Físico	Cavalgar, conduzir carruagens e veículos a vapor, pilotar barcos
Crime	Físico	Furtar, abrir fechaduras, falsificar documentos
Disciplina	Emoção	Estudar, meditar, resistir a traumas e sustos
Enganação	Emoção	Mentir, disfarçar-se, seduzir
Etiqueta	Emoção	Comportar-se em qualquer classe social, ler hierarquias
Furtividade	Físico	Esconder-se, andar sem ser visto ou ouvido
Intimidação	Emoção	Assustar, coagir
Intuição	Emoção	Analisar pessoas e ambientes
Luta	Físico	Atacar desarmado ou com armas corpo a corpo; manobras
Máquinas	Mente	Operar e consertar máquinas
Medicina	Mente	Primeiros socorros, tratamentos, necropsias
Misticismo	Espírito	O sobrenatural; habilidades ofensivas
Percepção	Mente	Notar coisas pela visão, audição e olfato; revistar
Persuasão	Emoção	Convencer com argumentos e lábia
Pesquisa	Mente	Documentos, arquivos e bibliotecas; analisar evidências
Pontaria	Físico	Armas de fogo, arremesso e arcos

PERÍCIA	ATRIBUTO-BASE	ABRANGE
Ritualística	Espírito	Preparar e conduzir rituais, invocar entidades pelo nome honorífico, consagrar objetos
Sobrevivência	Mente	Acampar, rastrear, acalmar animais
Vigor	Físico	Fôlego, resistir a venenos, suportar ferimentos

Campos de Aptidão: Artes, Ciências, Burocracia (direito e política), Humanas, Sociedade, Teologia, Tática, Línguas. Cada campo é uma perícia separada; na criação, os passos de Aptidão são dados a um campo.

RECURSOS

RECURSO	MEDE	VALOR
PV (Pontos de Vida)	Integridade física	8 + tamanho do Físico + bônus de Sequência
SAN (Sanidade)	Estabilidade mental	6 + tamanho da Emoção + bônus de Sequência
ESP (Espiritualidade)	Energia para habilidades de Beyonder	4 + tamanho do Espírito + bônus de Sequência

Habilidades de Beyonder custam ESP. Habilidades de ocupação e o uso de Medicina custam SAN.

RECUPERAÇÃO

FONTE	RECUPERA
Dormir (Cidade)	Role o dado de Físico em PV e o dado de Mente em SAN
Medicina	<i>Ação.</i> Medicina DTF num ser ferido ao seu alcance. Sucesso: ele recupera RA PV. Você gasta 1 SAN . Cada ser recebe este efeito 1x por cena
Hospital (Cidade)	1 período e 1 libra: recupere PV igual ao tamanho do Físico
Itens e habilidades	Conforme o item ou a habilidade

DEFESAS

DEFESA	CONTRA	VALOR
Defesa	Luta, manobras e Pontaria	Tamanho do Físico + armadura
Defesa Mística	Habilidades ofensivas	Tamanho do Espírito + amuleto

Um personagem usa no máximo 1 armadura e 1 amuleto. Esses valores mudam quando os dados de origem mudam.

ZERO PV

Ao chegar a **0 PV**, o personagem **morre**, a menos que gaste 1 Ponto de Destino para ficar inconsciente.

ZERO SAN

Ao chegar a **0 SAN**, e sempre que perder SAN estando com 0, teste **Disciplina** contra **DTF**, **+3** para cada teste desse tipo já feito desde que chegou a 0.

- **Sucesso:** você se mantém.
- **Falha:** você sofre um **Trauma** e fica **Abalado** até o fim da cena. Se for Beyonder, preencha também 1 segmento de Descontrole.

A contagem zera quando você recupera ao menos 1 SAN.

Tratar um Trauma: visite um médico ou sanatório por **3 períodos** na Cidade. No fim, quem trata testa **Medicina (DTM)**. Sucesso: o Trauma é removido.

D6 TRAUMA	
1	Fobia. Escolha um gatilho. Diante dele, você fica Amedrontado
2	Insônia. Dormir recupera metade do normal

D6 TRAUMA

3	Paranoia. –1 passo em Persuasão e Etiqueta
4	Amnésia. Você esquece uma cena importante, escolhida pelo Mestre
5	Compulsão. Escolha um hábito. Resistir a ele exige Disciplina (DTM)
6	Embotamento. –1 passo em Intuição e Atuação

HORROR

Presenciar o sobrenatural custa SAN, conforme o grau do horror. Resista com **Disciplina** contra a DT do grau, somada à Influência da Sequência de quem causa o horror. Sucesso: você não perde SAN.

GRAU	EXEMPLO	DT	PERDA DE SAN
Perturbador	Um cadáver mutilado	DTF	1
Aterrorizante	Um morto-vivo, um Beyonder perdendo o controle	DTM	1d4
Indescritível	A Forma Mítica de um Semideus	DTD	2d6



CAPÍTULO 3

ESTRUTURA DO JOGO



CENAS

CENA	SITUAÇÃO	UNIDADE DE TEMPO
A Cidade	O grupo administra o tempo entre investigações	Período
Investigação	O grupo procura pistas num local	Turno
Conflito	Há oposição ativa	Turno

Na Cidade, **Iniciar Investigação** abre uma Investigação. Na Investigação, **Iniciar Conflito** abre um Conflito.

RODADAS E TURNOS

Na Investigação e no Conflito, o tempo corre em **rodadas**. Numa rodada, cada personagem tem um **turno**, em que realiza uma ação.

RELÓGIOS

Um relógio é um círculo dividido em segmentos que mede o progresso de uma ação longa ou de uma ameaça. Quando o último segmento é preenchido, o evento acontece.



CAPÍTULO 4

A CIDADE



OS PERÍODOS DO DIA

PERÍODO	
Manhã	
Tarde	
Noite	
Madrugada	Tudo está fechado. A única ação possível é Iniciar Investigação. Quem não Dormiu antes perde 1 SAN. O Insone (Caminho da Escuridão) age na Madrugada sem custo

Cada ação na cidade ocupa **1 período**. Cada local tem seus próprios horários.

O grupo pode se dividir: cada personagem escolhe sua própria ação no período.

