

KULT

DIVINDADE PERDIDA

LIVRO DE REGRAS



KULT

DIVINDADE PERDIDA

ESTE JOGO É PARA ADULTOS

LIVRO I: A AGENTIA

38 1. UM MUNDO NA ESCURIDÃO
39 O Demiurgo
39 Além da Escuridão e da Loucura
39 Jogando KULT
41 Interpretação de Papéis
41 Regras, Movimentos e Jogadas

44 2. ARQUÉTIPOS
44 O que é um Arquétipo?
45 Escolhendo Arquétipos
46 O Acadêmico
48 O Agente
50 O Amaldiçoado
52 A Arruinada
54 O Artista
56 O Atravessador
58 O Brinquedo
60 A Carreirista
62 O Cientista
64 O Criminoso
66 A Descendente
68 O Detetive
70 A Enganadora
72 A Indagadora
74 O Nômade
76 A Ocultista
78 A Profetisa
80 A Ronin
82 O Veterano
84 A Vingadora
86 O Adormecido
87 Criando um Novo Arquétipo

88 3. TRAÇOS DO PERSONAGEM
89 Lista de Desvantagens
90 Lista de Vantagens
93 Segredos Sombrios
96 Desvantagens
102 Vantagens

122 4. O PERSONAGEM JOGADOR
123 Atributos
123 Movimentos do Jogador
135 Relações
136 Ganchos Dramáticos
136 Experiência e Desenvolvimento do Personagem
138 Equipamento

LIVRO II: A LOUCURA

144 **5. A MESTRA DO JOGO**

145 A Conversa
146 Princípios
149 Cenas
149 Movimentos da Mestra do Jogo
154 Mais Algumas Coisas para Considerar
154 Conflitos
160 O Contrato de Horror
163 Quando a Mentira for Revelada

164 **6. PREPARANDO A HISTÓRIA**

164 Escolhendo um Cenário
165 Escolhendo Arquétipos
166 Segredos Sombrios
167 Desvantagens
167 O Mapa de Intriga
169 Vantagens
169 Atributos
169 Nome
170 Equipamento
170 Apresentação
170 Relações

172 **7. PREPARANDO A HISTÓRIA**

173 Preparações
174 Para Considerar Durante o Jogo

178 **8. INFLUÊNCIAS**

178 Usando Influências
179 Poderes Superiores
179 Metropolis
180 Inferno
180 O Submundo
182 Limbo
182 Gaia
182 Ameaças
183 Movimentos Únicos
184 Oponentes

192 **9. ENTRETO**

193 Usando o Mapa de Intriga
194 Reações
194 Novas Influências e Ameaças
195 Segredos Sombrios e Desvantagens
195 Desafie os Personagens Jogadores
197 Quando um Personagem Jogador Morre
197 O Fim da História

198 **10. CONSTRUINDO UM CENÁRIO**

199 Lista de Verificação para Criação de Cenários

Livro III: A Verdade

204 **11. Além do Véu**

205 No Início...

206 Os Arcontes

212 Os Anjos da morte

218 **12. A Ilusão**

218 O véu Que nos Cega

219 Nosso Cativeiro

220 Nossa divindade perdida

220 A Ilusão Desmorona

223 O Maquinário da Ilusão

223 Criaturas

224 **13. Elysium**

225 A Cidade

226 A Net

226 A Atração do Elysium

228 O Que Não Podemos Ver

230 Deuses do Elysium

235 Os Servos dos Arcontes

239 Os Adormecidos

240 Os Iluminados

242 **14. Além da Loucura**

243 Náufragos da Sociedade

243 Nas Fronteiras da Loucura

243 Cuidados Psiquiátricos

244 A Tentativa de Fuga da Alma

247 A Ilusão é Rasgada

249 Cultos

250 Criaturas

254 **15. Além da Paixão**

255 Evangelho da Carne

255 Paixão Castigada

255 Paixão Verdadeira

256 Experiências Transcendentais

256 Sexualidade como uma Chave

258 Nas Garras da Paixão

258 Cultos

259 Criaturas

262 **16. Além dos Sonhos**

263 Nosso Universo Interior

263 Mudanças no Mundo dos Sonhos

263 Viajando Entre Sonhos

263 Morte e o Sonho

264 Perambulando pelos Sonhos

264 Além dos Sonhos

268 Quando o Sonho Muda

269 Cultos

269 Criaturas

270 Seres dos Sonhos

274 Andarilhos dos Sonhos

276 17. O Submundo
277 A Escuridão e o Nada
277 Perto da Superfície (Nível I)
277 As Profundezas (Nível II)
279 A Fronteira (Nível III)
279 O Labirinto (Nível IV)
280 A Cidade de Ktonor (Nível V)
281 Os Reinos Caídos (Nível VI)
282 O Nada (Nível VII)
282 Quando o Abismo Te Chama
283 Cultos
284 Criaturas
287 As Crias do Submundo
289 Presença no Elysium

290 18. Metrópolis
291 A Cidade Eterna
291 A Cidade Máquina
293 A Cidade dos Mortos
293 Os Templos
293 As Cidadelas
294 O Abismo
296 As Maravilhas de Metropolis
298 Quando Você Anda na Cidade Eterna
299 Cultos
300 Sobreviventes de Metropolis
307 As Bestas Ferozes
307 Pessoas em Metropolis
308 Anjos

314 19. Inferno
315 As Cidadelas Negras
317 Astaroth
317 Clero do Inferno
323 Um Mundo de Mil Fragmentos
323 A Influência do Inferno
324 Cultos
324 Criaturas

330 20. Gaia
331 Natureza Implacável
331 A Fronteira e Suas Criaturas
332 O Toque de Gaia
337 No Aperto do Ermo
337 Cultos
338 Criaturas

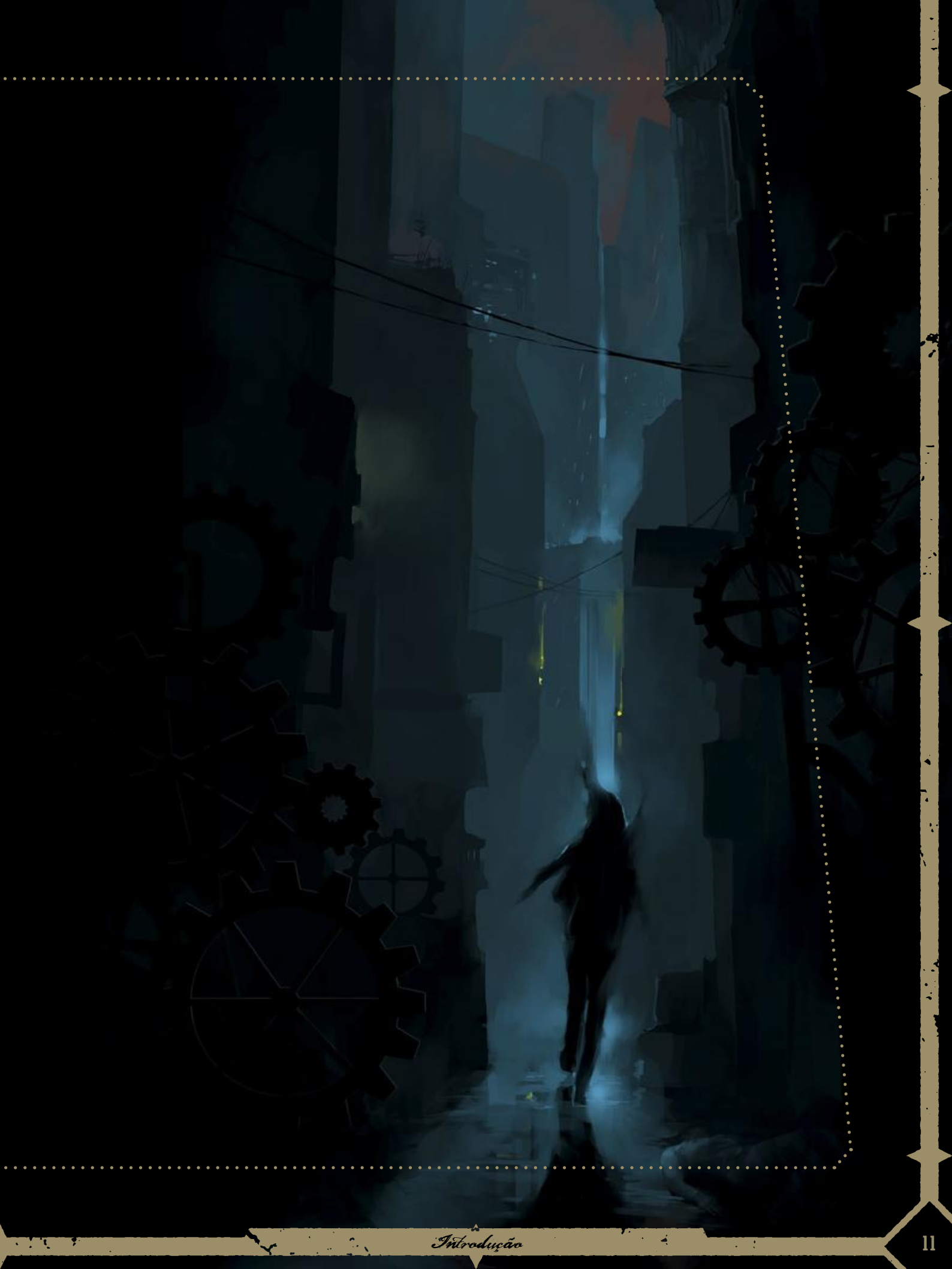
340 21. Pactos e Magia
341 Pactos
342 Artefatos Mágicos
344 Magia
346 Jogando com um Mago

348 22. O Despertar
349 A Busca pela Nossa Divindade
349 Os Estágios do Despertar
349 Os Iluminados
351 Arquétipos Iluminados
352 O Abominável
354 A Discípula
356 O Mago da Morte
358 A Revivida
360 Desvantagens de Iluminados
361 Qualidades de Iluminados
365 Limitações
367 O Desperto

Vivemos
em um mundo
em que o sol
se pôs.



Criaturas esquecidas
vagam em ruas desertas
de cidades arruinadas.



Anjos caídos,
lamentando seu Criador,
buscam abrigo
em catedrais abandonadas
de ferro e ferrugem.



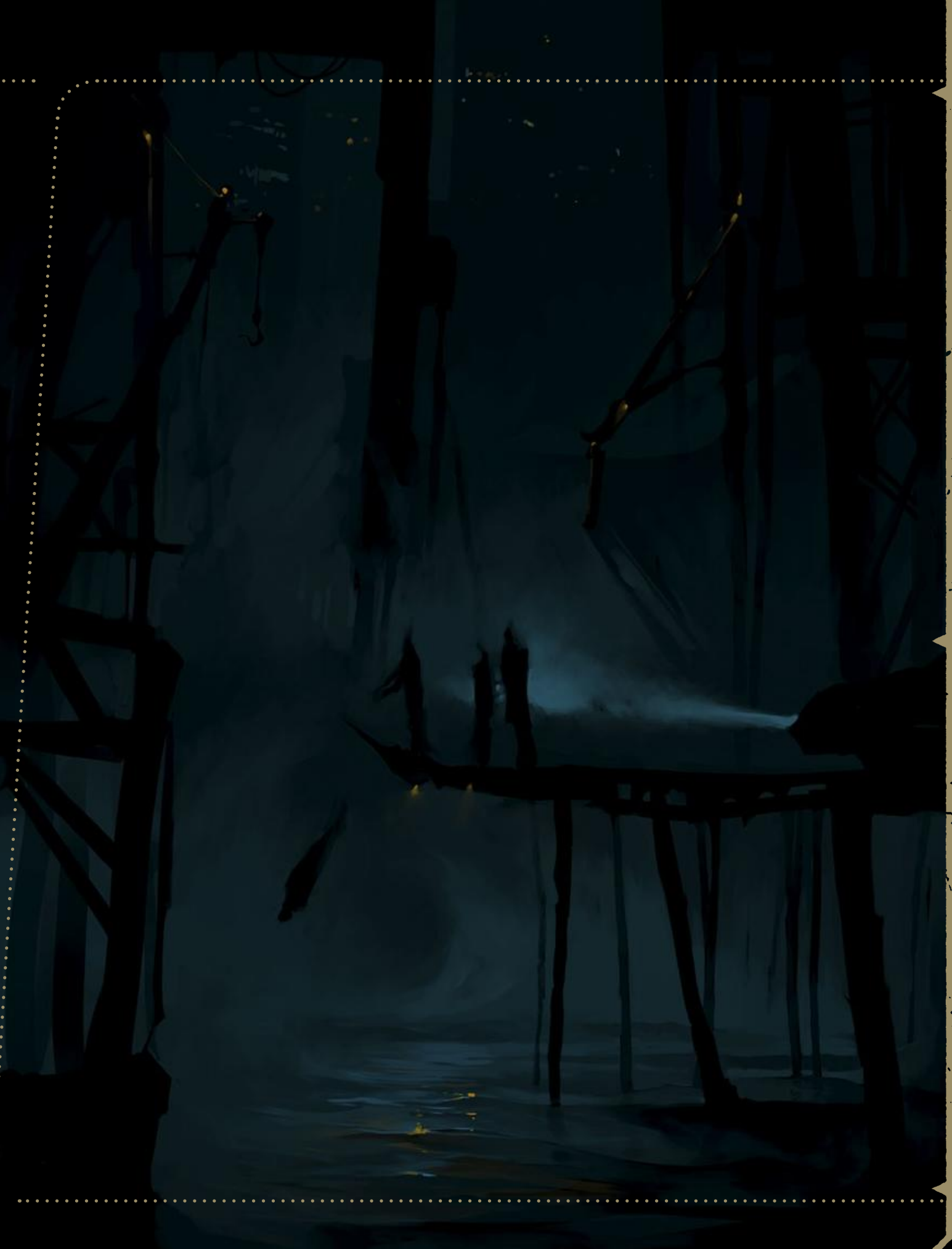
Por trás
das silenciosas fachadas
dos arranha-céus,
pessoas vestidas de luxo
prendem suas vítimas
em mesas frias de autópsia.



Rituais proibídos
são tecidos
com sangue humano
e terror.



Corpos retorcidos
são levados
em sacos de lixo
para desaparecerem
para sempre.



Palavras secretas
são ditas
por Magos da Morte
tragando uísque barato
em bares decadentes.



Em prédios abandonados
Crias da Noite
vendem demônios
em potes
de Estée Lauder.



Deuses esquecidos
são revividos
pelas luzes de neon
e pelo ruído das ruas,
e fazem
sua dança mortal
em clubes da moda.



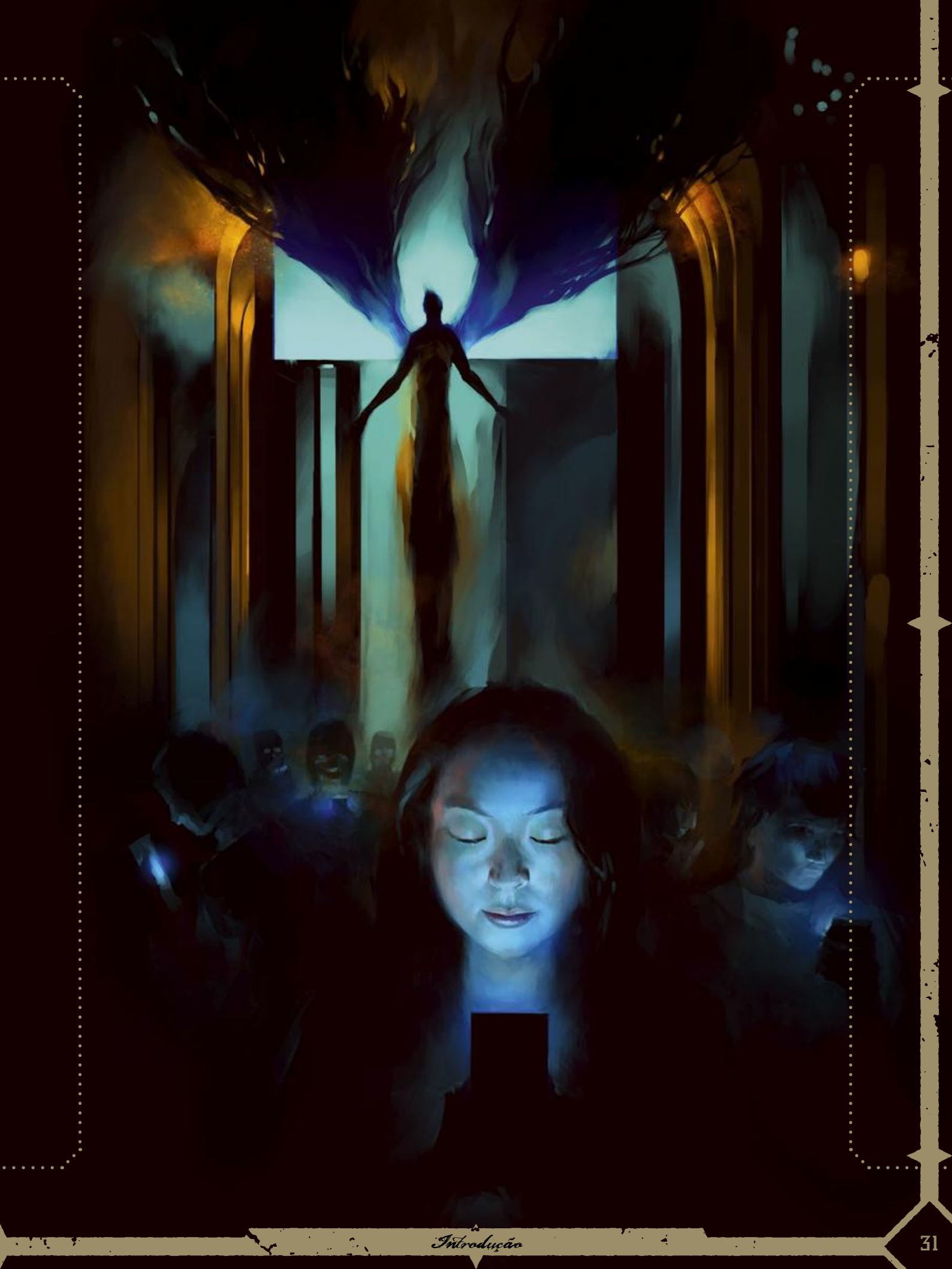
Cada encruzilhada,
cada escadaria
ou porta frágil,
pode levar
para mundos desconhecidos.



Estamos aprisionados
nas fronteiras
da Escuridão
e da Loucura,
dos Sonhos
e da Morte.


体系化す
研究者

Um véu
foi colocado
sobre nossos olhos.
Mascarando a Verdade
e mantendo
nossas almas divinas
adormecidas.



No labirinto
da Cidade,
os profetas
da nossa era
começam sua jornada
ao Despertar.



Vivemos
em um mundo
em que o sol
se pôs.

Onde nossa Divindade
está Perdida.

Onde a Morte
é apenas
o Começo.



LUCID

1

I. ДЕТИ



CAPÍTULO 1

UM MUNDO NA ESCURIDÃO

NÓS VIVEMOS EM UM MUNDO ONDE O SOL SE PÔS. Anjos caídos, demônios retorcidos e deuses perdidos andam entre nós. Assim como nossos carcereiros eternos, seres impiedosos além do próprio tempo, esforçando-se para nos manter presos. Sua corruptora influência se infiltra em todos os aspectos da nossa existência. Eles exercem quase total controle sobre nossos principais políticos, líderes religiosos, policiais, celebridades da internet, e indústrias de mídia. Seu único objetivo é nos manter distraídos, passivos e quietos, então nós nunca acordamos do nosso transe e vemos o mundo como ele realmente é.

O Demiurgo

Eras atrás, um ser de imenso poder, conhecido como o Demiurgo, nos iludiu e nos forçou a submissão. Ele forjou dez Princípios que unem a humanidade, e então nos acorrentou e reprimiu nosso fogo divino, reduzindo-o a uma brasa que está morrendo. Nós existimos integralmente no falso mundo criado por Ele, e nossas almas alimentam sua infraestrutura quando morremos. A delicada Ilusão depende de máquinas infinitamente complexas, onde cada faceta de nossas vidas serve apenas para perpetuar nossa escravidão. Nossos carcereiros, os lictores, ocupam posições de poder em todas as nossas sociedades, mantendo-nos distraídos com conflitos sem fim, compromissos impossíveis, e desejos sofridos. A Ilusão parece impenetrável.

Mas então, inesperadamente, o poder do Demiurgo começou a enfraquecer. Começamos a questionar a construção intrincada do sistema de fé e política que nos manteve escravizados. A ordem divina foi colocada em revolta, as religiões do mundo perderam seus adeptos, e as igrejas outrora lotadas foram abandonadas. Através de alguns séculos, a visão de mundo que havia durado milhares de anos lentamente se desfez. No início do século 20, esse colapso atingiu o seu apogeu quando o Demiurgo desapareceu da existência, fugido ou morto.

Agora, as fronteiras da Ilusão estão enfraquecidas. Mesmo assim, apenas alguns começaram a enxergar através das mentiras. A maioria de nós fecha nossos olhos para a verdade, criando novas distrações para nos mantermos cativados, alimentadas por nossa ganância e vaidade. Nossos carcereiros lutam para manter nossas mãos amarradas, obscurecendo nossas percepções, sussurrando novas mentiras e sempre temendo que nós acordemos. Eles sabem que a maioria de nós, de alguma forma, sente uma sensação desconfortável de perda ou vazio, uma necessidade generalizada de saber que há mais. A desintegração da Ilusão cria desconfortos mentais e desordem, que são controlados com terapias e medicamentos que também nos cegam para a Verdadeira Realidade. Loucura — o sentimento irracional de que algo não está certo — nos sobrecarrega e nos leva ainda mais para dentro da escuridão, longe do que é familiar e concebível.

Além da Escuridão e da Loucura

Quando vemos através da ilusão, vislumbramos um mundo distante, mais sombrio e mais aterrorizante do que aquele que pensávamos existir a nossa volta. Edifícios sombrios, fachadas sujas de pedra e entradas escurecidas, levando a mundos fronteiriços labirínticos onde seres pálidos habitam em sombras perpétuas. Demônios e outros atormentadores visam os doentes mentais para a tortura espiritual, usando-os como pontes para abrir caminho para dentro da nossa realidade. Em bairros pobres, cultos locais adoram deuses estranhos e ritualmente mutilam forasteiros que ninguém sentirá falta. Homens condenados buscam os segredos de imortalidade, fazendo pactos com anjos caídos. Conjuradores solucionam quebra-cabeças intrincados ao decifrar absurdos arcanos rabiscados nas paredes do metrô. No final da rua, a casa desolada tem uma entrada secreta, que apenas alguns poucos infelizes podem ver. Antigos deuses ainda vivem nas favelas, desnorteados, remanescentes de crenças antigas sustentadas pelos sonhos da humanidade de outros tempos. Sob a aparência bem vestida dela, a estranha sorridente é uma Nefarite mutilada e descarnada, que deixa pegadas ensanguentas por seu caminho. A belíssima modelo é um semblante vazio criado pelos ideais distorcidos de beleza da humanidade, enquanto o homem charmoso no site de encontros é uma das Encarnações de Tiphareth. Criaturas não mais tão humanas habitam em cidades fantasmas, áreas industriais degradadas e prédios em ruínas nas cidades do interior. Nos hospitais, pacientes em coma constroem mundos de sonhos vívidos e maravilhosos, lugares que eles podem governar incontestados, mesmo enquanto seus corpos definham. O terror também habita dentro de nós e quando a Ilusão enfraquece, nossos pesadelos assumem forma e marcham pela terra. Nossos apetites perversos, reprimidos por milênios, parem criaturas indescritíveis de carne e medo. Alguns de nós buscam nossas origens, descobrindo caminhos, quebra-cabeças e magia para abrir a Ilusão e nos levar em direção a luz fraca da nossa divindade original.

Jogando KULT

Em *KULT: Divindade Perdida*, os protagonistas são pessoas que se envolvem ou são puxados para eventos ligados aos seus passados. Pecados passados retornam a eles exigindo expiação. Medos de infância emergem até a superfície, manifestando-se em forma física. Esses terrores tomam forma com base no que espreita dentro de nós. Portanto, nós não podemos perceber o que quer que exista lá fora sem nos vermos refletidos nisso também. Todo ser humano tem seus demônios pessoais, seus próprios purgatórios. Nessas histórias, os protagonistas são forçados a viajar para dentro do abismo, talvez até atravessando o limiar da própria morte só para descobrir que não há um destino final — Morte é apenas o começo.

Os oráculos e profetas buscam nossa atenção com seus grafites permeados de significados ocultos, através de suas divagações em blogs de conspiração, e nos parando na rua e gritando a Verdade na nossa cara com monólogos cheios de cuspe. No entanto, nós voltamos nosso olhar imediatamente para baixo, para a luz reconfortante de nossas telas de celular e continuamos andando como se nada tivesse acontecido.

Nas histórias de KULT, os personagens principais são repentinamente acordados de seu sono e, apesar de tudo que eles achavam que sabiam, percebem que suas vidas têm sido uma mentira. Enquanto a realidade desses personagens cuidadosamente construída em torno de deles desmorona peça por peça, eles começam a vislumbrar um mundo mais escuro espreitando por trás das rachaduras da parede. A Ilusão está começando a rasgar-se.

Os personagens vão confrontar horrores impensáveis. Aqueles que não perecerem estarão irrevogavelmente mudados. Eles farão pactos com entidades sinistras para enganar forças ainda mais sombrias, vislumbrar a Verdade que tornam suas vidas anteriores sem sentido, e experimentar tanto a doçura da vitória quanto o seu sabor residual de podridão.



Interpretação de Papéis

KULT: Divindade Perdida é mais adequado para grupos de três a seis pessoas dispostas a experimentar uma história dramática de horror. Um dos participantes assumem o papel de mestre do jogo (MJ) e é responsável por liderar a conversa e gerenciar o escopo da história, bem como a maior parte das regras do jogo. O restante dos participantes são os jogadores, que individualmente utilizam as regras do jogo para criar um personagem jogador (PJ), que representa seu protagonista na história. Antes de começar o jogo, o grupo determina as diretrizes para a história, como quando e onde ela acontece, e quaisquer eventos notáveis que os PJs tiveram parte.

Durante o curso do jogo, a MJ é encarregada de descrever as cenas e pessoas que os PJs encontram, supervisionando os eventos que acontecem durante a história, e perguntando aos jogadores o que seus personagens estão fazendo. A MJ também controla e interpreta todos os personagens que não são personagens jogadores — chamados personagens não jogadores (PNJs). Se um PJ encontrar um PNJ na história, a MJ descreve o que o PNJ faz e diz. Por sua vez, os jogadores assumem os papéis de seus personagens quando eles conversam uns com os outros ou com qualquer PNJs que eles encontrarem, bem como descrevem o que seus personagens fazem. Toda essa interação é enquadrada no formato de uma conversa.

A conversa típica pode progredir como algo assim:

MJ: "São oito e vinte da noite, sábado, 22 de novembro de 2014. Chove forte nas ruas de Estocolmo, transformando o solo em lama marrom. As pessoas estão com pressa quase correndo, através da chuva gelada. John, você está passando tempo ao lado da The Slab na Praça de Sergel, em pé debaixo das coberturas das entradas do metrô. Você está esperando pelo seu contato do *Daily News*, Johanna, aparecer. Você decidiu encontrá-la aqui às oito horas. Mas já se passaram 20 minutos e Johanna é sempre pontual."

Jogador (John): "Eu tenho certeza que cheguei aqui um tempinho antes das oito, só para ter certeza que eu não me desencontraria dela, então eu esperei por um bom tempo. Eu provavelmente estou ficando bastante preocupado, considerando as pessoas que estão me perseguindo, então eu vou ligar para Johanna e ver se ela atende."

MJ: "Tudo bem, você liga. Alguns toques depois, o caixa postal de Johanna toca e pede para deixar um recado."

Jogador: "Merda! Tenho certeza que alguma coisa aconteceu. E se eles souberem que eu estou aqui? Como de costume, eu começo a mexer com a arma no bolso interno da jaqueta."

MJ: "Você sabe que há um grande número de policiais na praça numa hora dessas num sábado à noite..."

Jogador: "Ah sim, é verdade. Eu olho ao redor preocupado e paro de mexer com a arma. Onde diabos ela está? Acho que vou esperar mais dez minutos, e se ela não aparecer até lá, eu vou dar o fora daqui."

MJ: "Ok, você continua esperando lá. Conforme os minutos passam absurdamente devagar, centenas, talvez milhares, de pessoas passam correndo por você e vão até a praça molhada, em direção ao entorno de edifícios para escapar do temporal. Você está prestes a seguir o seu caminho quando você finalmente avista Johanna."

Jogador: "Oh, cacete. Eu me aproximo dela, rapidamente."

MJ: "Ok, quando você começa a andar, você percebe um homem seguindo ela bem de perto. Johanna está vestindo o capuz do casaco, mas você ainda consegue ver um grande hematoma no rosto dela. Alguma coisa está terrivelmente errada aqui. O que você faz?"

Jogador: "Merda, merda, merda. Eu sei lá."

MJ: "Você continua se aproximando dela, ou permanece fora na praça?"

A conversa entre a MJ e o jogador continua desta forma, deixando o grupo descobrir o que acontece a seguir na história. Talvez a MJ mude para um PJ diferente, descreva uma cena e pergunte ao jogador o que seu PJ faz, ou outro PJ é introduzido na cena descrita acima:

MJ: "Mary, você está atravessando a Praça de Sergel no seu caminho do trabalho para casa quando de repente você vê John de pé o meio da praça. Ele parece estar em pânico, e está olhando para uma mulher mais a frente na praça. Ela parece familiar, mas você não consegue se lembrar de onde. O que você faz?"

Regras, Movimentos e Jogadas

A MJ é responsável por aplicar e decidir as **regras** do jogo. Antes do jogo começar de verdade, as regras ajudam a MJ a preparar a história e ajudar os jogadores na criação de seus personagens. Durante o jogo, elas ajudam orientar a MJ e os jogadores para determinar se ações difíceis ou resistidas são bem-sucedidas ou não. Elas também ajudam a MJ a contar a história, e servem para introduzir reviravoltas inesperadas na narrativa, avaliar os resultados e determinar consequências das ações dos PJs.

As regras que descrevem a preparação e o processo narrativo da MJ estão localizados no ***Livro II: A Loucura***. Regras que ajudam os jogadores na criação de PJs podem ser encontradas no ***Capítulo 2 – Arquétipos*** e ***Capítulo 3 – Traços do Personagem***. Também é útil aos jogadores e a MJ darem uma olhada no ***Capítulo 4 – O Personagem Jogador,*** e para a MJ também ler o ***Capítulo 6 – Preparando uma História*** antes dos jogadores criarem seus PJs.

Certas ações que os jogadores podem desejar que seus personagens façam frequentemente são descritas como **Movimentos**, e exigem seguir as instruções descritas nas regras sempre que eles são executados. Geralmente, isso envolve rolar dois dados de dez faces, fazer alguma conta simples e consultar o texto do Movimento específico para saber as consequências, dependendo do resultado.

Exemplo

• Influenciar Alguém

Quando você influenciar um PNJ através de negociação, argumentação ou de uma posição de poder, **role +Carisma**:

(15+) Ele faz o que você pede.

(14–10) Ele faz o que você pede, mas a MJ escolhe uma:

- Ele exige uma compensação melhor.
- Complicações vão surgir no futuro.
- Ele cede neste momento, mas vai mudar de ideia e se arrepender disso depois.

(–9) Sua tentativa tem repercussões não planejadas. A MJ faz um Movimento.

O *texto em itálico* é considerado o *ativador* do Movimento. Sempre que a situação descrita no ativador ocorrer na história, o Movimento é executado seguindo as instruções adicionais. No caso acima, o Movimento ***Influenciar Alguém*** somente é ativado se:

- O alvo da influência da PJ é um personagem não jogador (controlado pela MJ), e
- Se a influência é feita através de negociação, argumentação ou de uma posição de poder

Se não está claro se o ativador de um Movimento é aplicável — por exemplo, se um PJ criança argumenta com o seu imponente professor, com o qual ele tem mínima influência – somente a MJ pode julgar se o Movimento é executado ou não.

Se o gatilho do Movimento for considerado aplicável, o resto das instruções do Movimento informam ao jogador para fazer uma **rolagem** com dois dados de dez faces e adicionar o resultado combinado ao valor de seu atributo **Carisma.** Isto determina o resultado final.

- Um resultado final de **15 ou mais** é chamado de *sucesso completo*, e significa a ação aconteceu exatamente como o personagem jogador imaginava.
- Um resultado final de **10 até 14** é chamado de *sucesso com complicações*, e significa que o personagem jogador fez o que se propôs a fazer, mas há um fator complicador, uma consequência inesperada, uma escolha difícil ou uma consequência pior do que o personagem antecipava.
- Um resultado final de **9 ou menos** é chamado de *falha*, e significa que a ação produziu consequências negativas para o personagem jogador.

Movimentos são a mecânica básica das regras de KULT e serão ativados frequentemente durante o jogo. Quando os PJs realizam ações para as quais nenhum ativador de Movimento é aplicado, o Mestre decide o que acontece. Muitas vezes, os PJs fazem exatamente o que pretendiam, mas se eles não são qualificados, não estão equipados, estão atualmente em uma situação ruim, estão se opondo a alguém ou algo poderoso, ou simplesmente porque a MJ acredita que seria mais apropriado a história, a MJ pode em vez disso conceder a eles uma consequência inesperada ou indesejada, ou ela mesma fazer um Movimento.

Mais informações sobre regras de Movimentos que personagens de jogadores podem utilizar estão no ***Capítulo 4 – O Personagem jogador.***

Todas as ações tomadas pelos PNJs acontecem conforme descritas, já que a MJ já terá decidido que faz sentido para o personagem realizar essa ação. A MJ tem o acesso a Movimentos também, mas estes não costumam a ter ativadores. Em vez disso, a MJ executa um movimento de sua escolha em certos momentos dramáticos durante a história. Nenhuma rolagem de dados é precisa (ou exigida) para a MJ e os eventos do Movimento da MJ acontecem imediatamente e de forma irrevogável. Esses movimentos muitas vezes resultam em desafios, obstáculos, ou consequências na história, para os quais os PJs deverão reagir. Estes **Movimentos da MJ**, e mais sobre como conduzir o jogo, são abordados no ***Capítulo 5 – A Mestra do jogo.***





CAPÍTULO 2
ARQUÉTIPOS

TODA HISTÓRIA PRECISA DE PROTAGONISTAS. ALGUÉM com vontade de levar a história adiante, com sujeira suficiente para render algumas reviravoltas e com alguns personagens coadjuvantes importantes, amigos e inimigos, para apoiar e atrapalhar o protagonista. Este capítulo te dá a inspiração e as regras para criar o seu próprio conjunto de personagens jogadores (os protagonistas do jogo) utilizando uma estrutura de regras chamada Arquétipos.

O QUE É UM ARQUÉTIPO?

Os Arquétipos se originam de filmes, livros e outras fontes de inspiração de KULT: Divindade Perdida. Os Arquétipos fornecem uma estrutura para os jogadores criarem rapidamente personagens convincentes, de modo que as histórias que eles contam se tornem mais pessoais e perturbadoras. Os arquétipos também dão à mestra do jogo (MJ) uma ideia de quais temas seus jogadores querem explorar.

Cada Arquétipo fornece aos jogadores um conjunto de opções de personagens, que ajudam a definir um PJ único em torno de um conceito específico. Um personagem pode ser O Veterano que é atormentado por efeitos colaterais de experimentos médicos em seu passado militar, A Vingadora que é obcecada com sua busca para corrigir um erro real ou imaginado, ou O Artista que explora os lugares escuros da mente através de sua arte. Talvez ele seja O Detetive desiludido que sacrificou tudo na busca de um assassino em série, A Indagadora que descobriu uma terrível conspiração e agora é caçada por perseguidores sem rosto, ou algum dos inúmeros outros Arquétipos disponíveis neste capítulo.

No entanto, os Arquétipos não se limitam a serem meros estereótipos, e podem ser adaptados individualmente ao papel que o jogador realmente quer retratar.

Portanto, cada Arquétipo pode ser reutilizado repetidamente para criar personagens jogadores únicos. As regras servem apenas como uma estrutura para dar uma direção criativa, o que ajuda tanto os jogadores quanto a MJ a contar a história.

Escolhendo Arquétipos

Há vinte e cinco Arquétipos descritos neste livro. Todos eles foram escritos para capturar os conceitos de personagens apropriados às histórias típicas do KULT e fornecer a cada personagem certos pontos fortes e fracos.

Vinte Arquétipos são considerados Conscientes. Um PJ Consciente está ciente das inconsistências do mundo. Ocorrências horríveis — seus Segredos Sombrios — fizeram com que o personagem acordasse do estado de sonho autoimposto em que a maioria da humanidade vive atualmente.

Quatro arquétipos são Iluminados. PJs iluminados têm uma compreensão avançada da Realidade e liberaram poderes (e maldições) do seu eu interior. Devido a esse conhecimento, os PJs Iluminados produzem (e exigem) diferentes tipos de histórias e são apresentados no ***Capítulo 22 – O Despertar.***

Nota para a MJ: Um dos Arquétipos é especial. Ele é descrito como O Adormecido, já que os PJs baseados nesse Arquétipo existem completamente dentro da Ilusão, sem saber que existe algo mais. O Arquétipo do Adormecido é jogado de uma maneira específica, o que pode ser prejudicial em certas narrativas. Portanto, para evitar complicações, todo o grupo de jogadores deve discutir que efeito esse Arquétipo terá na história deles antes de misturar Adormecidos com outros conceitos de personagem.

Antes dos jogadores escolherem um Arquétipo, a MJ deve apresentar todos os Arquétipos apropriados para a sua história. No ***Capítulo 6 – Preparando uma História***, há breves resumos de cada Arquétipo para referência rápida. A MJ também pode imprimir os Arquétipos e deixar os jogadores darem uma olhada por todos eles.

Quando Não Há uma Boa Escolha

Ocasionalmente, um jogador terá uma ideia para um personagem que não corresponde a um Arquétipo existente. Nestes casos, a GM e o jogador podem fazer o seguinte:

- Faça o personagem à mão livre
- Criar um novo Arquétipo

Faça um Personagem à Mão Livre

Para criar um personagem sem um Arquétipo, siga estes passos:

[1] Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios (veja o ***Capítulo 3 – Traços do Personagem***).

[2] Selecione 2 Desvantagens de sua escolha (veja o ***Capítulo 3 – Traços do Personagem***).

[3] Selecione 3 Vantagens de sua escolha para começar, e outras 5 que você poderá escolher mais tarde quando progredir o seu PJ (veja o ***Capítulo 3 – Traços do Personagem***).

[4] Distribua os modificadores +2, +1 e +0 para **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

[5] Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, −1 e −2 para **Alma**, **Carisma**, **Firmeza**, **Intuição**, **Percepção**, **Razão** e **Violência**.

[6] Detalhe as características visuais que distinguem o seu personagem.

[7] Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

[8] Determine que bens pessoais seu personagem possui e qual é seu padrão de vida.

[9] Quando os jogadores se apresentam e estabelecem as Relações de seus personagens, você pode usar esta lista:

- Um personagem é seu amigo. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um personagem te traiu ou agiu contra você.
- Você ajudou outra personagem no passado. Ela recebe **+1 de Relação** com você.
- Um dos personagens é um velho conhecido seu.
- Um dos personagens é seu irmão. Receba **+2 de Relação** com ele.

Criar um Novo Arquétipo

Como alternativa à criação à mão livre, se você tiver tempo antes da história começar, a MJ pode criar um novo Arquétipo adequado ao conceito de personagem jogador. Regras para criar novos Arquétipos estão disponíveis no final deste capítulo.

Preparações

- Antes que a MJ ajude os jogadores a criar seus PJs, eles devem se familiarizar com o ***Capítulo 1 – Um Mundo na Escuridão*** e o ***Capítulo 4 – O Personagem jogador***, além dos Arquétipos detalhados neste capítulo. Aqui estão mais algumas dicas úteis de preparação:
- Explique o que é KULT: Divindade Perdida para o grupo e discuta quais elementos do jogo você gostaria de incluir em sua história. Não decida nada antes de tempo, mas imagine como alguns dos personagens, locais e situações horríveis podem se parecer no seu jogo. Se você precisar de mais ideias, dê uma olhada nas listas de fontes inspiradoras de KULT no final deste livro.
- Imprima uma cópia de cada Arquétipo para que os jogadores possam avaliá-las e terem suas próprias cópias para usarem enquanto criam seus personagens. Há também fichas de personagens para cada Arquétipo que você pode baixar e imprimir. A ficha de personagem resume todas as informações do personagem como referência e permite que os jogadores anotem suas escolhas da criação de personagem diretamente na ficha.
- Se não for possível imprimir as fichas de personagem, você também pode anotar as informações relevantes dos personagens em algum dispositivo portátil ou bloco de notas.
- Forneça um lápis para cada jogador e pelo menos uma borracha.

O Acadêmico

O Acadêmico estuda o mundo a partir da sua mesa. Tudo está interconectado via regras lógicas de causalidade, mas ele suspeita que algo deve estar errado. As peças se recusam a se encaixar nos padrões confiáveis e previsíveis dos modelos científicos comuns. E pior, forças obscuras silenciam campos de pesquisa novos e alternativos. Aqueles que questionam as fundações científicas e essa visão de mundo racional arriscam a desgraça e a destruição de sua pesquisa, reputação e rendimentos. Ele se atreve a procurar a verdade?



Ocupação

Escolha a ocupação do seu Acadêmico da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Professor, Estudante, Doutorando, Professor, Funcionário público, Conselheiro, Político, Autor, Apresentador de TV, Aristocrata, Pesquisador, Psicólogo, Arqueólogo, Diletante, Antiquário.

Segredos Sombrios

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Desaparecimento Misterioso
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Regressante do Outro Lado

Desvantagens

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Fobia
- Memórias Reprimidas
- Obsessão
- Pesadelos
- Racionalista

Vantagens

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Autoridade (Carisma)
- Educação de Elite (Carisma)
- Rede Acadêmica (Carisma)
- Colecionador (Razão)
- Coleta de Dados (Razão)
- Especialista (Razão)
- Estudos de Ocultismo (Razão)
- Esportista de Elite (–)

Atributos

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

Aparência

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Careta, despreocupado, mal ajustado, surrado, sob medida, formal, casual, nerd, ou antiquado.

Rosto: Infantil, redondo, devastado, cansado, pálido, quadrado, desproporcional, rosto estreito, bronzeado, feio, bonito, envelhecido, ou barbudo.

Olhos: Céticos, arrogantes, analíticos, desinteressados, curiosos, tímidos, inteligentes, distraídos, autoritários, com óculos, ou cansados.

Corpo: Fino, gordinho, alto, magro, curvado, fraco, atlético, fora de forma, lento, comprido, rígido, deficiente, grande, gordo, baixo, compacto, ou peludo.