AÇÕES NA CIDADE

AÇÃO	EFEITO
Iniciar Investigação	Começa uma cena de Investigação no local. A cena dura 1 período
Visitar um Local	Use o que o local oferece (comprar, tratar-se, pesquisar, falar com um contato), sem abrir uma cena
Dormir / Descansar	Role o dado de Físico em PV e o dado de Mente em SAN

SONO

Todo personagem precisa Dormir **1x por dia**. Quem passa 4 períodos seguidos sem Dormir fica **Exausto**: -1 passo em todos os testes até Dormir.

LOCAIS ESPECIAIS

LOCAL	EFEITO
Biblioteca da Igreja	Pesquisa (registros) ou Misticismo (sobrenatural). DTF : uma informação geral. DTM : uma informação sobre o caso. DTD : um segredo (um Caminho, um ritual, um nome)
Delegacia	Persuasão ou Aptidão (Burocracia) DTM : acesso aos registros de crimes e ocorrências
Jornal	Pesquisa DTF no arquivo de edições antigas. Publicar um anúncio: 1 soli
Hospital	1 libra: recupera PV igual ao tamanho do Físico
Médico / Sanatório	Trata Traumas (3 períodos)
Mercado Clandestino	Encontrá-lo exige um contato ou Misticismo ou Crime DTM . Vende ingredientes, talismãs e informação mística
Sede da Equipe	Arsenal : munição, materiais de ritual e amuletos sem custo para missões. Artefatos Selados : requisitados conforme o posto. Relatórios : uma informação sobre o caso, sem teste

A IGREJA: POSTO E MÉRITO

POSTO	SEQUÊNCIA TÍPICA	SALÁRIO SEMANAL	ARTEFATOS SELADOS
Funcionário civil	Sem Sequência	2 libras	—
Membro formal	9–8	4 libras	Grau 3, em operações com 3 ou mais membros
Veterano	8–7	6 libras	Grau 3
Capitão	7–6	10 libras	Grau 2
Diácono	5–4	20 libras	Grau 1

POSTO	SEQUÊNCIA TÍPICA	SALÁRIO SEMANAL	ARTEFATOS SELADOS
Bispo	4–3	40 libras	Grau 1

Mérito mede o crédito do personagem junto à Igreja.

FEITO	MÉRITO
Caso resolvido	+1
Ameaça de Sequência menor que a do grupo neutralizada	+1
Característica entregue	+1 (Seq. 9–8), +2 (7–5), +4 (4–3)

FEITO	MÉRITO
Artefato Selado recuperado	+2
Caso resolvido sem expor o sobrenatural ao público	+1
Desobediência, exposição pública, artefato devolvido com atraso	–1 a –3

Uma Característica entregue rende também uma gratificação a cada membro da equipe: **10 libras** (Seq. 9–8), **20 libras** (7–5) ou **100 libras** (4–3).

CAPÍTULO 5

INVESTIGAÇÃO



INÍCIO DA CENA

Ao iniciar uma investigação, uma cena começa no local. O Mestre descreve o ambiente e nomeia seus pontos de interesse. Personagens que não estão no local levam **3 turnos** para chegar.

PONTOS DE INTERESSE

Um ponto de interesse é um lugar, objeto ou pessoa que pode conter pistas. Ele tem três partes:

PARTE	CONTEÚDO
Cabeçalho	Nome e descrição básica, narrada quando alguém Investiga o ponto
Quadro de informações	Linhas de Perícia / DT / Informação
Descrição contextual	Explicação completa, só para o Mestre. Resolve as ações de Interagir

Exemplo. *Quadro na parede.* Uma pintura de uma menina num balanço.

PERÍCIA	DT	INFORMAÇÃO
Aptidão (Artes)	6	A menina não tem boca e seus olhos estão arregalados de pavor; o estilo da pintura foi corrompido
Percepção	6	Há marcas de mão na parede perto do quadro
Percepção	8	Há uma gota de sangue seco na moldura

Contextual: o quadro esconde um cofre, encontrado por quem retirá-lo da parede.

AÇÕES DE INVESTIGAÇÃO

AÇÃO	EFEITO
Investigar	Escolha um ponto de interesse e então Interagir ou Examinar

AÇÃO	EFEITO
↳ Interagir	Descreva uma ação física concreta. Receba a descrição física do resultado e, sem teste, toda informação cuja DT seja igual ou menor que o tamanho do dado da perícia correspondente
↳ Examinar	Faça um teste de perícia. Receba toda informação daquela perícia com DT igual ou menor que o total. Se não descobrir nada novo, perca 1 SAN
Recapitular	Interprete seu personagem resumindo o que o grupo sabe e formule uma hipótese. Se o resumo for coerente, teste Intuição (DTM) . Sucesso: o Mestre confirma ou nega a hipótese. Depois de um sucesso, ninguém Recapitula de novo na cena
Compartilhar	Gaste seu turno explicando a um aliado uma pista descoberta nesta cena. O aliado a recebe como ação livre
Iniciar Conflito	Começa uma cena de Conflito
Fazer Ritual	
Usar Habilidade	

DESAFIOS DE ACESSO

DESAFIO	REGRA
Destrancar	O Mestre rola em segredo um número de d6 igual à complexidade da tranca (2 a 5): é a combinação, em ordem. O jogador posiciona a mesma quantidade de dados com as faces que escolher. O Mestre responde, dado a dado, baixo , alto ou exato . Tentativas por rodada, pelo dado de Crime: d4 = 1, d6 = 2, d8 = 3, d10 = 4, d12 = 5. Cada tranca suporta um número máximo de tentativas; excedido, ela emperra
Arrombar	Gaste 1 PV e teste Atletismo contra a DT do obstáculo. Cada sucesso acumula pontos iguais à RA. O obstáculo cede quando os pontos alcançam sua Resistência

DESAFIO	REGRA
Alcançar	Seguro: duas ações seguidas, cada uma com Acrobacia contra a DT; uma falha causa dano igual à RB e reinicia. Arriscado: uma ação, Acrobacia contra DT +3; a falha causa dano igual à RA

DESAFIO	REGRA
Sustentar	Gaste 1 PV e teste Atletismo . No fim de cada rodada, teste de novo com –1 passo cumulativo para continuar sustentando



CAPÍTULO 6

CONFLITO



O conflito não usa grade nem miniaturas: a cena acontece no teatro da mente.

DISTÂNCIAS

FAIXA	O QUE É
Junto	Ao alcance da mão. Corpo a corpo e queima-roupa
Perto	No mesmo cômodo, a uma corrida curta
Longe	Do outro lado da rua ou do salão

Mudar de faixa gasta a ação.

INICIATIVA

No início do conflito, um jogador escolhido pelo grupo testa **Percepção** contra a Iniciativa mais alta entre os inimigos. A Iniciativa de uma ameaça é a média dos tamanhos dos seus dados de Físico e Mente (Físico d8 e Mente d6: Iniciativa 7).

- **Sucesso:** o primeiro turno de cada rodada é de um personagem dos jogadores.
- **Falha:** o primeiro turno de cada rodada é de um inimigo.

Os lados se alternam, turno a turno. Se um lado tiver mais participantes, alterne enquanto for possível; o lado maior faz os turnos restantes no fim da rodada.

Arma em punho. Quem começa o conflito com uma arma de fogo sacada e apontada pode fazer seu turno antes de todos na primeira rodada, se a ação for um Tiro ou Descarregar.

O TURNO

ELEMENTO	REGRA
Ação	1 por turno
Reação	1 por rodada, fora do seu turno, quando um efeito indicar o gatilho

ELEMENTO	REGRA
----------	-------

Ação livre	Falar frases curtas, soltar um objeto, olhar ao redor
-------------------	---

AÇÕES DE CONFLITO

AÇÃO	EFEITO
Ataque Corpo a Corpo	Luta contra a Defesa do alvo
Manobra de Luta	Derrubar, desarmar, imobilizar ou empurrar. Luta contra a Defesa do alvo
Usar Arma de Fogo	Tiro, Descarregar ou Recarregar
Usar Habilidade	
Fazer Ritual	
Guarda	Até o seu próximo turno, um ataque que acertar você causa dano pela RB em vez da RA
Se Jogar no Chão	Você fica Caído. Tiros contra você sofrem -1 passo em Pontaria
Cobertura	Atrás de um móvel, batente ou mureta: +2 Defesa. Atrás de uma parede de tijolo ou pedra: você não pode ser alvo de tiros
Fugir	Teste (Atletismo, Furtividade, Condução...) para preencher o relógio de fuga definido pelo Mestre. Relógio completo: você sai da cena
Perceber Ambiente	Interaja livremente com o ambiente: procure uma arma improvisada, examine algo, acione um mecanismo. O Mestre resolve como no Interagir da Investigação
Iniciar Ação	Para uma ação que as regras não cobrem, o jogador e o Mestre combinam um relógio: quantos segmentos tem e como avança

LUTA

- **Ataque:** Luta contra a Defesa do alvo.
- **Dano desarmado:** RB.
- **Dano armado:** RA + bônus da arma.

MANOBRA	EFEITO
Derrubar	O alvo fica Caído
Desarmar	O alvo solta o item que segura
Imobilizar	O alvo fica Imobilizado até escapar. Escapar é uma ação: Luta ou Acrobacia contra a sua Luta, em teste oposto
Empurrar	O alvo é afastado; pode cair ou bater em algo

HABILIDADES OFENSIVAS

Teste de **Misticismo** com a **Defesa Mística** do alvo como DT. O custo e o efeito de cada habilidade são definidos na Sequência que a concede.

ARMAS DE FOGO

Tiro. Pontaria contra a Defesa do alvo. **Dano:** RA + bônus da arma.

REGRA	EFEITO
Queima-roupa	+1 passo em Pontaria (máx. d12) e +2 de dano
Mirar	Gaste a rodada inteira: +1 passo em Pontaria (máx. d12) no próximo turno
Descarregar	Uma arma com Descarga N dispara até N tiros em um turno. A partir do 2º tiro, cada tiro impõe –1 passo em Pontaria até o fim do turno, cumulativo
Recarregar	Teste de Pontaria DTF . Sucesso: recarregue 1 bala e, se quiser, teste de novo com DT +2 para mais 1 bala, até falhar. Uma falha no primeiro teste gasta a ação sem recarregar nada

Exemplo. Descarregando um revólver (Descarga 3) com Pontaria d8: o 1º tiro rola d8; o 2º, d6; o 3º, d4.

Exemplo. Recarregando: DT 7, sucesso (1 bala); DT 9, sucesso (2 balas); DT 11, falha. A arma recebeu 2 balas.

MERGULHAR EM COBERTURA

Reação, quando alguém atira em você. Você se joga atrás de uma cobertura:

- o atirador sofre –1 passo em Pontaria;
- se o tiro acertar, o dano é calculado pela RB;
- se você ainda não agiu nesta rodada, perde também sua ação.

CONDIÇÕES

Uma condição sem duração indicada dura **1 rodada**.

CONDIÇÃO	EFEITO	TERMINA
Abalado	–1 passo em todos os testes	Conforme o efeito
Amedrontado	Não pode se aproximar voluntariamente da fonte do medo. –1 passo em testes contra ela	Conforme o efeito
Atordoado	Perde a próxima ação	Após perder a ação
Caído	Ataques corpo a corpo contra você recebem +1 passo. Levantar-se gasta sua reação	Ao levantar-se
Cego	Falha em testes que exigem visão. Seus ataques sofrem –1 passo	Conforme o efeito
Dormindo	Inconsciente. Ataques contra você acertam automaticamente	Ao sofrer dano, ou com a ação de um aliado para acordá-lo
Enfeitiçado	Trata a fonte como aliada. Não a ataca nem a prejudica	Conforme o efeito, ou se a fonte o atacar
Exausto	–1 passo em todos os testes	Ao Dormir
Imobilizado	Não se desloca. –1 passo em Luta e Acrobacia	Conforme o efeito
Lento	Você não tem reação e age por último do seu lado	Conforme o efeito
Sangrando	Perde 1 PV no início de cada turno	Com Medicina (DTF), ou no fim da cena
Inconsciente	Não age nem percebe nada	Conforme a causa

BEYONDERS



CAMINHOS

Cada Caminho tem uma carta de tarô correspondente, uma Forma de Criatura Mítica, assumida a partir da Sequência 4, e uma tabela que resume suas Sequências. Cada Sequência traz:

PARTE	CONTEÚDO
Sobe	Os passos de atributos e perícias que a Sequência concede ao ser alcançada
Habilidades	Os poderes da Sequência, no formato <i>Tipo · Custo · Alcance · Duração</i>
Método de Atuação	Como atuar para digerir a poção, com exemplos de marcos
Característica	A forma e a influência da Característica de Beyonder da Sequência
Descontrole	A ficha do monstro em que o personagem se transforma ao perder o controle

RECEITAS

Antes de começar a campanha, o Mestre embaralha as receitas de cada Sequência e sorteia uma para cada Caminho. A receita sorteada é a fórmula da poção daquela Sequência daquele Caminho durante toda a campanha. Uma receita traz ingredientes principais, ingredientes suplementares e, quando houver, um ritual de promoção.