Nome

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

Relações

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens estudou no mesmo campus que você e se tornou um bom amigo. Recebam **+1 de Relação** um com o outro.
- Um dos personagens é seu parente.
- Um dos personagens conheceu você em um seminário.
- Você contratou um dos personagens como assistente de um projeto de pesquisa.
- Um dos personagens é seu amante. Receba **+1** ou **+2 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A AGENTE

A agente faz o que for necessário para proteger e servir os melhores interesses de seu empregador. As pessoas são simplesmente recursos a serem usados, abusados e gastos. Qualquer um que esteja no caminho deve ser removido. Ela reúne e analisa informações em velocidade quase impossível. Ameaças exigem respostas rápidas, e às vezes não há boas escolhas. O trabalho da Agente significa aceitar grandes custos, geralmente na forma de perigos, mas também uma dívida crescente com aqueles sacrificados pelo bem maior. Quando esse fardo finalmente se torna pesado demais, as saídas para a Agente provavelmente já se fecharam e o "bem" e o "mal" perderam todo seu significado.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Agente da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Agente de registros públicos, Agente de casos, Analista de contraterrorismo, Analista metodológico, Agente especial, Profissional de segurança, Agente de operações, Agente de coleta de informações, Recrutadora, Infiltradora, Espiã, Agente dormente.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Desaparecimento Misterioso
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Identidade Perdida
- Obsessão
- Pesadelos
- Procurado
- Rival

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Infiltrados (Carisma)
- Arrombador (Firmeza)
- Analista (Razão)
- Astuto (Razão)
- Perito em Explosivos (Razão)
- Varredura (Razão)
- Agente de Campo (Violência)
- Inabalável (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno, cotidiano, uniforme militar, camuflado, sobretudo, urbano, ou prático.

Rosto: Marcado, discreto, inocente, sombrio, caolho, inexpressivo, tenso, enrugado, severo, sorridente, mastigando, quadrado, ou bonito.

Olhos: Penetrantes, amáveis, endurecidos, esquivos, profundos, desconfiados, curiosos, indiferentes, inteligentes, carregados de culpa, ou vazios.

Corpo: Em forma, gordinho, grande, magricela, flexível, duro, sinuoso, mediano, ereto, curto, rápido, felino, curvado, mutilado, marcado, ou trêmulo.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens foi seu informante durante vários anos. Ele recebe **+1 de Relação** com você.
- Você possui informações comprometedoras sobre o passado de um dos personagens.
- Um dos personagens é um velho amigo seu. Recebam **+1 de Relação** um com o outro.
- Um dos personagens é o seu amante. Ele recebe **+2 de Relação** com você. Escolha que **Relação** você tem com ele.
- Um dos personagens é o seu colega. Receba uma **+1 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O Amaldiçoado

O Amaldiçoado está vivendo no limite do tempo. Ele pode ser a vítima infeliz de uma doença fatal ou o alvo da ira de uma força superior. No entanto, geralmente o Amaldiçoado selou o seu próprio destino vendendo sua alma por fama e fortuna. Agora seu tempo está quase no fim e o Amaldiçoado percebeu que a vida em si é a coisa mais valiosa que ele possui. Nenhum preço é demais alto para o Amaldiçoado atrasar seu destino, mesmo que isso signifique sacrificar os outros.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Amaldiçoado da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Ocultista, Fugitivo de culto, Policial, Executivo, Detetive, Oficial Militar, Gângster, Político, Aposentado por Invalidez, Mágico amador, Celebridade, Detento habitual, Empresário, Playboy, Refugiado, Pesquisador, Celebridade da internet.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Escolhido
- Experiência com Ocultismo
- Maldição
- Pacto com forças sombrios
- Regressante do Outro Lado

DESVANTAGENS

Você recebe automaticamente a Desvantagem:

- Condenado

Escolha 1 Desvantagem adicional. Sugestões:

- Acossado
- Assombrado
- Ganancioso
- Pesadelos
- Vício em Drogas

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Intuição Mágica (Alma)
- Vínculo (Alma)
- Estudos de Ocultismo (Razão)
- Ímpeto Temerário (Violência)
- Impiedoso (Violência)
- Desesperado (–)
- Destino Selado (–)
- Sacrifício Pessoal (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Grifes, exclusivo, sob medida, despreocupado, terno e sobretudo, heavy metal, alta costura, sujo e esfarrapado, uniforme, todo preto, estrangeiro, social, ou roupas encharcadas de sangue.

Rosto: Abatido, magricela, aguçado, modelo, bronzeado, sorridente, marcado, modificado, carnudo, pálido, ruborizado, masculino, triste, ou doentia.

Olhos: Desesperados, perversos, firmes, resignados, destemidos, queimados, intimidado, bonito, sombrio, sombrio, cansado, teimoso ou olhos esperançosos.

Corpo: Doentio, bem treinado, bronzeado, tenso, trêmulo, agitado, fraco, atraente, musculoso, esguio, corpulento, curvilíneo, aleijado, encolhido, imponente, comprido, ou cabisbaixo.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens conhece o destino que te espera. Receba +1 de Relação com ele.
- Um dos personagens inadvertidamente foi responsável por seu destino a recair sobre você. Ele recebe +1 de Relação com você.
- Você utilizou seu sucesso prévio para ajudar um dos outros personagens. Ele recebe +1 de Relação com você.
- Um dos personagens está te ajudando a evitar seu destino. Recebam +2 de Relação um com o outro.
- Um dos personagens está no seu caminho, impedindo que você evite o seu destino. Determinem como juntos.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A Arruinada

A Arruinada olhou para o abismo e escapou com sua mente em frangalhos. Ela pode ser uma sem-teto que inconscientemente realiza rituais para deuses esquecidos, a paciente mental que foi cobaia de medicamentos experimentais, ou a pecadora que foi fisicamente arrastada para o inferno e ainda assim conseguiu de alguma forma escapar de volta para a terra dos vivos. A Arruinada encara as coisas e vê através da Ilusão de formas que outras pessoas não conseguem fazem. Em troca de seus traumas irreparáveis, ela recebeu percepções únicas sobre a Verdade. A questão é, até que ponto ela poderá confiar em seus próprios sentidos?



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Arruinada da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Sem-teto, Paciente mental foragida, Vendedora de rua, Artista de rua, Receptadora, Ladra, Policial, Traficante de drogas, Viciada, Artesã de rua, Jornalista freelance, Tatuadora, Sobrevivente de abuso, Pessoa no lugar errado e na hora errada.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Doença Mental
- Experiência com Ocultismo
- Regressante do Outro Lado
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Você recebe automaticamente a Desvantagem:

- Arruinado

Escolha 1 Desvantagem adicional. Sugestões:

- Acossado
- Esquizofrenia
- Médium Involuntário
- Obsessão
- Vício em Drogas

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Consciência Ampliada (Alma)
- Enveredamento (Alma)
- Insanidade Contagiante (Alma)
- Intuição Mágica (Alma)
- Sexto Sentido (Alma)
- Contatos das Ruas (Carisma)
- Intuitivo (Intuição)
- Destemido (Percepção)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Maltrapilho, urbano, terno rasgado, estranho, esfarrapado e desgastado, alternativo, casual, excêntrico, formal, amuletos e patuás, ou imundo.

Rosto: Abatido, tatuado, ossudo, barba por fazer e cabelos longos, cacoetes, alegre, triste, sujo, marcado, ou apreensivo.

Olhos: Obscurecidos, fixos, desolados, perturbados, assustados, ansiosos, furiosos, avoados, destemidos, intensos, ou despreocupados.

Corpo: Tiques, agachado, selvagem, magro, grande, tatuado, marcado, peludo, deformado, obeso, alto e desajeitado, sujo, ou trêmulo.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens está tentando te reestabelecer. Recebam +1 de Relação um com o outro.
- Um dos personagens estava com você quando você foi arruinado. Receba +1 de Relação com ele.
- Um dos personagens é seu amigo mais próximo. Receba +2 de Relação com ele.
- Um dos personagens foi a razão que te deixou arruinado. Receba +1 de Relação com ele.
- Você está com raiva de um dos personagens. Receba +1 de Relação com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O ARTISTA

O Artista existe apenas para criar, entregar-se, de corpo e alma, às artes. Eles expressam esse desejo através de muitos meios. Uma pintura hipnótica, uma música que aprisiona o público num puro êxtase, um livro que fascina seus leitores, ou a carne esculpida de uma modelo estão todos ao alcance do Artista. Os Artistas têm a capacidade de falar com as almas dos outros, convidando-os para a sua própria, mas essa habilidade sempre tem um preço. O preço é pago pelos próprios Artistas, seja sua sanidade ou força.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Artista da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Autor, Dançarino, Ator, Pintor, Cinegrafista, Fotógrafo, Designer, Modelo, Músico, Cantor, Personal trainer, Esteticista, Apresentador de TV, Diretor, Repórter, Blogueiro.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Doença Mental
- Herdeiro
- Maldição
- Pacto com Forças Sombrias
- Vítima de Crime

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Depressão
- Esquizofrenia
- Maldição
- Pesadelos
- Vício em Drogas
- Vítima da Paixão

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Consciência Ampliada (Alma)
- Encantador de Serpentes (Alma)
- Inspiração Proibida (Alma)
- Fascínio (Carisma)
- Notório (Carisma)
- Talento Artístico (Carisma)
- Observador (Intuição)
- Consciência Corporal (Percepção)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: New age, gótico, heavy metal, espalhafatoso, luxuoso, boêmio, desgastado, ou despretensioso.

Rosto: Abatido, fofinho, bonito, cativante, lindo, disciplinado, cansado, ou expressivo.

Olhos: Amigáveis, alegres, cristalinos, magnéticos, profundos, esgotados, hipnotizantes, ou apaixonados.

Corpo: Bonito, ágil, robusto, magricela, sexy, esguio, sensual, distorcido, gracioso, ou voluptuoso.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens está envolvido em sua arte. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens é seu amante. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens machucou você.
- Um dos personagens está apaixonado por você. Ele recebe **+2 de Relação** com você.
- Um dos personagens encomendou uma obra de arte sua. Ele recebe **+1 de Relação** com você.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O ATRAVESSADOR

O Atravessador tem todos os contatos e os usa para ganhar dinheiro rápido. Drogas, armas, lutas ilegais, antiguidades, carros, apartamentos — o Atravessador pode conseguir o que você precisar. Mas tudo que ele vende tem algo por trás. Uma vez que o Atravessador fisgue você, ele nunca te deixará livre.

Enquanto houver dinheiro envolvido, o Atravessador não se importa com os riscos, e quanto mais bem-sucedido ele é, mais inimigos ele faz ao longo do caminho. No submundo, sempre há pessoas vorazes te observando, esperando pelo momento certo, e dispostas a pisar por cima de você para tomar o seu lugar.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Atravessador da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Chefe da máfia, Negociante, Agente imobiliário, Traficante, Restaurador, Dono de clube, Receptador, Agiota, Agenciador de apostas, Conselheiro, Extorsionista, Criminoso, Consigliere.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Culpado de Crime
- Herdeiro
- Pacto com Forças Sombrias
- Vítima de Crime

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Concorrente
- Ganancioso
- Invejoso
- Maldição
- Mentiroso

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Sexto Sentido (Alma)
- Língua de Cobra (Carisma)
- Malandragem (Carisma)
- Ás na Manga (Firmeza)
- Ataque Furtivo (Firmeza)
- Chefão do Crime (Firmeza)
- Extorsionista (Intuição)
- Viajado (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno, urbano, couro, casual, bizarro, luxuoso, ou esportivo.

Rosto: Agradável, bonito, atraente, ossudo, deformado, inocente, encorpado, ou sincero.

Olhos: Alegres, calculistas, frios, servis, espertos, durões, confusos, ou atentos.

Corpo: Largo, atlético, magro, sensual, troncudo, alto e em forma, ou atarracado.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens aguentou uma surra para tirá-lo de uma enrascada. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens criou um problema e deixou você levar a culpa por isso.
- Um dos personagens te deve uma.
- Um dos personagens trabalha para você.
- Um dos personagens é um contato profissional.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O Brinquedo

Nas sombras, o Brinquedo está preparado aguardando. O Brinquedo se esforça para se libertar, para ser humano de novo, assumir o controle de sua própria vida enquanto outros se esforçam para possuí-lo. Ele viveu uma vida de submissão como um pária, um prisioneiro, uma aberração ou um troféu. Sentimentos de vazio e tragédia residem dentro dele, assim como sonhos de esperança, amor e felicidade — sonhos que são destruídos vez após vez.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Brinquedo da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Miss mirim, Modelo, Stripper, Marido bibelô, Gigolo, Ator, Experimento em fuga, Rei do baile de formatura, Vlogueiro, Celebridade de reality show, Astro pornô, Sobrevivente de abuso, Inocente aprisionado, Vítima de tráfico de pessoas.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Culpado de Crime
- Escolhido
- Experiência com Ocultismo
- Vítima de Crime
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Você recebe automaticamente a Desvantagem:

- Desejado

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assediado
- Fobia
- Neurose Sexual
- Pertencido

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Atração Magnética (Alma)
- Divino (Alma)
- Vitimista (Carisma)
- Ataque Furtivo (Firmeza)
- Furtividade (Firmeza)
- Sangue Frio (Firmeza)
- Inabalável (–)
- Indomável (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Revelador, rendas e babados, sexy, estranho, última moda, imprático, espetacular, gótico, ornamentado, boêmio, cintilante, inocente, rasgado, ou estiloso.

Rosto: Bonito, sorridente, triste, infantil, preto e azul, escultural, tranquilizador, maquiado, andrógino, ou feliz.

Olhos: Inocentes, lindos, fascinantes, multicoloridos, assustados, roxos, pálidos, azul-safira, verde-esmeralda, amarelo-ouro, famintos, frios, grandes, encobertos, devastados, ou flertantes.

Corpo: Frágil, atraente, pequeno, gracioso, delicado, curvilíneo, atlético, nobre, magro e em forma, esbelto, flexível, andrógino, ou alto.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens está apaixonado por você. Ele recebe **+2 de Relação** com você.
- Um dos personagens cuidou de você. Recebam **+1 de Relação** um com o outro.
- Você está secretamente apaixonado por um dos personagens. Receba **+2 de Relação** com ele.
- Um dos personagens te libertou. Recebam **+1 de Relação** um com o outro.
- Um dos personagens tem ciúmes de você.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A CARREIRISTA

A Carreirista é o típico puxa-saco traiçoeiro. A maioria fica presa em um escritório de cubículo, realizando as mesmas tarefas mundanas dia após dia, enquanto os impiedosos sobem pouco a pouco na hierarquia corporativa. Potencialmente, a Carreirista também pode gerenciar a sua própria empresa, lutando pela sobrevivência contra os gigantes corporativos. Em um mundo onde não existem limites quando se trata de avançar na carreira, para ter sucesso é preciso estar disposto a fazer tudo que for necessário.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu carreirista da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Advogada, Negociante, Funcionária de escritório, Diretora, Executiva, Consultora, Burocrata, Política, Socialite, Yuppie, Vendedora, Estagiária, Aristocrata.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Culpado de Crime
- Experiência com Ocultismo
- Maldição
- Pacto com Forças Sombrias
- Responsável por Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Assombrado
- Ganancioso
- Maldição
- Mentiroso
- Racionalista
- Rival

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Amigos Influentes (Carisma)
- Imponente (Carisma)
- Notório (Carisma)
- Rede de Contatos (Carisma)
- Destemido (Percepção)
- Titereiro (Razão)
- Ambicioso (–)
- Oportunista (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno barato, sob medida, calça e camisa, última moda, casual, camisa polo e calça cáqui, ou roupas caras.

Rosto: Bonito, aguçado, redondo e suado, dominante, esculpido, implacável, belo, entediante, ou sem graça.

Olhos: Atenciosos, penetrantes, implacáveis, cansados, astutos, aguçados, quentes, ou autoritários.

Corpo: Magro, sexy, esguio, gordinho, grande, pequeno, em forma, esquálido, ou voluptuoso.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens te ajudou a acabar com uma empresa rival. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens se opõe aos seus empreendimentos.
- Um dos personagens conhece o seu Segredo Sombrio.
- Um dos personagens também trabalha para o seu chefe.
- Você está apaixonado por um dos personagens. Receba **+2 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O CIENTISTA

O cientista explora o desconhecido na esperança de encontrar respostas para as questões da vida e do universo. A pesquisa geralmente leva a experimentos perigosos, onde o tecido separando nossa dimensão das outras é temporariamente jogado de lado. Na psicologia, medicina, física, química e várias paraciências, essas experiências muitas vezes levam a consequências terríveis. Eles podem chamá-lo de louco, mas ele sabe que falam isso porque eles se recusam a enxergar a Verdade.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Cientista da lista abaixo ou inventе uma de sua preferência:

Médico, Psicólogo, Cirurgião, Inventor, Engenheiro, Técnico, Terapeuta, Físico.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Doença Mental
- Regressante do Outro Lado
- Responsável por Experimentos Médicos
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Compulsão Mental
- Devotado
- Experimento Falho
- Má Reputação
- Memórias Reprimidas
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo:

- Consciência Ampliada (Alma)
- Gênio (Alma)
- Implantação de Mensagens (Alma)
- Cientista (Razão)
- Inventor (Razão)
- Paramédico (Razão)
- Pesquisador Arcano (–)
- Workaholic (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Força de Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para o seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno, sujo e desgastado, casual, prático, casaco e chapéu, excêntrico, jaleco, manchado, impecável, ou durável.

Rosto: Abatido, quadrado, marcado, ossudo, redondo e suado, pronunciado, exausto, devastado, ou sério.

Olhos: Calculistas, mortos, concentrados, ardentes, loucos, confusos, ou dominantes.

Corpo: Frágil, anguloso, atarracado, gordinho, esquálido, magro, esguio, alto, corcunda, ou estranho.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens recebeu uma ajuda sua. Ele receba **+1 de Relação** com você.
- Um dos personagens ajudou você com um experimento, que deu terrivelmente errado.
- Um dos personagens conhece detalhes de seus sonhos.
- Um dos personagens se voluntariou para um de seus experimentos. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens está envolvido em uma de suas pesquisas.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O CRIMINOSO

Mafiosos, membros de gangues, ladrões, traficantes de drogas e assassinos são todos movidos por duas coisas: sua busca por dinheiro e toda a merda que eles aguentaram nas suas vidas. Por uns poucos, a criminalidade garante uma vida de luxo. Mas para a maioria, eles só conseguem um vislumbre da riqueza antes que alguém maior e pior tome tudo deles. Aqui vale a lei do mais forte.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Criminoso da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Ladrão, Assaltante, Traficante, Membro de gangue, Sem-teto, Lutador de rinha, Policial corrupto, Mercenário, Dono do clube, Extorsionista, Assassino de aluguel, Testa de ferro, Piloto de fuga, Vigarista, Mafioso, Atravessador, Capanga.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Culpado de Crime
- Experiências com Ocultismo
- Segredo de Família
- Vítima de Crime

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Má Reputação
- Vício em Drogas
- Assediado
- Nêmesis
- Neurose Sexual
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Sexto Sentido (Alma)
- Malandragem (Carisma)
- Arrombador (Firmeza)
- Artista da Fuga (Firmeza)
- Algoz (Violência)
- Briga de Rua (Violência)
- Líder de Gangue (Violência)
- Olhar Mortal (Violência)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão e Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Urbano, terno, motociclista, gângster, casual, treino, exclusivas, ou desgastado.

Rosto: Firme, bonito, marcado, maltratado, desonesto, ou cruel.

Olhos: Assustadores, calculistas, implacáveis, frios, loucos, desagradáveis, sombrios, ou desconfiados.

Corpo: Musculoso, esguio, enorme, bombado, gracioso, atarracado, mutilado, alquebrado, gordo, encorpado, ou atlético.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens escondeu você da polícia ou de outros que estavam atrás de você. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens sabe que você cometeu um crime terrível.
- Um dos personagens está te devendo uma.
- Um dos personagens está conectado a um de seus rivais.
- Um dos personagens conheceu você antes dos seus negócios criminosos. Receba **+1 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A Descendente

Sangue, alma e herança pesam bastante nos ombros da Descendente. Ela é a prole de um ancestral mítico, de uma linhagem familiar morta, de um deus perdido, escolhida por um culto sombrio ou talvez a herdeira de algum poder desconhecido. É o passado que assombra a Descendente — os Pecados dos Pais. Podem ser pactos sombrios, servidão a demônios ou uma criação cheia de abuso e violência que ainda te assombra. Não importa aonde a Descendente vai ou se esconde, seu passado eventualmente a encontra.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Descendente da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Antiquária, Aristocrata, Autora, Sem-teto, Tatuadora, Ocultista, Fugitiva de seita, Pregadora, Herdeira, Desempregada, Funcionária de escritório, Artesã, Guarda-florestal.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Escolhido
- Experiência com Ocultismo
- Herdeiro
- Pacto com Forças Sombrias
- Segredo de Família

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assombrado
- Fobia
- Maldição
- Memórias Reprimidas
- Pesadelos

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Artefato (Alma)
- Consciência Ampliada (Alma)
- Poder Interior (Alma)
- Vínculo (Alma)
- Amigos Influentes (Carisma)
- Intuitivo (Intuição)
- Biblioteca de Ocultismo (Razão)
- Vigias (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **de Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Antiquado, casual, esfarrapado e desgastado, terno sob medida, várias camadas, estranho, ou preto.

Rosto: Infantil, aguçado, triste, marcado, desonesto, doentio, bonito, pronunciado, tenso, ou redondo.

Olhos: Cansados, indiferentes, ansiosos, intensos, desconfiados, destemidos, inocentes, inquietos, astutos, ou tristes.

Corpo: Fraco, forte, ossudo, pequeno, doentio, esbelto, atlético, grande, espichado, encurvado, rígido, ou esguio.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens cresceu perto de você. Recebam **+2 de Relação** um com o outro.
- Um dos personagens viu o que está caçando você. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Você está secretamente apaixonado por um dos personagens. Receba **+2 de Relação** com ele.
- Um dos personagens é seu contato pessoal.
- Um dos personagens tem ligação com seus segredos sombrios. Receba **+1 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O Detetive

Seja o detetive particular desiludido em seu escritório cheio de fumaça de cigarro ou o investigador durão da unidade de homicídios, o Detetive é motivado por sua necessidade desesperada de encontrar respostas. Enquanto isso, suas famílias se despedaçam, seus os amigos o abandonam, e ele cai em uma espiral de escuridão e vício. A sua "nobre" busca o leva a caminhos solitários e perigosos que não deveriam ser trilhados.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Detetive da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Policial de ronda, Detetive particular, Advogado, Investigador, Segurança, Jornalista investigativo, Oficial de inteligência, Detetive, Médium, Hacker, Criptologista, Teorista da conspiração.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Culpado de Crime
- Desaparecimento Misterioso
- Experiência com Ocultismo
- Regressante do Outro Lado

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Depressão
- Enfermo
- Memórias Reprimidas
- Pesadelos
- Vício em Drogas

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo:

- Consciência Ampliada (Alma)
- Sonhador (Alma)
- Verborragia (Firmeza)
- Interrogador (Intuição)
- Instinto (Percepção)
- Sombra (Percepção)
- Sondagem de Grupo (Percepção)
- Investigador Forense (Razão)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno, careta, moderno, casual, severo, social, ou surrado.

Rosto: Amigável, aguçado, redondo, suado, inocente, determinado, ou cansado.

Olhos: Empáticos, indiferentes, vesgos, aguçados, desconfiados, calorosos, ou preocupados.

Corpo: Espichado, gordo, atlético, forte, atarracado, ou musculoso.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens te salvou de uma situação perigosa. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens te enganou para proteger alguém que você estava investigando.
- Você ajudou um dos personagens a solucionar um mistério. Ele recebe **+1 de Relação** com você.
- Um dos personagens é seu colega de trabalho. Recebam **+1 de Relação** um com o outro.
- Um dos personagens é seu informante. Receba **+1 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A Enganadora

Você estava apaixonada. Você finalmente conheceu o Srta. Perfeitinha. Seu futuro estava garantido, o casamento foi planejado e todos achavam que vocês eram perfeitos um para o outro. Então, um dia, sua amada desapareceu junto com sua conta bancária e todas as suas joias. Você foi outro alvo da Enganadora.

Enganadores são pessoas manipuladoras que enganam os outros para conseguirem a confiança deles e então arrancar dinheiro ou serviços deles. Eles são mestres em esconder suas verdadeiras intenções e sentimentos, e podem se tornar a pessoa que suas vítimas mais desejam. Enganadores deixam um rastro de inimigos amargurados pelo seu caminho. Quando o passado os alcança, muitas vezes acaba em tragédia.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Enganadora da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Modelo, Desempregada, Farsante de internet, Amante, Acompanhante, Herdeira, Socialite, Baladeira, Secretária, Organizador de festas, Golpista de casamentos, Vigarista, Cafetina, Charlatã, Ladrão, Informante, Estrela pornô.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Doença Mental
- Experiência com Ocultismo
- Herdeiro
- Pacto com Forças Sombrias
- Vítima de Crime

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Ganancioso
- Maldição
- Mentiroso
- Nêmesis
- Neurose Sexual
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo:

- Impostor (Carisma)
- Sedutor (Carisma)
- Sensualidade (Carisma)
- Ataque Furtivo (Firmeza)
- Intuitivo (Intuição)
- Olhar Minucioso (Percepção)
- Manipulador (–)
- Rancor (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Justo, alta costura, sexy, revelador, boêmio, elegante, moderno, sob medida, espalhafatoso, exclusivo, bagunçado, ou chamativo.

Rosto: Élfico, bonito, infantil, jovem, escultural, definido, macio, redondo, lindo, inocente, digno, ou animado.

Olhos: Maliciosos, cintilantes, intensos, vulneráveis, inocentes, bonitos, compreensivos, amigáveis, grandes, penetrantes, ou acolhedores.

Corpo: Magro, sexy, masculino, curvilíneo, imponente, sensual, voluptuoso, delicado, tonificado, jovem, saudável, alto, baixo, magro, ou atlético.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens ajudou você a matar um de seus vários inimigos. Receba +1 de Relação com ele.
- Um dos personagens conhece uma de suas vítimas
- Um dos personagens conheceu você num raro momento em que você mostrou seu verdadeiro eu.
- Um dos personagens é sua atual vítima. Ele recebe +2 de Relação com você.
- Um dos personagens está atraído por você. Ele recebe +1 de Relação com você

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A INDAGADORA

As Indagadoras são exploradoras dos mitos urbanos modernos, antigos e esquecidos. Eles são blogueiros, hackers e contadores de histórias da Era Moderna. Na Internet, vozes sem rosto sussurram sobre mentiras e conspirações. Em estações de metrô abandonadas, alguém deixa mensagens em graffiti aparentemente sem sentido. Se você cavar fundo o suficiente, você encontrará a Verdade, mas a maioria de nós não consegue enxergar através da espessa névoa da desinformação e nos perdemos irremediavelmente na tempestade da propaganda, da pornografia e do entretenimento irracional. A Indagadora sabe como usar a Internet para revelar os segredos debaixo das pedras que não deveriam ter sido reviradas. Para a Indagadora, nenhum preço é grande demais para encontrar a Verdade e expô-la para consumo público.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Indagadora da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Estudante, Desempregada, Blogueira, Hacker, Ativista, Acadêmica, Pesquisadora, Parapsicologista, Autora, Jornalista, Ladra, Médium, Teorista da conspiração.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Desaparecimento Misterioso
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Segredo de Família

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assombrado
- Maldição
- Memórias Reprimidas
- Pesadelos
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Consciência Ampliada (Alma)
- Obstinado (Alma)
- Parkour (Firmeza)
- Acesso à Dark Net (Percepção)
- Olho Clínico (Percepção)
- Hacker (Razão)
- Precavido (Razão)
- Inabalável (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Nerd, segunda mão, couro, alternativo, casual, durável, fedorento, confortável, manchado, ou rasgado.

Rosto: Enrugado, vivo, fofo, infantil, pálido, sombrio, espancado, ou inocente.

Olhos: Claros, firmes, cansados, injetados, duvidosos, curiosos, esquivos, desconfiados, ou avaliadores.

Corpo: Frouxo, energético, robusto, frágil, vigoroso, deformado, fracote, gordinho, curvado, baixo, ou jovem.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Você confiou a um dos personagens um segredo que poderia te colocar na prisão.
- Um dos personagens te ajudou com uma de suas investigações. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Você admira um dos personagens. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens salvou sua vida. Receba **+1 em Relação** com ele.
- Você encontrou um dos personagens praticando um ato criminoso, obsceno ou extremamente vergonhoso.
- Você fez amizade com um dos personagens enquanto o ajudava com algum problema sobrenatural. Ele recebe **+1 de Relação** com você.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O NÔMADE

O Nômade nunca fica em um lugar tempo suficiente para se sentir em casa. A estrada é a sua casa. Pode ser um desejo incontrolável de nunca criar raízes, ou uma reação a perseguidores sempre em seu encalço. O Nômade aprendeu a viver com o que couber na mochila ou no porta-malas do carro. O que é importante para os outros não tem sentido para o Nômade, que nunca se apega a nada. Os outros vagabundos e párias são seus amigos e aliados. Ele busca refúgio em motéis decadentes, vagões de carga, casas abandonadas e outros abrigos improvisados. A eterna pergunta para aqueles que o encontram é: do que você está fugindo?



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Nômade da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Sem-teto, Vagabundo, Fugitivo, Programa de proteção de testemunhas, Desertor de recrutamento, Trambiqueiro, Mochileiro, Refugiado, Fugitivo da prisão, Vendedor itinerante, Mensageiro, Diarista, Forasteiro.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Doença Mental
- Maldição
- Regressante do Outro Lado
- Segredo de Família
- Sem Raízes

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assediado
- Assombrado
- Esquizofrenia
- Maldição
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Artefato (Alma)
- Consciência Ampliada (Alma)
- Contatos das Ruas (Carisma)
- Improvisador (Firmeza)
- Piloto (Firmeza)
- Atento (Intuição)
- Personificação (Intuição)
- Andarilho (Percepção)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Desgastado, estranho, motociclista, rasgado, prático, urbano, sobrevivência na selva, várias camadas, fora de estação, terno barato, ou maltrapilho.

Rosto: Devastado, inocente, vivido, pronunciado, imundo, amigável, duro, tatuado, marcado, ou memorável.

Olhos: Nublados, cansados, inquietos, cego, caolho, injetados, tensos, desconfiados, temerosos, alegres, sarcásticos, ou inteligentes.

Corpo: Atlético, ossudo, manco, rápido, sujo, marcado, grande, pequeno, magro, andrógino, alto, desproporcional, relaxado, tenso, malformado, contorcido, tatuado, ou animalesco.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens deixa você ficar na casa dele algumas vezes. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens tirou você de uma enrascada. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens é um velho amigo. Receba **+2 de Relação** com ele.
- Um dos personagens é alguém que você conhece no submundo.
- Um dos personagens te arruma trabalhos ocasionais.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2)**.

A OCULTISTA

A Ocultista procura as respostas para os mistérios da vida através das teorias ocultas. Tomos antigos, líderes de seitas malucas e fóruns obscuros da internet que falam de diferentes dimensões, rituais mágicos, criaturas do outro mundo e poderes que podem transformar homens em deuses. A Ocultista descobriu informações suficientes para começar a experimentar com estas forças, mas não o suficiente para ter qualquer grau de controle. Magia sempre tem um preço alto, e a conta da Ocultista está chegando.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Ocultista da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Antiquária, Médium, Exorcista, Linguista, Desempregada, Teóloga, Professora, Empregada de necrotério, Adolescente, Estudante, Burocrata, Aposentada por Invalidez, Bibliotecária, Recém-convertida, Thelemista.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Pacto com Forças Sombrias
- Visitações

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assombrado
- Culpa
- Médium Involuntário
- Memórias Reprimidas
- Pesadelos

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Consciência Ampliada (Alma)
- Exorcista (Alma)
- Intuição Mágica (Alma)
- Ocultista Amador (Alma)
- Sonhador (Alma)
- Ardiloso (Intuição)
- Biblioteca de Ocultismo (Razão)
- Sede de Conhecimento (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma**, **Carisma**, **Firmeza**, **Intuição**, **Percepção**, **Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Todo preto, terno e sobretudo, hippie, simbolismo ocultista, casual, espiritual, chamativo, cintilante, esfarrapado, new age, excêntrico, discreto, ou espetacular.

Rosto: Barba grande e espessa, longos cabelos negros e pele pálida, ossudo, desfigurado, cansado, bonito, tenso, pálido, indiferente, desdenhoso, entediado, enrugado, ou envelhecido.

Olhos: Vazios, lúcidos, loucos, penetrantes, magnéticos, questionadores, distantes, cansados, derrotados, sedentos de poder, ou tristes.

Corpo: Magricela, marcado, alquebrado, imponente, trêmulo, tatuado, queimado, diminuto, corcunda, esguio, obeso, firme, ou provocante.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens já participou de um dos seus rituais.
- Um dos personagens é parente de alguém que você perdeu. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens é seu amigo. Receba **+1 de relação** com ele.
- Um dos personagens te ajuda a adquirir livros, informações e artefatos. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens te odeia por algo que fez a ele, apesar do seu amor por ele. Receba **+2 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A PROFETISA

A fé e a religião concedem poder, seja você um padre, pastor, imã, rabino ou outro líder de seita. A Profetisa pode ter escolhido servir o deus dela, mas também pode ter sido um caminho que ela foi forçada a caminhar pela sua família ou congregação desde cedo. Estar dentro de uma associação religiosa garante acesso à comunidade e um senso de propósito maior. No entanto, as sombras lançadas pela luz do Divino muitas vezes escondem abusos de poder, ocultismo, doutrinas pervertidas, casamentos forçados e a adoração de falsos deuses.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Profetisa da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Sacerdotisa, Pastora, Imã, Rabino, Líder da seita, Membro da seita, Fugitiva de seita, Profeta, Médium, Bruxa, Pregadora, Curandeira, Missionária, Vidente, Cultista, Idólatra, Iconoclasta, Anciã, Oráculo, Guru.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Escolhido
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Visitações

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assediado
- Devotado
- Maldição
- Médium Involuntário
- Neurose Sexual

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Aura Carismática (Alma)
- Consciência Ampliada (Alma)
- Exorcista (Alma)
- Imposição de Mãos (Alma)
- Líder de Culto (Alma)
- Voz da Insanidade (Alma)
- Bom Samaritano (–)
- Guerreiro Divino (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma**, **Carisma**, **Firmeza**, **Intuição**, **Percepção**, **Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno, vestes clericais, ortodoxo, materiais orgânicos, boêmio, casual, casaco e chapéu, urbano, estranho, ou desgastado.

Rosto: Bonito, suave, atraente, infantil, dominante, estreito, aristocrático, sincero, ou ascético.

Olhos: Alegres, profundos, loucos, sábios, perdoadores, hipnotizantes, penetrantes, ou apaixonados.

Corpo: Grande, delgado, magro, pequeno, espichado, doentio, gorducho, firme, energético, ou voluptuoso.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens compartilha sua fé.
- Um dos personagens te salvou. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens negou seu deus.
- Você salvou a alma imortal de um dos personagens. Ele recebe **+1 de Relação** com você.
- Um dos personagens é seu amante. Receba **+1 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A Ronin

A Ronin sempre se equilibra na borda de um poço sem fundo. Quando você está sem opções, contrate a Ronin para resolver o problema. Ela realiza qualquer tarefa onde compaixão e moralidade são riscos, e onde erros significam prisão, morte ou pior. A Ronin nunca confia em ninguém. Os empregadores de ontem são os alvos potenciais de amanhã. Uma vez que a caçada da Ronin tenha começado, não há escapatória para suas presas.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Ronin da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Assassina contratada, Matadora de aluguel, Agente especial, Forças especiais, Experimento Militar, Sniper, Assassina em massa.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Maldição
- Visitações
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Assombrado
- Maldição
- Marcado
- Nêmesis
- Pesadelos
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Sexto Sentido (Alma)
- Mestre das Armas (Firmeza)
- Camaleão (Intuição)
- Saída Estratégica (Percepção)
- Rastreador (Razão)
- Movimentos Ágeis (Violência)
- Sniper (Violência)
- Indiferença (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Terno, discreto, preto, desgastado, dissimulado, extravagante, última moda, ou prático.

Rosto: Magricela, inexpressivo, mundano, amigável, marcado, duro, bonito, ou suave.

Olhos: Sombrios, avaliadores, frios, obscuros, melancólicos, impiedosos, ou desafiadores.

Corpo: Gracioso, atlético, pequeno, marcado, forte, grandalhão, raquítico, magricela, definido, ou maltratado.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens sabe quem você realmente é. Recebam **+1 de Relação** um com o outro.
- Um dos personagens te conhece sob um dos seus pseudônimos.
- Um dos personagens conhece seu medo mais profundo.
- Um dos personagens deve a vida a você. Ele recebe **+1 de Relação** com você.
- Você mantém uma paixão secreta por um dos parceiros do personagem. Receba **+2 de Relação** com este parceiro.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O VETERANO

O Veterano viu a morte de perto. Ele passou a maior parte de sua vida em combate, com uma arma na mão e adrenalina nas veias. Ele pode ter sido um soldado de infantaria rastejando numa trincheira no Afeganistão, um policial de elite realizando missões frequentes contra criminosos fortemente armados, ou um civil de um país devastado pela guerra que se tornou refugiado e ainda é torturado pelas memórias do conflito.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação do seu Veterano da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Agente especial, Soldado, Miliciano, Mercenário, Lutador de MMA, Oficial Militar, Segurança, Guarda-costas, Matador de aluguel, Refugiado de guerra, Policial militar, Aposentado, Veterano sem-teto.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Culpado de Crime
- Regressante do Outro Lado
- Visitações
- Vítima de Crime
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens Sugestões:

- Acossado
- Assombrado
- Fobia
- Memórias Reprimidas
- Pesadelos
- Vício em Drogas

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Voz da Dor (Alma)
- Caçador (Percepção)
- Instinto (Percepção)
- Técnicas de Sobrevivência (Percepção)
- Combate Tático (Violência)
- Perito em Artes Marciais (Violência)
- Durão (–)
- Tiro Certeiro (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Urbano, esportivo, manchado de sangue, casual, camuflado, uniforme, ou prático.

Rosto: Duro, grosseiro, marcado, sofrido, frágil, desagradável, ou desfigurado.

Olhos: Endurecidos, mortos, desolados, ardentes, tristes, zangados, ou dominadores.

Corpo: Compacto, resistente, marcado, enorme, robusto, ágil, alto, musculoso, enérgico, forte, ou brutalizado.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

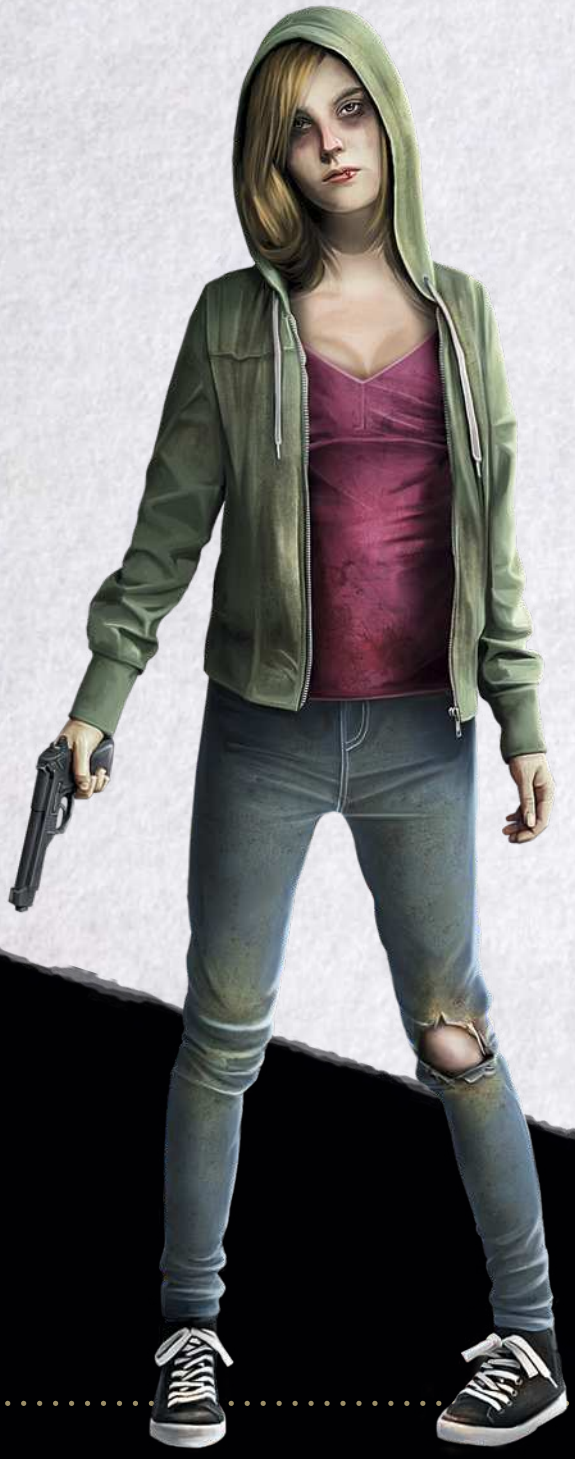
Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens te ajudou quando você precisou. Receba +1 de Relação com ele.
- Um dos personagens te abandonou quando mais precisava.
- Um dos personagens te seguiu em batalha. Recebam +1 de Relação um com o outro.
- Um dos personagens ouviu suas histórias de guerra.
- Um dos personagens viu você perder o controle.

Decida a natureza de três relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

A Vingadora

A Vingadora foi privada de algo querido, seja isso amor, trabalho, família, humanidade, honra, memórias ou objetivos de vida. Independentemente do que foi retirado dela, sua perda só pode ser paga com sangue. A única coisa que resta é a vingança, e a Vingadora não pretende deixar nada ou ninguém entrar em seu caminho, independentemente das consequências.



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Vingadora da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Dona de casa, Policial, Mendiga, Desempregada, Estudante, Criminosa, Teórica da conspiração, Refugiada, Fugitiva da prisão, Lutadora profissional, Viúva, Celebridade esquecida, Empresária fracassada, Experiência científica em fuga.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Desaparecimento Misterioso
- Guardião
- Regressante do Outro Lado
- Vítima de Crime
- Vítima de Experimentos Médicos

DESVANTAGENS

Você recebe automaticamente a Desvantagem:

- Juramento de Vingança

Escolha 1 Desvantagem adicional. Sugestões:

- Acossado
- Compulsão Mental
- Esquizofrenia
- Pesadelos
- Procurado

VANTAGENS

Escolha 3 Vantagens da lista abaixo.

- Consciência Ampliada (Alma)
- Comunicação Animal (Intuição)
- Instinto (Percepção)
- Instinto de Sobrevivência (Violência)
- Intimidador (Violência)
- Código de Honra (–)
- Fúria (–)
- Olho por Olho (–)

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma**, **Carisma**, **Firmeza**, **Intuição**, **Percepção**, **Razão** e **Violência**.

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Couro, sobrevivência, imundo, aleatório, sobretudo, casual, ou desgastado.

Rosto: Abatido, afiado, infantil, marcado, ossudo, magro, mutilado, ou austero.

Olhos: Implacáveis, gelados, indiferentes, desolados, cheios de tristeza, cansados, loucos, ou sombrios.

Corpo: Robusto, deformado, rechonchudo, mutilado, esguio, animalesco, ossudo, magricela, gracioso, corpulento, forte, ou jovem.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Você confiou a um dos personagens um segredo, o que poderia te levar a prisão se revelado.
- Um dos personagens tentou fazer você abandonar seu juramento de vingança. Ele recebe **+1 de Relação** com você.
- Um dos personagens tentou ajudá-lo a cumprir seu juramento de vingança. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens tem laços com o alvo da sua vingança.
- Um dos personagens está conectado à sua vida passada de alguma forma.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

O Adormecido

Seu passado é obscurecido por memórias imperfeitas e você tenta não pensar sobre o futuro. Você se concentra no aqui e agora, vivendo através das infinitas ofertas da TV, dos fóruns da Internet e dos aplicativos em seu telefone. Sua vida e seu trabalho vão bem, mas você deve apenas compartilhar as melhores partes, onde tudo parece incrível. Todos os outros têm boas casas e ótimos empregos, e você não gostaria que as pessoas achassem que você está pior do que elas. Depois do trabalho, você costuma assistir TV até a hora de ir para a cama. Você se exercita pela manhã, durante almoço ou no caminho para casa. Todo mundo parece tão perfeito, e isso te motiva a terminar sua série na esteira enquanto ouve o mais recente podcast, bebendo batidas com pouca gordura, e comendo alimentos pré-embalados. As pessoas se sentem melhor quando não se concentram em pensamentos negativos. Um dos blogs que você lê disse isso. Acima de sua cama há um belo quadro de caligrafia, que diz: "Eu estou encarregado de como me sinto e hoje estou escolhendo felicidade". É bom pensar nisso. Você vive sua vida em uma bolha, filtrando todas as sombras e tons de cinza no mundo. Você é um dos Adormecidos.

Jogando com Adormecidos

PJs Adormecidos são mais fracos do que PJs Conscientes. Eles não têm Vantagens e reprimiram seus Segredos Sombrios. Quando Adormecidos usam **Experiência** para progredir, eles começam a recordar seus Segredos Sombrios. No sexto avanço, eles acordam e trocam de Arquétipo. Se a MJ desejar incluir PJs Adormecidos, o jogo funciona melhor se todos os personagens jogadores começarem como Adormecidos e se tornarem Arquétipos Conscientes juntos.



Ocupação

Escolha a ocupação do seu Adormecido. Ela pode ser o que você quiser.

Segredos Sombrios

Escolha 1 Segredo Sombrio qualquer. Você pode escolher o Segredo Sombrio, mas enquanto o PJ estiver adormecido, ele não se lembrará de nada sobre ele.

Desvantagens

Escolha 2 Desvantagens de qualquer Arquétipo.

Vantagens

Você começa sem Vantagens.

Atributos

Distribua os modificadores +2, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade.**

Distribua os modificadores +3, +2, +1, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

Aparência

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Comum, hipster, sob medida, esportivo, jeans, terno, última moda, boêmio, gângster, anônimo, todo preto, nerd, chique, bonito, provocante, revelador, despretensioso, ou alternativo.

Rosto: Fofinho, cansado, sorriso forçado, rosado, firme, suado, inchado, magricela, pálido, inexpressivo, bonito, masculino, suave, sombrio, longo, redondo, quadrado, barbudo, ou bronzeado.

Olhos: Esquivos, grandes, desdenhosos, flertantes, alegres, inocentes, intensos, sonolentos, dominadores, exigentes, escuros, brilhante, confusos, ou entediados.

Corpo: Magro, musculoso, gordinho, esquálido, alto, baixo, grande, encorpado, esguio, forte, saudável, curvado, espichado, saltitante, sereno, expressivo, frenético, nervoso, ou morimbundo.

Nome

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

Distrações

Há algo que você usa para se distrair do mundo a sua volta, permitindo que você permaneça adormecido.

Escolha 1 ou vários:

- Serviço de encontro.
- Fóruns de discussão.
- Exercícios e ginástica.
- Moda.
- Decoração de interiores.
- Jogos online.
- Pornografia.
- Reality shows.
- Compras.
- Mídias/Apps Sociais, ex.: Instagram, Facebook, ou similares.
- Séries de TV.
- Distrações criadas por você.

Quando você se envolver em uma suas Distrações por várias horas, você recupera **+1 de Estabilidade**

Quando você for incapaz de se envolver em sua distração por alguns dias, você deve fazer um movimento ***Manter o Controle*** para não se entregar a ela — mesmo que isso te prejudique.

Quando você for forçado a interromper sua distração, você recebe *–1 em sua próxima rolagem.*

Relações

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos outros personagens jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens é um colega do trabalho.
- Um dos personagens é um amante ou um amigo. Recebam +1 de Relação um com o outro.
- Um dos personagens está conectado com seu Segredo Sombrio.
- Você secretamente segue o personagem no Instagram, no blog dele ou em mídia social semelhante. Receba +1 de Relação com ele.
- Um dos personagens tem algo que você inveja.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

Adormecidos e Progresso.

Um PJ adormecido avança da seguinte forma:

[1] Ele se lembra de algo sobre o seu Segredo Sombrio

[2] Ele se lembra de algo sobre o seu Segredo Sombrio

[3] Ele se lembra de algo sobre o seu Segredo Sombrio

[4] Ele se lembra de algo sobre o seu Segredo Sombrio

[5] Ele se lembra de algo sobre o seu Segredo Sombrio

[6] Ele acorda. O jogador escolhe um Arquétipo Consciente. O PJ mantém seu Segredo Sombrio e suas Desvantagens, mas o jogador escolhe três Vantagens do seu novo Arquétipo.

Dependendo de como o grupo quer jogar, as memórias do Adormecido do seu Segredo Sombrio podem ser:

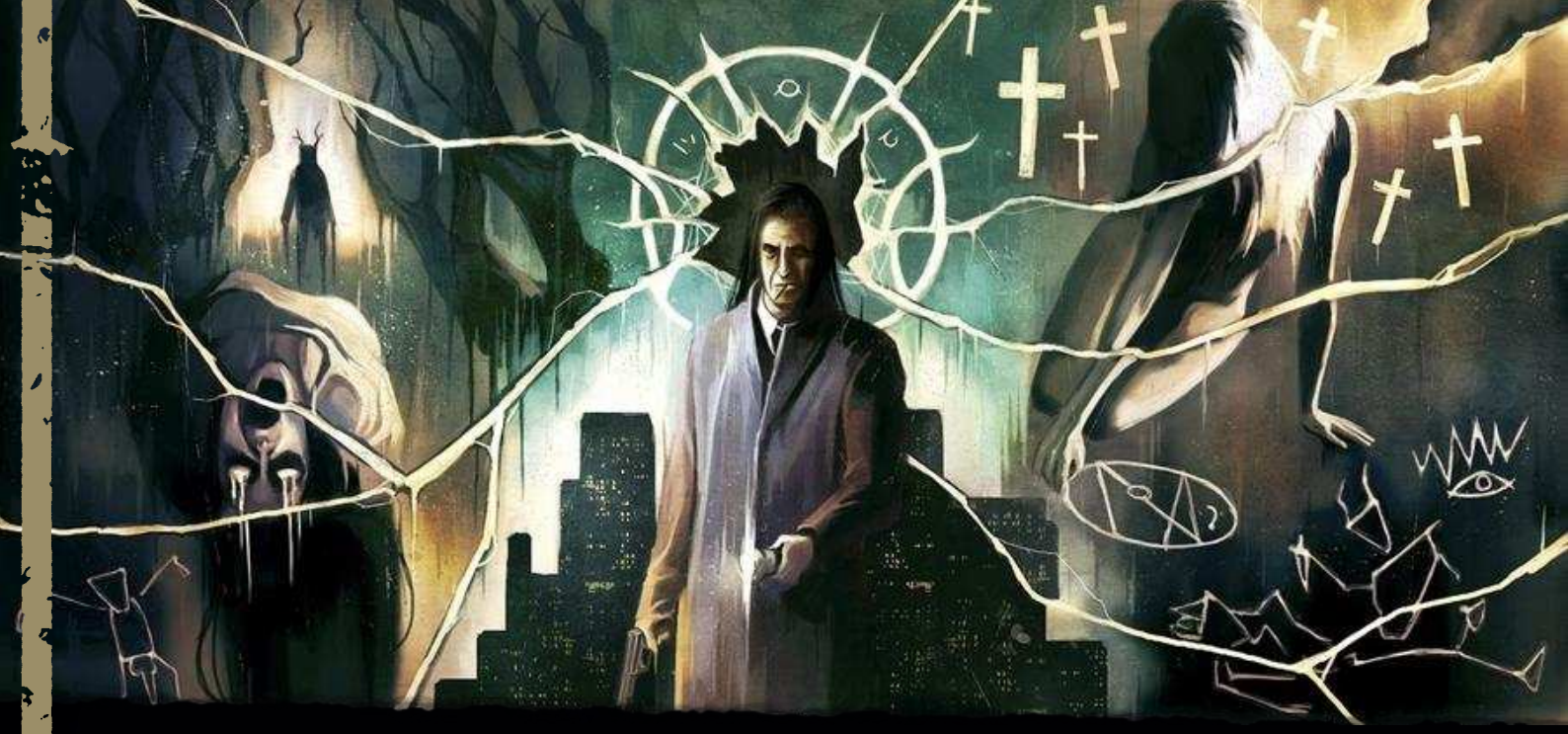
- Preparadas e entregues pela MJ (adequado para cenários preparados)
- De autoria do jogador
- Da autoria colaborativa do grupo
- Da autoria de outros jogadores, mas não da pessoa afetada

Nos casos em que os jogadores criam os detalhes, eles devem limitar suas contribuições a vagos fragmentos de memória que a MJ pode expandir e construir mais tarde. Cada avanço não deve revelar a verdade da natureza do Segredo Sombrio, mas deve funcionar mais como pistas que o PJ pode investigar.

Criando um novo Arquétipo

Criar um novo Arquétipo para *KULT: Divindida Perdida* exige o desenvolvimento de um tema amplo e interessante para o Arquétipo e a construção de Vantagens equilibradas. Você pode extrapolar a partir dos Arquétipos estabelecidos e proceder da seguinte forma:

- Escreva uma pequena descrição sobre o Arquétipo, explicando seus temas principais.
- Escreva algumas sugestões de ocupações deste Arquétipo.
- Sugira cinco Segredos Sombrios, você pode escolher dos já existentes ou criar novos.
- Sugira seis Desvantagens. Você também pode criar uma ou mais Desvantagens únicas para se adequar ao Arquétipo.
- Dê ao arquétipo oito Vantagens que o jogador pode escolher no início. Você pode usar Vantagens existentes ou desenvolver novas exclusivas para o Arquétipo. Algumas Vantagens baseadas em **Alma**, como **Consciência Ampliada**, **Intuição Mágica** e/ou **Sexto Sentido**, são recorrente a vários dos vinte Arquétipos despertos em *KULT: Divindade Perdida.*
  - *Nota:* se esta é sua primeira sessão de *KULT: Divindade Perdida*, não crie suas próprias Vantagens ou Desvantagens. Primeiro jogue algumas sessões para ter uma ideia de como os Movimentos funcionam e que efeitos são aplicáveis quando os PJs rolam um sucesso **(15+)**, sucesso com complicações **(10–14)** e uma falha **(–9).**
- Distribua sugestões de aparência nas categorias de vestuário, rosto, olhos e corpo.
- Escreva cinco alternativas para **Relações** iniciais estabelecidas com outros personagens jogadores. Algumas das alternativas podem estabelecer um valor de **Relação** de **+1** ou mesmo **+2**, seja para o personagem ou para o PJ que o persoangem tem um relacionamento.



CAPÍTULO 3
TRAÇOS DO PERSONAGEM

CADA PERSONAGEM JOGADOR (PJ) TEM UM PASSADO, QUE MOLDOU A PESSOA que ele é hoje. Eventos traumáticos, segredos enterrados e encontros com o sobrenatural despertaram dúvidas de que as coisas podem não ser o que parecem. Através da dor, medo, culpa e loucura, esses eventos forjaram a personalidade do PJ e forneceu a ele pontos fortes e fracos. Segredos Sombrios, Vantagens e Desvantagens são representações dessas experiências e traços de personalidade. Cada personagem começa o jogo com um ou mais Segredos Sombrios, duas desvantagens, e três Vantagens.

Segredos Sombrios são janelas para episódios traumáticos, místicos, ou carregados de culpa no passado do personagem. Cada Segredo Sombrio tem um tema, que o jogador e a mestra do jogo (MJ) levam em consideração ao desenvolver os detalhes do segredo. No entanto, qualquer Segredo Sombrio pode fornecer uma estrutura para uma grande variedade de eventos, servindo de inspiração para desenvolver o conceito e o histórico de um personagem, bem como agir como um ajuda na narrativa para a MJ e o jogador. Os vários Segredos Sombrios dos PJs fornecem à Mestra temas concretos para a história no geral, como culpa, vingança, fuga, tristeza, paixão e redenção. Eles também servem como pontos de ancoragem para locais, objetos e entidades a serem incluídos quando preparar uma história.

Desvantagens podem ser as falhas pessoais do personagem, traços negativos de personalidade, condições adversas ou ameaças externas na forma de indivíduos, instituições, criaturas e/ou poderes sobrenaturais. O personagem pode sofrer de esquizofrenia, nutrir um desejo desenfreado de se vingar de alguém, ou ser perseguido por inimigos desconhecidos. Desvantagens são Movimentos rolados pelos jogadores, mas ao contrário dos Movimentos básicos do jogador, eles fornecem à MJ oportunidades para afetar os PJs mais tarde na história. Exemplos podem incluir a esquizofrenia do personagem distorcendo a sua percepção da realidade, ou os perseguidores do personagem finalmente o alcançando.

Lista de Desvantagens

Desvantagem	Descrição	Pág.
Acossado	Você é caçado por um inimigo sem rosto	96
Arruinado	Sua **Estabilidade** nunca pode aumentar além do Angustiado.	96
Assediado	Você faz parte de um grupo minoritário que é assediado.	96
Assombrado	Você é assombrado por forças sobrenaturais.	96
Compulsão Mental	Você tem uma compulsão mental.	97
Concorrente	Você tem um concorrente no submundo do crime.	97
Condenado	Seu destino foi selado e seu Tempo está acabando.	97
Culpa	Você carrega o peso da culpa pelos seus antigos pecados.	97
Depressão	Você está lutando contra a depressão.	97
Desejado	Você desperta desejos doentios nos outros.	98
Devotado	Você é um fervoroso adepto de uma ideologia.	98
Enfermo	Você sofre de uma doença ou condição física perigosa.	98
Esquizofrenia	Você sofre com psicoses e alucinações.	98
Experimento Falho	Você realizou uma experiência que deu terrivelmente errada.	98
Fobia	Você nutre um medo devastador por alguma coisa.	98
Ganancioso	Você é impulsionado por um desejo insaciável de dinheiro e riqueza.	98
Identidade Perdida	Você tem uma identidade verdadeira reprimida que reaparece às vezes.	98
Invejoso	Você deseja a vida de outra pessoa para si mesmo.	99
Juramento de Vingança	Você está obcecado em se vingar de alguém ou de uma organização.	99
Má Reputação	Você é odiado pelo público por algo que você foi acusado.	99
Maldição	Você é afligido por uma maldição.	99
Marcado	Você foi marcado pela escuridão.	99
Médium Involuntário	Você é um recipiente aberto para espíritos e entidades demoníacas.	99
Memórias Reprimidas	Você reprimiu um evento desagradável.	100
Mentiroso	Você mente compulsivamente.	100
Nêmesis	Você fez um inimigo que faz tudo ao alcance dele para se vingar de você.	100
Neurose Sexual	Sua sexualidade é uma força controladora e destrutiva em sua vida.	100
Obsessão	Você está obcecado por uma conspiração ou fenômeno sobrenatural.	100
Pertencido	Você fugiu de alguém que te manteve como propriedade pessoal dele.	100
Pesadelos	Você sofre de pesadelos recorrentes.	101
Procurado	Você é procurado pelas autoridades.	101
Racionalista	Sua mente se recusa a aceitar qualquer coisa não reconhecida pela ciência moderna.	101
Rival	Você tem um rival ambicioso, que fará de tudo para estar no seu lugar.	101
Vício em Drogas	Você é viciado em drogas pesadas.	101
Vítima da Paixão	Você tem uma paixão avassaladora por alguém ou algo.	101

Para mais informações sobre como Segredos Sombrios, Desvantagens e Vantagens trabalham junto na criação das histórias, leia o ***Capítulo 6 – Preparando uma História***

Vantagens são forças, habilidades raras, poderes sobrenaturais, e recursos valiosos que o personagem pode usar na história para ganhar Trunfos e realizar coisas que os outros não conseguem. O personagem pode ser resistente e não se machucar facilmente, ter treinamento especial em investigações de cenas do crime, possuir amigos influentes, ou ser o líder de uma gangue de subordinados. Vantagens são Movimentos que fornecem ao personagem bônus permanentes em rolagens de um tipo específico, ampliam o alcance de um Movimento básico, ou fornecem ao jogador a oportunidade de realizar ações especiais que ninguém mais poderia.

Lista de Vantagens

Vantagem	Atributo	Descrição	Pág.
Acesso à Dark Net	Percepção	Você sabe como acessar e pesquisar no abismo da Dark Net.	112
Agente de Campo	Violência	Você ganha Trunfos quando entra em combate.	116
Algoz	Violência	Você pode ameaçar as pessoas a fazerem o que você quer.	117
Ambicioso	–	Você pode obter +2 em uma rolagem diminuindo **–2 de Estabilidade.**	119
Amigos Influentes	Carisma	Você tem amigos com poder e influência	106
Analista	Razão	Você é bom em fazer conexões quando você Investigar.	114
Andarilho	Percepção	Você sabe coisas sobre os lugares.	112
Ardiloso	Intuição	Você pode fazer os outros confiarem em você.	111
Arrombador	Firmeza	Você é um especialista em arrombamento e invasão.	109
Artefato	Alma	Você tem um artefato com poderes místicos.	102
Artista da Fuga	Firmeza	Você é um mestre da fuga quando a merda bate no ventilador.	109
Ás na Manga	Firmeza	Você se sai bem de enrascadas.	109
Astuto	Razão	Você é bom em bolar formas de escapar do perigo.	114
Ataque Furtivo	Firmeza	Você é perigoso quando ataca vítimas despreparadas.	109
Atento	Intuição	Você percebe quando escondem coisas de você ao Ler uma Pessoa.	111
Atração Magnética	Alma	Você pode atrair pessoas para você.	102
Aura Carismática	Alma	Você pode forçar as pessoas a confiar em você e buscar a sua companhia.	102
Autoridade	Carisma	Você pode usar sua autoridade acadêmica para influenciar os outros.	106
Biblioteca de Ocultismo	Razão	Você tem uma biblioteca sobre o oculto.	114
Bom Samaritano	–	Ganhe Estabilidade quando você ajudar os outros às suas custas.	119
Briga de Rua	Violência	Você ganha Trunfos em lutas corpo a corpo.	117
Caçador	Percepção	Você é um caçador habilidoso	112
Camaleão	Intuição	Você é ótimo em disfarçar sua aparência e imitar os outros.	111
Chefão do Crime	Firmeza	Você tem uma gangue de capangas criminosos.	109
Cientista	Razão	Você é bom em Investigar objetos ou entidades.	114
Código de Honra	–	Ganhe Estabilidade ao assumir riscos ou fazer sacrifícios pelo seu código de honra.	119
Colecionador	Razão	Você sabe como encontrar itens incomuns ou raros.	114
Coleta de Dados	Razão	Você é um pesquisador habilidoso.	114
Combate Tático	Violência	Você ganha Trunfos quando luta com aliados ao seu lado.	117
Comunicação Animal	Intuição	Você pode controlar animais.	111
Consciência Ampliada	Alma	Você pode se abrir para ter visões e se comunicar com entidades de outras dimensões.	102
Consciência Corporal	Percepção	Você tem controle excepcional sobre seu corpo.	112
Contatos das Ruas	Carisma	Você tem contatos entre os forasteiros e párias sociais.	106
Desesperado	–	Você recebe +1 em todas as rolagens para avançar frente grandes desafios.	119
Destemido	Percepção	Você ganha Trunfos quando entra em situações perigosas.	112
Destino Selado	–	Você pode usar seu Tempo para estabilizar feridas.	119
Divino	Alma	Você pode fazer monstros te obedecer temporariamente.	102
Durão	–	Você recebe +1 constante para Suportar Lesão.	119
Educação de Elite	Carisma	Você tem contatos na elite social do mundo.	106
Encantador de Serpentes	Alma	Você pode encantar criaturas inteligentes e monstruosas com sua arte.	103

Vantagem	Atributo	Descrição	Pág.
Enveredamento	Alma	Você pode deixar sua loucura conduzi-lo por atalhos na cidade.	103
Especialista	Razão	Você pode fazer uma pergunta adicional e perguntar o que quiser quando Investigar coisas em suas áreas de conhecimento.	114
Esportista de Elite	–	Você competiu profissionalmente em um esporte.	119
Estudos de Ocultismo	Razão	Você sabe coisas sobre o oculto.	115
Exorcista	Alma	Você pode fazer rituais para banir espíritos e demônios	103
Extorsionista	Intuição	Você pode ver fraquezas dos outros quando Ler uma Pessoa.	111
Fascínio	Carisma	Você pode usar a sua arte para seduzir um PNJ.	107
Fúria	–	Entre em fúria para ganhar Trunfos em combate.	119
Furtividade	Firmeza	Você pode evitar a detecção ao se esconder ou se esgueirar.	110
Gênio	Alma	Você ganha Trunfos em situações de risco de vida.	103
Guerreiro Divino	–	Você fica mais forte quando luta contra os inimigos da sua divindade ou protege um objeto sagrado.	119
Hacker	Razão	Você é especialista em invadir redes.	115
Ímpeto Temerário	Violência	Você ganha Trunfos quando luta sem se importar com sua segurança pessoal.	117
Impiedoso	Violência	Você ganha Trunfos quando você sacrifica os outros para se salvar.	117
Implatação de Mensagens	Alma	Você pode ter poder sobre os humanos fazendo experimentos com eles.	103
Imponente	Carisma	Você pode inspirar admiração e obediência nos outros.	107
Imposição de Mãos	Alma	Você pode curar alguém sacrificando a si mesmo ou uma vítima.	103
Impostor	Carisma	Você tem vários relacionamentos românticos para usar a seu favor.	107
Improvisador	Firmeza	Você é bom em dar um jeito de sair de situações perigosas.	110
Inabalável	–	Sempre que você reduz Estabilidade, você sempre perde 1 nível a menos que o normal.	119
Indiferença	–	Você pode suprimir os efeitos de um (10–14) com Manter o Controle.	119
Indomável	–	Você não sofre penalidades de ferimentos nas rolagens.	119
Infiltrados	Carisma	Você tem um número de infiltrados para usar quando necessário.	107
Insanidade Contagiante	Alma	Você pode infectar outras pessoas com insanidade temporária.	104
Inspiração Proibida	Alma	Você pode usar sua arte para ter visões e atrair criaturas até você.	104
Instinto	Percepção	Você recebe +2 em suas perguntas quando você Observar uma Situação.	113
Instinto de Sobrevivência	Violência	Você fica mais violento quando está ferido.	118
Interrogador	Intuição	Você é especialista em pegar as mentiras quando Ler uma Pessoa.	111
Intimidador	Violência	Você pode assustar os outros para cederem.	118
Intuição Mágica	Alma	Você pode perceber as auras kirlianas e sentir a presença da magia.	104
Intuitivo	Intuição	Você pode fazer uma pergunta adicional quando tiver sucesso em Ler uma Pessoa.	111
Inventor	Razão	Você pode criar e reparar coisas.	115
Investigador Forense	Razão	Você é um especialista em encontrar pistas em cenas de crime.	115
Líder de Culto	Alma	Você pode realizar rituais com seus seguidores.	104
Líder de Gangue	Violência	Você tem uma gangue de criminosos.	118
Língua de Cobra	Carisma	Você pode manipular os outros para confiarem em você.	107
Malandragem	Carisma	Você tem contatos no submundo do crime.	107
Manipulador	–	Você pode usar seus favores prévios e segredos das pessoas contra elas.	120
Mestre das Armas	Firmeza	Você é um mestre em combate armado ou tiroteio.	110
Movimentos Ágeis	Violência	Você ganha Trunfos quando você se move rápido em combate.	118
Notório	Carisma	Você pode usar sua fama para influenciar as pessoas.	108
Observador	Intuição	Você é bom em julgar o caráter de alguém.	111

Vantagem	Atributo	Descrição	Pág.
Obstinado	**Alma**	Você pode se esforçar para superar ameaças e ganhar Trunfos.	104
Ocultista Amador	**Alma**	Você pode realizar rituais através de instruções escritas.	104
Olhar Minucioso	**Percepção**	Você é bom em reparar nos detalhes numa pessoa.	113
Olhar Mortal	**Violência**	Você pode congelar PNJ com o seu olhar.	118
Olho Clínico	**Percepção**	Você é habilidoso em identificar as forças e fraquezas dos inimigos.	113
Olho por Olho	**–**	Você recebe +2 constante em todas as rolagens contra alguém que ferir você.	120
Oportunista	**–**	Ganhe Estabilidade quando você sacrificar alguém para avançar seus próprios objetivos.	120
Paramédico	**Razão**	Você é treinado em estabilizar ferimentos.	115
Parkour	**Firmeza**	Você é hábil em correr, escalar e pular.	110
Perito em Artes Marciais	**Violência**	Você ganha Trunfos em lutas corpo a corpo.	118
Perito em Explosivos	**Razão**	Você pode construir e desarmar bombas	116
Personificação	**Intuição**	Você é um mestre em se misturar.	112
Pesquisador Arcano	**–**	Você sabe coisas sobre planos alternativos de existência e criaturas de outras dimensões.	120
Piloto	**Firmeza**	Você é um profissional treinado em operar veículos motorizados.	110
Poder Interior	**Alma**	Você nutre um poder perigoso e incontrolável.	105
Precavido	**Razão**	Você é bom em pesquisar lugares.	116
Rancor	**–**	Você recebe +1 constante para se vingar quando alguém estraga seus planos.	120
Rastreador	**Razão**	Você é bom em conseguir informações sobre as pessoas.	116
Rede Acadêmica	**Carisma**	Você tem contato com universidades por todo o mundo.	108
Rede de Contatos	**Carisma**	Você pode conseguir informações sobre as pessoas.	108
Sacrifício Pessoal	**–**	Você pode usar seu Tempo para rerrolar os dados.	120
Saída Estratégica	**Percepção**	Você é um especialista em esconder os rastros das suas mortes.	113
Sangue Frio	**Firmeza**	Você pode usar sua calma e frieza em meio à violência e ao caos.	110
Sede de Conhecimento	**–**	Você ganha Estabilidade quando aprende sobre outras dimensões e entidades sobrenaturais.	120
Sedutor	**Carisma**	Você pode fazer as pessoas se apaixonarem por você.	108
Sensualidade	**Carisma**	Você pode usar sua atratividade para influenciar os outros.	108
Sexto Sentido	**Alma**	Você pode sentir o perigo e o caminho certo à sua frente.	105
Sniper	**Violência**	Você é um mestre em atirar contra alvos distantes.	119
Sombra	**Percepção**	Você é habilidoso em seguir pessoas e despistar perseguidores.	113
Sondagem de Grupo	**Percepção**	Você é um mestre em escutar discretamente informações de grupos de pessoas.	113
Sonhador	**Alma**	Você pode usar sonhos para conhecer pessoas ou vivenciar eventos passados.	105
Talento Artístico	**Carisma**	Seu trabalho artístico tem grande efeito sobre o público.	108
Técnicas de Sobrevivência	**Percepção**	Você é treinado em sobreviver na natureza.	113
Tiro Certeiro	**–**	Qualquer Dano com armas de fogo tem +1 de Dano.	120
Titereiro	**Razão**	Você é bom em executar planos usando outras pessoas como peões.	116
Varredura	**Razão**	Você tem redes de inteligência para rastrear coisas ou pessoas.	116
Verborragia	**Firmeza**	Você é bom em distrair PNJs com conversa fiada.	111
Viajado	**–**	Estabeleça fatos e relações quando chegar a novos locais na história.	120
Vigias	**–**	Você é vigiado e protegido por um grupo de pessoas misteriosas.	120
Vínculo	**Alma**	Você pode usar poderes de uma entidade extradimensional.	105
Vitimista	**Carisma**	Você consegue parecer indefeso e fazer com que as pessoas cuidem de você.	109
Voz da Dor	**Alma**	Você aprendeu como lutar melhor contra seus inimigos quando eles ferem você.	105
Voz da Insanidade	**Alma**	Você pode manipular grupos de pessoas.	105
Workaholic	**–**	Ganhe Estabilidade quando você cria coisas ou realiza experimentos.	120

SEGREDOS SOMBRIOS

Segredos Sombrios são eventos do passado dos PJs, que os assombram e ameaçam em toda a sua história. Cada personagem deve ter **um ou mais** Segredos Sombrios. Quando o jogador escolhe um segredo Sombrio, eles devem, em colaboração com A MJ, decidir em que grau ele está ciente do Segredo Sombrio, assim como escolher um passeio pessoal que emergiu disso.

Conhecimento Proibido

Você descobriu alguma verdade horrível, que questiona a própria natureza da realidade. Pode estar descobrindo alguma forma de se deslocar entre as dimensões, expondo o verdadeiro rosto demoníaco do prefeito, encontrando provas de que a história foi reescrita, ou descobrir que o mundo como nós conhecemos é na verdade uma ilusão. Os guardiões da Ilusão agora estão atrás de você e é apenas uma questão de tempo até que eles te encontrem.

Motivações pessoais sugeridas:

- Revelar a verdade para o mundo.
- Adquirir poder ou conhecimento.
- Explorar a verdade proibida.
- Enfrentar o inimigo.
- Fugir de seus perseguidores.

Culpado de Crime

Você sente remorso constante por um crime que cometeu. Independentemente se você cometeu o crime por iniciativa própria ou porque você foi coagido por outros, você sente que é o único culpado. A vítima, seus parentes e/ou a polícia provavelmente estão procurando por você.

Motivações pessoais sugeridas:

- Evitar a justiça.
- Confrontar a vítima e seus parentes.
- Punir a si mesmo.
- Ajudar outra pessoa.
- Levar os outros culpados a justiça — seja ela do tipo legal ou pessoal.
- Se vingar daqueles que o levaram a cometer esse crime.

Desaparecimento Misterioso

Alguém próximo a você desapareceu depois de ter chegado perto demais da verdade enquanto investigava alguma coisa. Você não tem ideia do que aconteceu, mas alguém recentemente te enviou informações enigmáticas, te obrigando a terminar o que seu colega começou. Desde que o seu parceiro desapareceu, você se tornou a vítima de perseguidores desconhecidos.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir o que aconteceu com a pessoa desaparecida.
- Finalizar a investigação que ele começou.
- Fugir de seus perseguidores.
- Levar o culpado à justiça.
- Revelar a verdade ao público.

Doença Mental

Você ou um dos seus parentes próximos sofre de problemas mentais. Há uma boa chance de você ter visto com seus próprios olhos (ou ouvido do seu parente) que a realidade é simplesmente uma ilusão. Mas quem acreditaria em uma pessoa doida? Instituições psiquiátricas têm muitos segredos e muitos médicos têm motivos ocultos. Para os insanos que acabam nas ruas, mentores perturbados recebem os recém-chegados de bom grado sob suas asas para iniciá-los na Verdade.

Motivações pessoais sugeridas:

- Explorar a Ilusão.
- Expor a conspiração.
- Se vingar dos seus médicos ou outros cuidadores.
- Descobrir a verdade sobre seu parente.
- Encontrar seu parente com problemas mentais perdido.

Escolhido

Você foi escolhido por um deus para se tornar seu defensor ou um cordeiro de sacrifício. Os discípulos de seu deus cuidam de você, esperando o dia da sua ascensão. Você pode ter crescido em seu culto, ou ter sido descoberto por eles quando adulto. Seja qual for o caso, você tem certeza que o culto tem planos terríveis para você. Você tentou escapar destes discípulos, mas eles sempre acabam encontrando você novamente.

Motivações pessoais sugeridas:

- Evitar seus perseguidores.
- Lutar contra o culto e/ou seu deus.
- Cumprir o desejo do seu deus.
- Expandir a associação do culto.
- Descobrir a verdade sobre o seu destino.

Experência com Ocultismo

Você testemunhou um procedimento oculto, que mudou sua visão da realidade. Você pode ter participado de rituais arcanos, descoberto cultos servindo entidades perturbadoras, ou ver coisas que revelaram que o mundo não é o que parece. Suas experiências dificultam que você aceite a ilusão que a maioria das pessoas habita.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir mais sobre a Verdade.
- Buscar reparações por suas ações.
- Ajudar os outros a perceberem a Verdade.
- Procurar mais conhecimento e poder oculto.
- Enfrentar os demônios.

Guardião

Você foi escolhido para proteger um importante objeto, lugar ou pessoa. Este dever sagrado pode ter sido herdado, atribuído especificamente a você ou concedido a você por um pedido seu. O que você está protegendo pode ter o propósito de realizar alguma grande tarefa no futuro, ou você pode estar protegendo-o para garantir que não caia nas mãos erradas.

Motivações pessoais sugeridas:

- Manter seguro o que você está protegendo.
- Saber mais sobre os guardiões anteriores e sobre o que você está protegendo.
- Passar a tutela para um indivíduo digno.
- Completar o seu propósito.

Herdeiro

Você recebeu uma herança única de parentes ou amigos. Pode ser um pequeno objeto ou algo mais substancial, como uma casa. A herança inspirou uma obsessão antinatural dentro de você. Você sabe que ela esconde segredos e talvez forças desconhecidas. Ela pode revelar o que aconteceu com seu dono anterior? Outros também querem possuir sua herança, e você suspeita que eles não vão parar até conseguí-la.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir a verdade sobre sua herança.
- Proteger sua herança.
- Investigar o que aconteceu com seus donos anteriores.
- Confrontar aqueles que querem conseguir sua herança.

Maldição

Você é afligido por uma maldição, conscientemente ou não. A maldição começou a influenciar sua vida e você deve encontrar uma maneira de se livrar disto. A maldição pode ter sido herdada ou ter sido provocada através de suas próprias ações. Seus efeitos estão começando a fazer você perder o contato com a realidade e ameaçando prejudicar as pessoas mais próximas você.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir o que é a maldição.
- Descobrir como quebrar a maldição.
- Tranferir a maldição para alguém.
- Achar uma forma de aceitar o seu destino.
- Se vingar da pessoa responsavel pela sua maldição.

Pacto com Forças Sombrias

Você selou um pacto com uma entidade poderosa. Você pode ter feito o pacto voluntariamente ou foi enganado. Independente disso, você está agora sob o feitiço deste ser. Você pode ter se beneficiado muito deste pacto, mas o custo pode ser literalmente a sua alma. No fundo você entende que precisa encontrar uma maneira de enganar a entidade e quebrar o pacto. A questão é como?

Motivações pessoais sugeridas:

- Achar uma forma de quebrar o pacto.
- Enganar a morte.
- Matar a entidade.
- Conseguir mais poder ou sucesso.
- Se vingar de quem te enganou a fazer o pacto.

Regressante do Outro Lado

Você passou por um evento onde a ilusão se rompeu completamente, e você foi o único que voltou de lá. Seu bloco de apartamentos pode ter escorregado para outra dimensão, e sua existência varrida da história. Um avião pode ter desaparecido e você foi encontrado vinte anos depois, sem memórias e não tendo envelhecido um dia. Uma companhia de soldados no Afeganistão pode ter entrado literalmente no inferno, e só você retornou, coberto de sangue dos seus companheiros. No fundo você sente que não deveria ter sobrevivido, e que algo está vindo atrás de você para restaurar o equilíbrio e a ordem.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir a verdade sobre o evento.
- Expor ao mundo o que aconteceu com você.
- Escapar do seu destino.
- Retornar para a cena.
- Encontrar parentes e amigos perdidos.

Responsável por Experimentos Médicos

Você foi responsável ou ajudou em experimentos médicos obscuros, que terminaram em resultados terríveis. Independente das cobaias serem voluntárias ou não, os experimentos destruíram suas vidas e agora elas estão mortas, desaparecidas ou transformadas em algo desumano. Além do seu tormento pela culpa, você pode ser perseguido por suas antigas cobaias, por parentes delas, pela lei, por antigos colegas de trabalho, empregadores ou forças anônimas tentando silenciá-lo.

Motivações pessoais sugeridas:

- Evitar assumir a responsabilidade pelos experimentos.
- Procurar o perdão das cobaias e/ou parentes delas.
- Buscar evidências para expor seu antigo empregador.
- Concluir experimentos incompletos ou falhos.
- Continuar pesquisando sobre suas descobertas.
- Restaurar as cobaias ao seu estado original.

Segredo de Família

Sua família tem um segredo bem guardado, que assombrou você por sua vida inteira. Eles podem ter sido membros de uma seita obscura ou exposeram algum horror terrível. Você pode ter sido iniciado neste segredo quando criança, ou só recentemente descobriu a verdade já adulto. Este segredo mantém aflito e ameaça destruir sua vida. Você provavelmente terá que fazer alguma coisa para salvar a si mesmo e a sua família.

Motivações pessoais sugeridas:

- Manter o segredo.
- Evitar sua família.
- Confrontar sua família.
- Ajudar sua família.
- Descobrir a verdade completa.

Sem Raízes

Sua família sempre se mudou. Seus pais nunca te contaram porque, mas o assombro em seus olhos e as conversas sussurradas indicavam que você estava fugindo de algo aterrorizante. Eles te acordavam no meio da noite, deixando para trás de tudo que voces tinham, simplesmente para escapar. Eventualmente, eles abandonaram até você. Talvez eles ainda estejam fugindo, ou talvez o que eles temiam finalmente chegou até eles. A sensação de estar sendo seguido nunca some de verdade, e onde quer que você acabe não demora muito para cair na estrada de novo. Você não sabe exatamente o que vai acontecer se você parar, mas você sente que é algo terrível.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir o que está perseguindo você.
- Achar um lugar onde você possa parar e respirar.
- Escapar do que estiver te perseguindo.
- Encontrar seus pais.
- Descobrir o motivo disto estar acontecendo.

Visitações

Você tem um histórico de encontros com seres do outro lado. Eles podem ser familiares ou amigos procurando você após a morte, entidades descobertas em locais assombrados, ou forças desumanas interessadas por você. Independente do que você fizer, você não consegue escapar eles. Toda vez que você acha que isso finalmente acabou, eles reaparecem na sua vida — você nunca está livre de verdade.

Motivações pessoais sugeridas:

- Descobrir por que você está sendo assombrado desta forma.
- Ajudar espíritos a encontrarem paz após a morte.
- Lutar contra entidades malignas.
- Ajudar pessoas a se comunicarem com os mortos.
- Escapar das entidades que perseguem você.



Vítima de Crime

Você sofreu um crime terrível. Toda a sua vida foi arruinada por este evento e você não consegue suprimir mentalmente a violação, não importa o quanto tentar. Medo, vergonha, raiva e um sentimento de desamparo te atormentam, e para sobreviver a esse trauma você deve encontrar uma maneira de curar suas feridas.

Motivações pessoais sugeridas:

- Se vingar do criminoso.
- Reviver o crime de novo (como vítima ou como criminoso).
- Descobrir por que isso aconteceu com você.
- Impedir crimes parecidos.
- Confrontar ou perdoar o criminoso.

Vítima de Experimentos Médicos

Você foi submetido a experimentos médicos com resultados inesperados, com ou sem o seu consentimento e conhecimento. Você têm sofrido efeitos colaterais mentais e/ou físicos devido a esses experimentos. Eles podem ter te mostrado janelas para dimensões alternativas — levando a loucura. Os efeitos colaterais ainda te atormentam e livrar-se deles exige que você encontre as pessoas responsáveis. Também é possível que seus pais tenham sido as cobaias, e como resultado você herdou os efeitos experimentais.

Motivações pessoais sugeridas:

- Rastrear os responsáveis.
- Restaurar a si mesmo a como você era antes.
- Se vingar das pessoas responsáveis.
- Buscar uma forma de aceitar quem você é agora.
- Explorar outras dimensões.
- Expor a verdade para o mundo.

Desvantagens

Desvantagens são **Movimentos** representando traços de personalidade destrutivos, danos psicológicos ou ameaças externas ao personagem.

Adquirindo Desvantagens

Cada personagem começa o jogo com **duas** desvantagens, mas os PJs também podem receber Desvantagens adicionais da MJ durante o curso do jogo, se e quando:

- A **Estabilidade** do PJ decair até *Arruinado*.
- As ações do PJ criarem novas ameaças externas; ex.: se ele agir de forma a ser ***Procurado*** pela polícia, ou ele deixar um inimigo ferido, mas ainda vivo, permitindo que ele retorne mais tarde como um ***Nêmesis***. Cabe à MJ decidir em quais circunstâncias um PJ adquire uma nova Desvantagem.

Superando Desvantagens

Se um PC consegue superar uma de suas duas Desvantagens iniciais durante a história, eles removem a antiga Desvantagem e escolhem outra apropriada à situação ou ao personagem. Por exemplo, se um PJ matar seu ***Nêmesis***, ele pode se tornar ***Procurado*** pelo assassinato, começar a ter ***Pesadelos*** sobre o evento, ou atrair a atenção de outras entidades quem o deixam ***Acossado***. Uma exceção pode ser feita para Desvantagens adicionais que o PJ recebe através da história (como se tornar ***Procurado*** por um crime cometido durante o jogo).

Regras

Como outros Movimentos, cada Desvantagem tem uma condição de *ativação*, que explica quando ela é ativada. A MJ sempre tem a última palavra sobre quando esta condição é satisfeita. Algumas desvantagens só são ativadas em situações específicas, de acordo com julgamento da MJ. Como diretriz, a MJ não deve ativar uma Desvantagem se:

- A MJ já tiver uma ou mais Reservas daquela Desvantagem.
- Ativar a Desvantagem nesta situação não tornaria a situação mais interessante ou emocionante.

Por exemplo, a Desvantagem ***Compulsão Mental*** tem a ativação, "*em situações na qual você poderia ser distraído pela sua compulsão*". Uma boa diretriz aqui é considerar a ativação no contexto da natureza exata da compulsão, como escolhida e descrita pelo jogador. Se o personagem é hipocondríaco, sua compulsão pode ser ativada em ambientes com pessoas doentes, como um hospital. Se ele é cleptomaníaco, a compulsão pode ser ativada quando uma situação de risco pudesse surgir ao roubar algo, como num escritório do chefe de polícia. Em situações em que A MJ determina a ativação da Desvantagem não tornaria a cena mais excitante ou interessante, é melhor confiar no jogador para interpretar a desvantagem do seu personagem em vez de rolar para ver o que acontece.