CARACTERÍSTICA DE BEYONDER

Quando um Beyonder morre, seus poderes se condensam numa **Característica**: um objeto com a influência da sua Sequência. Uma Característica substitui os ingredientes principais da poção da mesma Sequência e do mesmo Caminho.

HABILIDADES

Sem ESP, você pode pagar o custo de uma habilidade em SAN. Cada uso assim preenche 1 segmento de Descontrole.

DIGESTÃO

O Mestre anota um **marco** quando o personagem atua de forma marcante conforme o Método de Atuação da sua Sequência. Com **3 marcos**, a poção está digerida.

ASCENSÃO

SITUAÇÃO	AO BEBER A POÇÃO SEGUINTE
Poção atual digerida	Ascende sem teste
Poção atual não digerida	Disciplina DTD. Falha: Perda de Controle

DESCONTROLE

O Descontrole é um relógio de **6 segmentos**.

SEGMENTOS	ESTÁGIO
3	Sussurros: –1 passo em Disciplina
6	Perda de Controle

Preencha 1 segmento quando:

- falhar no teste de 0 SAN;
- pagar uma habilidade em SAN, por falta de ESP;
- sofrer uma Falha Crítica num teste de habilidade;
- agir contra a poção, a critério do Mestre.

Apague segmentos quando:

SITUAÇÃO	EFEITO
A poção é digerida	Apague o relógio inteiro

SITUAÇÃO	EFEITO
Um dia em que o personagem atua conforme a poção e Dorme	Apague 1 segmento

PERDA DE CONTROLE

O personagem se torna um **monstro**. Cada Sequência de cada Caminho tem uma **ficha de Descontrole**, que descreve o monstro em que ele se transforma.

O monstro mantém a Sequência do personagem e usa as regras de personagem: testa perícias, tem PV, Defesa e Defesa Mística e age conforme a sua Iniciativa. Quem o vê pela primeira vez sofre o Horror indicado na ficha.

CAMINHO DO LOUCO



Carta de tarô: O Louco (0).

Forma de Criatura Mítica: uma massa de incontáveis **vermes espirituais** translúcidos e viscosos, entrelaçados em tentáculos que se contorcem sem parar. A massa às vezes lembra vagamente um corpo humano, e cada verme carrega um pedaço da vida do Beyonder.

SEQ.	NOME	SOBE	HABILIDADES
9	Vidente	Espírito, Misticismo, Adivinhação, Ritualística	Visão Espiritual, Intuição Espiritual
8	Palhaço	Acrobacia (+2), Luta, Pontaria	Corpo de Palhaço, Rosto de Palhaço, Premonição de Combate, Adagas de Papel
7	Mágico	Físico, Emoção, Atuação, Pontaria	Bala de Ar, Controle de Chamas, Salto Flamejante, Substituto de Papel, Papel como Arma, Transferência de Dano, Ilusão, Mestre da Fuga, Respiração Subaquática
6	Sem-Face	Emoção, Enganação, Atuação	Metamorfose, Truques Aprimorados
5	Marionetista	Espírito, Misticismo, Disciplina	Fios do Corpo Espiritual, Controle de Fios, Marionetes, Troca de Marionete
4	Feiticeiro Bizarro	Espírito, Mente, Misticismo	Forma de Criatura Mítica, Corpo de Vermes, Vida Escondida, Fios Ampliados, Mistério Bizarro

SEQUÊNCIA 9 — VIDENTE

Sobe: Espírito +1 passo, Misticismo +1 passo, Adivinhação +1 passo, Ritualística +1 passo.

HABILIDADES

Visão Espiritual · Ação livre · 1 ESP · Longe · Cena. Toque duas vezes entre as sobancelhas. Você vê as auras: as cores mostram as emoções e a saúde de cada ser, e doenças aparecem como manchas escuras. Você vê espíritos e seres do Mundo Espiritual, e um ser ou objeto de espiritualidade forte, como um Beyonder ou um item místico, se destaca dos demais.

Intuição Espiritual · Passiva. Quando um perigo está prestes a atingir você, o Mestre avisa. Você nunca é surpreendido por uma emboscada: no primeiro turno dela, você age normalmente.

MÉTODO DE ATUAÇÃO

Seja um vidente profissional e misterioso. Use a adivinhação para guiar quem o procura, mas nunca revele tudo: fale por indícios, deixe a pessoa chegar à resposta e mantenha o mistério sobre o que você sabe. Não deixe que a adivinhação decida por você.

Marcos: atender clientes como vidente e acertar uma previsão que muda a decisão de alguém; guiar uma pessoa a uma descoberta só por indícios; agir certo sobre um caso por ter lido os presságios antes dos outros.

CARACTERÍSTICA

Um cristal cinza-azulado do tamanho de uma unha, com uma névoa que gira devagar por dentro. Quem a carrega tem sonhos premonitórios desconexos e perde 1 SAN a cada noite.

DESCONTROLE

O Que Vê Demais · Sequência 9 · Horror Perturbador
A pele se cobre de olhos que não fecham. Ele murmura sem parar a hora e a forma da morte de quem está por perto.
Físico d6 · **Mente** d8 · **Emoção** d4 · **Espírito** d10
PV 16 · **Defesa** 6 · **Defesa Mística** 10 · **Iniciativa** 7
Perícias: Luta d6, Percepção d10, Misticismo d8
Ataque: Unhas (Luta), dano RA + 2.
Profecia de Morte · *Ação*. Um ser Perto ouve a própria morte. Ele testa Disciplina DTM; na falha, fica Abalado até o fim da cena.
Olhos em Tudo · *Passiva*. Nunca é surpreendido. Vê seres invisíveis e espíritos.

SEQUÊNCIA 8 — PALHAÇO

Sobe: Acrobacia +2 passos, Luta +1 passo, Pontaria +1 passo.