Sempre que um jogador rolar um resultado (**10–14**) ou (**–9**) no Movimento de uma Desvantagem, haverá um efeito imediato ou a MJ obtém **Reserva** para usar mais tarde durante o curso da história. A MJ não precisa se preocupar em usar isto imediatamente, e pode esperar até um momento oportuno. Por exemplo, se ela recebeu Reserva de um PJ através da Desvantagem Acossado, ela pode deixar quem espreita o PJ aguardando até um momento calmo na história antes de fazer o seu Movimento, permitindo que o PJ relaxe e tenha uma falsa sensação de segurança.

•Acossado

Você é caçado por um inimigo sem rosto. Qualquer um que você conhece pode ser um dos seus lacaios — ou até mesmo o próprio perseguidor. Não se pode confiar em ninguém. Você deve mudar constantemente de endereço e ficar atento o tempo todo para evitar deixar rastros que ele possa seguir. *Na primeira sessão de jogo e sempre que você expor sua localização atual*, **role +0**:

(15+) Você está seguro no momento.

(14–10) Seus inimigos estão perto você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Seus inimigos alcançaram você. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um Movimento pelos seus perseguidores. Por exemplo, um conhecido de confiança foi comprado por eles, uma das pessoas que você ama ou de seus aliados desaparecem, algo que você está tentando fazer é prejudicado por seus inimigos, ou eles tentam claramente ferir você.

•Arruinado

Alguma experiência em seu passado arruinou tanto sua psique que você não consegue se recuperar disso. Como resultado, sua **Estabilidade** nunca pode aumentar além de *Angustiado* (6).

•Assediado

Por alguma razão, pessoal ou não, as pessoas tendem a assediá-lo; especificamente as autoridades. *Na primeira sessão do jogo e sempre que chamar atenção para si mesmo*, **role +0** para ver se você será assediado:

(15+) Você consegue escapar de assédios.

(14–10) A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas para fazer Movimentos pelos assediadores. Por exemplo, alguém destrói suas propriedades ou pertences, você é intimidado e atacado por pessoas com preconceito contra você, as autoridades tiram algo a força de você (direitos, propriedade, bens), alguém que você gosta é prejudicado por se associar a você, ou você tem seus direitos básicos negados por ser quem você é.

•Assombrado

Você é assombrado por forças sobrenaturais. Com a ajuda da MJ, determine a natureza do que você acredita estar assombrando você. *Na primeira sessão e sempre que estiver distraído ou enfraquecido*, **role +0** para ver se a entidade tem poder sobre você:

(15+) A entidade te deixa em paz.

(14–10) A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas para fazer um Movimento para a entidade. Por exemplo, ela exige um serviço de você e ameaçar retaliação se você se recusar, a entidade possui seu corpo durante a noite, ou a entidade revela uma pista do que ela é e o que ela quer de você.

•Compulsão Mental

Você está fixado em uma ideia ou ação específica, ao ponto de isto impactar bastante a sua vida. Escolha uma compulsão quando você pegar esta Desvantagem. *Em situações em que sua compulsão poderia distrair você*, **role +0:**

(15+) Você controla sua compulsão e consegue concentrar em outras coisas.

(14–10) Você se distrai e recebe *–1 constante* em todas as rolagens até você se afastar da situação ou sucumbir à sua compulsão, fazendo quaisquer ações que ele exija de você.

(–9) Você fica completamente obcecado por sua compulsão. Se você se concentrar em qualquer outra coisa, reduza **–2 de Estabilidade**.

Lista de possíveis compulsões:

- Limpeza
- Contagens
- Checar três vezes
- Tomar banho
- Memorização
- Piromania
- Cleptomania
- Xingar
- Confessar seus pecados
- Comer
- Hipocondria

•Concorrente

Você tem um concorrente no submundo do crime, cujo nicho de negócios é semelhante ao seu. *Sempre for negligente em proteger seus interesses ou se distrair em outro lugar*, **role +0** para ver se o seu concorrente conseguiu prejudicar seus negócios:

(15+) Você está seguro do seu concorrente, por enquanto.

(14–10) Você foi descuidado. Seu concorrente pode tentar dar um golpe em você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Você dá uma oportunidade de ouro ao seu concorrente para agir contra os seus interesses.. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer Movimentos pelo seu concorrente. Por exemplo, seu concorrente pode assumir o controle de algumas das suas negociatas, descobrir um dos seus segredos, sabotar um de seus recursos, ou machucar ou subornar alguém de quem você gosta e confia.

•Condenado

Tempo: ○○○○○○○○○○

Seu destino foi selado. Talvez você esteja morrendo de uma doença, foi prometido como sacrifício a um deus esquecido, ou vendeu sua alma para alguma entidade, que aguarda para arrastar você para o inferno quando seu tempo acabar. *No início de cada jogo sessão*, **role +0:**

(15+) Você ainda tem algum tempo sobrando.

(14–10) Seu destino se aproxima. A MJ escolhe uma dos seguintes opções:

- O jogador marca 1 de Tempo.
- Você é torturado por sonhos ou visões do seu destino. Reduza **–2 de Estabilidade.**
- Você é assombrado pela entidade ou evento que selou seu destino.
- Alguém ao seu redor é afetado negativamente pelo seu destino.
- Algo lhe dá falsas esperanças de escapar do seu destino.

(–9) Seu fim se aproxima. A MJ usa duas opções da lista acima *ou* marca 2 de Tempo.

Quando você finalmente acabar seu Tempo, você encontra seu destino final.

•Culpa

Você carrega um grande fardo devido aos seus pecados passados, tendo ferido uma ou várias pessoas através das suas ações ou falta delas. *Na primeira sessão de jogo e sempre que tudo parecer estar bem*, **role +0:**

(15+) Sua culpa não está em sua mente no momento.

(14–10) Você é lembrado da sua culpa. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Sua culpa te pega. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer Movimentos pela sua culpa. Por exemplo, parentes das pessoas que você machucou te procuram, demônios e outras criaturas são atraídos pela sua culpa, os mortos te assombram com pesadelos ou visões, ou você se torna vítima de ansiedade e insegurança.

•Depressão

Você está constantemente lutando com a depressão, que só se agrava devido a tristeza e o desencorajamento. *Sempre que enfrentar contratempos pessoais*, **role +0:**

(15+) Você mantém o controle.

(14–10) Você sofre ansiedade temporária, diminuição da autoconfiança, ou falta de vontade. Você recebe *–1 em sua próxima rolagem.*

(–9) Você sucumbe à sensação de desesperança ou culpa e pune a si mesmo; reduza **–2 de Estabilidade**. Sua letargia e impulsos autodestrutivos não vão embora até você entorpecer sua depressão com remédios, drogas ou álcool.

•Desejado

Há algo especial em você. Você inflama profundamente desejos doentios nos outros, que eles são incapazes de controlar. *Na primeira sessão do jogo e sempre que você encontrar uma ou mais pessoas novas*, **role +0:**

(15+) O desejo não foi despertado neste momento.

(14–10) Alguém fica desejando você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Um forte desejo é despertado em uma ou várias pessoas. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas para inflamar os desejos de uma pessoa, influenciando seu comportamento. Por exemplo, alguém pode ser afligido com uma paixão incontrolável por você, tentar se forçar para cima de você, fazer fortes proposições, manifestar ciúmes intenso por você, ou ferir a si mesmo ou outro por causa de seu desejo por você.

•Devotado

Você é um adepto fervoroso de uma ideologia. Você interpreta o mundo inteiro de acordo com a sua ideologia, que não pode ser questionada. *Sempre que alguém questionar sua ideologia*, **role +0:**

(15+) Você consegue manter o controle das suas emoções.

(14–10) Você fica com raiva, confuso ou frustrado. Você recebe *–1 em sua próxima rolagem*.

(–9) Você é forçado a escolher entre tentar mudar a pessoa ou situação para se adequar à sua ideologia, ou reduzir **–2 de Estabilidade.**

•Enfermo

Você sofre de uma doença ou condição física perigosa, como doença cardíaca, hipertensão, obesidade mórbida ou úlcera gástrica grave. *Sempre que estiver sujeito a um grande estresse físico ou psicológico*, **role +0:**

(15+) Sua condição está sobre controle.

(14–10) Sua condição reage, causando dor e confusão (*–1 em todas as rolagem até a cena terminar*).

(–9) Sua condição é agravada de forma a arriscar sua vida (***Suportar Lesão*** com **2 de Dano**).

•Esquizofrenia

Você sofre com episódios psicóticos recorrentes e alucinações aterrorizante. *Na primeira sessão do jogo e sempre você passar por experiências difíceis*, **role +0:**

(15+) Você mantém o controle da sua insanidade.

(14–10) A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A esquizofrenia assume o controle de você. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um Movimento pela sua esquizofrenia. Por exemplo, uma de suas alucinações assume forma física, você vê seu ambiente atual como sendo hostil a você, você é afligido por alucinações aterrorizantes, você fica sujeito a visões sombrias (verdadeiras ou falsas) ou alguém ao seu redor não é real.

•Experimento Falho

Você realizou um experimento científico, que deu horrivelmente errado. O experimento deu origem a algo não natural, que escapou e desapareceu sem deixar rastros. Recentemente, os "resultados" da sua experiência encontraram você, reaparecendo em sua vida e forçando você a fugir ou confrontá-lo. *Na primeira sessão e sempre que as coisas parecerem estar no controle*, **role +0:**

(15+) O experimento te deixa em paz.

(14–10) Seu experimento está chegando até você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Seu experimento está próximo e age contra você. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer Movimentos para o experimento. Por exemplo, o experimento te dá uma pista sobre a Verdade, sabota ou atrapalha sua pesquisa, exige algo de você sob a ameaça de retaliação ou sequestra alguém que você gosta — possivelmente devolvendo-o morto ou transformado.

•Fobia

Você abriga um medo avassalador de alguma coisa. Escolha o estímulo que te amedronta. *Sempre que você for confrontado pelo objeto da sua fobia*, você deve ***Manter o Controle.***

•Ganancioso

Você é conduzido por um desejo insaciável de dinheiro e riqueza, e está preparado para sacrificar sua saúde, família e amigos para preencher seu vazio interior. *Quando surge uma oportunidade de aumentar sua riqueza*, **role +0** para ver se você constrola o seu desejo:

(15+) Você consegue manter o controle da sua ganância.

(14–10) O vazio sombrio dentro de você grita por mais. Enquanto houver a oportunidade e você não aproveitá-la, você sofre *–1 constante* em quaisquer rolagens que fizer.

(–9) Você deve aproveitar todas as oportunidades para aumentar sua riqueza, ou reduzir **Estabilidade (–2).**

•Identidade Perdida

Sua verdadeira identidade foi perdida em um programa militar ou privado de agentes secretos. Você não lembra nada da sua vida pré-emprego. Recentemente, memórias de sua verdadeira identidade começaram a voltar para você. *Na primeira sessão do jogo e sempre que você encontrar algo do seu passado reprimido*, **role +0:**

(15+) Você reprime sua verdadeira identidade, permanecendo no presente.

(14–10) Sua verdadeira identidade está chegando até você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Sua verdadeira identidade ressurge. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas para fazer Movimentos para a sua verdadeira identidade. Por exemplo, você reconhece pessoas ou lugares desconhecidos, organizações ou indivíduos de sua vida passada entram em contato com você, sua antiga identidade influencia seus padrões de raciocínio ou de ações, ou você sofre flashbacks traumáticos.

•Invejoso

Há alguém que tem a vida que você queria ter, e você faria qualquer coisa para tê-la. *Sempre que você encontrar o alvo da sua inveja ou coisas da vida dele (posses, família, amigos, etc)*, **role +0** para ver se você pode manter a calma:

(15+) Você mantém controle da sua inveja.

(14–10) Você é afligido pela inveja e receba *–1 constante* enquanto você permanecer próximo do alvo e você não suprimir seus desejos invejosos.

(–9) Sua inveja toma conta de você. Você deve ***Manter o Controle*** para se segurar e não prejudicar, destruir ou roubar o alvo da sua inveja.

•Juramento de Vingança

Você jurou vingar uma injustiça imperdoável. Decida quem é o alvo da sua vingança e o que fizeram com você. Pode ser um único indivíduo, pessoas que compartilham uma determinado característica ou membros de uma organização. *Sempre que o alvo da vingança (ou alguém/alguma coisa associada a ele) aparecer*, **role +0:**

(15+) Você permanece no controle de sua natureza vingativa e pode agir racionalmente.

(14–10) Você não consegue se concentrar em nada além do alvo de sua vingança. Sofra *–1 constante* até o envolvimento do alvo na cena termine.

(–9) Você fica obcecado e só consegue agir para promover sua vingança. Fazer qualquer outra coisa exige rolar para ***Manter o Controle.*** Sua obsessão não pode ser aliviada enquanto o alvo permanecer na mesma cena com você.

•Má Reputação

Por algum motivo, você atraiu a reprovação do público — talvez até antipatia. Talvez você tenha sido notícia nos tabloides como um pedófilo ou assassino, falsamente ou não. *Na primeira sessão de jogo e sempre que atrair a atenção do público*, **role +0**:

(15+) Você se mistura. Ninguém tentando te pegar.

(14–10) Você foi reconhecido. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Várias pessoas te reconheceram. A raiva e o medo controlam as ações delas. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um Movimento representando como a sua má reputação se agarra a você. Por exemplo, as pessoas podem reagir com medo e desconfiança em relação a você, linchadores podem querer fazer justiça com você, sua propriedade ser vandalizada, seus aliados se voltarem contra você, e você pode perder seu emprego, acordos e relacionamentos.

•Maldição

Você é amaldiçoado. *Na primeira sessão e sempre que for confrontado pelo sobrenatural*, **role +0** para ver quão fortemente a maldição influencia você:

(15+) Você temporariamente evita os efeitos da maldição.

(14–10) A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um Movimento pela maldição. Por exemplo, você ou alguém de que você gosta sofre um acidente, alguma coisa sua é tirado de você, você experimenta visões aterrorizantes, ou você é forçado a fazer certas ações com risco de terríveis consequências se você se recusar.

•Marcado

Você está marcado pela escuridão. A marca pode ter a forma de uma tatuagem de corpo inteiro, uma parte de corpo demoníaca como um braço vestigial, um olho ou boca extra, peças de máquina integradas à sua carne ou manifestações similares. *Sempre que você conscientemente causar Dano em alguém*, **role +0:**

(15+) Você ainda está no controle.

(14–10) Você alimentou a escuridão. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A escuridão te controla. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas para fazer Movimentos para a escuridão que vive dentro de você. Por exemplo, a escuridão se alimenta de sua energia vital para se sustentar, te obriga a matar para reabastecer a energia vital dela, possui seu corpo e te deixa apenas com fragmentos de memórias do que ocorreu, força você a machucar alguém ao seu redor, ou temporariamente transforma seu corpo em algo desumano. Você pode precisar ***Manter o Controle*** para resistir à influência da escuridão.

•Médium Involuntário

Você é um receptáculo aberto a qualquer espírito ou entidade demoníaca que desejar um meio para falar ou precisar de um corpo físico para os seus propósitos. *Sempre que encontrar entidades espirituais ou lugares assombrados*, **role +0:**

(15+) Você resiste a possessão.

(14–10) A entidade te influencia. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A entidade te controla. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas para fazer Movimentos para o ser que possuir você. Por exemplo, a entidade pode te dar uma visão, usar do seu corpo, comunicar-se com ou através de você, tentar prejudicar outra pessoa através de você, te seguir sem ser visto, exigir algo de você, ou te arrastar para outra dimensão.

•Memórias Reprimidas

Você reprimiu um evento particularmente desagradável do seu passado, mas a lembrança disso às vezes volta à superfície. Isto pode ser um crime ou alguma coisa horrível que você tenha feito, sido submetido ou testemunhado. A MJ decide a natureza da seu memória reprimida, geralmente baseada nos seus Segredos Sombrios. *Em situações associadas às suas memórias reprimidas*, **role +0** para determinar se as memórias ressurgem:

(15+) Você continua a suprimir as memórias.

(14–10) As memórias ressurgem parcialmente, na forma de flashbacks e/ou alucinações. Você deve Manter o Controle.

(–9) Você fica sobrepujado por suas memórias reprimidas, se perdendo completamente nelas. A MJ faz um Movimento severo e você reduz **–2 de Estabilidade.**

•Mentiroso

Você é um mentiroso compulsivo, que inventa estórias em todas as oportunidades, especialmente quando for benéfico para você. *No início de cada sessão*, **role +0** para ver em que problemas suas mentiras te colocaram desta vez:

(15+) Você manteve suas mentiras coordenadas.

(14–10) Você contou mentiras demais. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Sua teia de mentiras foi completamente desvendada. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reservas sempre que o PJ encontrar alguém que ele conhece e perguntar: "Sobre o que você mentiu para essa pessoa?", ou para inventar uma mentira problemática que o PJ contou no passado.

•Nêmesis

Através de algum ato terrível você fez um inimigo, que faz tudo ao seu alcance para se vingar. Decida quem é seu nêmesis e o que você fez para ele querer vingança. *Na primeira sessão de jogo e sempre que você baixar a guarda*, **role +0** para ver se o seu nêmesis age contra você:

(15+) Você está seguro do seu nêmesis por enquanto.

(14–10) Você foi descuidado e seu inimigo vai age contra você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Você comprometeu sua posição e seu nêmesis te ataca com força total. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer Movimentos pelo seu nêmesis. Por exemplo, seu nêmesis pode atacar quando você estiver sozinho, usar segredos que ele descobriu para extorquir você, te intimidar, contratar capangas para te capturar, ou atacar alguém ou alguma coisa que você preza.

•Neurose Sexual

Sua sexualidade é uma força controladora e destrutiva em sua vida. Você procura compulsivamente encontros sexuais superficiais e está dispostos a realizar atos degradantes — ou até mesmo cometer crimes — para satisfazer suas fantasias. *Sempre que você tiver a oportunidade fazer sexo consensual ou tomar vantagem de alguém vulnerável aos seus avanços*, **role +0:**

(15+) Você consegue controlar seus desejos.

(14–10) Escolha entre fazer sexo com a pessoa ou reduzir **–1 de Estabilidade.**

(–9) Você não pode resistir a fazer sexo com a pessoa e a MJ escolhe uma opção:

- Você fere ou é ferido pelo seu parceiro sexual (fisicamente ou psicologicamente).
- Os limites entre dimensões são enfraquecidos; uma entidade do além sente o seu cheiro ou do seu amante.
- Seu parceiro sexual fica obcecado por você e começa a te perseguir.

•Obsessão

Você descobriu uma conspiração ou fenômeno sobrenatural, e você não pode parar até chegar ao fundo dela. *Na primeira sessão de jogo e sempre que você encontrar algo associado com sua obsessão*, **role +0:**

(15+) Você supera sua obsessão por um tempo.

(14–10) Sua obsessão influencia seu comportamento. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Sua obsessão toma o controle total de você. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para deixar sua obsessão entrar sua vida diária. Você pode ser forçado a escolher entre se envolver com sua obsessão ou perder **Estabilidade.** Você pode esquecer ocupações importantes e tarefas, faltar reuniões, ou negligenciar suas relações interpessoais para se concentrar exclusivamente em sua obsessão. Sua obsessão pode até influenciar seus sonhos, te dando visões e revelações. Por sua vez, o objeto de sua obsessão também pode perceber você e tente parar suas investigações.

•Pertencido

Você costumava ser propriedade pessoal de alguém perigoso, voluntariamente ou não. Desde sua fuga, seu antigo dono tem procurado por você. Decida quem é seu antigo dono. *Na primeira sessão do jogo e sempre que você chamar atenção para si mesmo em público*, **role +0:**

(15+) Por enquanto você está seguro.

(14–10) Seu antigo dono encontra seu rastro. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Seu dono te encontra.. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer Movimentos pelo seu antigo proprietário. Por exemplo, ele aparece inesperadamente para te convencer a voltar, manda capangas atrás de você, sequestra ou prejudica alguém que você gosta, te ameaça diretamente, destrói algo importante seu, tenta te mutilar para que nenhuma outra pessoa queira você, ou te matar imediatamente para ninguém mais possa ter você.

•Pesadelos

Você sofre de pesadelos recorrentes, provavelmente conectados aos seus Segredos Sombrios. *Durante qualquer cena quando estiver dormindo*, **role +0:**

(15+) Você dorme em paz.

(14–10) Os pesadelos te atormentam. A MJ pode fazer um Movimento pelos seus pesadelos. Por exemplo, você não consegue dormir nada durante a noite (*–1 constante* até que você durma), algo te segue de volta à realidade, os pesadelos te dão revelações sobre a Verdade, ou você é forçado a processar algum trauma (***Manter o Controle***) quando você acordar.

(–9) Os pesadelos te dominam completamente. Você está preso no sonho até você encontrar uma maneira de acordar, e tudo o que acontece lá também afeta diretamente o seu corpo adormecido.

•Procurado

Você é procurado pelas autoridades — locais, estaduais ou federais — por crimes que você cometeu. *Sempre que você atrair atenção para si mesmo ou esquecer de manter a cabeça baixa*, **role +0** para ver se você foi descoberto:

(15+) Você está seguro, por hora.

(14–10) Você cometeu um erro. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Todos estão te procurando. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um Movimento pelas autoridades. Para exemplo, o seu retrato aparece no noticiário da TV e nos jornais, oficiais da lei tentam te apanhar e te prender, ou as autoridades prendem e interrogam alguém importante para você, confiscam seus bens ou deixam seus amigos/familiares contra você.

•Racionalista

Você se recusa a acreditar em qualquer coisa não confirmada como fato pela ciência moderna, mesmo estando bem na sua frente. Além dos efeitos normais, *sempre que você* ***Ver Através da Ilusão*** *e sempre que a Ilusão se romper*, a MJ pode escolha uma opção:

- Sua presença alimenta a Ilusão, deixando-a mais poderosa e impenetrável.
- Sua psique desorientada começa a criar imagens espelhadas de lugares e pessoas familiares dentro da Ilusão.
- Você atrai entidades extradimensionais.
- Você conscientemente nega o que vê, mesmo que isso te prejudique.

•Rival

Você tem um rival ambicioso, que fará tudo que puder para ficar no seu lugar. Escolha quem é o rival. *Na primeira sessão de jogo e sempre que você cometer um erro ou baixar a guarda*, **role +0:**

(15+) Tudo tranquilo; seu rival não faz nenhum movimento contra você.

(14–10) Você deixa uma brecha para seu rival. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Você entregou ao seu rival o que ele precisava para tentar te destruir. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um movimento pelo seu rival. Por exemplo, o rival pode conseguir uma pessoa importante para o lado dele, sabotar um dos seus projetos, te extorquir com evidências que danifiquem sua reputação, ou tomar medidas desesperadas para se livrar permanentemente de você.

•Vício em Drogas

Você é viciado em drogas pesadas; cite pelo menos uma. *Na primeira sessão do jogo e sempre que estiver usado, ou tiver a oportunidade de usar*, **role +0:**

(15+) Você controla a vontade, por enquanto.

(14–10) A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para fazer um Movimento para o seu vício. Por exemplo, você não consegue evitar usar a droga, suas drogas acabam, endivida-se com uma pessoa perigosa, coloca-se em perigo sob a influência das drogas, ou arruina alguma coisa importante para você — como um relacionamento — enquanto está sob a influência.

•Vítima da Paixão

Você tem uma paixão avassaladora por alguém ou alguma coisa, buscando possuí-la a qualquer custo. *Na primeira sessão do jogo e sempre que você encontrar o alvo de suas paixões (ou qualquer coisa parecida com isso)*, **role +0:**

(15+) Você mantém sua paixão sob controle.

(14–10) A paixão desperta dentro de você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Você está completamente nas garras da paixão. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar Reserva para deixar sua paixão direcionar suas ações. Por exemplo, você anseia incontrolavelmente pelo alvo da sua paixão — você deve encontrá-lo ou reduzir **–2 de Estabilidade**, o seu desejo arrasta o alvo da sua paixão até os seus sonhos (talvez aprisionando-o lá), sua paixão fica marcada por ciúmes e raiva — fazendo você querer controlá-la e feri-la (deve ***Manter o Controle*** para resistir), o seu desejo te deixa confuso frente ao objeto dessa paixão (*–1 em todas as rolagens* enquanto estão na mesma cena), ou sua paixão pode atrair criaturas da luxúria que querem se alimentar dela ou fazer pactos com você.

VANTAGENS

Vantagens são habilidades, características e perícias únicas que os personagens podem ter. Cada personagem recebe **três** Vantagens da sua lista do arquétipo durante a criação do personagem. Conforme o PJ for melhorando através do ganho de **Experiência,** ele pode adquirir Vantagens adicionais.

Trunfos

Algumas vantagens são especificamente úteis em conflitos e cenas de ação. Em vez de rolar para cada vez que elas são usadas na história, estas vantagens são ativadas apenas **uma vez por cena de ação** e fornecem ao jogador um ou mais **Trunfos**, que podem ser gastos para ativar os efeitos da Vantagem. Se outro Movimento for ativado, fornecendo ao jogador Trunfos adicionais, ele perde quaisquer Trunfos ainda não utilizados. Além disso, qualquer Trunfo guardado desaparece no final da cena de ação.

Exemplo: Sam entra em uma cena de ação e rola **(15+)** com sua Vantagem ***Briga de Rua***, dando a ele três Trunfos. Ele usa um Trunfo em uma briga com um membro de gangue para ter +2 em ***Engajar em Combate***. Sam joga o cara no chão com uma rápida sucessão de golpes, mas fica rodeado por três amigos do bandido. Sam agora quer ativar a Vantagem ***Movimentos Ágeis*** para atacar todos eles simultaneamente. No entanto, ao fazê-lo, ele perderá seus dois Trunfos restantes de ***Briga de Rua***, que serão substituídos por quaisquer novos Trunfos recebidos de ***Movimentos Ágeis.*** Como ele não poderá ativar ***Briga de Rua*** novamente durante esta cena de ação, ele precisa decidir se vale a pena mudar ou não.

Alma

·Artefato

Você possui um item aparentemente mundano que na verdade possui poderes místicos. Seus poderes podem ser ativados através de certos métodos, como derramar sangue nele ou sussurrar palavras proibidas (você decide o que é necessário). *Sempre que você ativar o objeto*, **role +Alma**:

(15+) Escolha uma opção (a MJ determina o que acontece).

(10–14) Escolha uma opção (a MJ determina o que acontece). No entanto, o artefato também exige um preço adicional (a MJ determina o que é necessário).

(–9) O artefato faz algo inesperado, possivelmente perigoso. A MJ faz um Movimento.

Opções Sugeridas:

A MJ pode desejar modificar essa lista de opções, seja por conta própria ou trabalhando em conjunto com o jogador para descobrir o que exatamente o artefato do PJ pode fazer.

- Veja a verdadeira forma de uma criatura ou local.
- Receba uma visão do que ameaça você.
- Escape de uma enrascada.
- Chame a entidade ligada ao artefato e barganhe com ela.

·Atração Magnética

Sempre que você atrair a atenção de todos, **role +Alma:**

(15+) Escolha até três opções. Até duas podem ser guardadas para mais tarde nesta cena.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Escolha uma opção, mas alguém presente fica obcecado, te desejando, querendo te prender e possuir para ele mesmo. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- As pessoas esquecem o que estão fazendo e não podem fazer nada além de olhar para você.
- Atraia alguém para você.
- Convença alguém a fazer o que você pedir.

·Aura Carismática

Você irradia uma aura que faz as pessoas confiarem em você e procurarem sua companhia. *Sempre que sua aura for realmente perceptível*, **role +Alma:**

(15+) Escolha duas opções diferentes.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Escolha uma opção, mas também atraia atenção indesejada. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Chame a atenção de um estranho. Ele fica curioso e se aproxima de você.
- Mude a disposição de uma pessoa em relação a você de agressiva para suspeita, de suspeita para neutra ou de neutra para positiva.
- Faça seus oponentes perceberem você como inofensivo e ignorá-lo enquanto você permanecer em segundo plano e não agir contra eles.

·Consciência Ampliada

Quando você concentra seus sentidos em um local onde a Ilusão é fraca, **role +Alma.** Com um sucesso, você tem visões sobre o local e pode falar com entidades vinculadas a ele:

(15 +) Você pode discernir detalhes claros sobre o local.

(10–14) Você recebe algumas impressões básicas sobre o local.

(–9) A Ilusão é rasgada. O véu é levantado temporariamente, revelando uma dimensão alternativa — a MJ determina qual delas. O PJ pode ser sugado ou algo pode passar para a nossa realidade. A MJ faz um Movimento.

·Divino

Há algo em você que lembra seus antigos servos do que você realmente é. *Sempre que você encontrar uma criatura monstruosa,* **role +Alma:**

(15 +) A criatura confunde você com um deus. Escolha até três opções a qualquer momento durante esta cena.

(10–14) Você é fascinante para a criatura. Escolha uma opção.

(–9) Você pode escolher uma opção, mas depois de usá-la a criatura fica determinada a possuir você. Pode tentar lhe devorar ou talvez capturá-lo. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Acalme uma criatura agressiva.
- Comande a criatura e force-a a obedecer a sua ordem.

·Encantador de Serpentes

Sempre que você executar a sua forma de arte escolhida para uma criatura monstruosa inteligente, **role +Alma** para despertar um desejo dentro dela:

(15+) Escolha uma opção imediatamente, e você pode escolher até mais duas a qualquer momento no futuro.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) O desejo está além da capacidade da criatura de compreender. Ela não pode deixar de tentar devorar ou aprisionar você.

Opções:

- Peça ajuda à criatura para resolver um problema.
- Peça à criatura algo que você deseja.

·Enveredamento

Sempre que você viajar entre dois locais da cidade e permitir que sua loucura te guie pelas vielas, **role +Alma:**

(15+) Você descobre um atalho pelas vielas que te leva ao seu destino em poucos minutos, independentemente de quão longa a distância realmente seja.

(10–14) Você descobre um atalho, mas também há algum tipo de obstáculo que você precisará superar.

(–9) Você descobre um atalho, mas isso te leva até uma situação perigosa, como o covil de alguma criatura ou uma emboscada de alguma gangue. A MJ faz um Movimento.

·Exorcista

Sempre que você fizer um exorcismo para banir um espírito ou uma criatura extradimensional, explique como é o ritual e **role +Alma:**

(15 +) A criatura é banida. Escolha duas opções.

(10–14) A criatura é banida. Escolha uma opção.

(–9) A criatura resiste ao banimento e algo sai terrivelmente errado, como a criatura possuindo você. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Ninguém é prejudicado durante o ritual.
- A entidade não reaparecerá mais tarde.
- A entidade não se tornará hostil com você.

·Gênio

Sempre que você se encontrar em uma situação de risco de vida, **role +Alma** para ver se você pode descobrir uma saída:

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena, enquanto você ainda estiver em perigo.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena, enquanto você ainda estiver em perigo.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas também atraia atenção indesejada. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Lógico:* Você percebe uma maneira eficaz de eliminar a ameaça. Cause **+1 de Dano** sempre que você usar isto.
- *Perspicaz:* Você percebe como se proteger de Dano. Considere como se tivesse rolado um **(15+)** em ***Evitar Dano*** sempre que você usar isto.
- *Racional:* Você percebe como se salvar sacrificando outra pessoa. Escolha a pessoa que você utiliza para escapar da ameaça.

·Implantação de Mensagens

Sempre que você fizer experiências com um humano, você pode implantar uma ordem neles. **Role +Alma:**

(15+) Você tem 2 de Controle sobre ele.

(10–14) Você tem 1 de Controle sobre ele.

Enquanto você mantiver o Controle sobre ele, ele receberão **1 Ferimento Grave** caso se recusem ou tentem ir contra sua ordem, mas isso reduz em 1 seu Controle sobre eles. Se eles cumprirem sua ordem, todo o seu Controle restante será removido.

(–9) Algo dá errado, como ele se ferir no processo ou o resultado da ordem for diferente do que você imaginou. A MJ faz um Movimento.

·Imposição de Mãos

Você é capaz de curar os ferimentos dos outros sem usar remédios ou primeiros socorros, mas deve canalizar as lesões para si ou para

outra vítima viva. Para transferir o **Ferimento,** você deve ser capaz de ver a vítima, mas não necessariamente tocá-la e ela não precisa consentir. O ferimento transferido é do mesmo tipo, gravidade e condição do original. *Sempre que você impor as mãos sobre uma pessoa gravemente ou criticamente ferida, e orear*, **role +Alma:**

(15+) Você cura completamente a pessoa ferida, canalizando o **Ferimento** para você ou para um alvo escolhido.

(10–14) Você estabiliza o ferido, canalizando o **Ferimento** para você ou para um alvo escolhido.

(–9) Você pode escolher estabilizar o ferido, mas se o fizer seus poderes saem do seu controle.

·Insanidade Contagiante

Sempre que você permitir que sua loucura infecte alguém com quem você está falando, **role +Alma:**

(15+) Escolha duas opções.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Os terrores e Segredos Sombrios de sua pretensa vítima se manifestam dentro de você. Você deve ***Manter o Controle.***

Opções:

- Afete sua vítima com uma psicose temporária, na qual ela é assombrada por seus medos (apenas PNJs).
- Provoque uma Desvantagem em outra pessoa (somente PJs, role para Desvantagem).
- Afete uma vítima adicional.
- Chame criaturas da loucura para assombrar os infectados.

·Inspiração Proibida

Sempre que você mergulhar profundamente em sua arte e se permitir ser inspirado pela Verdade, **role +Alma:**

(15+) Escolha duas opções.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Você olhou muito profundamente para o abismo. Escolha uma opção, mas você também experimenta visões terríveis ou encontra algo horrível. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- *Tentação:* Atraia uma entidade para vir até você.
- *Visões:* Use ***Ver Através da Ilusão*** em um local específico de sua escolha.
- *Inspiração:* Pergunte para a MJ se há algo estranho ou sobrenatural sobre a situação em que você se encontra. A resposta será revelada através da sua arte.

·Intuição Mágica

Você tem uma capacidade inata de perceber as auras de Kirlian e sentir a presença de mágica. *Sempre que você utilizar sua intuição mágica*, **role +Alma:**

(15+) Escolha até três opções. Até duas podem ser guardadas para mais tarde nesta cena.

(10–14) Escolha até duas opções. Uma pode ser guardada para mais tarde nesta cena.

(–9) Escolha uma opção, mas você também terá uma visão inesperada ou atrairá atenção. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Descubra algo sobre a verdadeira natureza de uma criatura.
- Descubra se algo tem uma natureza mágica.
- Descubra onde a Ilusão é mais fraca para outras dimensões.

·Líder de Culto

Sempre que você e seus seguidores fizerem um ritual, **role +Alma:**

(15+) Escolha receber até três visões da lista abaixo.

(10–14) Escolha receber até duas visões da lista abaixo.

(–9) Escolha uma visão, mas a Ilusão é rasgada como resultado. Você pode ser temporariamente transportado para outra dimensão, atrair a atenção de um ser demoníaco ou receber um presságio horripilante. A MJ faz um Movimento.

Visões:

- A verdadeira forma de uma criatura.
- Um portal entre dimensões.
- Os inimigos do culto.
- O propósito de um objeto.
- Os desejos de sua divindade (receba *+1 em todas as rolagens* enquanto tentar atender estes desejos).

·Obstinado

Sempre que você se esforçar ao máximo para superar uma ameaça, **role +Alma:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você ultrapassou seu limite. Diminua **–2 de Estabilidade.**

Trunfos:

- *Desistir jamais:* Adiar os efeitos de uma lesão crítica até que você consiga sair do alcance da ameaça.
- *Tente com vontade:* **Role +Vontade** ao invés do atributo normal sempre que você for evitar ou lutar contra o que está te ameaçando.
- *Respire fundo:* Liberte-se de um efeito sobrenatural.

·Ocultista Amador

Você conhece um pouco de rituais mágicos, mas nunca foi além de executar instruções escritas. *Sempre que você tentar realizar um ritual mágico a partir de um conjunto de instruções*, **role +Alma:**

(15+) Você executa cada passo corretamente; o ritual funciona como pretendido.

(10–14) Você comete um pequeno erro. A MJ escolhe uma complicação:

- Você não tem proteção funcional contra as forças ou entidades convocadas no ritual.
- Os efeitos do ritual são ligeiramente diferentes do que você imaginou.
- O ritual invoca entidades ou forças inesperadas.

(–9) Você entende mal as instruções e realiza o ritual sem nenhum controle sobre o efeito resultante. A MJ faz um Movimento.

·Poder Interior

Você abriga um poder misterioso que não entende completamente. O poder pode proteger você, mas você não tem controle sobre ele. *Sempre que você liberar seu poder interior*, **role +Alma:**

(15+) O poder ataca todos os oponentes ao seu arredor, causando **2 de Dano.**

(10–14) O poder ataca seu oponente mais próximo, causando **2 de Dano.**

(–9) O poder ataca *todos* os seres vivos nas proximidades, incluindo você, causando **2 de Dano.**

·Sexto sentido

Você tem uma intuição para as coisas, boas e más. *No início de cada sessão do jogo*, **role +Alma:**

(15+) Escolha até três opções a qualquer momento durante a sessão.

(10–14) Escolha até duas opções a qualquer momento durante a sessão.

(–9) Seus instintos não serão acionados em uma situação perigosa. A MJ faz um Movimento em algum momento durante a sessão.

Opções:

- Aja primeiro em uma situação ameaçadora. Isso pode incluir até mesmo agir antes de um ataque surpresa.
- Sinta se alguém deseja o bem ou o mal para você.
- Descubra ou sinta uma pista ou indicação quando estiver perdido.

·Sonhador

Você é um Andarilho dos Sonhos talentoso e autodidata. *Sempre que você quiser conhecer alguém ou descobrir a verdade sobre algo no Sonho*, **role +Alma:**

(15+) Você encontra a pessoa pretendida ou chega ao local específico no Sonho.

(10–14) Você encontra a pessoa pretendida ou chega ao local específico. No entanto, algum elemento mudou, ou algo seguiu você ou a pessoa em questão.

(–9) Você se perdeu no Sonho e não pode acordar até encontrar o caminho de volta.

·Vínculo

Você está ligado a uma entidade extradimensional cujos poderes você pode usar. Explique o que você acha que é. *No início de cada sessão do jogo*, **role +Alma:**

(15+) Você pode escolher até três opções a qualquer momento durante a sessão.

(10–14) Você pode escolher uma opção a qualquer momento durante a sessão.

(–9) Você pode escolher uma opção a qualquer momento durante a sessão, mas a MJ faz um Movimento para a entidade em algum momento durante a sessão.

Opções:

- Veja a verdadeira forma de uma criatura ou local.
- Dissipa uma magia cujo alvo é você.
- Recorrer à entidade.

·Voz da Dor

Na primeira vez que você for gravemente ou criticamente ferido pelo ataque de um oponente, você pode receber compressão através da sua dor. **Role +Alma:**

(15+) Você recebe duas opções.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Escolha uma opção, mas a dor vai sobrecarrega-lo e você desmaiará.

Opções:

- Você percebe como passar pelas defesas do seu oponente (receba +1 para ***Engajar em Combate*** com ele).
- Você encontra o ponto fraco do seu oponente (cause **+1 de Dano** sempre que ***Engajar em Combate*** com ele).
- Você percebe o padrão de ataques do seu oponente (receba +1 para ***Evitar Dano*** sempre que ele te atacar).

Estes efeitos são permanentes contra este oponente.

·Voz da Insanidade

Sempre que você manipular um grupo, **role +Alma:**

(15+) Escolha até três opções a qualquer momento durante esta cena.

(10–14) Escolha até duas opções a qualquer momento durante esta cena.

(–9) Escolha uma opção a qualquer momento durante esta cena. No entanto, o grupo fica incontrolável e volátil, e não poderá ser dispersado. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Atraia outras pessoas para se juntarem ao grupo.
- Os membros do grupo dão todos os seus pertences para você.
- Una o grupo para lutar por você.
- Incite o grupo a uma orgia de emoções desenfreadas: luxúria, raiva, tristeza, violência, generosidade ou celebração, dependendo de quais conceitos você está incutindo neles.

Carisma

·Amigos Influentes

Você tem amigos com poder e influência. *Sempre que você precisar adquirir um objeto, obter acesso a um local restrito ou encontrar uma pessoa específica,* **role +Carisma:**

(15+) Seus amigos podem providenciar o que você quiser.

(10–14) Eles podem providenciar, mas você terá que retribuir o favor mais tarde.

(–9) Eles providenciam o que você quer, mas você irrita alguém poderoso ou atrai publicidade negativa. A MJ faz um Movimento.

·Autoridade

Você é uma autoridade acadêmica em seu campo de estudo e seu nome é conhecido em jornais, programas de debates e revistas científicas. *No início de cada sessão do jogo,* **role +Carisma:**

(15+) Durante esta sessão de jogo, escolha até três opções.

(10–14) Durante esta sessão de jogo, escolha até duas opções.

(–9) Durante esta sessão de jogo, você pode escolher uma opção, mas você também atrai atenção indesejada como fanáticos, adversários da profissão, concorrentes ou forças hostis. A MJ faz um Movimento para eles em algum momento durante a sessão.

Opções:

- Use ***Influenciar Alguém*** com alguém que tenha ouvido falar de sua autoridade em seu campo acadêmico, como se você tivesse rolado um **(15+)**.
- Obtenha acesso aos recursos de uma universidade, como suas instalações, pesquisadores ou arquivos científicos.
- Faça uma declaração sobre algo ou alguém em meios de comunicação de massa.
- Obtenha acesso a pessoas ou lugares sob o pretexto de estar realizando sua pesquisa ou estudos.



·Contatos das Ruas

Você tem contatos entre os desabrigados, loucos e outros párias e exilados sociais. *Sempre que você quiser saber alguma coisa e verificar com seus contatos,* **role +Carisma:**

(15 +) Faça até três perguntas.

(10–14) Faça uma pergunta.

(–9) Faça uma pergunta, mas alguém fica desconfiado ou agressivo. A MJ faz um movimento.

Perguntas:

- O que você sabe sobre o [prédio/pessoa/organização/evento]?
- Que rumores estão circulando pela rua no momento?
- Como posso conseguir entrar em [localização]?
- Quem nesta cidade poderia saber mais sobre esta coisa sobrenatural?

·Educação de Elite

Você estudou em um dos institutos de ensino superior de maior prestígio do mundo e fez contatos com poder e influência. *Sempre que você pedir um favor aos seus contatos,* **role +Carisma:**

(15+) Escolha até três opções.

(10–14) Escolha até duas opções.

(–9) Escolha uma opção, mas você está devendo para alguém. A dívida pode ser cobrada durante a história, quando a MJ escolher.

Opções:

- Ganhe um favor da administração de um país (ex.:, seja liberado da cadeia, burle uma verificação da alfândega, ou consiga ajuda da polícia).
- Obtenha acesso a um local indisponível ao público.
- Localize ou rastreie uma pessoa escondida ou desaparecida.
- Receba simultaneamente os meios para fugir e um esconderijo seguro.

·Fascínio

Sempre que você usar sua arte para seduzir um PNJ, **role +Carisma:**

(15+) Escolha uma opção.

(10–14) Escolha uma opção, mas a MJ também escolhe uma das seguintes opções:

- Ele fica obcecado por você.
- Ele quer você *agora mesmo*.

(–9) Ele é afetado por você de uma maneira que você não previu, ou a atração é desconfortavelmente forte — você escolhe. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Ele fica atraído por você.
- Ele esquece suas mágoas quando experimenta sua arte.
- Ele fica totalmente cativado por sua arte e ignora tudo mais ao redor dele.

·Imponente

Sempre que você demonstrar ser o cara, **role +Carisma:**

(15+) As pessoas ao seu redor te aceitam como líder e ouvem você. Receba *+1 constante* contra pessoas nesta cena.

(10–14) As pessoas sentem que você tem potencial para liderança e te mostram respeito. Escolha um deles, especificamente, que concordará com o que você pensa. Você tem *+1 constante* contra ele durante esta cena.

(–9) As pessoas sentem que você é o líder, mas uma delas tenta desafiar sua liderança. A MJ faz um Movimento.

·Impostor

Você mantém relacionamentos com várias pessoas que acreditam que você é a alma gêmea delas, mas não sabem umas das outras. *Sempre que você precisar de dinheiro, esconderijo, proteção, ou outro tipo de ajuda que uma de suas vítimas pode fornecer*, descreva quem elas são e **role +Carisma:**

(15 +) Elas podem fornecer o que você precisar.

(10–14) Uma delas pode ajudar, mas será preciso convencê-la.

(–9) Você conhece alguém que pode ajudar, mas ela já sacou o seu jogo. Se você quiser a ajuda dela, isso vai exigir ameaças ou chantagem para que ela a forneça.

·Infiltrados

Você colocou vários infiltrados em grupos ou organizações do seu interesse, como concorrentes de negócios, governos, ou cultos. *Sempre que você contatar um dos seus infiltrados para obter informações ou serviços*, explique em qual grupo ou organização o infiltrado está, nomeie-o, e então **role +Carisma:**

(15+) Você recebe as duas opções abaixo.

(10–14) Escolha uma das opções abaixo.

(–9) A lealdade do infiltrado é questionável. Você pode confiar nele? A MJ faz um Movimento.

Opções:

- O infiltrado adentrou no círculo interno da organização; no entanto, sua influência é limitada.
- O infiltrado te deve uma; no entanto, você precisa atender aos pedidos dele para conseguir o que deseja.

·Língua de Cobra

Sempre que você manipular alguém, **role +Carisma:**

(15+) Escolha uma opção:

- Ele confia em você (o PJ recebe **+1 de Relação** com você).
- Ele fica enfeitiçado por você (receba *+1 constante* contra ele durante esta cena).
- Ele revela uma fraqueza, que você pode explorar mais tarde.

(10–14) Escolha uma opção da lista acima, mas também há uma complicação, escolhida pela MJ ou jogador:

- Ele vê você como um amigo para quem pode recorrer quando precisar.
- Ele se apaixona por você.
- Ele se sentirá traído, rejeitado, humilhado ou manipulado sempre que você abusar da confiança dele em você.

(–9) Ele percebe suas intenções e agirá como bem entender.

·Malandragem

Sempre que você quiser adquirir itens ou serviços do submundo do crime, **role +Carisma:**

(15+) Sem problema — você consegue o que está querendo. Alguém vai arranjar rapidinho para você.

(10–14) A MJ escolhe uma opção:

- Vai te custar um extra, como troca de favores, tarefas ou um preço inflacionado.
- Você pode conseguir isso, mas apenas se lidar com alguém que você já está devendo.
- "Merda, eu tinha um, mas eu passei para [inserir nome] — talvez você consiga comprar dela?"

- "Foi mal, isso é meio fora da minha área, mas quem sabe essa outra coisa possa funcionar?"

(–9) Você acha que encontrou o que está procurando, mas haverá condições exorbitantes, falhas consideráveis ou grandes complicações. A MJ faz um Movimento.

·Notório

Você é famoso em seu ofício. *Sempre que você encontrar alguém que provavelmente ouviu falar de você*, **role +Carisma:**

(15+) Ele conhece a sua reputação; você pode decidir o que ele ouviu. A MJ vai fazer com que ele aja de acordo. Você recebe *+2 em sua próxima rolagem* usando Influenciar Alguém com ele.

(10–14) Ele conhece a sua reputação; você pode decidir o que ele ouviu.

(–9) Ele conhece a sua reputação; a MJ decide o que ele ouviu.

·Rede Acadêmica

Você tem contatos acadêmicos em universidades de todo o mundo. *Quando for útil conhecer alguém em uma universidade*, forneça o nome da pessoa, o campo de estudo e como vocês se conheceram, depois **role +Carisma:**

(15+) A pessoa é um amigo **(Relação +1).**

(10–14) A pessoa é um conhecido **(Relação +0).**

(–9) Vocês conhecem um ao outro, mas existe uma velha inimizade entre vocês dois **(Relação +0).**

·Rede de Contatos

Sempre que você verificar com seus contatos a respeito de um indivíduo de sua escolha, **role +Carisma:**

(15+) Você pode fazer três perguntas da lista abaixo.

(10–14) Você pode fazer duas perguntas da lista abaixo.

(–9) Você pode fazer uma pergunta na lista abaixo, mas a pessoa sobre quem você está perguntando descobre que você está bisbilhotando. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Que recursos ele têm a sua disposição?
- Com quem ele negocia?
- Onde posso encontrá-lo?
- O que ele quer?
- O que ele mais teme perder?

·Sedutor

Você pode conscientemente fazer as pessoas se apaixonarem por você. *Sempre que você tiver um momento íntimo com alguém*, **role +Carisma:**

(15+) Escolha até três opções utilizáveis a qualquer momento da história.

(10–14) Escolha até duas opções utilizáveis a qualquer momento da história.

(–9) Escolha uma opção utilizável a qualquer momento na história, mas você também desenvolve sentimentos pela pessoa. Aumente sua **Relação** com ela em +1.

Opções:

- Dar algo que você quer.
- Revelar um segredo.
- Lutar para proteger você.

PNJs que se apaixonarem por você não podem se opor a você, contanto que você não tenha usado todas as suas opções.

Com PJs, você pode escolher apenas as seguintes opções:

- Faça ele se sentir mal por se opor a você (ele precisa ***Manter o Controle***)
- Ele se sente feliz com a sua presença e ganham **+2 de Estabilidade.**

·Sensualidade

Sempre que você fizer ações para deixar um PNJ atraído por você, **role +Carisma:**

(15+) Escolha até três opções a qualquer momento durante esta cena.

(10–14) Escolha até duas opções a qualquer momento durante essa cena.

(–9) Escolha uma opção a qualquer momento durante essa cena, mas a natureza da atração é diferente da que você esperava. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- A pessoa te deseja, e vai abandonar o comportamento geralmente esperado dela para conseguir isto.
- A pessoa fica distraída por sua causa enquanto você estiver por perto, ficando incapaz de se concentrar em qualquer outra coisa.
- A pessoa fica com ciúmes de qualquer um que esteja competindo pela sua atenção, e tentará eliminá-los por quaisquer meios necessários.
- Você o deixa indeciso e confuso. Você recebe *+1 constante* contra ele durante esta cena.

·Talento Artístico

Sempre que você realizar uma performance da sua forma de arte ou mostrar suas obras para um público, **role +Carisma** para influenciar seu público a qualquer momento durante a cena:

(15+) Escolha até duas opções a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Escolha uma opção a qualquer momento durante a cena.

(–9) Escolha uma opção, mas uma complicação/ameaça se manifesta. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Eles querem ver mais da sua arte.
- Eles são afetados pela emoção que você queria transmitir (ex.: raiva, tristeza, medo, alegria, luxúria, etc.).
- Eles admiram você (receba *+1 constante* com o público durante esta cena).
- A atenção deles é focada totalmente em você durante toda a sua performance.

·Vitimista

Sempre que você parecer indefeso durante uma situação perigosa, **role +Carisma:**

(15+) Escolha três opções. Você pode guardar até duas opções para usar mais tarde durante a cena.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Alguém tenta tirar vantagem de você e de sua situação. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Faça alguém querer cuidar de você.
- Faça uma pessoa agressiva não querer prejudicá-lo.
- Faça alguém confiar em você.

Firmeza

·Arrombador

Sempre que você usar sua habilidade em arrombamento e invasão, **role +Firmeza:**

(15+) Receba três opções. Você pode usá-las a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba duas opções. Você pode usá-las a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba uma opção, mas surge um problema. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Você abre silenciosamente uma porta trancada em poucos instantes.
- Você neutraliza um alarme.
- Você arromba um cofre ou caixa trancada em menos de dois minutos.
- Você evita ser descoberto por alguém.
- Faça alguém acreditar que você deveria estar ali (ex.: finja que você é um guarda de segurança), por um tempo limitado.

·Artista da Fuga

Você é um mestre em fugir quando a merda bate no ventilador. *Sempre que você precisar escapar de uma situação perigosa*, descreva o seu plano e **role +Firmeza:**

(15 +) Você foge sem complicações.

(10–14) Você pode optar por ficar ou escapar com um custo, como deixar algo importante para trás ou levar alguma coisa rastreável com você. A MJ decide o que é.

(–9) Você está apenas na metade do caminho quando se vê em uma enrascada. A MJ faz um Movimento.

·Ás na Manga

Sempre que alguém te botar contra a parede ou te encurralar, **role +Firmeza:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 1 Trunfo. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas a situação é pior do que você imaginou. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- Você tem uma pequena arma letal escondida (estilete ou similar), que você pode sacar discretamente.
- Você percebe que seu oponente tem uma fraqueza que você pode explorar (receba *+2 em sua próxima rolagem* se ela envolver explorar a fraqueza). Pergunte para a MJ o que ela é.
- Você vê uma saída. Pergunte para a MJ o que ela é. Receba *+2 em sua próxima rolagem* para usá-la.

·Ataque Furtivo

Sempre que você atacar alguém que não esteja preparado para isso, **role +Firmeza:**

(15+) Escolha duas opções.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Sua artimanha é exposta e seu alvo consegue reagir ao seu ataque normalmente. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- *Mirar onde dói:* Cause **+1 de Dano.**
- *Nocautear:* O PNJ cai inconsciente. Os PJs rolam para ***Suportar Lesão*** e ficam neutralizados com um **(–9)**.
- *Agir cautelosamente:* Você age em silêncio, e se sua vítima morrer você não deixa pistas ou rastros.

·Chefão do Crime

Você tem de cinco a dez capangas que são leais a você, geralmente enquanto você continuar os pagando. *Sempre que você mandar seus capangas para fazer um trabalho arriscado*, **role +Firmeza:**

(15+) Eles seguem as suas ordens e tudo corre conforme o planejado.

(10–14) Eles seguem suas ordens, mas a MJ escolhe uma opção:

- Alguém teve problemas.

- O trabalho não foi concluído e precisa de algo mais para ser terminado.
- Haverá repercussões mais tarde.

(–9) A MJ decide o que deu errado, e se é imediatamente evidente ou se tornará aparente mais tarde. A MJ faz um Movimento.

·Furtividade

Sempre que você ficar escondido e tentar evitar chamar a atenção para si mesmo, **role +Firmeza:**

(15+) Receba 2 opções. Você pode usá-las a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 1 opção. Você pode usá-las a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 opção, mas você atrair a atenção de alguém. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Encontre um esconderijo seguro por um tempo.
- Encontre um caminho alternativo para evitar encontrar pessoas.
- Passe por um sistema de segurança ou outro obstáculo sem ser notado.

·Improvisador

Sempre que você tentar sair de uma situação perigosa dando um jeitinho, **role +Firmeza:**

(15+) Escolha duas opções.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Sua improvisação piora a situação. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Invente uma mentira convincente.
- Encontre algo que você possa usar como uma arma improvisada (**2 de Dano** cortante/perfurante/contundente).
- Esconder-se de um perseguidor.
- Preparar uma armadilha que te dê a vantagem da surpresa (+2 em seu primeiro Movimento de ataque).

·Mestre das Armas

Você é um mestre com armas brancas ou tiroteio. Escolha seu foco:

Armas brancas: **Role +Firmeza** em vez de **Violência** para ***Engajar em Combate*** corpo a corpo, também adicione as seguintes opções para armas corpo a corpo:

- Ataque de investida [2], [Distância: sala]
- Ataque de precisão [2], [Distância: braço, ignora armadura]
- Ataque desequilibrante [2], [Distância: braço, alvos caem de bruços]

Tiroteio: **Role +Firmeza** em vez de **Violência** para ***Engajar em Combate*** em um tiroteio, também adicione as seguintes opções:

- Dois tiros no peito e um na cabeça [4], [Distância: sala, -2 de munição]
- Desarmar [1], [Distância: sala, –1 de munição, um PJ alvo deve ***Agir sob Pressão***]

·Parkour

Você é hábil em correr e pular, mesmo em terrenos difíceis. *Sempre que você executar manobras acrobáticas,* **role +Firmeza:**

(15+) Escolha duas opções. Você pode guardar uma para depois.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Escolha uma opção, mas surge uma complicação, custo ou nova ameaça. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Escale um obstáculo aparentemente impossível.
- Faça um salto com aparente risco de vida sem sofrer Dano.
- Evite com sucesso uma ameaça.

·Piloto

Você é um profissional treinado na operação de veículos motorizados (carros ou motos). *Sempre que você dirigir seu veículo sob pressão e em situações perigosas,* **role +Firmeza:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo para usar a qualquer momento durante a cena, mas a situação piora de alguma forma — talvez você passe correndo por um carro da polícia, veículos adicionais começam a persegui-lo, ou você ou seu veículo sofre dano. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- Faça uma manobra arriscada para sair do caminho.
- Livre-se de um veículo perseguidor.
- Use seu veículo como uma arma contra um pedestre (**2/3/4 de Dano** dependendo da velocidade).
- Empurre outro veículo para fora da estrada.

·Sangue Frio

Você mantém sua calma e firmeza mesmo em meio da violência e do caos. *Sempre que você estiver em um conflito violento,* **role +Firmeza:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você atrai a atenção dos inimigos. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- Evite um ataque.
- Consiga apanhar alguma coisa.
- Manobre para uma posição melhor.
- Coloca alguém em uma situação ruim (todos recebem +2 em quaisquer Movimentos de ataque).

·Verborragia

Sempre que você falar com um PNJ para atrair a atenção dele, **role +Firmeza:**

(15+) Escolha duas opções.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Escolha uma opção, mas ele fica desconfiado dos seus motivos. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Impedir que o PNJ perceba algo nas proximidades.
- Faça o PNJ revelar algo importante (a MJ fornecerá os detalhes).
- Distrair o PNJ. Você recebe *+1 em sua próxima rolagem* contra ele.

Intuição

·Ardiloso

Sempre que você manipular um PNJ com uma conversa mais longa, **role +Intuição:**

(15+) Escolha até duas opções. Você pode guardar uma até mais tarde durante esta cena.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Ele está sacando seu jogo. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Ele fica desconfiado de alguma outra pessoa a sua escolha.
- Ele vê você como um aliado, contanto que você não o traia (*+1 em todas as rolagens* contra ele).
- Ele faz um favor para você de boa vontade.

·Atento

Sempre que você ***Ler uma Pessoa***, você pode escolher entre estas perguntas além das habituais:

- Você está escondendo alguma coisa de mim?
- O que você realmente sente por mim?

·Camaleão

Sempre que você imitar a aparência de outra pessoa ou ocultar sua própria identidade para enganar alguém, **role +Intuição:**

(15 +) Seu disfarce é convincente, contanto que você mantenha a atuação em andamento.

(10–14) Você consegue enganar todos que não te examinam detalhadamente, mas escolha uma complicação:

- Você não consegue manter esse disfarce por muito tempo. Você deve agir rápido, se não quiser arriscar ser descoberto.
- Você deixa rastros e pistas para trás, que podem ser conectados a você mais tarde.

(–9) Seu disfarce só é efetivo à distância. Se você atrair alguma atenção para si mesmo, será desmascarado.

·Comunicação Animal

Você é capaz de entender e controlar os animais. *Sempre que você tentar controlar um animal*, **role +Intuição:**

(15+) Escolha três opções. Você pode guardar até duas para depois.

(10–14) Escolha duas opções. Você pode guardar uma para depois.

(–9) Escolha uma opção, mas o animal é afetado por suas lembranças e Desvantagens. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Faça o animal agir contra seus instintos.
- Faça o animal seguir você.
- Faça o animal protegê-lo de um atacante.

·Extorsionista

Sempre que você ***Ler uma Pessoa***, você pode escolher entre estas perguntas além das habituais:

- Do que você tem medo?
- O que é precioso para você?

·Interrogador

Sempre que você ***Ler uma Pessoa*** *e ela mencionar um nome, pessoa ou objeto*, você sempre poderá perguntar "Você está mentindo?". Isto não conta no número de perguntas que você normalmente pode fazer.

·Intuitivo

Você pode sentir as motivações das pessoas através de leituras subconscientes de sua linguagem corporal, escolhas de palavras e comportamento. *Sempre que você* ***Ler uma Pessoa***, você sempre poderá fazer uma pergunta adicional, além do resultado da rolagem.

·Observador

Sempre que você ***Ler uma Pessoa,*** você pode escolher entre estas perguntas além das habituais:

- Que tipo de pessoa você é?
- Há algo estranho sobre você?

·Personificação

Sempre que você tentar se misturar em um lugar ou grupo, adaptando sua aparência e comportamento aos outros presentes, **role +Intuição:**

(15+) Escolha três opções. Você pode guardar até duas para mais tarde.

(10–14) Escolha duas opções. Você pode guardar uma para mais tarde.

(–9) Escolha uma opção, mas as coisas não correm conforme o planejado. A MJ faz um movimento.

Opções:

- Aplacar a desconfiança de alguém.
- Consiga acesso a um local que pessoas de fora não podem ir.
- Encontre alguém para te contar os segredos deste lugar.
- Receba ajuda de alguém com alguma coisa aqui.

Percepção

·Acesso à Dark Net

Sempre que você pesquisar na Dark Net por informações proibidas, itens raros ou mitos, **role +Percepção:**

(15+) Você descobre o que procura e também pode escolher uma opção:

- Você descobre um portal para outra dimensão, e um caminho para chegar até ele posteriormente.
- Você faz contato com alguém — ou alguma coisa — que pode ajudá-lo, pelo preço certo.
- Você encontra algo valioso ou importante, além do que estava procurando. A MJ lhe dirá o que ele é.

(10–14) Você encontra o que procura, mas também foi exposto a estímulos repulsivos e assustadores. Você deve ***Manter o Controle*** para ver como isso te afeta.

(–9) Você encontra o que procura, mas também entra em contato com algo muito perigoso. Isto pode tentar se prender em você ou segui-lo de volta para a realidade. A MJ faz um Movimento.

·Andarilho

Sempre que você estiver indo para uma comunidade ou outra parte da cidade, **role +Percepção:**

(15+) Você já esteve aqui antes. Escolha duas opções a qualquer momento durante a sua visita.

(10–14) Você já ouviu falar desse lugar. Escolha uma opção a qualquer momento durante a sua visita.

(–9) Você já esteve aqui antes, mas algo de ruim aconteceu. Escolha uma opção a qualquer momento durante a visita. A MJ explica que tipo de problema espera por você aqui e faz um Movimento.

Opções:

- Faça uma pergunta para a MJ sobre esse lugar.
- Você tem um contato neste lugar que, com um pouco de convencimento, poderia ajudá-lo.
- Você tem um esconderijo aqui, onde você pode abaixar a guarda e descansar um pouco.
- Você sabe algo sobre esse lugar. Diga aos outros o que é.

·Caçador

Sempre que você estiver caçando alguém ou alguma coisa, **role +Percepção:**

(15+) Receba três opções. Você pode usá-las a qualquer momento durante esta cena.

(10–14) Receba duas opções. Você pode usá-las a qualquer momento durante esta cena.

(–9) Receba uma opção, mas você se torna a presa. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Arme uma emboscada para seu inimigo (cause o **Dano** da sua arma).
- Camufle-se (receba +2 para ***Agir sob Pressão*** enquanto estiver se escondendo).
- Movimente-se nas sombras (receba +2 para ***Evitar Dano*** causado por uma arma de longo alcance).

·Consciência Corporal

Seu corpo e mente são como um. *Sempre que você executar proezas acrobáticas ou ágeis,* **role +Percepção:**

(15+) Escolha uma opção.

(10–14) Escolha uma opção, mas você se expõe ao perigo ou deve pagar um preço.

(–9) Escolha uma opção, mas algo dá muito errado. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Escape de amarras ou outras contenções.
- Ultrapasse um obstáculo (criatura ou objeto).
- Entre ou atravesse um espaço que você normalmente não conseguiria passar.

·Destemido

Sempre que você entrar em uma situação perigosa, **role +Percepção:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas isso é demais para você. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Mantenha os olhos abertos:* Descubra uma ameaça antes que ela descubra você.
- *Saia do caminho:* Evite um ataque.
- *Saia na frente*: Cause Dano em seu oponente antes que ele possa reagir.

·Instinto

*Sempre que você **Observar uma Situação** e agir de acordo com as respostas da MJ*, receba +2 em vez de +1.

·Olhar Minucioso

Sempre que você tiver uma oportunidade para estudar alguém por um tempo, **role +Percepção:**

(15+) Faça três perguntas da lista abaixo.

(10–14) Faça duas perguntas da lista abaixo.

(–9) Faça uma pergunta da lista abaixo, mas você expõe sua curiosidade para a pessoa que você está observando. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- De onde você é?
- Você é capaz de violência?
- Como posso seduzir ou instigar você?
- Por que você está aqui?
- No que você está trabalhando?

·Olho Clínico

*Sempre que você **Observar uma Situação**,* você pode escolher entre estas perguntas além das habituais:

- Que fraquezas eles possuem que eu posso usar como vantagem?
- Que forças eles possuem que eu devo tomar cuidado?

·Saída Estratégica

Sempre que você matar alguém secretamente e sair da cena do crime, **role +Percepção:**

(15+) Você recebe todas as três opções abaixo.

(10–14) Escolha duas das opções abaixo.

(–9) Escolha uma opção, mas você corre o risco de ser descoberto ou de enfrentar obstáculos inesperados. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Você deixa a cena do crime sem ser notado e alcança um local seguro de sua escolha nas proximidades. Descreva como.
- Você não deixou pistas que possam levar até você.
- O corpo está bem escondido e não será encontrado por algum tempo.

·Sombra

Ao seguir alguém, **role +Percepção:**

(15+) Você evita ser descoberto, segue seu alvo até o destino final e aprende algo sobre ele que pode ser usado a seu favor mais tarde.

(10–14) Você evita ser descoberto e segue seu alvo até o destino final.

(–9) Você é visto ou encontra algum tipo de problema ao longo do caminho. A MJ faz um Movimento.

Por outro lado, *sempre que você quiser despistar alguém que esteja seguindo você,* **role +Percepção:**

(15+) Você despista seus perseguidores e pode escolher tentar segui-los.

(10–14) Você despista seus perseguidores.

(–9) Seus perseguidores ainda estão no seu encalço e eles podem montar uma emboscada, desaparecer sem deixar vestígios (apenas para aparecer quando você menos esperar), ou se recusar a ir embora. A MJ faz um Movimento.



·Sondagem de Grupo

Sempre que você passar por um grupo para coletar informações, **role +Percepção.** Exemplos de "grupo" incluem uma festa, bar/restaurante ou um escritório. Você decide quais informações você está procurando, desde que faça sentido para o grupo possua tais informações:

(15+) Faça três perguntas.

(10–14) Faça duas perguntas, mas você também atrai atenção indesejada para você.

(–9) Faça uma pergunta, mas você expôs seu disfarce. Aqueles que têm o que você procura estarão esperando por você. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Quem aqui tem informações que eu quero?
- Onde posso encontrar o que estou procurando?
- Quem está me observando?
- Há mais alguma coisa interessante?

·Técnicas de Sobrevivência

Sempre que você utilizar suas técnicas de sobrevivência, **role +Percepção:**

(15+) Escolha até três opções utilizáveis enquanto você permanecer nesta situação.

(10–14) Escolha até duas opções utilizáveis enquanto você permanecer nesta situação.

(–9) Escolha uma opção utilizável enquanto você permanecer nesta situação, mas você também ignorou algo importante. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Encontrar água e alguma coisa comestível.
- Atravessar um obstáculo ambiental.
- Encontrar um local seguro para se esconder e descansar.

Razão

·Analista

Sempre que você ***Investigar*** *algo*, você pode escolher entre estas perguntas além das habituais:

- Quais organizações, grupos ou pessoas de interesse podem estar conectados com isto?
- Existe uma conexão entre este e outro evento?
- O que seria um motivo plausível?

·Astuto

Sempre que você começar uma missão perigosa, **role +Razão:**

(15+) Escolha até três opções a qualquer momento durante a missão.

(10–14) Escolha até duas opções a qualquer momento durante a missão.

(–9) A qualquer momento durante a missão, escolha uma opção, mas você não levou em conta alguma coisa. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Lembre-se de algo que é vantajoso em uma negociação. Pergunte para a MJ o que é isso.
- Você possui algum equipamento que pode usar para sair de uma situação complicada. Pergunte para a MJ o que é.
- Você tem treinamento em algum campo específico que seria útil para superar um dos seus obstáculos. Pergunte para a MJ o que é isso.

·Biblioteca de Ocultismo

Sempre que você estiver na sua biblioteca pesquisando o sobrenatural, **role +Razão:**

(15+) Faça a MJ duas perguntas da lista abaixo.

(10–14) Faça a MJ uma pergunta da lista abaixo.

(–9) Faça a MJ uma pergunta da lista abaixo, mas você não percebeu ou ignorou algo crucial. A MJ recebe 1 Reserva que pode ser usada a qualquer momento para fazer um Movimento suave ou severo.

Perguntas:

- Com qual poder superior isso tem conexões?
- O que eu preciso ter, ou preciso fazer, para exorcizar ou controlar este ser?
- Com qual dimensão isso está associado?
- O que eu devo fazer para me proteger disso?

·Cientista

Sempre que você ***Investigar*** *um objeto ou entidade usando os equipamentos apropriados*, você pode escolher entre estas perguntas além daquelas conseguidas pela investigação:

Perguntas:

- Que propriedades isso tem? (receba *+1 em quaisquer rolagens* contra entidades ou objetos semelhantes na próxima vez que você encontrá-los).
- Como eu posso utilizar isso? (receba *+1 em quaisquer rolagens* associada com o uso do objeto).
- Qual é o seu propósito?

·Colecionador

Sempre que você procurar um item incomum ou raro, **role +Razão:**

(15+) Você sabe exatamente onde o item está, como adquiri-lo e como minimizar riscos, obstáculos e/ou custos.

(10–14) Você sabe mais ou menos onde ele está e que perigos, obstáculos, e/ou custos estão associados à sua aquisição.

(–9) Você sabe mais ou menos onde começar a procurar, mas não os riscos ou custos envolvidos na sua busca.

·Coleta de Dados

Sempre que você procurar informações sobre um assunto em uma biblioteca, em um arquivo de pesquisas, ou na Internet, **role +Razão.** Em resposta às suas pesquisas, a MJ dirá o que você descobriu com o detalhamento esperado da fonte que você utilizou:

(15+) Faça três perguntas.

(10–14) Faça duas perguntas.

(–9) Faça uma pergunta, mas você também descobre algo inesperado. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Qual é a origem disso?
- Qual o propósito disso?
- Como isso funciona?
- Com o que eu tenho que tomar cuidado?
- Como posso parar ou destruir isso?

·Especialista

Você é um especialista em certos campos do conhecimento. *Sempre que você* ***Investigar*** *algo associado com uma das áreas escolhidas*, você poderá fazer uma pergunta adicional, além do resultado, e poderá formular as perguntas que quiser:

Escolha duas áreas de especialização:

- Arqueologia
- Economia
- História
- Literatura comparada
- Psicologia
- Sociologia
- Teologia
- (Outra)

·Estudos de Ocultismo

Você é um estudante do oculto. *Ao entrar em contato com uma disciplina mágica, entidade ou fenômeno pela primeira vez*, **role +Razão:**

(15+) Receba as duas opções abaixo.

(10–14) Escolha uma opção.

(–9) Você tem uma memória nebulosa de alguma coisa assim, mas não consegue ter certeza se é verdade ou não. A MJ explica o que é que você lembra.

Opções:

- Eu sei algo sobre isso (pergunte para a MJ o que você sabe, e receba *+1 constante* enquanto agir baseado nestas respostas durante essa cena).
- Eu sei onde posso encontrar mais informações sobre isso (pergunte para a MJ onde).

·Hacker

Sempre que você invadir redes digitais na busca de dados confidenciais, crackear programas ou desabilitar sistemas de segurança, **role +Razão:**

(15+) Você realiza sua tarefa sem nenhum problema.

(10–14) Surgem complicações. Escolha uma opção:

- Alguém descobre a invasão. Você deve assumir riscos ou comprometer o quanto você pode realizar.
- Você deixa vestígios da sua invasão.

(–9) Sem você notar, sua invasão não transcorreu como você queria. Talvez você não tenha tido tanto sucesso em sua tarefa quanto imaginou, ou pode ter sido descoberto por inimigos pessoais, por forças da lei ou por outra coisa espreitando na rede. A MJ faz um Movimento.

·Inventor

Sempre que você for começar a criar ou consertar alguma coisa, explique o que você está querendo fazer. A MJ dirá o que você vai precisar para ter sucesso, e uma vez que você tenha coletado estes materiais, você pode **role +Razão:**

(15+) A invenção tem sucesso e você pode escolher duas opções abaixo.

(10–14) A invenção tem pequenas falhas. Você pode escolher uma opção abaixo.

(–9) Você completa a invenção ou reparo, mas ela tem falhas significativas, algumas destas não aparentes. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- *Durável:* A invenção o pode ser usada várias vezes e não quebra facilmente.
- *Efetiva:* A invenção confere *+1 em rolagens* na qual for usada para a finalidade pretendida.
- *Letal:* A invenção causa **+1 de Dano.**
- *Protetora:* A invenção confere **+1 de armadura.**

·Investigador Forense

Sempre que você investigar uma cena de crime, **role +Razão** e faça perguntas na lista abaixo:

(15+) Faça duas perguntas.

(10–14) Faça uma pergunta.

(–9) Faça uma pergunta, mas sua investigação o coloca em perigo ou apresentará problemas adicionais mais tarde.

Perguntas:

- Qual foi a sequência de eventos?
- O que posso assumir sobre o autor?
- Que erros o autor cometeu?
- Quando o crime foi cometido?
- Quando foi a última vez que alguém esteve aqui?
- O crime me lembra de algo que já conheço, e em caso afirmativo o quê?
- Quem poderia saber mais sobre o crime?

·Paramédico

Sempre que você for estabilizar os ferimentos de uma pessoa ferida, mesmo que não tenha acesso a equipamentos médicos, **role +Razão:**

(15+) Escolha duas opções.

(10–14) Você pode escolher uma opção. No entanto, você também deve escolher uma complicação:

- Você deixa cicatrizes ou defeitos cosméticos (o paciente perde **–2 de Estabilidade**).
- Há efeitos colaterais remanescentes *(–1 em todas as rolagens* que o ferimento poderia influenciar até que ele esteja totalmente curado).
- O paciente fica nocauteado até que a MJ determine que ele acorda.

(–9) Você estabiliza a ferida, mesmo sem ter acesso a equipamentos médicos, mas também há consequências inesperadas e potencialmente perigosas, como infecções, deformidades na recuperação ou outros efeitos colaterais graves. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- *Improviso:* Você estabiliza um **Ferimento** sem ter acesso a equipamentos médicos.
- *Efetivo:* Você estabiliza dois **Ferimentos** em vez de um.
- *Cuidadoso:* O ferimento é estabilizado e será curado muito mais rápido que o normal.

·Perito em Explosivos

Você pode construir e desarmar bombas. *Se você tiver tempo e recursos suficientes*, poderá construir qualquer tipo de bomba que desejar. No entanto, *sempre que você estiver construindo uma bomba improvisada sob a pressão do prazo*, **role +Razão:**

(15+) Você constrói uma bomba funcional (veja Explosivos no Capítulo 4 – O Personagem Jogador).

(10–14) O potencial de explosão da bomba é menor que o normal (diminua o Dano causado em –1).

(–9) A bomba é imprevisível. Pode não detonar, detonar prematuramente, ou ser mais poderosa e volátil do que o esperado. A MJ faz um Movimento.

Quando você desarmar uma bomba, **role +Razão:**

(15+) A bomba foi desativada.

(10–14) Surgem complicações. Talvez você não consiga desativá-la completamente, apenas adiar o cronômetro, enfraquecer o efeito explosivo, ou algo mais aparece e piora as coisas.

(–9) *Fudeu, deu ruim!* A bomba pode explodir em suas mãos, o temporizador começa a contar 10, 9, 8, 7..., ou problemas ainda maiores ocorrem. A MJ faz um Movimento.

·Precavido

Sempre que você investigar um local antes de visitá-lo, **role +Razão:**

(15+) Escolha três opções.

(10–14) Escolha duas opções.

(–9) Escolha uma opção, mas você não percebeu ou ignorou algo crucial. A MJ recebe 1 Reserva, que pode ser usada a qualquer momento para fazer um Movimento suave ou severo para o local.

Opções:

- Encontre ou crie um mapa do local.
- Descubra quaisquer sistemas de segurança assim como outros obstáculos.
- Ache a localização precisa de algo que você procura.

·Rastreador

Sempre que você estiver procurando informações sobre alguém, **role +Razão:**

(15+) Faça a MJ três perguntas da lista abaixo.

(10–14) Faça a MJ duas perguntas da lista abaixo.

(–9) Faça a MJ uma pergunta da lista abaixo, mas alguém descobre que você esteve bisbilhotando.

Perguntas:

- Qual é o passado dele?
- O que ou quem ele ama mais do que tudo?
- Quem ele mantém a sua volta, gosta e/ou confia?
- Onde ele está localizado agora?
- Como é a melhor forma de ter acesso a ele?

·Titereiro

Sempre que você executar um plano usando outras pessoas como peões, **role +Razão:**

(15+) Todos os envolvidos recebem *+1 constante* para realizar o plano, e você ganha uma **Experiência** se o plano for bem-sucedido.

(10–14) Você ganha uma **Experiência** se o plano for bem sucedido, mas você negligenciou ou calculou mal alguma coisa.

(–9) Seu plano foi inadequado, exposto ou mal executado. A MJ faz um Movimento.

·Varredura

Sempre que você utilizar suas redes de inteligência para rastrear alguém ou alguma coisa, **role +Razão:**

(15+) Faça até três das perguntas abaixo.

(10–14) Faça até duas das perguntas abaixo.

(–9) Faça uma das perguntas, mas alguém percebe você bisbilhotando. Pode ser alguém que você preferiria que não te conhecesse, ou um traidor dentro de sua rede.

Perguntas:

- Em que lugar do mundo isso foi visto pela última vez?
- Que pessoas se associaram ultimamente com o que eu estou procurando?
- Que pistas e marcas isso deixou para trás?
- Quem mais está tentando encontrar o que eu estou procurando?
- Faça o grupo dispersar-se e calmamente retornar às suas vidas normais.

Violência

·Agente de Campo

Você foi treinado por uma agência de inteligência para lutar em campo. *Sempre que você entrar num combate*, **role +Violência:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você tomou uma decisão ruim. A MJ faz um movimento.

Trunfos:

- *Cobertura:* Evite um ataque à distância mergulhando atrás de um objeto ou uma pessoa.
- *Mata-leão:* Prenda um oponente humano em uma chave que não pode escapar sem receber **1 de Dano.**
- *Desarme:* Remova a arma de um oponente em combate corpo a corpo.
- *Arma improvisada:* Execute um ataque letal de combate corpo a corpo com um objeto aparentemente inofensivo (Ataque Surpresa [2] [Distância: braço]).

·Algoz

Sempre que você ameaçar alguém diretamente ou sugestivamente com credibilidade, **role +Violência:**

(15+) Ele deve decidir entre fazer o que você quer ou te desafiar sabendo que você pode executar sua ameaça.

(10–14) Você deve oferecer a ele uma terceira opção. Escolha uma:

- Ele te oferecer alguma coisa que ele pensa que você preferiria ter.
- Retirar-se da cena.
- Ele está aterrorizado; você recebe *+1 constante* em todas as jogadas contra ele até ele provar que não tem medo de você.
- Ele te ataca de uma posição desfavorecida. Você recebe *+2 em sua rolagem* para **Engajar em Combate** se você contra-atacar.

(–9) Você não tem a vantagem que você pensou que tinha. A MJ faz um Movimento.

·Briga de Rua

Sempre que você lutar em combate corpo-a-corpo, **role +Violência:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Mas a MJ também escolhe uma complicação:

- Você corre o risco de perder o controle durante a luta (Manter o Controle para prevenir isto)
- Você faz um inimigo, que tentará se vingar de você mais tarde.

(–9) Você está desconcentrado e perde o controle. A MJ faz um Movimento

Trunfos:

- *Esquiva:* Evite um ataque.
- *Rajada de golpes:* Receba *+2 em sua rolagem* para atacar um oponente.
- *Golpe baixo:* Você atordoa um oponente temporariamente com um golpe doloroso (olhos, virilha, orelha, etc).



·Combate Tático

Sempre que você estiver em combate com pelo menos um aliado ao seu lado, **role +Violência:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Você analisa mal a situação. Escolha se você coloca a si mesmo ou um dos seus aliados em perigo. A MJ faz um Movimento para o seu oponente.

Trunfos:

- *Atacar!:* Um aliado recebe *+2 em sua próxima rolagem* para Engajar em Combate.
- *Fogo coordenado!:* Todos os aliados recebem *+1 em sua próxima rolagem* para Engajar em Combate com armas de fogo enquanto estiverem na luta.
- *Mire na cabeça!:* O seu Engajar em combate ou o de um de seus aliados causa **+1 de Dano**.
- *Cobertura!:* Você ou um aliado recebe **2 de Armadura** contra um ataque à distância.

·Ímpeto Temerário

Sempre que você lutar sem dar importância para sua segurança pessoal, **role +Violência:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas depois você descobre que foi ferido sem perceber (Suportar Lesão; a MJ determina o quantidade de Dano com base em quem te atacou e como).

Trunfos:

- *Impaciente:* Pode Engajar em Combate um adversário adicional.
- *Cruel:* Cause **+2 de Dano** em um ataque.
- *Frenético:* Fique ao alcance para poder atacar um adversário.
- *Imprudente:* Amedronte seus oponentes rindo na cara da morte (*+1 constante* durante a luta).

·Impiedoso

Sempre que você sacrificar alguém para salvar sua própria pele, **role +Violência:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Em vez disso as coisas acabam mal para você. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Escudo Humano:* Force-o a sofrer todo o **Dano** de um ataque por você.
- *Isca:* Exponha alguém ao perigo para que você possa flanquear um inimigo (cause **+1 de Dano**).
- *Sacrifício:* Deixe-o para o inimigo enquanto você escapa.

·Instinto de Sobrevivência

Sempre que você sofrer uma lesão séria ou crítica e se recusar a ceder, **role +Violência**. Com um sucesso, você pode ignorar temporariamente os efeitos das lesões, mas você precisará de tratamento para estabilizá-las assim que o limite de tempo expirar:

(15+) Você ignora seus ferimentos até o conflito acabar, e também escolhe um:

- *Ferocidade: +1 constante* em rolagens de ***Engajar em Combate*** pelo restante da luta.
- *Surto de adrenalina: +1 constante* em rolagens de ***Suportar Lesão*** pelo restante da luta.

(10–14) Você ignora seus ferimentos até o conflito acabar.

(–9) Você se esforça demais e depois de alguns momentos suas lesões te fazem desmair e ir ao chão. Depois da sua próxima ação, a MJ decide quando e como você desmaia.

·Intimidador

Há algo em você que faz os outros instintivamente terem medo você. *Sempre que você está tentando amedrontar outra pessoa*, **role +Violência:**

(15+) Ela sucumbe ao medo e cede às suas demandas.

(10–14) Ela foge de você ou se rende a você, a MJ decide.

(–9) Ela te ve como a principal ameaça a ela e age de acordo. A MJ faz um Movimento para ela.

·Líder de Gangue

Você é o chefe de uma pequena gangue de criminosos. *Sempre que você der ordens para sua gangue que são arriscadas e/ou podem resultar num alto preço para ela*, **role +Violência:**

(15+) Eles executam suas ordens sem questionar.

(10–14) Eles fazem o que você quer, mas há uma complicação (escolha uma):

- Um deles te desafia na frente dos outros.
- Todos eles ficarão descontentes por algum tempo.

(–9) Problemas surgem. Talvez algo dê errado ao executar suas ordens, ou eles duvidam de suas habilidades como líder. A MJ faz um Movimento.

·Movimentos Ágeis

Sempre que você se mover inesperadamente rápido em combate, **role +Violência:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você também acaba em uma situação ruim ou enfrentando resistência inesperada. A MJ faz um Movimento

Trunfos:

- *Esquiva:* Evite um ataque.
- *Velocidade ofuscante:* Engajar em Combate com cada oponente ao alcance da sua arma como um ataque único. Se você estiver atacando com uma arma de fogo, isso usa toda a munição dela.
- *Precisão incrível:* Acerte o ponto fraco do seu oponente. Cause **+1 de Dano.**

·Olhar Mortal

Sempre que você estiver em uma situação intensa, **role +Violência:**

(15+) Você faz contato visual com um PNJ, fazendo com que ele congele e seja incapaz de agir até que você interrompa o contato visual. Você também recebe *+2 constante* contra seu alvo.

(10–14) Você faz contato visual com um PNJ, fazendo com que ele congele e seja incapaz de agir até que você interrompa o contato visual.

(–9) Seus oponentes veem você como a principal ameaça a eles.

·Perito em Artes Marciais

Sempre que você estiver lutando em corpo a corpo, **role +Violência:**

(15+) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 1 Trunfo.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você subestima seus oponentes, que podem ser mais numerosos ou habilidosos do que você assumiu primeiramente. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Bloqueio:* Evite um ataque corpo-a-corpo.
- Ataque giratório: Engajar em Combate contra vários oponentes ao seu redor, como um ataque único.
- *Desarme:* Remova a arma de um oponente.
- Arremesso: Reposicione um oponente ou derrube-o ao chão.

·Sniper

Sempre que você atirar em um alvo distante utilizando um rifle com luneta, **role +Violência:**

(15+) O tiro atinge seu alvo. Escolha duas opções.

(10–14) O tiro atinge seu alvo. Escolha uma opção.

(–9) O tiro não atingiu você pretendia, ou você revela sua posição para o inimigo — espere testemunhas, oponentes te perseguindo conforme você deixar a cena, ou outros problemas. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Cause **+1 de Dano.**
- Atinja também outro alvo.
- Imobilize seu alvo.
- Faça o alvo perder o controle de alguma coisa.
- Você não revela a sua posição.