HABILIDADES

Corpo de Palhaço · *Passiva*. Você anda sobre cordas, beirais e superfícies instáveis sem teste e não fica Caído por escorregão, empurrão ou terreno, salvo por efeito de um ser de Sequência menor que a sua.

Rosto de Palhaço · *Passiva*. Você controla cada músculo do rosto: ele só mostra o que você quer. Testes de Intuição e Percepção para ler suas emoções e intenções recebem +3 na DT.

Premonição de Combate · *Ação livre* · 1 ESP · *Pessoal*. Quando um ataque contra você é anunciado, receba +3 de Defesa contra ele. Você pode usá-la contra cada ataque seguinte, pagando o custo outra vez.

Adagas de Papel · *Ação* · 1 ESP · *Perto*. Enrijeça uma carta ou folha de papel como aço e arremesse-a. Pontaria contra a Defesa do alvo; dano RA + 2.

MÉTODO DE ATUAÇÃO

Esconda a dor, o medo e a confusão atrás de um sorriso. O Palhaço faz os outros rirem enquanto ninguém vê o que ele sente, e mantém o controle de si quando todos perdem o deles. Sorria justamente quando quiser chorar.

Marcos: manter a compostura e o sorriso sob perigo mortal; fazer alguém rir num momento de luto ou de tensão; enganar quem o observa com uma alegria que você não sente.

CARACTERÍSTICA

Uma pedra branca e lisa, com manchas vermelhas que lembram um sorriso pintado. Quem a carrega sorri sem querer e sente impulsos de fazer palhaçadas em momentos próprios.

DESCONTROLE

Palhaço Risonho · Sequência 8 · Horror Perturbador
O rosto se rasga num sorriso que vai de orelha a orelha. As juntas se dobram para os dois lados, e ele ri enquanto chora.
Físico d10 · **Mente** d6 · **Emoção** d4 · **Espírito** d8
PV 22 · **Defesa** 10 · **Defesa Mística** 8 · **Iniciativa** 8
Perícias: Acrobacia d10, Luta d8, Pontaria d8
Ataques: Garras (Luta), dano RA + 3. Cartas afiadas (Pontaria, Perto), dano RA + 2.
Contorcionista · *Reação*. Quando é alvo de um ataque, o atacante sofre -1 passo.
Gargalhada · *Ação*. Todos que ouvem testam Disciplina DTF; na falha, perdem 1 SAN.

SEQUÊNCIA 7 — MÁGICO

Sobe: Físico +1 passo, Emoção +1 passo, Atuação +1 passo, Pontaria +1 passo.

HABILIDADES

Bala de Ar · *Ação* · 1 ESP · *Perto*. Aponte o dedo como uma arma e dispare ar comprimido. Faça um Tiro (Pontaria contra a Defesa); dano RA + 4. Não faz barulho nem deixa bala. Conta como arma de fogo com **Descarga 3** para Mirar, Queima-roupa e Descarregar; cada tiro custa 1 ESP.

Controle de Chamas · *Ação* · 1 ESP · *Perto*. Estale os dedos para acender uma chama, ou molde uma chama junto a você num projétil. Misticismo contra a Defesa Mística do alvo; dano RA + 3.

Salto Flamejante · *Ação* · 1 ESP · *Perto*. Estando junto a uma chama, desapareça nela e surja junto a outra chama que você vê.

Substituto de Papel · *Reação* · 1 ESP · *Perto*. Fora de conflito, prepare figuras de papel. Quando um ataque o atingiria, a figura toma o seu lugar, recebe o ataque e é destruída, e você surge em outro ponto Perto. Cada uso seguinte na mesma cena custa +2 ESP (1, 3, 5...).

Ilusão · *Ação* · 1 ESP · *Perto* · *Cena*. Crie uma imagem ou um som do tamanho de uma pessoa. Quem a examinar testa Percepção contra a sua Atuação; no sucesso, percebe a ilusão.

Papel como Arma · *Ação livre* · 1 ESP · *Junto* · *Cena*. Transforme uma folha de papel numa arma branca da tabela de Armas, como porrete, bengala ou faca, ou num objeto do mesmo tamanho, como um tijolo. Ela causa o dano da arma e volta a ser papel no fim da cena.

Transferência de Dano · *Reação* · 1 ESP · *Junto*. Quando você ou um ser Junto sofre dano de um ataque, desloque o ferimento para um braço ou uma perna: o dano cai pela

metade, e o ser sofre -1 passo em testes que usam aquele membro até o fim da cena. Você precisa estar vivo e conseguir mover a mão. Cada ferimento só pode ser deslocado uma vez, e sempre para outra parte do mesmo corpo, nunca para um objeto.

Mestre da Fuga · *Passiva*. Livrar-se de cordas, algemas ou de Imobilizado é uma ação livre com Acrobacia DTF.

Respiração Subaquática · *Ação livre* · 1 ESP · *Pessoal* · *Cena*. Você respira debaixo d'água.

MÉTODO DE ATUAÇÃO

A essência da mágica é a preparação. Nunca se apresente sem um plano: tome a iniciativa, controle a atenção da plateia, desvie o olhar dela para onde o truque não está e nunca revele o segredo. Faça as pessoas acreditarem no impossível.

Marcos: vencer um confronto com um plano preparado de antemão; fazer testemunhas acreditarem num milagre que era um truque; escapar de uma armadilha como quem encerra um número.

CARACTERÍSTICA

Uma carta de baralho em branco, morna ao toque, que não queima. Pequenos objetos somem e reaparecem perto de quem a carrega, e ele sente uma vontade constante de esconder coisas.

DESCONTROLE

O Último Número · Sequência 7 · Horror Perturbador

O corpo vira um amontoado de figuras de papel que queimam sem se consumir. Ele aparece e desaparece entre as chamas, sempre se curvando para uma plateia que não existe.

Físico d8 · **Mente** d8 · **Emoção** d6 · **Espírito** d10

PV 24 · **Defesa** 8 · **Defesa Mística** 10 · **Iniciativa** 8

Perícias: Pontaria d10, Misticismo d8, Acrobacia d8

Ataques: Bala de Ar (Pontaria, Perto), dano RA + 4. Chamas (Misticismo contra a Defesa Mística, Perto), dano RA + 3.

Corpo de Papel · *Reação*. Quando é atingido, role um d6. Com 4 ou mais, o ataque acerta uma figura de papel e não causa dano.