Nenhum Atributo Associado

·Ambicioso

Sempre que você realmente desejar alguma coisa, você pode receber +2 em uma rolagem diminuindo **–2 de Estabilidade.**

·Bom Samaritano

Sempre que você ajudar alguém às suas próprias custas, ganhe **+1 de Estabilidade.**

·Código de Honra

Você obedece a um rigoroso código de honra. Decida a natureza dele. *Sempre que você se arriscar ou fizer sacrifícios pelo seu código de honra,* ganhe **+1 de Estabilidade.**

·Desesperado

Sempre que você tentar avançar frente grandes desafios, receba *+1 em todas as rolagens* até que você esteja longe da ameaça.

·Destino Selado (requer a Desvantagem Condenado)

Sempre que você receber um **Ferimento Crítico,** você pode marcar 1 de Tempo de Condenado para estabilizar imediatamente o **Ferimento.**

Sempre que você morrer, marque 2 de Tempo de Condenado e desperte, ferido e fraco, mas vivo. Todos os seus **Ferimentos** estarão estabilizados.

·Durão

Você recebe *+1 constante* para ***Suportar Lesão.***

·Esportista de Elite

Você competiu profissionalmente em um esporte, e por isto recebia uma bolsa para financiar seus estudos. Escolha um esporte:

- *Esgrima:* Ao usar espadas, você pode fazer o ataque, Ripostar [3], [Distância: braço, ataque imediatamente após aparar], e você tem um florete [Arma perfurante] em casa.
- *Beisebol/Críquete/Rúgbi/Futebol/Tênis:* Você recebe *+1 constante* para correr, arremessar ou apanhar objetos.
- *Hóquei no gelo:* Você recebe *+1 em rolagens* para ***Suportar Lesão*** contra ataques em combate corpo a corpo.

·Fúria

Quando estiver em combate, você pode despertar sua fúria interior. Perca **–1 de Estabilidade** e marque 1 de Fúria. Cada vez que você receber um ferimento e cada vez que você derrotar um inimigo, aumente +1 de Fúria. A Fúria dura até o fim do combate.

Durante o combate, você pode gastar 1 de Fúria para escolher 1 Trunfo:

- *Ataque brutal:* Receba **+1 de Dano** no seu ataque.
- *Ignorando a dor:* Receba +2 para ***Suportar Lesão***.
- *Perdido no frenesi:* Desconsidere e ignore influências psicológicas ou sobrenaturais.

·Guerreiro Divino

Sempre que você enfrentar os inimigos da sua divindade ou *lutar para proteger um objeto sagrado*, você causa **+1 de Dano** e recebe +1 para ***Suportar Lesão.*** *Se você perder uma batalha destas*, sua divindade ficará irada, e você recebe *–1 constante* em todas as ações relacionadas à sua divindade até você pagar por seu fracasso.

·Inabalável

Você não é tão facilmente afetado pelo trauma quanto os outros. *Sempre que você reduzir* **Estabilidade**, você sempre perde 1 nível a menos do que o normal.

·Indiferença

Sempre que você rolar **(10–14)** *para* ***Manter o Controle***, você pode suprimir suas emoções e adiar seus efeitos até a próxima cena.

·Indomável

Você está familiarizado com abuso, violência, autoflagelação e agressões, e a dor mal te afeta hoje em dia. Você não sofre penalidades por ferimentos, sejam graves ou críticos.

·Manipulador

Sempre que você fizer um favor para alguém ou *aprende um dos segredos dele*, mais tarde você pode escolher uma das opções abaixo, lembrando-o dos seus favores anteriores ou mencionando o segredo que você conhece:

- Receba +2 para ***Influenciar Alguém*** com ele.
- Receba +2 para ***Atrapalhar*** ele.

·Olho por Olho

Sempre que sofrer uma lesão grave ou crítica, nomeie a pessoa que você pensa ser responsável. Você recebe *+2 constante* em todas as rolagens contra ela, para sempre. Válido para todas as rolagens visando esta pessoa, mas rolagens visando família, amigos, servos, e propriedade da pessoa só valem se a MJ achar que é aplicável.

·Oportunista

Sempre que você sacrificar alguém para avançar nos seus próprios objetivos, ganhe **+1 de Estabilidade.**

·Pesquisador Arcano

Sempre que você se aventurar em planos alternativos de existência ou encontra entidades de outras dimensões, você pode declarar que já leu sobre esta dimensão ou criatura. Pergunte para a MJ o que você aprendeu com seus estudos anteriores.

·Rancor

Quando alguém, direta ou indiretamente, estraga seus planos, você recebe *+1 constante* contra ele até ter se vingado ou receber restituição de equivalente ao que você perdeu.

·Sacrifício Pessoal (requer a Desvantagem Condenado)

Quando você se recusar a desistir mesmo que as chances estejam contra você, marque 1 de Tempo e role novamente os dados.

·Sede de Conhecimento

Sempre que você aprender novas informações sobre planos de existência alternativos, uma entidade sobrenatural, ou um Poder Superior, ganhe **+1 de Estabilidade.**

·Tiro Certeiro

Você é um atirador experiente. Quaisquer Danos que você causa com uma arma de fogo são considerados tendo **+1 de Dano.**

·Viajado

Sempre que você chegar num local novo do mundo mundano, decida se você esteve aqui antes, e em caso afirmativo, cite alguns detalhes significativos para você sobre o lugar. Além disso, decida se você conheceu alguém lá e o que você deixou para trás. A MJ dirá o que mudou desde então.

·Vigias

Você está sendo observado e protegido por um grupo de pessoas misteriosas, que querem te manter vivo para os propósitos obscuros deles. *Sempre que você estiver em perigo mortal*, você pode ativar seus vigias. Se você fizer isto, a MJ recebe 1 Reserva. Os vigias agem como uma gangue pequena/ média/grande (**2/3/3 de Dano, 5/10/15 Ferimentos**), dependendo de quão poderosa for a ameaça. A única motivação deles é mantê-lo fora de perigo. A MJ também pode gastar Reserva em nome dos vigias para deixá-los fazer um Movimento contra você.

·Workaholic

Sempre que você criar algo ou executar um experimento, ganhe **+1 de Estabilidade.**





CAPÍTULO 4

O PERSONAGEM JOGADOR

QUANDO OS PERSONAGENS DO JOGADOR INTERAGEM COM O mundo e tentam alcançar seus objetivos, é inevitável que, mais cedo ou mais tarde, entrarão em conflito com coisas impedindo-os de conseguir o que eles querem. Os personagens jogadores querem fugir de seus perseguidores em uma perseguição arriscada de carro pela cidade, alguém quer persuadir uma pessoa teimosa a revelar o que ela sabe, uma cena de crime enigmática se mostra um desafio maior do que o investigador esperava, a PJ tenta convencer o policial desconfiado com uma mentira convincente. Os conflitos que podem surgir numa história são ilimitados. No entanto, este capítulo te dará as regras, os chamados Movimentos do Jogador, que te ajudarão a resolver os conflitos que aparecem com mais frequência numa história de *KULT: Divindade Perdida.*

Atributos

Há dez atributos, cada um com Movimentos associados. Os Atributos modificam as rolagens de Movimentos e Vantagens do jogador. Atributos e seus Movimentos são **passivos** (ativados automaticamente quando as condições são atendidas) ou **ativos** (ativados por um personagem executando uma ação específica).

Atributos Passivos

Atributos passivos são usados para resistir às influências externas e internas. Os Movimentos de jogador associados com atributos passivos são ativados quando o personagem é ameaçado. Quando criar o PJ, a jogadora distribui os valores de ajuste de +2, +1 e 0 para os Atributos passivos. Há três Atributos passivos: **Fortitude, Vontade** e **Reflexos.**

Fortitude mede a resistência física do personagem, o limiar de dor, e a resposta estresse quando sofrer lesões físicas. Uma PJ com **Fortitude** elevada é capaz de suportar lesões que derrubariam um personagem com **Fortitude** mais baixa.

Vontade mede a resiliência mental do personagem, a compostura, paz de espírito e capacidade para lidar com o trauma. Uma PJ com **Vontade** elevada pode resistir à influência aterrorizante de poderes mundanos e sobrenaturais e permanecer são.

Reflexos medem a rapidez, reação, e instinto físico quando é agredido ou quando sofre risco de lesão. Um PJ com **Reflexos** elevados é melhor ao tentar evitar sofrer dano.

Atributos Ativos

Atributos ativos são usados quando uma PJ age de forma proativa. Os Movimentos de jogador associados com Atributos ativos são ativados quando a PJ executa uma ação específica na história. Ao criar a PJ, o jogador distribui os valores de ajuste de +3, +2, +1, +1, 0, −1 e −2 para os Atributos ativos.

Há sete Atributos ativos: **Razão, Intuição, Percepção, Firmeza, Violência, Carisma** e **Alma.**

Razão mede a capacidade analítica da personagem. Uma PJ com **Razão** elevada é boa em coleta de informações e investigação.

Intuição mede a empatia e o instinto do personagem. Uma PJ com **Intuição** elevada é boa em perceber as intenções e motivos ocultos de outras criaturas inteligentes.

Percepção mede o estado de alerta do personagem. Uma PJ com **Percepção** elevada é boa em avaliar o ambiente e perceber o que os outros ignoram.

Firmeza mede o controle do personagem sob pressão. Uma PJ com **Firmeza** elevada é boa em furtividade, furto e outras situações que exigem decisões rápidas em situações de estresse.

Violência mede a força bruta, habilidade de combate e ferocidade do personagem. Um PJ com **Violência** elevada se sobressai em infligir dano aos outros.

Carisma mede o charme, a liderança e o talento retórico do personagem. Uma PJ com **Carisma** elevado facilmente persuade e manipula os outros.

Alma mede a sensibilidade do personagem às forças sobrenaturais. Uma PJ com **Alma** elevada tem mais facilidade em perceber a Realidade e está mais sintonizado com seus poderes intrínsecos.

Movimentos do Jogador

Movimentos de Jogador são Movimentos disponíveis para todos os PJs. Quando um personagem executa uma ação na história acionando um Movimento, seu jogador rola dois dados de dez faces e verifica as instruções do Movimento para determinar o que acontece, dependendo do resultado da rolagem. A mestra do jogo (MJ) descreve este resultado na história, e em alguns casos faz seus próprios Movimentos como resposta.

Como o Movimento Funciona

Ativador: Movimentos do Jogador sempre começam com uma frase descrevendo que circunstância ativa o Movimento, por exemplo: *"Quando você suportar uma lesão ..."* ou *"Quando você investigar alguma coisa..."* Sempre que o personagem fizer uma ação que corresponda a uma frase de ativação, o jogador executa o Movimento associado.

Rolagem: Movimentos do Jogador incluem um modificador de rolagem. Esses estão em negrito para destacá-los, por exemplo: "**role +Violência**" ou "**role +Fortitude –Dano**". O jogador rola dois dados de dez lados, soma seus resultados, e finalmente subtrai ou adiciona os modificadores. Ocasionalmente este valor será 0, nesse caso a rolagem continua sem modificação.

Consequências: Um Movimento de Jogador terá consequências diferentes, dependendo se o total for **15 ou mais** (*sucesso completo*), **10 até 14** (*sucesso com complicações*), ou **9 ou menos** (*falha*). O Movimento do jogador indica o que acontece no caso de cada nível de sucesso.

Quando a rolagem é um *sucesso completo* **(15+)**, o personagem atingiu seu objetivo sem complicações.

Quando a rolagem é um *sucesso com complicações* **(10–14)**, o personagem realiza seu objetivo, mas seu sucesso é acompanhado por complicações na forma de escolhas difíceis, custos ou problemas subsequentes. Por exemplo, se eles estão lutando com alguém em combate corpo a corpo, eles podem ser capazes de causar lesões no seu oponente, mas não sem também receberem dano; ou eles descobrem com sucesso o que aconteceu com a vítima do crime durante a investigação no apartamento, mas também são pegos em flagrante pelos policiais.

Quando a rolagem é uma *falha* **(–9)**, a ação do personagem pode ter sido mal sucedida e provavelmente terá consequências negativas. Mesmo com uma falha, o personagem pode ter realizado seu objetivo parcialmente, mas a MJ pode adicionalmente fazer um de seus Movimentos da MJ.

Os Movimentos devem sempre avançar a narrativa. Independentemente do resultado, a história dá uma nova virada depois que os personagens executam Movimentos.

Todos os Movimentos do jogador são descritos abaixo. Depois da apresentação de cada Movimento há uma explicação de como seu ativador e seus efeitos funcionam com mais detalhes. Isso é útil principalmente para a MJ entender quando pedir um Movimento e como descrever seus efeitos na história.

•Evitar Dano

Quando você esquivar, aparar ou bloquear Dano, **role +Reflexos:**

(15+) Você sai completamente ileso.

(14–10) Você evita o pior, mas a MJ decide se você acaba em uma situação ruim, perde algo ou sofre **Dano** parcial.

(–9) Você foi muito lento para reagir ou você tomou uma decisão errada. Talvez você não tenha evitado nenhum **Dano**, ou acabou em uma posição ainda pior do que antes. A MJ faz um Movimento.

Ativação: "*Quando você esquivar, aparar ou bloquear Dano*" significa que a PJ deve estar sob ataque ou em uma situação em que ela esteja prestes a ser atacada para ***Evitar Dano***. Algumas situações possíveis incluem sair do caminho para se esquivar um golpe, tentar bloquear um machado com o cano de seu rifle, ou correr para trás de uma proteção quando uma bomba for explodir.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+)**, a PJ evita completamente o **Dano** provável. Ela pode até mesmo acabar em um posição vantajosa, se a MJ achar apropriado.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14)**, a PJ evita significativamente o **Dano**, mas a MJ escolhe se ela vai acabar em uma posição ruim, perder algo ou sofrer **Dano** parcial.

Acaba em uma posição ruim significa que a PJ evita se ferir, mas se encontra numa posição desvantajosa. Por exemplo, ela pode evitar o ataque, mas tropeçar e cair com o seu adversário em cima dela, ser empurrada para um canto, ficar cercada por seus inimigos ou ser forçada a se esconder atrás de uma cobertura (ou de um aliado).

Perde algo significa que a PJ perde algo que ela tinha enquanto evitava o dano. Por exemplo, a arma dela pode quebrar com ela aparando o golpe (perda de uma arma), algo cair do bolso enquanto ela se abaixava para o lado (perda de um objeto), ou se separar de seus aliados enquanto ela corria para fora do caminho do fogo cruzado (perda de aliados).

Sofre **Dano** *parcial* significa que a PJ sofre um parte do **Dano**, talvez uma pequena lesão com **1 de Dano** ou a subtração de 1–2 níveis. Por exemplo, ela pode desviar a arma do seu oponente para que o golpe não seja tão forte, pular para o lado na hora certa, mas ser atingida por um ricochete, ou conseguir reduzir o impacto total da explosão se jogando no chão.

Em uma *falha* **(–9)**, a PJ reage muito lentamente ou calcula errado o que fazer. A MJ pode escolher causar todo o **Dano** na PJ, ou permitir que ela escape do dano, mas não sem acabar em uma situação muito pior. Por exemplo, a PJ se agacha para fora do caminho do soco do oponente, mas dá a outro oponente a oportunidade pular em cima dela por trás, ela apara o golpe do oponente, mas é derrubada num lance de escadas pela força do impacto, ela pula atrás da cobertura e encontra algo ainda pior espreitando lá, ou ela evita a explosão da bomba, mas percebe o teto está prestes a desmoronar. A MJ também poderia impor uma consequência psicológica, como a PJ pulando para fora do caminho da explosão, e então ouvir seu melhor amigo berrando em choque olhando para onde pernas dele deveriam estar.

•Suportar Lesão

Quando você suportar uma lesão, **role +Fortitude –Dano**. Se você estiver vestindo armadura, adicione o valor dela à rolagem:

(15+) Você engole a dor e segue em frente.

(14–10) Você ainda está de pé, mas a MJ escolhe uma condição:

- A lesão te deixa desnorteada.
- Você perde alguma coisa.
- Você recebe um **Ferimento Grave.**

(–9) A lesão é grande demais. Você escolhe se você:

- É nocauteada (a MJ também pode escolher infligir um **Ferimento Grave**).
- Recebe um **Ferimento Crítico,** mas ainda continua agindo (se você já possuir um **Ferimento Crítico** você não pode escolher essa opção novamente).
- Morre.

Ferimentos Graves

Ferimentos Graves exigem cuidado apropriado e tempo para sarar, mas não pioram por conta própria. Álcool e analgésicos podem remover a penalidade que **Ferimentos Graves** impõem, ainda que temporariamente. Uma PJ pode sofrer quatro **Ferimentos Graves** no máximo. **Ferimentos Graves** adicionais são considerados **Ferimentos Críticos**.

Exemplos de **Ferimentos Graves** incluem: braço lacerado, contusões faciais, costelas quebradas, corte profundo, concussão, sangramento abundante, dedos quebrados, ou tornozelo torcido.

Ferimentos Críticos

Ferimentos críticos não vão sarar por conta própria, e vão piorar se não forem tratados. Uma personagem ferida criticamente deve obter cuidados médicos urgentes se quiser viver. Assim que o **Ferimento Crítico** for estabilizado e teve tempo para sarar, ele é considerado um **Ferimento Grave** estabilizado.

Exemplos de **Ferimentos Críticos** incluem: pulmão perfurado, aorta rompida, evisceração intestinal, genitália amputada, ruptura ocular, clavícula estilhaçada, hemorragia interna, danos na medula espinhal ou hemorragia cerebral.

Penalidades de Ferimento

Qualquer PJ que esteja sofrendo por **Ferimentos Graves** ou **Críticos** não estabilizados está sujeitos às penalidades abaixo.

A PJ sofre de	Redução
...**Ferimentos Graves** (não estabilizado)	*–1 constante*
...**Ferimentos Críticos**	*–1 constante*
...ambos **Ferimentos Graves** e **Críticos**	*–2 constante*

Ativação: "*Quando você suportar uma lesão*" significa que ***Suportar Lesão*** é ativado em todas as situações em que a PJ é exposta a algo capaz de causar lesões físicas a ela.

Rolagem: **Fortitude** é adicionada à rolagem de ***Suportar Lesão***, mas o valor de Dano do ataque é subtraído dela. Se a PJ estiver protegida por algum tipo de armadura, esse valor é adicionado à rolagem. Algumas Vantagens também concedem bônus para ***Suportar Lesão***.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+),** a PJ não sofre ferimentos graves. Ela pode fugir ou simplesmente sofrer alguns arranhões e machucados que não a impedem de maneira significativa.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14)**, a PJ ainda está em ação, mas a MJ escolhe se ela fica desnorteada, perde algo, ou sofre um **Ferimento Grave**.

Desnorteada significa que a PJ está abalada ou atordoada. Enquanto estiver neste estado, ela pode não perceber detalhes importantes ou precisar ***Agir sob Pressão*** para realizar ações que normalmente não teria problemas para realizar.

Perde algo significa que a PJ perde alguma coisa dela ou solta alguma coisa ela estava segurando, como uma arma, um telefone, ou a força para segurar mão de alguém. Isto é determinado pela MJ.

Um **Ferimento Grave** é qualquer lesão significativa que traz desvantagens à PJ, mas não é letal. Uma PJ pode sofrer vários **Ferimentos Graves**. O ferimento exige tratamento com primeiros socorros antes que possa começar a sarar, e antes disso ser feito ele inflige a qualquer PJ *–1 em todas as rolagens*. Se a PJ sofreu vários **Ferimentos Graves**, cada um deles precisa ser estabilizado com primeiros socorros antes que a penalidade desapareça. A PJ pode negar temporariamente essas penalidades pela duração da cena bebendo álcool ou tomando drogas analgésicas.

Em uma *falha* **(–9),** a PJ sofreu uma grande e perigosa lesão. A jogadora escolhe se sua personagem é *nocauteada* (com o risco de sofrer um **Ferimento Grave**), sofre um **Ferimento Crítico** ou *morre*. Uma PJ só pode sofrer um **Ferimento Crítico**; se ela já tiver um, ela deve escolher entre ser *nocauteada* ou *morta*.

Nocauteada significa que a PJ sofreu uma lesão que a faz perder a consciência, entrar em pânico, ou ficar paralisada pelo choque. Por opção da MJ, isso pode ser um **Ferimento Grave**. A PJ estará incapaz de agir até ser estabilizada com primeiros socorros, ou até que a MJ a considere capaz de recuperar o controle. É importante que a MJ respeite a escolha da jogadora e não leve estar *nocauteada* a uma sentença de morte automática. Isto deve ser considerado como uma oportunidade para criar obstáculos interessantes para a PJ e criar tensão. Por exemplo, se uma PJ é *nocauteada* por uma criatura monstruosa, ela pode ser arrastada de volta ao seu covil, um gângster pode amarrar a personagem a uma cadeira em um porão à prova de som, e assim por diante.

Um **Ferimento Crítico** é uma lesão que causa choque e dor inimaginável, representando um sério obstáculo à capacidade de agir da PJ, e a levará provavelmente à morte, a menos que a lesão esteja estabilizada o mais rápido possível (variando de poucos segundos até alguns minutos, se a MJ for generosa e achar isso razoável). Apesar de a jogadora escolher que sua personagem sofrerá um **Ferimento Crítico**, a MJ determina o tipo de lesão. Certifique-se de que eles são terrivelmente dolorosos, pois escolher um **Ferimento Crítico** não deve ser uma opção agradavél de se fazer. Enquanto a PJ tiver um **Ferimento Crítico**, ela sofre *–1 em todas as rolagens*. **Ferimentos Críticos** muitas vezes impõem debilidades à PJ, mesmo depois de terem sido curados, mas este efeito é representado como detalhes narrativos, em vez de um modificador negativo. Por exemplo, uma mão amputada pode significar a PJ tem mais dificuldade para escalar, uma hemorragia cerebral pode significar que tem enxaquecas insuportáveis de vez em quando, uma rótula estilhaçada a obriga a andar mancando e com bengala, e assim por diante.

Morte significa a PJ pereceu devido às suas lesões. A jogadora descreve como a PJ morre e usa um momento para dizer umas últimas palavras, e, se for apropriado, até realizar uma última ação antes que ela morra. Se os personagens tiverem acesso a equipamento médico avançado disponível, a MJ deve permitir que outro PJ tente ressuscitar a personagem, como ao usar um desfibrilador para reiniciar o coração.

Tratamento de Primeiros Socorros para Ferimentos Graves e Críticos

Prestar primeiros socorros para outro PJ para estabilizar **Ferimentos Graves** ou **Críticos** é considerado como ***Agir sob Pressão*** se a PJ estiver trabalhando com tempo limitado, ou com distrações dos arredores, ou lidando com ameaças imediatas. Se esse não for o caso, a personagem não precisa rolar para prestar os primeiros socorros, ele simplesmente funciona. Para prestar primeiros socorros a alguém, a personagem geralmente precisa ter acesso a um kit de primeiros socorros. Se não tiver, ela recebe –2 para estabilizar o ferimento.

•Manter o Controle

Quando você usar autocontrole para evitar a sucumbir ao estresse, experiências traumáticas, influência psíquica ou forças sobrenaturais, **role +Vontade**.

(15+) Você cerra os dentes e segue em frente.

(14–10) O esforço para resistir causa uma condição, que permanece com você até que tenha um tempo para se recuperar. Você recebe –1 em situações em que esta condição seria um obstáculo para você.

Escolha uma:

- Você fica irritada (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica triste (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica assustada (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica cheia de culpa (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica obcecada (**+1 de Relação** para o que causou esta condição).
- Você fica distraída (–2 em situações em que essa condição te limitar).
- Você será assombrada por esta experiência mais tarde.

(–9) A tensão é demais para a sua mente suportar. A MJ escolhe a sua reação: encolher-se impotente na presença da ameaça, entrar em pânico sem controle de suas ações, sofrer trauma emocional (**–2 de Estabilidade**), ou sofrer um trauma que muda sua vida (**–4 de Estabilidade**).

Estabilidade	Efeito
Calmo	
Apreensivo	**Estresse Moderado:**
	–1 nas rolagens de Desvantagem
Disperso	
Abalado	**Estresse Grave:**
	–1 ***Manter o Controle***
Angustiado	–2 nas rolagens de Desvantagem
Neurótico	
Agoniado	**Estresse Crítico:**
	–2 ***Manter o Controle***
Irracional	–3 nas rolagens de Desvantagem
	+1 ***Ver Através da Ilusão***
Transtornado	
Arruinado	A MJ faz um Movimento da lista a seguir

Estabilidade mede a força e a condição mental da PJ. A personagem começa em um estado calmo, mas sua **Estabilidade** pode diminuir ao passar por eventos traumáticos.

Quando a personagem está *Arruinada*, a MJ faz um Movimento quando ela quiser como os seguintes:

- Ativar o efeito de falha **(–9)** de uma Desvantagem.
- A Ilusão se despedaça ao redor da personagem.
- Desloque a personagem no Tempo e/ou Espaço.
- Fragmentos do Segredo Sombrio da personagem se manifestam na realidade atual.
- A personagem recebe uma nova Desvantagem baseada no evento.
- A personagem se torna suicída/autodestrutiva e precisa ter um sucesso em uma rolagem de ***Manter o Controle*** para resistir ao impulso.

As escolhas acima não afetam o nível de **Estabilidade** da PJ.

Em vez disso, a MJ pode dar ao personagem *Arruinado* uma destas opções:

- Você sofre uma mudança. Troque dois Atributos com valores diferentes um com o outro. Aumente sua **Estabilidade** para Agoniado.
- Sua vida muda de direção dramaticamente. Escolha um novo arquétipo. Aumente sua **Estabilidade** para Neurótico.
- Você tem um vislumbre da Verdade. Ganhe **+1 de Experiência**. Aumente sua **Estabilidade** para *Irracional*.

Dessensibilização: Quando uma PJ experimenta repetidamente um tipo específico de evento traumatizante, ela podem se tornar dessensibilizada aos seus efeitos. A MJ determina as circunstâncias sob as quais a PJ não precisa mais rolar para ***Manter o Controle.***

Ativação: "*Quando você usar autocontrole para evitar a sucumbir ao estresse, experiências traumáticas, influência psíquica ou forças sobrenaturais***"** descreve um amplo espectro de situações em que a capacidade mental da PJ pode ser afetada.

Estresse significa situações subjetivamente perigosas em que a PJ teme por sua vida ou pela vida dos outros. Falhar em ***Manter o Controle*** pode significar que a PJ entra em pânico e reage instintivamente.

O que constitui uma *experiência traumática* também é subjetivo para a PJ, mas uma boa regra é assumir que qualquer coisa aterrorizante ou envolvendo uma perda pessoal pode traumatizar uma pessoa. Por exemplo, estar sujeito à violência, ver uma pessoa próxima se machucar ou ela mesma machucar alguém, experimentar eventos sobrenaturais que contradizem a visão de mundo da PJ, ou ser profundamente humilhada podem todos incitar um trauma. No entanto, um criminoso durão pode ferir pessoas sem nem pestanejar e uma PJ que passou por muitas coisas pode estar dessensibilizada a eventos capazes de traumatizar Adormecidos comuns. Experiências perturbadoras geralmente levam a uma perda de **Estabilidade**.

Forças sobrenaturais incluem rituais mágicos e artefatos, armas utilizadas por divindades e demônios, e entidades demoníacas com o poder de atacar a psique de uma PJ. Um demônio pode escavar o passado da PJ para revelar uma culpa reprimida, um espírito pode tentar possuir o corpo físico da PJ e assim por diante. Falhar em ***Manter o Controle*** contra forças sobrenaturais significa que a PJ foi afetada por eles.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+),** a PJ consegue recompor-se e forçar-se a ignorar o estresse, agindo racionalmente e sendo útil durante a cena.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14)**, o evento temporariamente afetou o humor e o bem-estar da PJ. A jogadora escolhe uma destas condições, que trará consequências para ela agora ou mais tarde.

- *Irritada:* A PJ culpa alguém ou algo ao seu redor pela ocorrência, e pode atacá-los ou guardar ressentimentos. Sua **Estabilidade** é reduzida em –1.
- *Triste:* A PJ sente tristeza ou pesar pelo que ela passou. Ela pode querer buscar a solidão ou o conforto de um ente querido. Sua **Estabilidade** é reduzida em –1.
- *Assustada:* A PJ se sente ameaçada. Ela instintivamente quer recuar da situação e procurar um esconderijo. Sua **Estabilidade** é reduzida em –1.
- *Cheia de culpa:* A PJ se culpa pelo que aconteceu, e busca o perdão daqueles que a sua volta. Sua **Estabilidade** é reduzida em –1.
- *Obcecada:* A PJ fica fascinada com o que a ameaça, achando isso atraente e irresistível. Se isso for uma pessoa, criatura, ou entidade de algum tipo, a PJ ganha **+1 de Relação** com isso.
- *Distraída:* A PJ está confusa e distraída pelo que a ameaça. Ela não consegue parar de olhar para isso e está desatenta para todo o resto ao seu redor. A PJ recebe –2 em todas as rolagens em situações em que estar distraído for um obstáculo.
- *Assombrada:* A MJ recebe 1 Reserva que ela pode usar mais tarde para assombra a PJ com visões, sonhos ou criar encontros reais com o que causou o trauma. É escolha da MJ fazer disso um Movimento severo ou suave. Ao contrário das outras opções, esta não é ativada imediatamente, e também não pode ser superada até que a MJ tenha usado o Movimento.

Em todas as situações em que uma condição limite a PJ, ela sofrem *–1 em rolagens aplicáveis*, com a exceção de *Distraída*, que impõe –2. A condição é superada após a PJ ter tido chance de processar o evento, geralmente em conjunto com descanso desestressante ou terapia.

Em uma *falha* **(–9),** a MJ escolhe se a PJ se encolhe na presença da ameaça, entra em pânico sem o controle de suas ações, sofre trauma emocional (–2 **Estabilidade**), ou sofre um trauma que muda a sua vida (–4 **Estabilidade**).

- *Encolher-se:* Enquanto a ameaça estiver presente e ativa, a PJ continua impotente para impedi-la ou evitá-la, sofrendo todas as consequências disso.
- *Entrar em pânico:* A MJ dá à jogadora a escolha difícil entre deixando sua PJ fugir num terror disparatado, atacar incontrolável a origem do trauma, ou congelar e ficar paralisada até que a ameaça desapareça.
- *Sofrer trauma:* Isso significa que a **Estabilidade** da PJ é piorada proporcionalmente à intensidade do trauma, –2 no caso de *trauma grave* e –4 em caso de *trauma de mudança de vida*.

A MJ tem várias opções de Movimento para escolher quando a PJ se fica *Arruinada*. Essa flexibilidade permite que a MJ escolha o que parece certo para a cena e a história sendo contada. Os Movimentos são muito poderosos e podem tem um grande impacto na história, então a MJ pode querer parar um pouco para considerar o que seria apropriado. Os capítulos no ***Livro III: A Verdade*** oferecem um entendimento mais profundo para a MJ sobre o universo de KULT.



•Agir sob Pressão

Quando você fizer algo arriscado, sob pressão do tempo, ou tentando evitar o perigo, a MJ vai explicar qual é a consequência se falhar, e então **role +Firmeza**:

(15+) Você faz o que pretendia.

(14–10) Você consegue fazer, mas hesita, fica atrasado ou precisa lidar com uma complicação — a MJ revela uma consequência inesperada, um preço alto, ou uma escolha difícil.

(–9) Há graves conseqüências, você comete um erro, ou fica exposto ao perigo. A MJ faz um Movimento.

Ativação: **"***Quando você fizer algo arriscado, sob pressão do tempo, ou tentando evitar o perigo"* significa que Agir sob Pressão pode ser ativado em várias circunstâncias diferentes. A coisa mais importante a se lembrar, é que se não houver risco, pressão ou perigo, então a PJ não vai Agir sob Pressão.

Em situações em que dois PJs agem um contra o outro, pode ser difícil determinar qual deles está vai Agir sob Pressão. Pare e reflita sobre o que realmente está acontecendo na história, e determine qual deles está ameaçando o outro nesta situação particular. A PJ sujeita à ameaça deve fazer a rolagem.

Nota: Em algumas situações potencialmente perigosas ou cheias de estresse em que não há ameaças — por exemplo, arrombar uma fechadura em um local sem guardas de patrulha ou sistemas de alarme — não são necessárias rolagens. A PJ simplesmente realiza o que queria fazer e não há nenhum propósito dramático em tornar a situação mais complexa exigindo rolagens.

Quando a MJ faz uma PJ **Agir sob Pressão**, ela deve sempre estabelecer a ameaça que causa a pressão. Por exemplo:

- Uma *ameaça aberta*, quando sua natureza ainda não está totalmente aparente ("a ameaça é você chamar a atenção para si mesmo").
- Uma *ameaça específica*, descrevendo exatamente em que a ameaça pode resultar ("a ameaça é o guarda encontrá-lo").
- Uma *ameaça suave*, que permite reações de resposta ("a ameaça é eles abrirem fogo contra você").
- Uma *ameaça severa*, implicando consequências irrevogáveis ("a ameaça é você ser baleado").
- As nuances de cada tipo de ameaça que a MJ apresenta ou aumentam ou diminuem o esforço da PJ quando ela ***Agir Sob Pressão*** e em caso de falha.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+),** a PJ executa a ação conforme planejado.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14),** a PJ consegue realizar a sua ação, mas há fatores que ela não considerou, o que a força a reagir, compensar ou fazer concessões.

- *Uma consequência inesperada* pode significar que a PJ atira num alvo com um rifle de precisão, mas a bala atravessa o corpo dela e uma pessoa inocente atrás dela.
- *Um preço alto* pode significar que a PJ consegue escapar de seus perseguidores, mas perde sua arma em algum lugar pelo caminho.
- *Uma escolha difícil* geralmente significa a MJ explica qual seria a possível consequência para a PJ se ela continuasse com a ação, e então permita que a jogadora decida se vai ou não continuar. Por exemplo, a PJ está escondida do lado de fora uma boate, esperando por sua nêmesis, o Sr. Volkov. Ela se prepara para lançar uma granada de mão sob o carro de Volkov quando a MJ diz: "Você vê o carro de Volkov estacionado na rua. A porta do carro se abre e Volkov sai, mas quando você está prestes a lançar a granada, você vê um dos seus capangas saindo e arrastando Beatrice atrás dele. Volkov deve ter feito ela de refém depois que você saiu do apartamento dela. Você ainda quer continuar com isso?"

Em uma *falha* **(–9),** há consequências, você comete um erro, ou você se expõe ao perigo. A MJ faz um Movimento. Como regra geral, a MJ deveria ao menos fazer a ameaça à PJ aparecer de alguma forma. Esse Movimento pode ser severo ou suave dependendo de qual ameaça foi estabelecida.

Estes exemplos explicam diferentes maneiras de usar o ***Agir sob Pressão*** durante o jogo.

EXEMPLOS

- **Atacar um oponente desavisado:** A PJ ataca uma ou várias pessoas através de uma emboscada ou se esgueirando até elas. A ameaça resultante aqui pode ser a falha do ataque, a PJ ser descoberta antes do ataque, ou o alvo escapar e perseguir a PJ depois.

Em um **(15+),** a PJ apenas causa **Dano** na vítima ou vítimas do ataque.

Em um **(14–10),** a PJ pode matar um ou vários deles por engano, uma testemunha pode identificá-la, a arma dela pode emperrar, a PJ pode notar que reforços chegam pouco antes da emboscada, ou alguém que a PJ não quer machucar atravessa a linha de fogo — ela ainda continua com o ataque?

- **Executar:** A PJ mata um oponente indefeso. A ameaça poderia ser ela apenas machucá-lo, ela hesitar e conseguir continuar com isso, sofrer de uma culpa profunda depois, ou ser pega em flagrante pela polícia ou um dos aliados da vítima. Um resultado **(10–14)** pode significar que a execução leva muito mais tempo do que o planejado, que ela é descoberta por alguém durante o ato ou logo depois, que ela esquece algo importante na cena do crime, ou que há uma testemunha do ato — a PJ deve decidir se vai lidar com ela ou se vai se arriscar com consequências futuras.
- **Primeiros socorros**: Quando a PJ estabiliza uma pessoa grave ou criticamente ferida, ela vai ***Agir sob Pressão*** A ameaça pode ser a pessoa ferida precisar de tratamento médico profissional antes que ela possa ser estabilizada, a PJ ser baleada durante o tratamento do ferimento, o paciente entrar em choque, ou o paciente morrer de perda de sangue. Um resultado **(10–14)** pode significar que a pessoa ferida fica completamente dopada pelos analgésicos, a PJ usa mais suprimentos médicos do que o normal, ou a PJ percebe enquanto cuida do seu paciente que alguém se esgueirou atrás de um aliado desatento com uma faca — ela vai continuar ajudando o ferido ou vai parar o tratamento para ajudar o aliado?
- **Ficar escondida**: A PJ evita ser observada, se esconde ou tenta se misturar na multidão ao ser perseguida por uma gangue inimiga. A ameaça é ser descoberta pelo inimigo, se perder, acabar num beco sem saída, ou ficar presa em algum lugar. Em um **(10–14)**, ela pode ser avistada por um terceiro e forçada a decidir entre silenciá-lo ou esperar para ver o que ele faz, deixar cair alguma coisa que possa ser rastreada até ela, ou ser forçada a esperar que um guarda deixe seu posto o que a faz perder a iniciativa, ou outro resultado desejável.
- **Perseguir**: A PJ persegue uma pessoa em fuga através da estação central de Londres. A ameaça pode ser o alvo escapar, conseguir pedir reforços, saltar no trem bem na hora que ele está saindo da plataforma, ou surpreender a PJ com um contra-ataque repentino. Com um **(10–14)**, a PJ pode conseguir entrar no último vagão no último segundo fazendo um salto ousado, ela pode perder um objeto que estava carregando na comoção do momento, ou ela é forçada deixar seus aliados para trás continuar atrás do perseguido.
- **Escalar**: A PJ está escalando um cano de drenagem para alcançar o telhado de uma casa. A ameaça pode ser que ela não conseguir chegar até o topo, correr o risco de cair, ou alguém descobri-la. Em um **(10–14)**, a subida dela demora tanto que ela não chega a tempo de notar algo importante, ela é incapaz de ajudar sua amiga a subir, ou ela deixa cair algum equipamento importante que ela trouxe.
- **Dirigir**: A PJ está dirigindo um veículo em alta velocidade quando ela é atacada. A ameaça pode ser ela perder controle do veículo, ser machucada pelo ataque, ou bater em uma árvore. Em um **(10–14)**, ela pode ser forçada para fora da estrada e ficar para trás, o veículo ser danificado e ficar difícil de manobrar, o tanque de gasolina vazar ou um pneu estourar.
- **Mentir**: A PJ mente uma pessoa desconfiada, ou improvisa uma estória crível enquanto é interrogada para poder escapar. A ameaça pode significar que a enganação fracassa, que ela contradiz a si mesma, ou que é acometida por uma crise de consciência. Em um resultado **(10–14)**, ela demora tempo demais para formular a estória, a PJ pode só consegue sair dessa jogando a culpa em seu amigo, ou a mentira só é crível no momento e a verdade será revelada logo a seguir. *Nota: Se a PJ mente para obter influência sobre alguém você deve, em vez disso, rolar para* Influênciar Alguém.
- **Arrombar fechaduras:** A PJ arromba uma fechadura de porta ou um cofre. A ameaça pode ser ela ser descoberta pela vigia noturno, um alarme ser ativado, ou a fechadura ficar arruinada, e a porta não poder mais ser aberta sem usar força bruta. Em um **(10–14)**, complicações típicas podem incluir uma de suas ferramentas caras quebrarem dentro da fechadura, a porta ranger alto quando ela for abri-la, a porta se fechar e trancar atrás dela, ou ela abrir um pouquinho a porta e perceber que alguém armou uma espingarda de cano serrado ligada na maçaneta da porta com o cano apontado para a porta.
- **Fugir**: A PC atravessa um campo enquanto seus inimigos abrem fogo atrás dela, ou ela foge em uma motocicleta para escapar de seus perseguidores. A ameaça pode ser que ela é atingida, descoberta, apanhada, ferida ou presa. Um resultado **(10–14)** pode significar que ela perde um objeto importante (carteira, arma, pendrive com arquivos roubados, telefone), que dá de cara com um grupo menor se aproximando de outra direção, ou que a pessoa que ela acabou de resgatar das garras do inimigo desapareceu no nevoeiro e ela deve escolher entre escapar ilesa ou procurar por ela.

•Engajar em Combate

Quando você engajar em combate um oponente preparado, explique como e **role +Violência**.

(15+) Você inflige dano em seu oponente e evita contra-ataques.

(14–10) Você inflige dano, mas com um custo. A MJ escolhe um destes:

- Você está sujeito a um contra-ataque.
- Você causa menos dano do o que pretendido.
- Você perde algo importante.
- Você gasta toda a sua munição.
- Você é confrontado por uma nova ameaça.
- Você estará em apuros mais tarde.

(–9) Seu ataque não ocorre como planejado. Você pode ter ficado sujeito ao azar, errado seu alvo ou pago um preço alto pelo seu ataque. A MJ faz um Movimento.

Ativação: "*Quando você engajar em combate um oponente preparado***"** significa que o Movimento da PJ só será ativado se seu oponente estiver preparado e for capaz de lutar contra ela. Uma PJ atacando alguém que não está ciente do ataque, paralisado de terror ou similarmente incapacitado, ou desarmado e indefeso não vai ***Engajar em Combate***; ela simplesmente aplica **Dano** a ele —nenhuma rolagem é necessária. Se houver risco da consciência da PJ ficar no caminho, ser detectada, haver apoio inimigo ou outros problemas, role para ***Agir Sob Pressão*** em vez disso (veja exemplos de *Executar* ou *Atacar um oponente desavisado*).

Munição: Quando a PJ ataca alguém com uma arma à distância, ela sempre marca munição. Cada tipo de arma à distância têm valores diferentes de munição, medindo quantas vezes elas podem ser usadas antes do combatente precisar recarregar. Certas Vantagens dão ao jogador a oportunidade de economizar munição quando enfrentar vários inimigos.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+),** a PJ ataca seu alvo sem dar a ele uma oportunidade de contra-atacar. Ela simplesmente é mais rápida, mais forte e melhor do que ele.

Os diferentes tipos de ataque que os jogadores podem escolher dependem do tipo de arma. Eles sempre vão fornecer vantagens ao custo da PJ aceitar algum risco. Às vezes, não é preciso recorrer a ataques especiais para derrotar um oponente. Pessoas comuns são normalmente neutralizadas imediatamente ao serem machucadas por uma arma com nível de **Dano** de 2 ou mais.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14),** A PJ ataca seu oponente, mas ao custo de estar submetida a um contra-ataque, causar com menos **Dano** do que o pretendido, perder algo importante, gastar toda a munição, ser confrontada por uma nova ameaça, ou encontrar problemas mais tarde.

As ações do oponente podem implicar danos a PJ, mas também podem significar a criação de obstáculos ou outras formas de problemas para a PJ. Por exemplo, ele pode derrubar a arma da PJ das mãos dela, pedir reforços, machucar um PNJ, lançar uma granada na direção da PJ, ou outra coisa.

Estar sujeito a um contra-ataque significa que o oponente da PJ também consegue atingi-la durante o ataque. Se o objetivo do oponente for machucar a PJ, a MJ deve pedir para a PJ rolar ***Suportar Lesão*** com um nível de **Dano** baseado no ataque de seu oponente. Então, depois que a MJ souber se e quanto a PJ foi machucada ela pode descrever todos os acontecimentos. Também é possível que o contra-ataque pretenda desarmar, agarrar, derrubar ou afetar a PJ de alguma outra maneira. Entidades sobrenaturais também podem tentar afetar a PJ com poderes mágicos.

Causar menos dano significa que o golpe da PJ não acertou direito ou que seu oponente conseguiu desviar a maior parte do golpe. A MJ reduz o valor de **Dano** do ataque em –1 ou –2.

Perder algo importante geralmente significa que a PJ derruba alguma coisa durante a luta, como uma arma ou um objeto importante. Também pode significar que um dos aliados fica separado dela pelos outros inimigos ou de alguma outra maneira desaparece no caos.

Gastar toda munição significa que a arma de fogo da PJ fica sem munição. Até que a PJ possa recarregar a arma, ela está inútil.

Ser *confrontada por uma nova ameaça* significa o ataque da PJ a coloca em uma posição nova e imediatamente perigosa. Por exemplo, reforços começam a chegar, a polícia ouve o tiroteio, ela entra na

a linha de fogo do inimigo, ou jogar o PNJ para fora do telhado faz com que a PJ perca o próprio equilíbrio. A ameaça geralmente (mas nem sempre) implica ***Evitar Dano*** para escapar ileso do perigo.

Estar em apuros mais tarde pode significar que o alvo da PJ tem aliados poderosos que estarão atrás dela, uma testemunha do ataque chamará a polícia, ou a pessoa que a PJ atacou sobrevive e vai retornar para se vingar mais tarde. O ataque dela cria problemas subsequentes. A MJ não precisa ser específica sobre o que e como neste momento, mas pode anotar as circunstâncias agora e manifestar o problema mais tarde.

Em uma *falha* **(–9)** para ***Engajar em Combate***, as conseqüências são muitas vezes maiores do que nos outros Movimentos, já que a violência tem um custo alto. A MJ pode se sentir justificada em fazer um Movimentos severos já que conflitos físicos frequentemente produzem consequências irreversíveis, tais como lesões graves, destruição de propriedade, e até mesmo vidas perdidas. A forma como a MJ determina os combates é eficiente para dar o tom da história específica que você está jogando. Se você deixar os PJs sobreviverem ilesos a sequências de ações emocionantes, você vai definir um tom bem diferente do que se os PJs sofrem regularmente lesões dolorosas e consequências sérias. Os Movimentos da MJ determinam qual o papel da violência nas suas histórias e se ela é algo aterrorizante e perigoso ou excitante e divertido para os jogadores se envolverem.

•Influenciar Alguém

Quando você influenciar um PNJ através de negociação, argumentação ou de uma posição de poder, **role +Carisma**:

(15+) Ele faz o que você pede.

(14–10) Ele faz o que você pede, mas a MJ escolhe uma:

- Ele exige uma compensação melhor.
- Complicações vão surgir no futuro.
- Ele cede neste momento, mas vai mudar de ideia e se arrepender disso depois.

(–9) Sua tentativa tem repercussões não planejadas. A MJ faz um Movimento.

Quando você influenciar outro PJ, **role +Carisma**.

(15+) Ambas as opções abaixo.

(14–10) Somente uma opção abaixo.

(–9) O personagem recebe *+1 em sua próxima rolagem* contra você. A MJ faz um Movimento

Opções:

- Ele está motivado a fazer o que você pediu, e recebe *+1 em sua próxima jogada*, se ele fizer isto.
- Ele se preocupa com as consequências de não fazer o que você pediu, e recebe **–1 de Estabilidade** se ele não fizer isto.

Independentemente do resultado, é sempre a opção do PJ fazer o que você pede ou não.

Ativação: "*Quando você influenciar um PNJ através de negociação, argumentação ou de uma posição de poder***"** significa que o Movimento é ativado quando uma PJ tenta fazer com que um PNJ ou outra PJ faça algo em troca de outra coisa (negociação), convencendo-os com raciocínio lógico (argumentação), ou ordenando a pessoa de uma posição de poder ("Eu sou seu chefe!").



A MJ deve pedir uma rolagem de ***Influênciar Alguém*** quando ela sentir que uma PJ está tentando convencer alguém a fazer ou acreditar em alguma coisa. Considere os seguintes ativadores quando uma PJ fala com outra pessoa. É uma boa ideia pedir uma rolagem de ***Influenciar Alguém*** se ela faz:

- Promessas de recompensa se a pessoa fizer algo (ex.: dinheiro, sexo, um objeto valioso, troca de favores, e assim por diante).
- Argumentos destinados a mudar a perspectiva e posição da pessoa em relação ao assunto.
- Um acordo razoável, que leva a pessoa a aceitar participar e fazer isto.
- Mentiras convincentes.
- Uma ordem direta para alguém.

Se uma PJ tenta convencer alguém fazer algo completamente fora do normal ("aponte isso para sua cabeça e puxe o gatilho..."), a MJ não deve ativar este Movimento. Em vez disso, explique ao jogador que é claro que a pessoa nunca realizaria a ação que ela está pedindo voluntariamente e outra abordagem é necessária.

Influênciar Alguém é ativado apenas quando há uma incerteza razoável se a PJ poderia convencer a outra pessoa a fazer a ação ou não. Não ative Influenciar Alguém se um PNJ não tiver motivos para recusar a solicitação da PJ.

Efeito: *Influenciar Alguém* funciona de forma diferente dependendo se a PJ está influenciando um PNJ ou outro PJ.

Quando Influenciar um PNJ

Em um *sucesso completo* **(15+),** o PNJ aceita a oferta, raciocínio, ou autoridade e faz e que a PJ pede.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14),** o PNJ faz como a PJ pede, mas a MJ escolhe uma complicação adequada para a situação:

- *Exigir uma compensação melhor* significa que se a PJ não ofereceu nada, o PNJ pedirá algo como pagamento para fazer o que ela pede. Se a PJ já ofereceu alguma coisa, o PNJ não está satisfeito e vai querer mais.

  Por exemplo, a PJ oferece a um atravessador algum dinheiro em troca de informações sobre alguém. O atravessador pega o dinheiro e diz que ela vai conseguir a informação, mas também insiste que a PJ deve um favor para ele.

- *Complicações vão surgir no futuro* significa que o PNJ faz o que a PJ pede, mas o PNJ ou algum outro vai se lembrar disso e trazer o assunto de novo mais tarde.

  Por exemplo, a PJ convence um policial que ela estava na casa do seu amante na noite do assassinato. Na próxima vez que a PJ visitar seu amante, o policial aparece para ver se o seu álibi é verdadeiro.

- *Ele cede no momento, mas vai mudar de ideia e se arrepender disso depois* significa que o PNJ se deixa convencer na hora, mas depois de pensar melhor no assunto ela reconsidera o seu pedido.

Por exemplo, a PJ convence o porteiro a deixá-la entrar boate por dar a entender falsamente que ela é uma amiga do dono. Mais tarde, quando a PJ está perseguindo seu alvo dentro do clube, o porteiro aparece de novo depois de ter dúvidas sobre ela. "Como eu nunca te vi por aqui antes, eu fui conferir com o chefe, e ele nunca ouviu falar de uma 'Erin'..."

Em uma *falha* **(–9),** a MJ faz um Movimento. Cabe à MJ decidir se a pessoa que a PJ está tentando influenciar ainda faz o que ela pede, mas independentemente disso, haverá uma complicação substancial de algum tipo. O PNJ pode ficar desconfiado da PJ, ou ele usar o oportunidade para enganar a PJ para seus próprios objetivos ocultos.

Quando Influenciar um PJ

Em um *sucesso completo* **(15+),** o personagem alvo escolhe se vai fazer isso ou não, mas recebe *+1 em sua próxima rolagem* para fazer isso, e perde **–1 de Estabilidade** devido às dúvidas se não fizer.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14),** o personagem influenciado escolhe apenas uma das opções acima para ter efeito, ou o bônus de *+1 na rolagem* para fazer isso ou a penalidade na **Estabilidade** pela recusa. O alvo decide se faz alguma coisa ou não, mas somente após esta escolha ser feita.

Em uma *falha* **(–9),** o alvo escolhe se vai fazer isso ou não, e em qualquer um dos casos terá *+1 em sua próxima rolagem* contra a PJ que o está influenciando.

•Ler uma Pessoa

Quando você ler uma pessoa, **role +Intuição**. Em um sucesso, você pode fazer perguntas à MJ/jogador sobre a sua personagem a qualquer momento durante esta cena, enquanto estiver conversando com a personagem dela:

(15+) Você pode fazer duas perguntas.

(14–10) Você pode fazer uma perguntar.

(–9) Você acidentalmente revela suas intenções reais para a pessoa você está tentando ler. Diga à MJ/jogador quais são essas intenções. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Você está mentindo?
- Como você se sente agora?
- O que você pretende fazer?
- O que você gostaria que eu fizesse?
- Como eu poderia fazer você [...]?

Ativação: "*Quando você ler uma pessoa"* significa quando a PJ estudar a linguagem corporal, a maneira de falar e os movimentos oculares da pessoa com quem ela está conversando, para poder tirar conclusões sobre suas intenções, emoções e motivações. Quando uma PJ lê outro PJ, o alvo pode sempre tentar impedir a leitura, tentando esconder suas verdadeiras intenções.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+),** a PJ recebe duas perguntas.

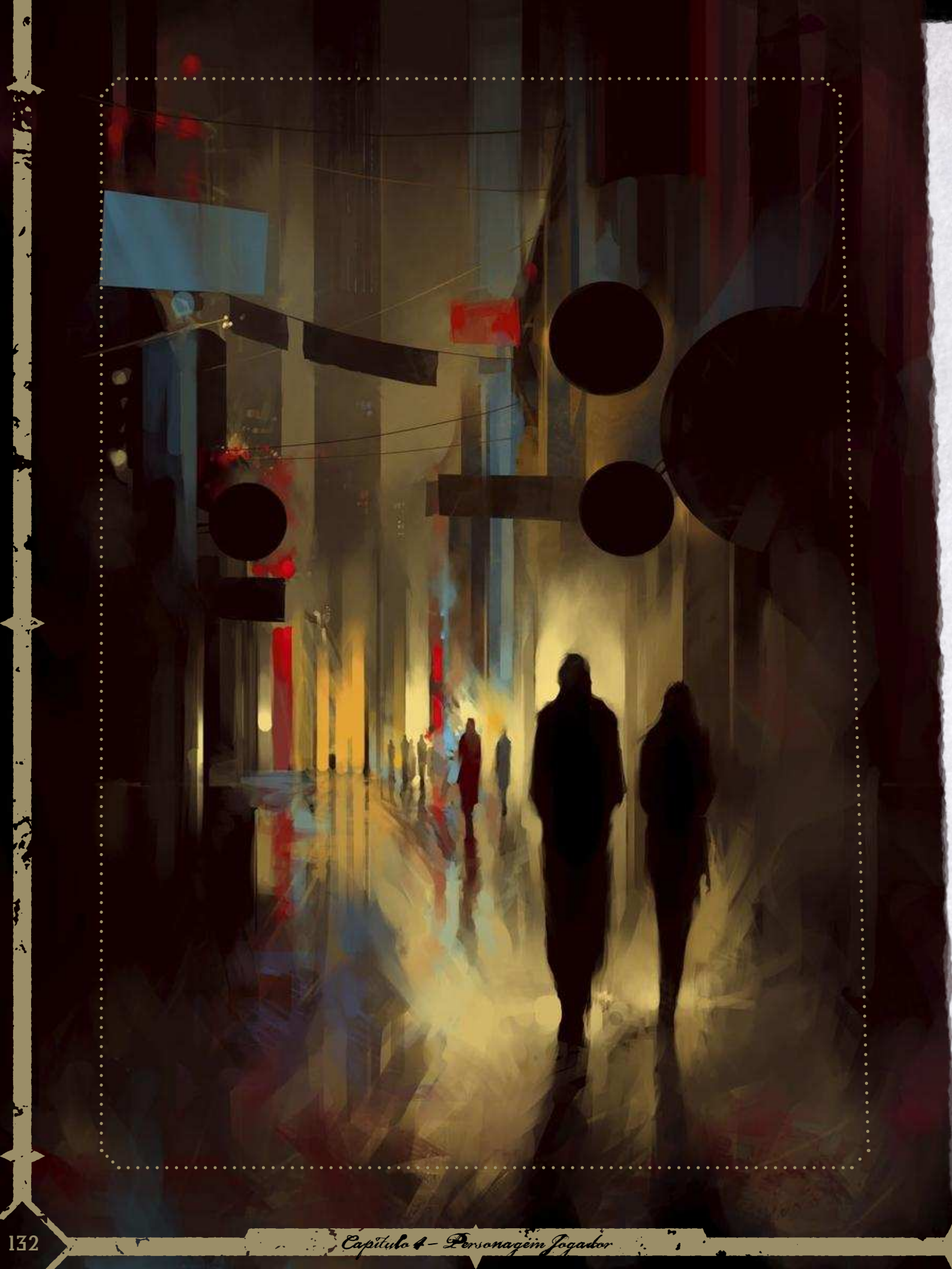
Em um *sucesso com complicações* **(10–14),** a PJ recebe uma pergunta.

Durante a conversa com a pessoa que está sendo lida, o jogador pode fazer uma ou duas das perguntas listadas na descrição do Movimento. Se a jogadora recebeu múltiplas perguntas, ela deve continuar a conversa com o seu alvo entre perguntas. As perguntas não podem ser guardadas para depois da conversa. A personagem pode fazer a mesma pergunta novamente, já que conversa pode ter influenciado a resposta. Quando a jogadora usar uma pergunta, ela deve sinalizar que ela que está usando ***Ler uma Pessoa*** com um sinal previamente estabelecido, por exemplo, levantando um dedo. O alvo deve responder a pergunta honestamente.

- *"Você está mentindo?"* A última declaração dele foi verdadeira? Ele responde "Sim" ou "Não". Declarações feitas anteriormente na conversa não podem ser interrogadas, apenas o assunto sendo discutido no momento.
- *"Como você se sente agora?"* Que tipo de emoção ou emoções ele sente no momento? Por exemplo, "Irritado"", "Assustado", "Magoado e triste", "Confuso", e assim por diante.
- *"O que você pretende fazer?"* Que ação ele pensa em fazer no momento? Por exemplo, "Eu quero esconder meus verdadeiros sentimentos de você", "Eu estou tentando encontrar uma rota de fuga" ou "Estou tentando fazer você confiar em mim".
- *"O que você gostaria que eu fizesse?"* O alvo deve responder o que ele gostaria que a leitora fizesse. Para exemplo, "Eu gostaria que você confiasse em mim", "Eu gostaria que você me deixasse ir", e "Eu gostaria que você se vingasse do Sr. Volkov".
- *"Como eu poderia fazer você [...]?"* A própria leitora pensa em algo que ela gostaria que seu alvo fizesse. O alvo deve responder honestamente o que seria necessário para leva-lo a realizar a tarefa, mas se o pedido for completamente irracional é permitido responder que ele nunca faria isso. No entanto, considere há poucas coisas que as pessoas não fariam quando suas vidas — ou a vida de seus entes queridos — estão em perigo. Pergunte os jogadores cujos personagens são lidos para pensarem cuidadosamente e serem totalmente honestos quando responderem à pergunta. Quando a leitora tiver sua resposta, o alvo deve fazer a ação se as condições adequadas forem atendidas. Por exemplo, quando perguntado: "Como eu poderia fazer você me dizer onde escondeu o dinheiro?", o alvo poderia dizer: "Eu vou te dizer, mas só se você prometer não me machucar depois.".

Em uma *falha* **(–9),** a PJ revela suas próprias intenções, em vez de ler o alvo dela. A jogadora diz ao outro jogador (ou à MJ) o que ela está querendo conseguir desta situação, e agora a pessoa que ela estava tentando ler está ciente disso.

Quando uma PJ lê alguém, a outra pessoa obviamente não sabe exatamente o que a PJ descobriu sobre ela. As perguntas não são explicitamente declaradas na história, em vez disso, o alvo afetado revela subconscientemente as resposta sobre si mesmo. A leitora pode sem restrições usar as respostas na conversa, a fim de obter mais informações ou direcionar a pessoa para direção que ela quer. "Eu não posso deixar de notar o quão culpado você parece sempre que eu falo da Jessica. Com certeza deve ter mais coisas sobre o desaparecimento dela do que você está contando?".



•Observar uma Situação

Quando você observar uma situação, **role +Percepção**. Em um sucesso você pode fazer perguntas à MJ sobre a situação atual. Quando você agir de acordo com essas respostas, receba *+1 em suas jogadas*:

(15+) Faça duas perguntas.

(14–10) Faça uma pergunta.

(–9) Você pode fazer uma pergunta mesmo assim, mas você não ganha nenhum bônus por isso, e perde alguma coisa, atrai atenção indesejada ou se expõe ao perigo. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Qual é a melhor forma de lidar com isso?
- Qual é a maior ameaça no momento?
- O que eu posso usar a meu favor?
- Em que eu preciso prestar atenção?
- O que está sendo escondido de mim?
- O que parece ser estranho sobre isso?

Ativação: *"Quando você observar uma situação"* significa que a PJ avalia a situação em que ela está ou faz um reconhecimento do local. Isso pode implicar que ela tirou um tempo para observar seu ambiente no meio do combate, ou se esgueirando ao redor de um prédio para ter uma noção dele antes de tentar invadir. Quando a PJ ***Observar uma Situação***, ela pega detalhes sobre seus arredores e quaisquer pessoas ou criaturas presentes, detectando coisas que ela não teria percebido. A MJ deve sempre descrever a localização ou cena primeiro, e então os PJs podem tentar usar ***Observar uma Situação***, se assim desejarem. Você não precisa ***Observar uma Situação*** para fazer perguntas sobre aspectos que seu personagem perceberia normalmente, mas para as perguntas semelhantes às listadas no Movimento, a MJ pode não responder até a jogadora ter rolado para ele.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+)**, a PJ pode fazer duas perguntas.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14)**, a PJ pode fazer uma pergunta.

A jogadora escolhe as perguntas a serem feitas da lista. Quando a PJ age com base numa resposta fornecida pela MJ, ela ganha *+1 em todas as rolagens* relacionadas à resposta. O bônus é válido por todo o tempo em que a PJ permanecer no local. Se a PJ sai e voltar mais tarde, ela ainda tem a informação antiga, mas as coisas podem ter mudado e ela não terá nenhum bônus até a PJ ***Observar uma Situação*** novamente. Se a jogadora começar a inventar suas próprias perguntas, a MJ poderia reformulá-las para se adequarem às perguntas da lista, ou decidir responder mesmo assim, mas sem fornecer nenhum bônus na rolagem dos dados.

- "Qual é a melhor forma de lidar com isso?" A jogadora pede informações sobre como superar um obstáculo encontrado no local. Por exemplo, guardas parados fora de um edifício, um muro alto, uma porta trancada ou um grupo de adversários bloqueando o caminho da PJ. A MJ fornece à jogadora os melhores caminhos e pode até revelar rotas alternativas, além daquelas já descritas.

Por exemplo, "Você percebe uma escada encostada no prédio do outro lado, e há claraboias no telhado. Esta rota parece não ser patrulhada.".

- "Qual é a maior ameaça no momento?" A MJ responde honestamente qual é o maior perigo para a personagem, seja uma criatura, um artefato ou algo a mais na área. Não precisa ser a maior ameaça fisicamente falando, mas o que representa a ameaça principal para a PJ. Talvez um inimigo tenha algum tipo de controle sobre ela, ou há uma força presente negando as Vantagens da PJ?

Por exemplo, "No trono envelhecido de plástico ressecado, sucata, e lixo acumulado está um homem magricela com olhos inteiramente brancos e feridas abertas escorrendo no rosto. Ele obtém um tipo de respeito dos outros vagabundos, e você sente que ele é mais do que parece ser.".

- *"O que eu posso usar a meu favor?"* A MJ fornece detalhes sobre quaisquer recursos do ambiente que a PJ poderia usar, como um esconderijo adequado, um lustre que ela poderia derrubar na cabeça de um oponente com uma bala bem colocada, um veículo para escapar, uma porta que ela pode trancar depois de passar, uma pistola sob uma pilha de papéis em cima da mesa, etc.

Por exemplo, "Você pode se esconder atrás da mesa, ela é de madeira maciça e consegue aguentar um tiro.".

- *"Em que eu preciso prestar atenção?"* A MJ fornece detalhes sobre qualquer coisa na área que a PJ deveria ficar de olho.

Por exemplo, "Talvez haja um túnel de fuga usado pelos mendigos para escapar rapidamente (supondo que ele não esteja bloqueado), ou para chamar reforços se eles forem subjugados?", "Talvez o cego no trono tenha um cajado especial que ele usa para invocar demônios de insanidade?".

- *"O que está sendo escondido de mim?"* Se houver alguma coisa escondida na área, a MJ dá detalhes a PJ sobre isso.

Por exemplo, "Você percebe um movimento na torre de água ao lado do armazém. Parece que alguém pode ter colocado um guarda lá.", "Quando você atravessa o tapete você ouve um vazio no chão, como se houvesse um alçapão ou alguma coisa embaixo.".

- *"O que parece ser estranho sobre isso?"* A MJ detalha tudo que pareça ser fora do comum na localidade.

Por exemplo, "A menininha na gaiola pendurada no telhado é na verdade um demônio controlando os que estão ao redor, e qualquer um que usar ***Observar uma Situação*** percebe que ela parece excitada com a luta brutal à sua volta, em vez de estar assustada.", "A escadaria enferrujada no matadouro é um portal para câmaras de tortura do Inferno, e aqueles que usarem Observar uma Situação podem ouvir os ecos distantes das pessoas gritando de angústia lá embaixo.".

Em uma *falha* **(–9)**, a jogadora consegue fazer uma pergunta mesmo assim, mas não recebe nenhum modificar em suas rolagens para agir baseado nisso, e ela perde alguma coisa importante, atrai atenção indesejada, ou se expõe ao perigo. Talvez um dos inimigos dela perceba que a PJ descobriu alguma coisa importante e a ataca, ou ela não percebe seu aliado sendo arrastado para o edifício, ou a PJ vislumbra subconscientemente através da Ilusão, ou a PJ é descoberta por uma patrulha de guardas enquanto fazia reconhecimento.

•Investigar

Quando você investigar alguma coisa, **role +Razão**. Em um sucesso, você encontra todas as pistas essenciais e pode fazer perguntas para obter informações adicionais:

(15+) Faça duas perguntas.

(14–10) Você pode fazer uma pergunta. A informação tem um custo, determinado pela MJ, como precisar de alguém ou alguma coisa para obter respostas, expor-se ao perigo, ou precisar gastar tempo ou recursos extras. Você fará o que for necessário?

(–9) Você pode obter alguma informação mesmo assim, mas você vai pagar um preço por isso. Você pode ficar exposto a perigos ou custos. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Como posso saber mais sobre o que estou investigando?
- O que meu instinto diz sobre o que estou investigando?
- Há algo estranho sobre o que estou investigando?

Ativação: *"Quando você investigar alguma coisa"* significa que a PJ passa algum tempo examinando alguma coisa cuidadosamente em busca de pistas. Independentemente do que a jogadora rolar, ela pode obter todas as pistas que a MJ considerar necessárias para avançar a história. As perguntas que a jogadora faz fornecem informações adicionais que ela não teria descoberto de outra forma. Tendo tempo e oportunidade, a PJ pode examinar virtualmente qualquer coisa — pessoas, lugares, organizações, rumores, mitos, objetos e enigmas.

Dica: Quando a MJ preparar locais, criaturas e objetos que aparecem na história, ela pode escrever algumas pistas para entregar aos jogadores que usarem ***Investigar*** neles. Ela também pode especificar algumas pistas adicionais que os jogadores podem receber em resposta às diferentes perguntas que eles podem fazer. Esta abordagem permite a vários jogadores ***Investigar*** a mesma coisa e ainda obter respostas significativas, já que cada um pode fazer perguntas diferentes nas suas investigações.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+)**, a PJ consegue todas as pistas essenciais e pode fazer duas perguntas.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14)**, a jogadora consegue todas as pistas essenciais e faz uma pergunta, mas a investigação vai demandar algum tipo de custo determinado pela MJ. A PJ deve pagar o preço antes de conseguir a informação.

- *"Precisar de alguém ou alguma coisa para obter respostas"* significa que a PJ deve encontrar uma pessoa específica ou conseguir acesso a um recurso especial para finalizar a investigação.

Por exemplo, "Vera Palmer, a artista que dizem ter feito a pintura que você está investigando", "O arquivo da biblioteca da universidade, onde provavelmente há conhecimento antigo sobre rituais", "Uma máquina de tomografia computadorizada, que é necessária para investigar o corpo", e assim por diante.

- *"Expor-se ao perigo"* significa que a PJ deve aceitar os riscos perigosos para completar suas investigações.

Por exemplo, "Você precisaria escalar dez metros da estátua para alcançar cabeça dela e examiná-la melhor", "Você precisaria roubar documentos dos arquivos da polícia", "Você precisaria rastejar entre as engrenagens do maquinário surrealista, para estudar seus mecanismos internos", e assim por diante.

- *"Gastar tempo ou recursos extras"* significa que as investigações levam horas, dias, semanas ou meses antes de terminar, ou que a PJ terá que gastar recursos que ela ainda não possui.

Por exemplo, "Você pode encontrar a editora do livro através da Receita Federal, mas quem sabe quanto tempo vai levar para obter uma resposta", "Você pode procurar possíveis testemunhas no edifício, mas como são algumas centenas de apartamentos, provavelmente vai levar pelo menos alguns dias para conversar com todos", "Para abrir a caixa você teria que descobrir como solucionar o quebra-cabeça — o que pode levar semanas — ou conseguir uma broca diamantada para forçar a trava", e assim por diante.

Em uma *falha* **(–9)**, a MJ pode revelar qualquer uma das pistas básicas, se ela achar que isso faria sentido. No entanto, a PJ estará exposta a perigos ou custos inesperados. A MJ faz um Movimento, dependendo do que a PJ está investigando e como.

Exemplo de perigos: O proprietário anterior de um objeto descobre que a PJ está com ele agora, o assassino descobre que a PJ está investigando o assassinato e vai atrás dela, um objeto repentinamente manifesta poderes perigosos e inesperados, ou inimigos desconhecidos começam a prestar atenção na personagem.

Exemplo de custos: o equipamento da PJ quebra ou é perdido, um aliado fica em apuros, o objeto afeta a PJ de alguma maneira, a PJ deve pagar alguma coisa para alguém para finalizar a investigação, ou um inimigo ataca a PJ.

•Ajudar ou Atrapalhar

Quando você ajudar ou atrapalhar o Movimento de outro personagem jogador, explique como antes da rolagem dele e **role +Atributo**, onde o Atributo é o mesmo que o outro jogador está rolando:

(15+) Você pode modificar a rolagem subsequente em +2/–2.

(14–10) Você pode modificar a rolagem subsequente em +1/–1.

(–9) Sua interferência tem consequências inesperadas. A MJ faz um Movimento.

Com o consentimento da MJ, uma jogadora pode tentar agir retroativamente para ***Ajudar ou Atrapalhar*** depois de uma rolagem ser feita, mas em situações estressantes isso pode resultar em uma escolha difícil entre salvar seu aliado ou buscar seus próprios objetivos — um ou outro.

Ativação: *"Quando você ajudar ou atrapalhar o Movimento de outro personagem jogador"* significa que a PJ executa ativamente uma ação para auxiliar ou prejudicar as chances de outro PJ ter sucesso com um Movimento. Como as circunstâncias podem variar muito, a tipo de ação da PJ pode também diferir de caso para caso. No entanto, a PJ deve descrever como ela ajuda ou atrapalha a ação. Não basta apenas dizer "Eu estou ajudando!".

Ajudar ou Atrapalhar é um Movimento único, no qual a PJ sempre rola o mesmo atributo que o usado pelo Movimento que ela está tentando ajudar ou atrapalhar.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+)**, a PJ pode dar ao outro personagem +2 (quando *ajudar*) ou –2 (quando *atrapalhar*) para a rolagem dele.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14)**, a PJ pode dar ao outro personagem +1 (quando *ajudar*) ou –1 (quando *atrapalhar*) para a rolagem dele.

Em uma *falha* **(–9)**, a MJ faz um Movimento, geralmente como consequência da tentativa da PJ de ajudar ou atrapalhar o outro personagem.

•Ver Através da Ilusão

Quando você sofrer um choque, lesões ou distorcer sua percepção através drogas ou rituais, **role +Alma** para Ver Através da Ilusão:

(15+) Você vê as coisas como elas realmente são.

(14–10) Você vê a Realidade, mas você também afeta a Ilusão. A MJ escolhe um:

- Alguma coisa percebe você.
- A Ilusão é rasgada ao seu redor.

(–9) A MJ explica o que você vê e faz um Movimento.

Ativação: *"Quando você sofrer um choque, lesões ou distorcer sua percepção através drogas ou rituais"* significa que a PJ pode ver através da Ilusão quando coisas terríveis acontecem com você ou você testemunha isso acontecendo com os outros, quando você sofrer dores intensas, ou quando seus sentidos são distorcidos ou estendidos por influências alteradoras de consciência. Uma PJ comum não sabe bem como distorcer sua percepção para ativar estes eventos — normalmente, isso só acontece por coincidência ou por engano.

A MJ pode fazer uma PJ ***Ver Através da Ilusão*** sem nenhuma rolagem necessária quando ela precisar expor entidades demoníacas, dimensões alternativas, forças mágicas e outras pistas sobre a verdadeira natureza da Realidade.

Efeito: Em um *sucesso completo* **(15+),** A PJ vê a realidade como ela verdadeiramente é. Um demônio revela seu verdadeiro semblante, os gritos dos mortos emanam da escada que leva ao Inferno, o espelho mágico abre uma passagem para o reino de sonhos e assim por diante. Uma boa regra geral é fazer a Ilusão se desfazer revelando a dimensão que está mais próxima da localização da PJ. Locais subterrâneos estão conectados ao Submundo, campos de batalha e locais de assassinatos revelam o Inferno, e prédios abandonados e becos da cidade levam aos labirintos de Metropolis. Se a Ilusão se rasga ao redor de uma criatura específica, a MJ pode descrever como isso distorce o mundo ao redor dela. O lictor pode passar através de passagens incapazes de acomodar seu corpo gigante e grotesco, pois a Ilusão se distorce ao redor dele para permitir isso.

Em um *sucesso com complicações* **(10–14),** a PJ vê através a Ilusão, mas se expõe ao perigo no processo.

A MJ escolhe entre as seguintes opções:

- "Alguma coisa percebe você" significa um dos guardiões da Ilusão, a criatura que a PJ encontrou, ou algum outro ser extradimensional percebe a divindade dentro da PJ e sabe que ela vislumbrou a Verdade.
- "A Ilusão é rasgada" significa que a PJ perturba temporariamente a Ilusão neste local. Quando a PJ testemunha a verdadeira forma do demônio, a Ilusão começa a se dissolver e revelar o Inferno; a escadaria para o inferno transfigura toda a casa em um purgatório decrépito; a abertura no espelho para o mundo do sonho puxa todos os presentes para o Limbo; e assim por diante.

Em uma *falha* **(–9),** a MJ faz um Movimento. Ela normalmente deveria permitir a PJ ***Ver Através da Ilusão*** mesmo assim, mas com consequências terríveis.

RELAÇÕES

Os personagens jogadores têm valores de **Relação** com todos os outros PJs, além de alguns dos PNJs mais importantes que eles encontram. Os PJs ganham **Relações** com PNJs quando estabelecem durante a criação de personagem ou durante o curso da história.

Os valores de **Relação** entre os PJs são estabelecidos inicialmente na criação do personagem, mas podem mudar e flutuar durante o jogo. Cada jogador também deve criar três relações com PNJs: uma relação *neutra*, uma relação *significativa*, e uma relação *vital*.

Grau da Relação

Neutra (0): Aplica-se à maioria das relações. Conhecidos, amigos, colegas de trabalho e outros que você não tem muito em comum.

Significativa (1): Amigos próximos, familiares, interesses românticos, animais de estimação queridos, mentor pessoal, guru.

Vital (2): Amantes apaixonados, seus próprios filhos, o único amigo que te sobrou, seu "amor verdadeiro", uma obsessão, sua alma gêmea.

AUMENTO & DIMINUIÇÃO

Após cada sessão de jogo, você pode modificar uma única **Relação** em +1 ou –1. Explique o motivo.

O grau de uma **Relação** também pode ser aumentado ou diminuído devido aos eventos que ocorrem no jogo.

Exemplo de Eventos:

- Ser traído por uma relação significativa ou vital: **–1 de Relação.**
- Ser seduzido por uma relação neutra: **+1 de Relação.**
- Ajuda inesperada de uma relação neutra: **+1 de Relação.**
- Influenciado por poderes mágicos ou sobrenaturais: **+1/–1 de Relação.**

Movimentos de Relação

Estes Movimentos são aplicáveis às **Relações** com grau 1 ou 2.

Não desejar mal: Se você pretende *machucar ou matar sua Relação* — direta ou indiretamente — você precisa ***Manter o Controle*** com a influência sendo uma relutância em causar ferimentos. No caso de *sucesso com complicações* **(10–14)**, além da consequência normal, você também recebe um modificador de **–Relação** no seu Movimento de infligir dano. Em caso de *falha* **(–9)**, além da consequência normal por falhar na rolagem, você não consegue ter coragem de ferir a sua **Relação**.

Recuperar Estabilidade: Em uma cena em que você *vivenciar proximidade, segurança, e afirmação de uma Relação*, sua **Estabilidade** é aumentada um número de passos igual ao valor do grau **Relação**.

Perder estabilidade: *Se uma Relação sua for gravemente ferida*, sua **Estabilidade** é diminuída um número de passos igual ao valor do grau da **Relação**. Dobre esse valor se a **Relação** morrer.

Ganchos Dramáticos

Um *gancho dramático* é um pedido do jogador para que seu personagem faça uma ação específica durante a história. Durante cada sessão de jogo, cada jogador deve ter dois ganchos dramáticos para seu personagem. No início da primeira sessão, a jogadora escolhe dois ganchos dramáticos por conta própria. Em sessões posteriores, a PJ recebe ganchos dramáticos dos outros jogadores e da MJ. No final de uma sessão, quando ela tiver concluído um gancho dramático, ela pede aos outros jogadores para pensarem em um novo.

Quando um gancho dramático for concluído, os jogadores marcam **1 de Experiência**. Um jogador pode pedir para trocar um gancho dramático por outro, se passar uma sessão de jogo sem concluir nenhum gancho dramático.

Quando os jogadores pensarem em ganchos dramáticos, eles podem usar os seguintes verbos como inspiração e então terminar a frase com alguma coisa apropriada ("Você deveria..."):

- Finalizar
- Completar
- Revelar
- Confrontar
- Dizer
- Investigar
- Visitar
- Desenvolver

Por exemplo, "Você deveria *visitar* o lugar onde o sequestrador te levou" ou "Você deveria *revelar* sua infidelidade à sua esposa". A PJ concluiu o gancho dramático, independentemente do que aconteceu na cena, contanto que ela tenha executado o verbo. Não diga qual deveria ser o resultado da cena ao determinar um gancho dramático. Isso deve ser descoberto jogando.



Experiência e Desenvolvimento do Personagem

Depois de cada sessão, os jogadores respondem às seguintes perguntas:

- Nós descobrimos alguma coisa nova sobre a Verdade?
- Nós aprendemos alguma coisa nova sobre os nossos personagens?
- Nós nos desafiamos?

Para cada pergunta que jogadores possam justificar a resposta **"sim"**, cada PJ recebe **1 de Experiência**. Isso implica que os PJs podem ganhar até **3 de Experiência** por estas perguntas após cada sessão, mas eles podem ganhar mais **Experiência** através de ganchos dramáticos e certas Vantagens.

Quando a PJ acumular **5 de Experiência**, a jogadora pode escolher uma progressão disponível em sua ficha de personagem. As progressões aumentam os valores de Atributo ou fornecem Vantagens adicionais à PJ. Quando uma progressão for escolhida, ela é riscada; isso significa que algumas progressões só podem ser escolhidas algumas vezes. Na sexta progressão, o jogador libera um novo conjunto de progressões, o que pode significar que Atributos podem aumentar ainda mais ou que o personagem pode até mesmo mudar seu Arquétipo.



Progressão Consciente

Quando um Arquétipo Consciente progride, ele pode escolher das seguintes progressões.

Escolha Um Destes:

☐☐☐☐☐☐ Aumente um Atributo ativo em +1 (até +3 máx).

☐☐ Aumente um Atributo passivo em +1 (até +3 máx).

☐ Aumente qualquer Atributo em +1 (até +4 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Vantagem do seu Arquétipo.

Depois de 5 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐☐ Aumente qualquer um dos Atributos em +1 (até +4 máx).

☐☐ Selecione uma nova Vantagem de qualquer Arquétipo Consciente.

☐ Encerre o arco da história do personagem como achar melhor, e crie um novo personagem Consciente que já começa com duas Progressões.

☐ Substitua seu Arquétipo atual por outro Arquétipo Consciente e apague uma de suas três Vantagens iniciais.

Depois de 10 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐ Progrida seu personagem para um Arquétipo Iluminado.

Aqui estão explicações para cada progressão:

Aumente um Atributo ativo em +1 (até +3 máx**):** A jogadora aumenta um dos seguintes Atributos em +1: **Razão, Intuição, Percepção, Firmeza, Violência, Carisma** ou **Alma**. O Atributo não pode ser aumentado acima de +3.

Aumente um Atributo passivo em +1 (até +3 máx): A jogadora aumenta um dos seguintes Atributos em +1: **Fortitude, Vontade** ou **Reflexos**. O Atributo não pode ser aumentado acima de +3.

Aumente qualquer Atributo em +1 (até +4 máx): A jogadora aumenta qualquer Atributo (ativo ou passivo) em +1. O atributo não pode ser aumentado acima de +4.

Selecione uma nova Vantagem do seu arquétipo: A jogadora escolhe uma nova Vantagem das Vantagens disponíveis ao seu Arquétipo. Se a Vantagem der seguidores ou novos contatos à PJ, a MJ pode escolher deixar passar um tempo da história ou perguntar à PJ alguma coisa que explique esses novos aliados.

Selecione uma nova vantagem de qualquer Arquétipo Consciente: A jogadora escolhe uma nova Vantagem dentre as Vantagens do ***Capítulo 3 – Traços do Personagem***. Se a Vantagem der seguidores ou novos contatos à PJ, a MJ pode escolher deixar passar um tempo da história ou perguntar à PJ alguma coisa que explique esses novos aliados.

Encerre o arco da história do personagem como achar melhor, e crie um novo personagem Consciente que já começa com duas Progressões: A jogadora cria um novo PJ e imediatamente escolhe duas progressões.

Substitua seu Arquétipo atual por outro Arquétipo Consciente e apague uma de suas três Vantagens iniciais: A jogadora mantém seus Atributos atuais, apaga uma das três Vantagens do Arquétipo que a PJ começou, mas ainda escolhe três Vantagens do novo arquétipo. Se o novo Arquétipo tiver uma Desvantagem bloqueada (como o ***Juramento de Vingança*** *d'A Vingadora*), a jogadora apaga uma de suas Desvantagens antigas e pega a bloqueada. Às vezes é preciso que o tempo passe na história para explicar devidamente as novas habilidades e Desvantagens da PJ, ou a PJ deverá ser alterada na história para se adequar ao novo Arquétipo. Discuta isso com a MJ.

Progrida seu personagem para um Arquétipo Iluminado: A jogadora mantém seus Atributos e Vantagens atuais, mas também escolhe três Qualidades e 1 Limitação do Arquétipo Iluminado. Mudar para um Arquétipo Iluminado significa iluminação mental e algumas vezes alterações físicas. Discuta a mudança com a MJ. A mudança ocorrerá no entreato ou será jogada na história? Ocasionalmente, a MJ vai querer que a PJ faça uma ou mais coisas para obter a iluminação. Talvez a PJ precise encontrar um professor para aprender magia ou uma entidade para jurar fidelidade. A PJ Iluminada terá um agente de poder como aliado e um como inimigo. Escolha entre os agentes de poder e inimigos que a MJ te apresentar.

EQUIPAMENTO

Os jogadores selecionam os bens que seus personagens possuem, mas precisam justificar por que eles teriam itens muito obscuros ou ilegais. Estas regras descrevem armas, armaduras, drogas e equipamentos especiais que as PJs podem achar útil. Os jogadores são livres para inventar seus próprios itens também. Em muitos casos, nenhuma regra especial é necessária, enquanto em outros casos a MJ pode usar os exemplos daqui e sua própria criatividade para inventar quaisquer regras adicionais que o grupo precisar.

Armas e Armaduras

Essas regras explicam como armas, armaduras e outros equipamentos funcionam. Cabe a MJ decidir se o conceito de uma PJ específica, e/ou o cenário da história, justifica ou não seu acesso a armas e armadura.

TIPOS DE ARMAS

Dano Básico: Este é o **Dano** que o tipo de arma causa antes de quaisquer Vantagens ou Trunfos o modificarem. A mecânica de **Dano** tem dois efeitos:

- PJs subtraem o valor de **Dano** quando eles fazem o Movimento ***Suportar Lesão***.
- Os PNJs recebem o valor do **Dano** diretamente depois de subtrair qualquer armadura.

Munição: Um valor de recurso indicando quantas vezes uma arma de fogo pode ser disparada antes de precisar ser recarregada. O valor não indica literalmente o quanto de munição está na arma, mas é simbólico de quantos projéteis estão sendo disparados em um ataque típico. Para usar um ataque, você primeiramente deve certificar-se que tem a quantidade necessária de munição para gastar. Depois de usar o ataque, marque a quantidade apropriada de munição no registro de munição da arma.

Distancia: Uma regra geral de quão perto ou longe uma determinada arma ou ataque ainda pode atingir seu alvo de forma prática.

- *Braço:* Quando você está perto o suficiente para atacar num salto, aproximadamente ao alcance do braço.
- *Sala:* Quando você está a apenas alguns passos de distância.
- *Campo:* Quando você está a menos de cem metros do outro.
- *Horizonte:* Quando você mal consegue ver seu alvo com o olho nu.

Ataques: Diferentes formas de ataques que a PJ pode fazer com a arma. O primeiro ataque sublinhado é o padrão, a menos que o jogador especifique o contrário. O valor nos primeiros colchetes [X] é a quantidade de **Dano** causado pelo ataque e os colchetes adicionais contêm regras especiais para o ataque.