Palco em Chamas · *Passiva*. Ele salta entre chamas Perto sem gastar a ação. Onde ele passa, o fogo pega.

SEQUÊNCIA 6 — SEM-FACE

Sobe: Emoção +1 passo, Enganação +1 passo, Atuação +1 passo.

HABILIDADES

Metamorfose · *Ação* · 2 ESP · *Pessoal* · *Até você desfazer*. Mude rosto, corpo, cabelo, pele e voz. A altura muda no

máximo um palmo. Para imitar uma pessoa específica que você observou, teste Atuação DTM; quem a conhece testa Percepção contra o seu total. Desfazer a Metamorfose é uma ação livre.

Truques Aprimorados · *Passiva*. Bala de Ar causa RA + 5. Salto Flamejante alcança Longe.

MÉTODO DE ATUAÇÃO

O Sem-Face não tem rosto próprio: ele vive papéis. Crie identidades completas, com nome, história, hábitos e reputação, e viva-as diante dos outros como se fossem você. Nunca esqueça quem você é por baixo de todas elas.

Marcos: viver uma identidade falsa por dias sem ser descoberto; tomar o lugar de uma pessoa real diante de quem a conhece; construir uma nova persona que ganha nome e reputação próprios na cidade.

CARACTERÍSTICA

Uma máscara fina e translúcida, sem traços, como pele seca. Quem a carrega acorda sem reconhecer o próprio rosto no espelho, e os outros o confundem com conhecidos.

DESCONTROLE

O Sem-Rosto · Sequência 6 · Horror Aterrorizante

O rosto é liso como um ovo. Ele arranca o rosto das vítimas e o veste, e só então fala, com a voz delas.

Físico d10 · **Mente** d8 · **Emoção** d8 · **Espírito** d10

PV 30 · **Defesa** 10 · **Defesa Mística** 10 · **Iniciativa** 9

Perícias: Luta d10, Enganação d10, Furtividade d8

Ataque: Garras (Luta), dano RA + 4.

Roubar Rosto · *Passiva*. Quando leva um ser a 0 PV, ele toma o rosto da vítima e assume a sua aparência e a sua voz.

Mil Rostos · *Ação*. Muda de aparência. Para notar que algo está errado, é preciso Intuição DTD.

SEQUÊNCIA 5 — MARIONETISTA

Sobe: Espírito +1 passo, Misticismo +1 passo, Disciplina +1 passo.

HABILIDADES

Fios do Corpo Espiritual · *Passiva*. Você vê os fios que ligam o corpo de cada ser ao seu espírito, até Longe. Eles mostram o estado emocional do ser e se ele já está sob o controle de outro.

Controle de Fios · *Ação* · 2 ESP · *Longe*. Agarre os fios de um ser e teste Misticismo contra a Defesa Mística dele. Cada sucesso preenche 1 segmento do relógio de Marionete do alvo: 4 segmentos, ou 6 se ele for Beyond. Enquanto o relógio tiver segmentos, o alvo fica Lento. Se você passar um turno sem usar esta habilidade nele, ou ele sair do

alcance, o relógio se apaga. Com o relógio completo, o alvo morre e o seu corpo se torna sua **Marionete**.

Marionetes · *Ação*. Você mantém até 3 Marionetes. Cada Marionete usa a ficha que tinha em vida, inclusive as habilidades de Beyonder, e não tem SAN. Com uma ação, todas as suas Marionetes que estão Longe ou mais perto agem neste turno. Fora do alcance, elas cumprem a última ordem que você deu.

Troca de Marionete · *Reação* · 2 ESP · Longe. Quando um ataque o atingiria, troque de lugar com uma de suas Marionetes. O ataque atinge a Marionete.

MÉTODO DE ATUAÇÃO

O Marionetista fica nos bastidores. Deixe que as Marionetes, e as pessoas que nem sabem que são marionetes, façam o trabalho, enquanto ninguém vê quem segura os fios. Controle sem ser controlado.

Marcos: resolver um conflito sem aparecer, só com Marionetes; levar alguém a fazer exatamente o que você queria sem que ele perceba; manter uma Marionete vivendo como uma pessoa comum diante de quem a conhecia.

CARACTERÍSTICA

Um carretel de fios finíssimos e transparentes que se mexem sozinhos. Quem o carrega começa a ver fios saindo das pessoas e a tratá-las como objetos, e pequenos animais ao redor se movem com rigidez de boneco.

DESCONTROLE

Marionete dos Próprios Fios · Sequência 5 · Horror Aterrorizante

O corpo pende de fios que sobem até o nada, e se move aos trancos, como um boneco nas mãos de alguém. Cadáveres pendurados nos mesmos fios o acompanham.

Físico d8 · **Mente** d10 · **Emoção** d6 · **Espírito** d12

PV 36 · **Defesa** 8 · **Defesa Mística** 12 · **Iniciativa** 9

Perícias: Misticismo d10, Luta d8, Percepção d10

Ataque: Fios (Misticismo contra a Defesa Mística, Longe), dano RA + 3 e o alvo fica Lento.

Cortejo de Cadáveres · *Passiva*. Ele vem com 1d4 cadáveres-marionetes (Físico d8, Luta d6, PV 12, Defesa 8, dano RA + 1).

Troca · *Reação*. Quando é atingido, troca de lugar com um cadáver-marionete, que recebe o ataque.

SEQUÊNCIA 4 — FEITICEIRO BIZARRO

Sobe: Espírito +1 passo, Mente +1 passo, Misticismo +1 passo.

HABILIDADES

Forma de Criatura Mítica · *Ação* · 3 ESP · Pessoal · Cena.

Assuma a forma de massa de vermes espirituais. Quem o vê pela primeira vez sofre Horror Aterrorizante. Ataques sem efeito sobrenatural causam metade do dano. Seus tentáculos atacam até Perto (Luta), com dano RA + 6.

Corpo de Vermes · *Reação* · 5 ESP · Pessoal · 1x/cena.

Quando um dano o levaria a 0 PV, ignore esse dano e desfça-se em vermes espirituais. Até o início do seu próximo turno, você não pode ser alvo e não age. Então, recomponha-se em um ponto Perto com PV igual ao tamanho do Espírito.

Vida Escondida · *Ação* · 5 ESP. Fora de conflito, deposite vermes espirituais numa Marionete. Se você morrer, renasce dela no dia seguinte e a Marionete é consumida. Você mantém vermes em uma Marionete por vez.

Fios Ampliados · *Passiva*. Controle de Fios alcança qualquer ser que você vê, e você mantém até 10 Marionetes.

Mistério Bizarro · *Passiva*. Adivinhações e profecias sobre você feitas por seres de Sequência maior que a sua mostram uma cena falsa escolhida por você.

MÉTODO DE ATUAÇÃO

A feitiçaria é só o método; o bizarro é a essência. Crie acontecimentos inexplicáveis e lendas assustadoras, e seja uma presença estranha e imprevisível, cuja natureza ninguém entende.

Marcos: criar uma lenda urbana que se espalha pela cidade; aterrorizar um inimigo com uma cena que ele não consegue explicar; desaparecer e reaparecer de um jeito que testemunhas descrevem como impossível.

CARACTERÍSTICA

Um verme translúcido do tamanho de um dedo, enrolado sobre si, que se contorce quando ninguém está olhando. Vermes menores nascem ao redor dele com o tempo. Quem vê o verme se mexer sofre Horror Perturbador.

DESCONTROLE

Enxame de Vermes Espirituais · Sequência 4 · Horror Indescritível

Uma massa de vermes translúcidos do tamanho de uma carruagem, que se espalha por paredes e frestas e se infiltra nos corpos de quem toca.

Físico d12 · **Mente** d10 · **Emoção** d8 · **Espírito** d20

PV 60 · **Defesa** 12 · **Defesa Mística** 20 · **Iniciativa** 11

Perícias: Luta d12, Misticismo d12, Percepção d10

Ataque: Tentáculos (Luta, Perto), dano RA + 6.

Enxame · *Passiva*. Ataques sem efeito sobrenatural causam metade do dano. Ele recupera 5 PV no início de cada turno.

Infestar · *Ação*. Um ser Junto testa Vigor DTD. Na falha, vermes entram no seu corpo: ele fica Lento e perde 1d6 PV no início de cada turno, até o fim da cena ou até alguém usar uma ação para arrancá-los com Medicina DTM.

REFERÊNCIA RÁPIDA



REGRA	RESUMO
Teste	Perícia + atributo-base $\geq$ DT
DT	DTF 7 · DTM 10 · DTD 13. Acima disso, só pela Influência
Passos	d4 $\rightarrow$ d6 $\rightarrow$ d8 $\rightarrow$ d10 $\rightarrow$ d12. Nunca acima de d12 nem abaixo de d4
RA / RB	Maior / menor valor rolado
Teste oposto	Maior total vence. Empate: quem defende
Ajuda	Ação + teste de apoio DTM. Sucesso +1 passo, falha -1 passo
Ponto de Destino	Rolar 1 ou 2 dados de novo · Detalhe da cena · Evitar a morte. Sem limite por teste. Volta ao máximo a cada sessão. Máx. 1 + 1 por Sequência
Crítico	Dados iguais $\geq$ [6,6]. Sucesso automático + Oportunidade
Falha Crítica	[1,1]. Falha automática + Oportunidade do Mestre + 1 Ponto de Destino
Influência	Humano = Seq. 10. $\pm$ 1 DT (e Defesa Mística) por nível de diferença. Contra Sequência menor: crítico +1 por nível
Cidade	Manhã, Tarde, Noite, Madrugada. 1 ação = 1 período. Grupo pode se dividir. Investigação = 1 período
Madrugada	Só Investigar. Sem ter Dormido: -1 SAN. Insone: sem custo
Sono	1x/dia. 4 períodos sem Dormir: Exausto (-1 passo em tudo)
Dormir	Dado de Físico em PV, dado de Mente em SAN
Hospital	1 período, 1 libra: PV = tamanho do Físico
Medicina	Medicina DTF: alvo recupera RA PV. Custa 1 SAN. 1x/cena por alvo

REGRA	RESUMO
O PV	Morte, ou 1 Ponto de Destino para ficar inconsciente
O SAN	Disciplina DTF, +3 por teste. Falha: Trauma + Abalado
Horror	Disciplina resiste tudo. Perturbador DTF/1 · Aterrorizante DTM/1d4 · Indescritível DTD/2d6 SAN
Chegar à investigação	3 turnos
Interagir	Sem teste: informações com DT $\leq$ tamanho do dado da perícia
Examinar	Informações com DT $\leq$ total. Nada novo: -1 SAN
Recapitular	Hipótese + Intuição DTM. Sucesso: Mestre confirma ou nega. 1 sucesso por cena
Compartilhar	Seu turno; o aliado recebe a pista como ação livre
Iniciativa	Percepção vs Iniciativa do inimigo (média de Físico e Mente). Lados se alternam. Arma em punho atira primeiro
Distâncias	Junto, Perto, Longe. Mudar de faixa gasta a ação
Turno	1 ação + 1 reação por rodada
Luta	Luta vs Defesa. Dano: RA + arma; desarmado RB
Habilidade ofensiva	Misticismo vs Defesa Mística
Tiro	Pontaria vs Defesa. Dano: RA + arma
Queima-roupa	+1 passo, +2 dano
Mirar	Rodada inteira: +1 passo no próximo turno
Descarregar	Até N tiros; do 2º em diante, -1 passo cumulativo

REGRA	RESUMO
Recarregar	DTF, depois +2 por bala, até falhar. 1ª falha: nada
Guarda	Até seu próximo turno, dano contra você pela RB
Chão / Cobertura	Chão: Caído, tiros –1 passo. Cobertura: +2 Defesa; parede bloqueia tiros
Fugir	Preencha o relógio de fuga
Mergulhar em cobertura	Reação. Atirador –1 passo. Dano por RB. Se ainda não agiu, perde a ação
Receitas	Embaralhadas por Sequência e sorteadas para cada Caminho no início da campanha

REGRA	RESUMO
Bônus de Sequência	Cada Sequência soma PV, SAN e ESP fixos, acumulados (Seq. 9: +2 / +1 / +4; Seq. 4: +10 / +4 / +10)
Digestão	3 marcos de atuação = poção digerida
Ascensão	Digerida: sem teste. Não digerida: Disciplina DTD ou Perda de Controle
Descontrole	Relógio de 6. 3: Sussurros (–1 passo em Disciplina). 6: Perda de Controle (vira o monstro da ficha de Descontrole). Digerir apaga tudo; dia atuando e Dormindo: –1

APÊNDICE B

LISTAS



PREÇOS

1 libra = 20 soli. 1 soli = 12 pence.

ITEM OU SERVIÇO	PREÇO
Vida	
Jornal · carta selada	1 pence
Refeição numa taverna	4 pence
Jantar em restaurante de classe média	2 soli
Quarto de pensão, por semana	4 soli
Casa geminada alugada, por semana	1 libra
Roupa de trabalho · terno de cavalheiro · traje de gala	10 soli · 3 libras · 10 libras
Transporte e comunicação	
Carruagem de aluguel, uma corrida na cidade	6 pence
Trem entre cidades vizinhas, 3ª · 1ª classe	3 soli · 1 libra
Passagem de navio entre Loen e Intis, 3ª classe	2 libras
Telegrama, 10 palavras	1 soli
Equipamento	
Velas comuns, uma dúzia	6 pence
Lanterna a querosene	3 soli
Corda, 15 m · pé de cabra · picareta	2 soli · 3 soli · 5 soli
Kit de primeiros socorros	10 soli
Algemas	1 libra
Ferramentas de arrombamento	2 libras
Binóculo	2 libras
Câmera fotográfica com 12 chapas	10 libras
Munição comum, 50 balas	5 soli
Serviços	
Hospital, 1 período	1 libra
Tratamento de Trauma (médico ou sanatório, 3 períodos)	3 libras
Cópia de documento no cartório	2 soli
Informante de rua, por informação	5 soli

ITEM OU SERVIÇO	PREÇO
Suborno: porteiro · policial · inspetor	5 soli · 1 libra · 10 libras
Detetive particular · advogado, por dia	1 libra · 2 libras
Sessão com uma médium de salão	1 libra
Funeral simples	3 libras
Místico	
Materiais de ritual: Menor · Média · Maior · Extrema	2 soli · 10 soli · 2 libras · 10 libras
Talismã pronto, no mercado clandestino: Menor · Média · Maior	5 · 20 · 80 libras
Consulta a um adivinho Beyonder, clandestina	5 libras

ARMAS

ARMA	DANO	PROPRIEDADES	PREÇO
Porrete	RA + 1	—	1 soli
Faca, bengala	RA + 1	Ocultável	3 soli
Machado	RA + 3	—	10 soli
Sabre	RA + 3	—	2 libras
Revólver	RA + 4	6 balas. Descarga 3	3 libras
Rifle	RA + 6	Duas mãos. 5 balas. Descarga 1	5 libras
Espingarda	RA + 8 à queima-roupa; RA + 4 além	Duas mãos. 2 balas. Descarga 2	5 libras

PROTEÇÕES

Um personagem usa no máximo **1 armadura** e **1 amuleto**.

ARMADURAS

ARMADURA	DEFESA	PENALIDADE	PREÇO
Sobretudo pesado	+1	—	1 libra
Casaco de couro grosso	+1	—	2 libras
Colete acolchoado de gola alta	+2 contra Luta	—	3 libras
Colete de placas	+2	−1 passo em Acrobacia e Furtividade	6 libras
Couraça militar	+3	−1 passo em Acrobacia, Atletismo e Furtividade. Chama atenção na cidade	15 libras

AMULETOS

AMULETO	EFEITO	PREÇO
Amuleto consagrado	+1 Defesa Mística	2 libras, ou fornecido pela Igreja
Emblema sagrado	+1 passo em Disciplina contra o horror de mortos-vivos e espíritos	1 libra
Talismã de proteção	Ação: +2 Defesa Mística até o fim da cena. Usa-se uma vez	Ver Talismã pronto
Relíquia de santo	+2 Defesa Mística	Apenas pela Igreja

APÊNDICE C

RECEITAS



SEQUÊNCIA 9

RECEITA	PRINCIPAIS	SUPLEMENTARES
9-1	10 ml de sangue de lula de Lavos; 50 g de cristal estelar	100 ml de água purificada; 13 gotas de essência de baunilha-noturna; 7 folhas de menta dourada; 3 gotas de cicuta; 9 g de pó de erva-sangue-de-dragão

SEQUÊNCIA 8

RECEITA	PRINCIPAIS	SUPLEMENTARES
8-1	O cristal do chifre de uma cabra-montesa-cinzenta de Hornacis adulta; um caule inteiro de rosa-de-rosto-humano	80 ml de água purificada; 5 gotas de suco de estramônio; 7 g de pó de girassol-de-borda-negra; 10 g de pó de erva-manto-dourado; 3 gotas de cicuta

SEQUÊNCIA 7

RECEITA	PRINCIPAIS	SUPLEMENTARES
7-1	A raiz verdadeira de um ente da névoa; todo o líquido espinhal de uma pantera-negra-de-padrões-sombrios	60 ml de água purificada; 30 ml de seiva de ente da névoa; 3 g de pó de gema-gotícula; 4 gotas de óleo essencial de erva-fantasia

SEQUÊNCIA 6

RECEITA	PRINCIPAIS	SUPLEMENTARES
6-1	A glândula pituitária mutada de um caçador-de-mil-faces; a Característica de uma sombra de pele humana	80 ml de sangue de caçador-de-mil-faces; 5 gotas de suco de estramônio-negro; 10 g de pó de erva-dente-de-dragão; 3 fios de cabelo de uma naga das profundezas

SEQUÊNCIA 5

RECEITA	PRINCIPAIS	SUPLEMENTARES
5-1	Pó de espectros antigos; o cristal central de uma gárgula de seis asas	80 ml de água da Fonte Dourada da Ilha de Sonia; 10 g de casca de drago; a espiritualidade remanescente de espectros antigos; 1 par de olhos de gárgula de seis asas

SEQUÊNCIA 4

RECEITA	PRINCIPAIS	SUPLEMENTARES	RITUAL
4-1	O olho principal de uma ruína-bizarra; o corpo espiritual verdadeiro de um pilhador do Mundo Espiritual	200 ml de sangue de ruína-bizarra; 30 g de pó de pilhador do Mundo Espiritual; 10 g de casca de bétula-de-pelo-ruivo; 1 segmento de videira dourada; 1 máscara de borracha feita à mão, do tamanho de uma unha	Mate uma criatura Beyonder de Sequência 4 numa apresentação diante de pelo menos 100 espectadores e beba a poção ao fim do espetáculo