ARMAS CORPO A CORPO

Desarmado

Distancia: *braço*

Ataques:

- Soco, chute, e escoriação [1]
- Chave [0] [você fica no controle do alvo até que ele se solte]
- Deslocamento [0] [você cria distância entre você e o alvo através de um arremesso, encontrão ou empurrão]
- Desarme [0] [você remove um objeto da mão de seu oponente]
- Força excessiva [2] [focar totalmente em matar seu alvo, ignorando sua própria segurança]

Armas Afiadas

Exemplos: faca, punhal, adaga.

Distancia: *braço*

Ataques:

- Corte, talho, estocada [2]
- Lâmina na garganta [0] [você domina o alvo até que ele se solte]

Armas Contundentes

Exemplos: taco de beisebol, martelo, pé de cabra.

Distancia: *braço*

Ataques:

- Pancada, marretada, esmagamento [2]
- Derrubada [1] [o alvo cai no cão]
- Nocaute [1] [o alvo fica nocauteado; PJ deve ter sucesso em ***Suportar Lesão*** não ser nocauteado]

Armas Cortantes

Exemplos: facão, machado, espada.

Distancia: *braço*

Ataques:

- Laceração, evisceração e decepamento [2]
- Impulsão [1] [pode atingir um alvo adicional]

ARMAS À DISTÂNCIA

Pistolas



Exemplos: Beretta M92FS, Colt M1911A1, CZ P-10 C, FN Cinco Set€, Glock 19, Glock 23, H&K USP45, H&K VP9, S&W Model 10, S&W MP40 Shield, SIG-Sauer P226, Walther P99.

Distancia: *braço/sala*

Ataques:

- Disparo em combate [2] [–1 Munição]
- €xtermínio [3] [–2 Munição]
- Múltiplos alvos [2] [acerte até um alvo adicional] [–3 Munição]

Munição: ○○○○

Pistolas Pesadas



Exemplos: Colt Python, FA Model 83, IMI Desert €agle, Ruger GP100, Ruger, Novo Modelo Super Blackhawk, Ruger Super Redhawk, S&W M586, S&W Model S&W500, Taurus Raging Bull.

Distancia: *braço/sala*

Ataques:

- Disparo em combate [3] [–1 Munição]
- €xtermínio [4] [–3 Munição]

Munição: ○○○

Submetralhadoras



Exemplos: FN P90, Glock 18, H&K MP5, H&K MP7, H&K UMP45, IMI Uzi, Ingram MAC-10, KRISS Vector, Skorpion vz.61, Steyr AUG A3 Para XS.

Distancia: *sala*

Ataques:

- Rajada curta [2] [–1 Munição]
- Rajada automática concentrada [3] [–2 Munição]
- Varredura de tiros [2] [acerte até dois alvos adicionais] [–3 Munição]

Munição: ○○○

Fuzis de Assalto



Exemplos: AK-47/AKM/AK-103, Colt M4A1, FAMAS, FN SCAR-L, H&K G36, HK416, IWI Tavor TAR-21, QBZ-95-1, SA80, Steyr AUG.

Distancia: *sala/campo*

Ataques:

- Tiro controlado [3] [–1 Munição]
- Massacre [4] [–2 Munição]
- Pente completo [3] [acerte até dois alvos adicionais] [–4 Munição]

Munição: ○○○○



Metralhadoras

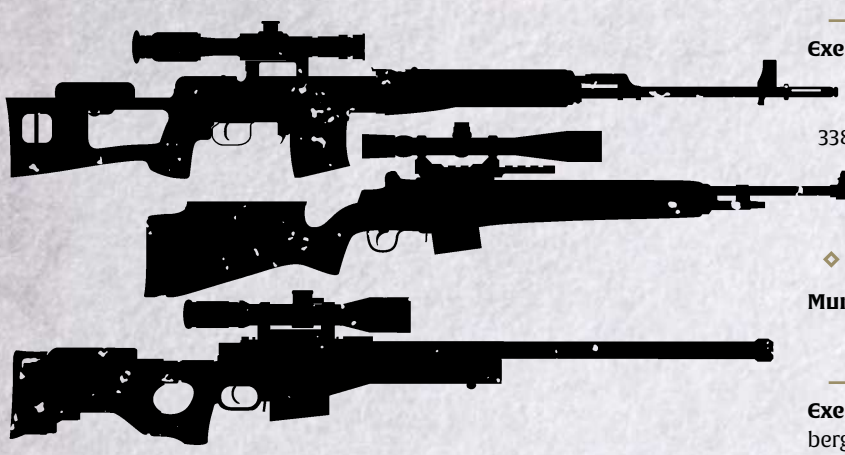
Exemplos: FN MAG, M249, M60, MG5, RPK-74.

Distancia: *sala/campo*

Ataques:

- Rajada [3] [–1 Munição]
- Disparos contínuos [3] [acerte até três alvos adicionais] [–3 Munição]

Munição: ○○○○○○



Rifles

Exemplos: Vários rifles de caça, rifles de precisão (como FN SCAR-H, Mk 14 EBR, SVD, etc.), e rifles sniper (como AI Arctic Warfare, H&K PSG-1, McMillan TAC-338, etc.).

Distancia: *sala/campo/horizonte*

Ataques:

- Pontaria & fogo [3] [–1 Munição]

Munição: ○○○



Espingardas Táticas

Exemplos: Benelli M3 Super 90, Franchi SPAS-12, Mossberg 500, Remington M870, Saiga-12, Winchester M1300.

Distancia: *sala/campo*

Ataques:

- Tiro rápido [3/1]* [–1 Munição]
- Chuva de chumbo [3/1]* [todos juntos num pequeno grupo são atingidos de uma vez] [–2 Munição]

* O Dano básico é 3 contra alvos em distância de sala e 1 se mais distante.

Munição: ○○○

Explosivos

Exemplos: Granada de mão, cargas de demolição, bomba.

Distancia: *sala/campo*

Ataques:

- Detonação [4] [acerta vários alvos] [–1 Munição]

Munição: ○

ARMADURAS

PJs que usam armaduras recebem um modificador positivo em sua rolagem para ***Suportar Lesão***. PNJs que usam armaduras subtraem o seu valor de armadura da quantidade de **Dano** que eles recebem cada vez que ela for aplicável.

Armadura	Valor	Exemplo
Leve	+1	Colete balístico ("a prova de balas")
Pesada	+2	Armadura pesada de corpo inteiro da polícia ou do exército

Equipamento Especial

A maioria dos itens que uma PJ possui pode ser simplesmente listada na ficha de personagem apenas com seu nome. O que se segue é uma lista de itens de equipamento, que algumas vezes aparecem na história e precisam de regras especiais.

Tipo	Regras
Cão	Um cão pode sofrer de 1–3 **Ferimentos** (dependendo do tamanho do cachorro). Um cão atacando pode fazer: ◇ Derrubada [1] [Distância: braço, apenas cães grandes] ◇ Mordida [1–2] [Distância: braço, o cão pode travar a mandíbula e não soltar]
Spray de Pimenta	◇ Spray [0] [Distância: braço, alvo PNJ é neutralizado, alvo PJ deve ***Suportar Lesão*** e é nocauteado com (–9)]
Gazuas	O PJ pode abrir uma porta trancada. Dependendo das circunstâncias, o PJ deve ***Agir sob Pressão.***
Pé de Cabra	O PJ pode abrir uma porta trancada, mas fará bastante barulho no processo. Dependendo das circunstâncias, o PJ deve ***Agir sob Pressão.*** Um pé de cabra pode ser usado como uma arma contundente de corpo a corpo.
Kit de Primeiros Socorros	O PJ pode estabilizar **Ferimentos**. Se o **Ferimento** for **Crítico** (ou se as circunstâncias indicarem), o PJ rola ***Agir sob Pressão.***
Arma de Choque (taser)	Armas de choque do tipo de autodefesa podem exigir que o atacante toque fisicamente sua vítima, enquanto que as utilizadas por agentes da lei podem lançar eletrodos até alguns metros de distância. Este último tipo precisa de recarga antes de um novo uso. ◇ Choque [1] [Distância: braço/sala, alvo PNJ é neutralizado, alvo PJ deve ***Suportar Lesão*** e é nocauteado com (–9)]
Silenciador	Um silenciador é um acessório para armas, que abafa o barulho do disparo da arma. O barulho não desaparece totalmente e o efeito depende muito do tipo e do calibre da arma. Como regra geral, o ruído só é perceptível nos arredores próximos (sala).
Granada de Atordoamento	Uma granada de atordoamento é um explosivo usado para atordoar as pessoas nas proximidades emitindo um brilho ofuscante de luz acompanhado de um estrondo alto. Não causa nenhum dano físico. ◇ Detonação [–] [Distância: sala/campo, acerta múltiplos alvos, PNJs são neutralizados momentaneamente, PJs devem ***Evitar Dano*** e são neutralizados momentaneamente com (–9)]
Gases/Drogas Nocauteantes (ex.: desflurano, isoflurano, sevoflurano)	Gases ou drogas nocauteantes podem ser usados para deixar personagens inconscientes, ao fazê-los respirar os gases ou ingerir a droga. Um PJ pode, por exemplo, encher o inalador do alvo com o gás, ou embeber um pano e cobrir a boca e o nariz do alvo com isso. ◇ Nocaute [–] [Distância: braço/sala, alvo PNJ é neutralizado, alvo PJ deve ***Suportar Lesão*** e é nocauteado com (–9)]
Tocha	Além de iluminar os arredores, uma tocha pode ser usada como arma: ◇ Fogo [2] [Distância: braço]

LUCID

1

II. LOCUM



CAPÍTULO 5

A MESTRA DO JOGO

Esse capítulo explica como a Mestra do Jogo (MJ) resolve as conversas dentro de jogo, executa seus próprios Movimentos e mantém o contrato de horror das histórias de KULT: Divindade Perdida. Durante cada sessão de jogo, a MJ descreve a ambientação da história e — com exceção dos personagens jogadores — personifica todas as pessoas e criaturas que lá habitam. A MJ também é responsável por decidir o que pode razoavelmente acontecer em cada situação que surgir durante o jogo. Para ajudar a MJ nessas tarefas, ela possui objetivos que indicam como o jogo deveria ser jogado, Princípios que fornecem um guia para quais ações tomar e Movimentos que dão inspiração para criar momentos memoráveis nas cenas.

A CONVERSA

Jogar *KULT: Divindade Perdida* é travar uma conversa entre os jogadores e a mestre de jogo. O principal trabalho dos jogadores é falar por seus personagens e descrever o que eles fazem e como agem. Eles também devem transmitir o que seus personagens pensam, sentem e lembram, bem como responder às perguntas feitas pela MJ sobre seus personagens e como eles vivem. O trabalho da MJ é explicar todo o resto: retratar todas as outras pessoas no mundo e narrar o que acontece durante a história. Sempre que o personagem jogador (PJ) entra em um novo ambiente, a MJ descreve qualquer detalhe notável e responde a todas as perguntas que os jogadores tiverem sobre a cena.

Quando os PJs conversarem com alguém, a MJ assume o papel daquela persona na cena. Todas as pessoas, criaturas e entidades que não são personagens jogadores são chamadas de personagens não jogadores (PNJ), pois somente a MJ os representa e controla.

Objetivos

Quando for criar histórias em *KULT: Divindade Perdida*, a MJ deve verificar os três objetivos o tempo todo. As regras do jogo são projetadas para ajudar a...

- rasgar a Ilusão para revelar a verdadeira Realidade por atrás dela.
- manter os PJs sob tensão, permitindo apenas alguns momentos de descanso.
- fazer com que as ações dos PJs sejam impactantes, independentemente das consequências.

Cada história em KULT deveria tentar rasgar a Ilusão e revelar a verdadeira Realidade atrás dela. Sempre que o entendimento falho que PJs têm do mundo e o que eles pensam ser real bater de frente num conflito violento com a Verdade sombria, loucura e terror emergem. Permitindo que os PJs confrontem a realidade, você também os coloca numa posição de finalmente confrontarem sua própria divindade perdida.

Os personagens dessas histórias são assombrados, tanto por elementos externos, quanto por forças e conflitos internos que os conduzem em direção à loucura. Como MJ, é seu trabalho desafiar os PJs e levá-los para a ação. Nas histórias sombrias e horríveis de KULT, os momentos de descanso são fugazes e novas ameaças espreitam detrás de cada esquina. As regras vão te ajudar a representar isso: Desvantagens te permitem inventar novas ameaças, Segredos Sombrios ancoram os PJs aos terrores de seus próprios passados, e os Movimentos da MJ aumentam naturalmente o perigo e o drama num crescendo, levando, eventualmente, ao clímax.

Nas histórias de KULT, os PJs são os protagonistas principais. A história se desdobra ao redor de suas atividades, tendo elas ocorrido no passado, no presente ou no futuro. O trabalho da MJ é encorajar os jogadores a agir e — através das regras —as ações dos personagens deixaram uma marca na história. Você deve colocar obstáculos no caminho dos personagens jogadores, mas, mesmo assim, apoiar seus esforços para descobrir soluções para as situações em que se encontram. Nunca diga a eles "não", diga "sim, e...", e em alguns casos "sim, mas como...?".

Quando um PJ disser que vai enfiar sua adaga no olho do lictor, a MJ não fala "você não pode". Ao invés disso, ela deve encorajar a ação dele, falando algo como "o globo ocular explode como um tomate-cereja esmagado. Seu interior branco e gosmento escorre para fora da cavidade ocular, sujando a adaga antes de escorrer no rosto de Laura. Ignorando a ferida atroz, ele te agarra e te levanta no ar como se você fosse uma criança. Um sorriso maligno aparece em seus lábios enquanto sussurra 'então, você quer brincar comigo?'".

A Ficção

A ficção é mencionada ocasionalmente nesse capítulo, e este conceito pode exigir alguma explicação. A ficção consiste dos fatos estabelecidos dentro da narrativa do mundo de jogo. Isso constitui as leis que regulam o que faz sentido no cenário. Essas são regras conhecidas e acordadas somente pelo grupo do jogo.

Por exemplo, o personagem jogador possuir o atributo **Firmeza** +3 não é um aspecto da ficção. Mas se o mesmo jogador descreve seu personagem como tendo nervos de aço e sendo extremamente furtivo, então isso sim é parte da ficção. As regras de jogo afetam a ficção e fornecem guias para o que pode acontecer na história, mas os jogadores só sabem dessas regras fora da ficção. Portanto, os PJs têm tanto conhecimento sobre a exatidão de seus Atributos, Vantagens e Desvantagens quanto estão cientes de que são personagens imaginários controlados pelos jogadores. A realidade dos personagens jogadores é "a ficção". É tarefa da MJ fazer com que a ficção seja igualmente "real" para os jogadores.

Quando o MJ perguntar a um jogador como que sua vantagem ***Olhar Mortal*** se parece, e o jogador descreve os olhos de seu personagem como penetrantes e gélidos que deixam as pessoas desconfortáveis, isso se torna um fato estabelecido na ficção. Isso afeta o que o PJ é capaz de fazer e como os outros personagens no mundo de jogo reagem a ele.

Isso é importante para o jogo porque a ficção guia as escolhas de Movimentos feitas pela MJ e pelos jogadores. A próxima vez que um jogador descrever como seu personagem *Criminoso* tenta intimidar um segurança com seu olhar penetrante, o MJ lembrará do ***Olhar Mortal*** do PJ e levará em conta a ficção para descrever como o segurança reagirá. Talvez ele se assuste e deixe o PJ passar sem problemas, enquanto outro PJ poderia ter sido barrado.

Os Movimentos da MJ são sempre derivados da ficção. Se um PJ levar um tiro na perna, ele estará sentindo dor e agora qualquer ação que precisar de duas pernas funcionais será bastante difícil. Se a MJ estiver insegura sobre fazer ou não um determinado Movimento, ele deve sempre analisar a ficção e o que já foi estabelecido para determinar se isto faria sentido. Se as regras do jogo contradizerem a ficção que o grupo estabeleceu, o MJ deve dar preferência para a ficção.

Princípios

Os Princípios servem como guias para a MJ conduzir o jogo. Sempre que escolher e descrever um Movimento, a MJ também deve se lembrar de seus Princípios.

Insinue o Sobrenatural

Como MJ, você quer criar um mundo em que os personagens suspeitem que algo está terrivelmente errado — embora eles não saibam exatamente o que. De tempos em tempos, você deve introduzir acontecimentos bizarros e detalhes estranhos, sugerindo ao personagem jogador que há algo questionável em seu conceito de realidade. Eles devem questionar frequentemente aspectos do mundo — ou até mesmo sua própria sanidade.

Aonde foi parar o sem-teto que dançava no chafariz do parque? Num momento ele estava visível para todos, mas, de alguma forma, ele desapareceu no momento seguinte.

Qual é a estação metropolitana esquecida que o trem cruza entre a 50ª e a 42ª rua? E quem são as pessoas que estão em pé lá esperando?

Como o homem bem vestido pôde cair no chão do sexto andar sem ser esmagado?

Quem enviou aquela mensagem para seu correio de voz, na qual alguém com uma voz igual a sua te alerta de eventos terríveis que ele diz que vão ocorrer no futuro?

A verdadeira Realidade existe na periferia da consciência dos personagens, pronta a irromper sempre que a Ilusão for rasgada. Ao sugerir que algo está fundamentalmente errado com pequenos detalhes na história, a MJ pode instigar a sensação de que o conceito de realidade do personagem jogador está se desfazendo e algo horrível pode se revelar a qualquer momento.

Fale com os Personagens, Não com os Jogadores

Ao invés de perguntar ao jogador: "Sara, o que o John vai fazer essa noite?", pergunte: "O que você fará essa noite, John?". Descreva o mundo para o personagem jogador, "Ela te observa com desejo em seus olhos enquanto solta um dos ganchos de seu vestido macabro de sua pele. Com uma mão ela faz um gesto em sua direção e, sem dizer uma palavra, deixa claro que ela te quer — ela tornará todos os seus sonhos em realidade. Ela sabe exatamente quem você é e o que você deseja.". São os sonhos do PJ que o demônio quer realizar. Ao conversar diretamente com o personagem, a MJ e o jogadores estão juntos dentro da história, ao invés de atuar como dois jogadores assistindo à ficção de fora.

Faça seus Movimentos, Mas Use a Ficção para Disfarçá-los

A MJ faz Movimentos baseados em eventos do mundo real e não no que transparece na ficção. Quando um PJ entra num novo local ou transita para uma nova cena, quando um jogador falha em uma rolagem (normalmente rolando **[–9]**), quando o texto do Movimento de um jogador instrui a MJ a fazer um Movimento, quando os jogadores olham para a MJ em busca de informações, nestes momentos a MJ fará um Movimento. Ainda assim, a MJ deve agir como se a razão para aquilo foram os eventos da história!

Por exemplo, se o Movimento da MJ for ***Capturar Alguém***, ela nunca deverá dizer: "Já que você falhou no seu Movimento ***Agir sob Pressão*** quando estava se esgueirando para dentro da fábrica, você só consegue andar metade do caminho antes de te pegarem". Ao invés disso, diga: "Após você escalar através da janela quebrada, você cai sobre umas antigas vidraças, que se quebram, fazendo um enorme barulho. Após alguns segundos, parece que ainda não te descobriram, mas, assim que você sai para a entrada principal, só consegue andar alguns metros antes de ouvir passos atrás de você. Dois seguranças de encaram por trás dos canos de seus rifles. Outros dois aparecem de dentro das salas. O que você faz?".

O resultado final é o mesmo, o PJ será capturado na fábrica. Entretanto, a MJ apresentou os Movimentos dos jogadores como se eles estivessem sido ativados por eventos da ficção.

Faça seus Movimentos, Mas Descreva-os na Ficção

Quando um movimento da MJ for para causar dano nos PJs, você não diz: "você tomou dano". Ao invés disso, descreva como os dentes da criatura mergulharam profundamente dentro da carne do PJ. Mesmo que seu Movimento da MJ vire o Movimento do PJ contra ele, você não diz: "eu viro seu Movimento contra você", em vez disso explique: "Você mira sua pistola na nuca dela e ela lentamente ergue as mãos. De repente, o cotovelo dela te acerta no rosto, e numa velocidade tremenda ela arranca a arma da sua mão. Com um sorriso maquiavélico, ela aponta a arma diretamente na sua testa e diz: 'Quem é que deve erguer as mãos?'".

Atribua Motivações para Todos os seus PNJs

Todos os PNJs, humanos ou não, devem ter suas próprias motivações emocionais e interesses pessoais.

Por exemplo, o Capitão Bem Harrison voluntariamente arrisca sua própria vida para capturar uma dos PJs, para que ele possa arrastá-la de volta para o complexo militar de pesquisa de onde ela fugiu. Ele está convencido que foi culpa dele ela ter escapado, então agora é seu dever garantir o retorno dela, mesmo que isso acabe tirando a sua própria vida.

Não há necessidade de complicar demais. Atribua razões simples e diretas para justificar a forma que eles agem. Se a MJ sabe que a razão pela qual o segurança da boate cumpre com seu dever é apenas dinheiro, ela sabe imediatamente que se um dos personagens tentar subornã-lo, ele vai agir de forma diferente que agiria se estivesse trabalhando por lealdade ao seu chefe.

Dê uma Lógica Interna Própria para suas Criaturas

Todas as entidades em *KULT: Divindade Perdida* tem seus próprios passados, seus lugares na cosmologia, e seus próprios propósitos e motivações, independentemente de quão alienígena e inumana elas pareçam. Elas são conduzidas por vontades da mesma forma que nós humanos somos, e não são meramente introduzidas em suas localizações como obstáculos para PJs curiosos. É trabalho

da MJ garantir que as entidades que os personagens encontram são excitantes e pareçam realistas, não importando o quanto elas são bizarras. Nefarites buscam pessoas transtornadas pela culpa, criando purgatórios pessoais para elas. Para a nefarite, estes purgatórios não são "maus", mas sim um presente dado às suas vítimas, permitindo que elas experimentem o evangelho da dor. Lictores impõe seus mecanismos de controle nas pessoas, pois eles conhecem em primeira mão os deuses impiedosos e aterrorizantes que a humanidade poderia se tornar, se ela conseguisse se libertar de sua prisão. Uma aparição assombra uma pessoa pois ela quer alguma coisa dela — seja recuperar sua forma física ou realizar uma tarefa na terra dos vivos.

Cada ação de uma entidade deve ter uma lógica interna inerente, mesmo ela sendo estranha ou distorcida, e é trabalho da MJ desenvolver esta lógica e revelá-la aos jogadores. Ela não diz aos jogadores diretamente, mas permite que ela transpareça nas ações que a criatura toma.

Faça Perguntas e Construa com as Respostas

Comece com perguntas simples aos jogadores. "Como é seu apartamento?", "Quem entre vocês se conhecem a mais tempo?". Conforme a história progride, a MJ pode começar a fazer perguntas mais diretas e pessoais sobre as experiências, emoções, memórias e opiniões dos PJs. Às vezes, pode ser interessante buscar detalhes, como "Você mantém fotografias na sua mesa do escritório?". Em outras ocasiões, a MJ estará buscando o panorama geral, "Como é a decoração e mobília do escritório?". Isso depende do ritmo narrativo do momento. Quando um PJ faz uma ação imprevista, a MJ pode fazer perguntas sobre ela: "Puta merda, você vai bater nele com o martelo até a morte!? Esta é realmente a primeira vez que você parte pra cima de alguém?". Isto dá ao jogador uma oportunidade para contextualizar suas ações para o resto do grupo e dá ao personagem mais profundidade, ao mesmo tempo, dá à MJ mais informações para ela determinar o que acontece em seguida.

Quando uma respostas for dada, a MJ deveria reagir a ela. Reagir significa três coisas:

- As coisas podem não ser o que parecem; a MJ pode acrescentar detalhes para que o PJ duvide de sua realidade.
- A MJ pode incorporar a resposta na história mais tarde.
- A MJ utiliza a informação para desenvolver suas próprias ameaças, incorporando a resposta na sua própria visão do mundo.

Por exemplo, se a pergunta é "Quem você acha que são seus perseguidores?" e eles respondem "Eles são inumanos, quando eles atravessam uma porta, eles desaparecem sem deixar rastros.", a MJ pode utilizar isto das seguintes formas:

- "Uma vez, quando você abriu a porta que um perseguidor tinha atravessado, você viu um outro mundo do lado de lá. O que deveria ser um banheiro, em vez disso era uma galeria decrépita cheia de mosaicos exóticos e velhas estátuas quebradas de anjos."
- Os perseguidores e suas portas aparecem para o PJ mais adiante no jogo, seja diretamente, como uma porta aberta para outra dimensão, ou indiretamente, ouvindo mitos e histórias relacionadas a criaturas capazes de viajar entre portas.
- Considere que tipos de criaturas os perseguidores possam ser e para onde suas portas levam.

É especialmente importante fazer perguntas na primeira vez que um PJ utilizar uma Vantagem sobrenatural. Por exemplo, como o personagem com ***Consciência Ampliada*** vivencia suas visões? Elas chegam de repente quando o personagem não está preparado, ou ele as conjura conscientemente? Elas são aterrorizantes para ele? Depois da primeira vez que isto acontecer, a MJ deveria adicionar os próprios detalhes dele quando o personagem fizer uso da Vantagem.

Seja um Fã dos Personagens Jogadores

Ser um fã dos personagens significa que a MJ deve oferecer aos PJs oportunidades tanto de serem legais quanto de estarem vulneráveis, e não frustrar o progresso e o sucesso que eles conquistaram através de trabalho duro. A pior coisa que a MJ pode fazer, é remover ou inibir o torna um personagem legal. Se um personagem dedicou tempo descrevendo seu fiel Pastor Alemão e demonstrou como o cão é a vida do seu personagem, não é legal fazer o cão ser atropelado e morto durante a primeira sessão de jogo sem razão. É uma história diferente, se algum dos inimigos do personagem rapta o cão, dando ao personagem a oportunidade de lutar para ter ele de volta. No segundo caso, a MJ está validando o conceito do personagem jogador no que diz respeito ao relacionamento com o cão, enquanto no primeiro caso ela está apenas destruindo-o.

Outra coisa a ser evitada, é negar aos PJs o sucesso pelo qual eles batalharam e venceram. É mais interessante deixar as consequências surgirem dos sucessos dos personagens. Faça os PNJs reagirem ao personagem atingindo um dos seus objetivos. Quais ameaças agora o veem como um possível aliado? Quais ameaças agora o consideram um inimigo perigoso? Permita que os PJs afetem o mundo. Deixe que as escolhas deles sejam importantes. Se os personagens depõe um lictor de sua posição de poder na cidade, seria bastante estranho se não houvesse nenhuma consequência. E que jogador se divertiria participando de uma história em que suas ações não tem importância?

Pense Além da Cena de Vez em Quando

Quando a MJ for fazer um Movimento, ela poderia considerar o que seus PNJs estavam fazendo. Algum deles fez ou planejou alguma coisa que possa se tornar aparente agora? Alguma coisa está acontecendo em outro lugar que merece a atenção da MJ? Talvez o culto da morte esteja abrindo um portal para o Inferno para liberar os mortos vivos na cidade, enquanto os PJs estão ocupados espionando o esconderijo da máfia nas docas. Quando a MJ fizer seu Movimento, ela descreve os personagens ouvindo sirenes e helicópteros pela cidade, torres de fumaça sobem dos bairros centrais. Este método faz o mundo parecer real, e ao relembrar frequentemente as suas ameaças, a MJ também torna a vida dos personagens mais interessantes.



CENAS

Uma *cena* é um seção ininterrupta da história, que ocorre num único lugar e/ou intervalo contínuo de tempo. Por exemplo:

- Conversa antes de dormir entre a PJ e uma relação amorosa.
- Uma perseguição de carro pelas ruas de Manhattan.
- Conversar com testemunhas para obter informação.
- Investigação de um local de assassinato.
- Um tiroteio entre PJs e os antagonistas.

A *história* é formada por várias cenas distintas, e o trabalho da MJ é apresentar estas cenas, manter noção do tempo, e avançar para a próxima quando for apropriado. Tipicamente a MJ corta para uma nova cena quando a história se move para outro lugar ou momento. Por exemplo:

- Mais tarde naquela manhã, depois de James ir para o trabalho, o telefone toca. O que você faz?
- Você se esconde no estacionamento por um tempo. Seus perseguidores não aparecem. O que você faz?
- Depois de procurar pistas no apartamento por algumas horas, vocês começam a ficar com fome. Todos foram para a lanchonete do outro lado da rua. Isso parece ser uma boa oportunidade para discutirem o que vocês encontraram na cena do assassinato. Sobre o que vocês falam?
- Depois de escapar do armazém, vocês se encontram na casa de Andy. Sam está sangrando bastante do buraco de bala em seu braço e parece estar prestes a entrar em choque. O que vocês fazem?

O momento para encerrar a cena normalmente chega de forma natural. Algumas vezes os jogadores iniciam isso ao tomar ações para deixar um local ou avançar na história:

- "Eu vou me deslocar para [local]."
- "Eu descanso por um tempo e espero o pôr-do-sol."
- "Eu quero ir pular até [situação]."

Em outros momentos, a MJ vai achar apropriado concluir uma cena pois mais nada está ocorrendo nela. A MJ pode sempre perguntar aos jogadores se há algum problema em terminar a cena em questão ou se eles pretendem fazer algo mais, para que os jogadores não sintam que suas ações não importam.

A preparação e velocidade das cenas pode ser altamente variável. Por vezes a MJ simplesmente quer descrever o local e deixar os PJs interagirem com ele sem se preocupar em estabelecer um conceito elevado ou introduzir PNJs importantes. Em outras situações a MJ vai querer alimentar a tensão e o drama fazendo Movimentos, introduzindo ameaças, ou apresentando obstáculos aos quais os PJs são forçados a reagir.

Quando a MJ descrever locais e PNJs, pode ser interessante focar-se apenas nas impressões gerais e em alguns detalhes notáveis. Deixe os jogadores indicarem quais aspectos eles têm interesse em obter mais detalhes.

Por exemplo: "Vocês entram num corredor enorme com paredes vermelhas e tapetes negros com padrões dourados cobrindo o chão de mármore. Várias portas duplas grandes feitas de madeira antiga estão fechadas e perfilam os dois lados do corredor, e do outro lado do corredor vocês ouvem um piano ecoando de um salão branco e brilhante. Na abertura da porta está um homem negro e velho, vestindo um fraque branco. Apesar da porta ter provavelmente três metros de altura, parece que o velho está curvado para caber na abertura. O que vocês fazem?"

MOVIMENTOS DA MESTRA DO JOGO

Os movimentos da MJ têm por objetivo criar obstáculos para os PJs no decorrer da história. Diferente dos jogadores, a MJ nunca rola dados para seus Movimentos.

QUANDO?

A MJ faz um Movimento quando um dos seguintes ocorre numa sessão de jogo:

- Quando a MJ quer aumentar a tensão.
- Quando o Movimento de um jogador diz que a MJ pode fazer um Movimento; *repare no "pode", pois a MJ sempre tem a opção de realizar ou não um Movimento.*
- Quando as ações de uma personagem dão uma oportunidade para a MJ fazer um Movimento.

COMO?

A MJ segue esta sequência quando fizer um Movimento:

[1] A MJ descreve um obstáculo e pergunta aos PJs o que eles fazem sobre ele.

[2] Os jogadores descrevem as respostas de suas personagens ao evento. Algumas vezes, estas respostas envolvem rolar para alguns de seus Movimentos.

[3] A MJ descreve os resultados das respostas, baseados na ficção estabelecida e em quaisquer Movimentos que os jogadores tenham realizado.

Conforme a MJ realiza seus Movimentos, ela mantém seus Princípios em mente e descreve os ambientes em que os PJs se encontram.

Um obstáculo é uma criatura, objeto, ou evento atrapalhando ou se opondo aos personagens atingirem seus objetivos. As descrições dos Movimentos da MJ, e a seção de ameaças no *Capítulo 9* fornecem bastante inspiração para obstáculos que a MJ pode colocar no caminho dos personagens.

Alguns exemplos de obstáculos são: uma tempestade, uma testemunha hostil, um assassino psicótico, um inspetor de polícia curioso, um objeto misterioso, uma maldição, uma porta trancada, o som de passos se aproximando, a revelação de que o assassino é o melhor amigo de um dos personagens, uma escada de incêndio enferrujada, um incêndio, um enigma, a visão da Ilusão sendo rasgando e o Inferno invadindo a paisagem urbana.

Movimentos Suaves e Severos

Os Movimentos da MJ são descritos às vezes como *suaves* ou *severos*. A distinção é baseada no impacto do Movimento e se os PJs podem preveni-lo ou não. Um *Movimento Suave* é a preparação para uma consequência que ainda pode ser prevenida. *Movimentos Severos* são as consequências desabando sobre os PJs diretamente e irreversivelmente. Movimentos Severos normalmente envolvem PJs sofrendo lesões ou outras aflições, ou tendo algo tirado deles. Como um outro exemplo de como Movimentos suaves e severos se diferenciam, considere "o homem ergue sua pistola e a aponta para você, o que você faz?" comparado com "o homem ergue sua pistola e atira em seu peito".

Como um Movimento Suave, a Mestra do jogo poderia descrever como um cão queimado e desfigurado avança sobre um dos PJs. Se o PJ não tiver sucesso em evitar a bocarra do cão, a MJ faz um Movimento de Dano e descreve como os dentes do cão afundam no braço dele. Uma vez que o cão tenha mordido o PJ, ele deve ***Suportar Lesão*** — essa consequência é imediata e irrevogável.

Movimentos Severos são normalmente as consequências que seguem um PJ lidando mal com um Movimento Suave anterior. A MJ decide livremente se um Movimento deve ser Suave ou Severo. Às vezes a consequência de um Movimento Suave pode ser um outro Movimento Suave. Às vezes Movimentos Severos acontecem imediatamente como o resultado de uma ação de um PJ. Tome cuidado ao realizar vários Movimentos Severos consecutivos. Você corre o risco dos jogadores acharem que você está tentando acabar com eles ou "vencer", se eles não tiverem chance de evitar os obstáculos que você cria.



Separá-los

A MJ separa os PJs uns dos outros e/ou de seus aliados.

Exemplos:

- "Você ouve o piso apodrecido começar a ceder, e atrás de você Jessica dá um grito. Um grande buraco escuro se abriu e Jessica não está à vista. O que você faz?"
- "Os outros parecem não ver os canos enferrujados, ou ouvir o ranger sofrido do maquinário. Eles descem as escadas como se tudo estivesse normal. Quando eles passam pela porta, você vê os mecanismos ao longo das paredes. Eles parecem instrumentos de tortura. Os outros já foram na frente, mas suas vozes soam como se viessem de algum lugar distante. 'Para onde Sandra foi?' O que você faz?"
- "John, você está no Bar do Ray tomando um café preto. Cassie ainda não entrou em contato com você desde que se separaram na fábrica três dias atrás. O que você faz?"

Capturar Alguém

A MJ introduz um obstáculo que mantém o PJ preso num lugar.

Exemplos:

- "Quando vocês estão prestes a sair da sala, o enorme guardião se posiciona na frente da porta. Ele sorri malignamente para vocês, e vocês tem certeza de que ele não se importa em ferir vocês. O que vocês fazem?"
- "A porta do carro trava atrás de você. O que você faz?"
- "Vocês percebem que foram cercados por eles. Alguns estão tomando cobertura no corredor, dois estão agachados atrás da mesa de bilhar, e mais um homem com um rifle está esperando por vocês pela saída. Assim que vocês esticam a cabeça pra dar uma olhada, uma saraivada de balas atinge o balcão do bar. O que vocês fazem?"

Colocar Alguém em Apuros

A MJ cria uma situação ou escolha difícil para um ou mais PJs, coloca mais pressão e urgência na situação atual, e então observa o resultado.

Exemplos:

- "Você acorda se sentindo urgentemente nauseado. Tudo dói e suas roupas estão grudando. Você vomita do lado da cama. Sangue, carne, e punhados de cabelo. Você não lembra de nada da noite anterior, exceto de ter visto o demônio no espelho pouco antes de ir dormir. O que você faz?"
- "Você caminha uma quadra mais ou menos quando ouve passos atrás de você aproximando-se rapidamente. Quando olha por cima do ombro, vê a criatura grotescamente distorcida mancando atrás de você. Ela está de volta. O que você faz?"
- "Suas mãos estão ensanguentadas e seu rosto inchado depois da surra que levou. O corpo de Masrov jaz imóvel na mesa com a faca cravada nas costas. Você ouve a campainha tocar. O que você faz?"

Trocar Dano por Dano

Uma das ameaças da MJ, ou algo mais no ambiente, causa **Dano** a um personagem em troca de ela mesma sofrer algum Dano também. Isso funciona de forma parecida à consequência listada em (**10-14**) no Movimento do jogador ***Engajar em Combate.***

Exemplos:

- "Você se joga sobre ele, apenas para ambos caírem e rolarem nos paralelepípedos molhados. Ele consegue se posicionar em cima de você, acertando socos em seu rosto até você achar uma forma de rolar sobre ele e agarrá-lo pela cabeça. Você bate-a contra na pedra dura repetidamente até ele parar de se debater. Neste momento você percebe a faca em sua barriga. ***Suportar Lesão*** com –2."

- "Você dispara alguns tiros às cegas do outro lado da esquina na direção dos policiais na rua. O alto de bigode vai ao chão. O de pele escura com que você conversou antes atira de volta, e a dor percorre seu corpo. ***Suportar Lesão*** com –2."

Revelar Problemas nos Bastidores

A MJ descreve uma ameaça em potencial se manifestando fora da área em que os PJs estão.

Exemplos:

- "Quando você atende, ouve a voz amedrontada de Kelly do outro lado. 'Eles estão aqui no apartamento. Eu me escondi no quarto.' Você ouve uma porta se abrindo e Kelly fica em silêncio. A respiração dela é pesada e rápida. 'Por favor, Deus, não deixe eles me encontrarem', ela sussurra. Então, você ouve alguém abrindo a porta do closet e os gritos de Kelly. O que você faz?"
- "Quando olha em direção a Ginza, você vê como a Torre Nakamura parece ter crescido. Ela alcança as nuvens. Grandes revoadas daqueles pássaros deformados circulam o prédio e o céu tem uma tonalidade doentia de vermelho. O ritual de Sakamoto deve ter sido completado antes de ela ser sugada para dentro da fenda. O que você faz?"

Revelar Problemas Futuros

A MJ descreve uma ameaça que vai se manifestar no futuro se os personagens jogadores não fizerem nada para impedir. Este é um ótimo Movimento Suave que você pode usar como uma preparação para aumentar a tensão em uma grande variedade de cenas.

Exemplos:

- "Você ouve vozes do lado de fora. Parecem russos. Elas param do lado de fora da porta do escritório e começam a colocar uma chave na fechadura. O que você faz?"
- "A pele ao redor do ferimento está com uma cor escura e nojenta. Agora a dor pulsa constantemente e você se sente um pouco enjoado. O que você faz?"
- "É evidente que ele não acredita em você, e é apenas uma questão de tempo até que ele chame a segurança. O que você faz?"
- "'Você não tem permissão para me deixar de novo', ela diz. Seu belo rosto se abre num sorriso largo. Os cantos de sua boca se esticam sobrenaturalmente, quase até suas orelhas, e a face dela se contorce. Ela parece mais alta agora — dobrando seu pescoço para não acertar o teto — e as unhas antes perfeitamente cuidadas parecem que podem rasgar sua pele com a mesma facilidade que rasgariam um jornal. O que você faz?"

Causar Dano Direto

A MJ causa **Dano** ao personagem ou alguém próximo dele; causar **Dano** é sempre um Movimento *Severo*. Normalmente, o jogador rolaria para ***Suportar Lesão,*** mas algumas vezes o personagem é afetado por **Dano** que ele não pode evitar. Por exemplo, se alguém puxa o gatilho de uma arma colada em sua têmpora, se joga de um arranha-céu, ou é sugado para dentro da bocarra de um enorme monstro, é perfeitamente aceitável dar um **Ferimento Grave** ou **Crítico**, ou até mesmo dizer que o personagem está morto ou morrendo. Neste caso, o **Dano** deve ser derivado de ações que o PJ tomou por sua livre vontade, e não apenas um Movimento Severo aleatório que ele não teve nenhuma chance de evitar. Você deve tomar o cuidado de sinalizar o perigo para o jogador antes de ativar este Movimento. Se o **Dano** infligido for justo, o jogador vai aceitá-lo. Ao abusar desse poder, a MJ se arrisca a conflitos desnecessários com seus jogadores e viola o Princípio de *Ser um Fã dos Personagens Jogadores*.

Exemplos:

- "Ele sorri para você, a arma apoiada contra a cabeça de Kelly, e diz 'Agora é tarde demais para se desculpar.'. Você ouve um estouro e assiste enquanto o olho esquerdo de Kelly explode. Ela olha para você com choque e surpresa até o olho direito se encher de sangue e seu corpo cair mole no chão. O que você faz?"
- "Parece demorar uma eternidade até você chegar no chão. Você vislumbra a face retorcida do gigante na janela quebrada do quinto andar. Cacos de vidro voam pelo ar ao seu redor. Você lembra de Jason e das crianças em casa. Você se pergunta se ele ainda está procurando por você, ou será que ele já desistiu? E então seu corpo atinge o asfalto."
- "Você desvia do gancho de esquerda, mas não é rápido o suficiente para evitar o de direita. Enquanto você está desequilibrado, ele continua a despejar golpes no seu corpo e rosto. ***Suportar Lesão*** com –1."

Diminuir Estabilidade

Às vezes os PJs passam por algo tão horripilante que a MJ pensa que não há chance de eles não serem afetados por aquilo. Nessas situações é aceitável que a MJ diminua automaticamente a **Estabilidade** deles em um, dois ou até quatro passos, em vez de pedir para eles realizem um Movimento de ***Manter o Controle.***

Exemplos:

- "O razide começa a serrar sua mão com a faca enferrujada. Você consegue ouvir os ossos se despedaçando à medida que cedem. Alguém está gritando na sala. Então você percebe que os gritos são seus. Diminua **Estabilidade** em –4."
- "Quando você entra no quarto, James te olha, com olhos cheios de loucura. Seus braços e pernas estão presos por ganchos a correntes longas de ferro fixadas nas paredes, e alguém cortou com precisão seu peito, abrindo suas costelas como asas. Você ainda pode ver seu coração batendo, exposto dentro da cavidade torácica. Diminua **Estabilidade** em –2. O que você faz?"
- "Quando vocês recobram os sentidos, vocês estão pendurados de cabeça para baixo. Ao seu redor, o ônibus é um massacre de corpos quebrados e baleados. Galhos de árvore quebraram as janelas do ônibus, empalando os passageiros no caminho. Vocês e alguns outros ainda estão vivos, mas da estrada na montanha você consegue ouvir soldados rebeldes gritando empolgadamente. Momentos depois, mais rodadas de fogo automático atingem o teto de aço e a selva ao seu redor. Todos vocês diminuem **Estabilidade** em –2. O que vocês fazem?"

Tirar Coisas Deles

A MJ tira, ou impede que possam acessar, algo de posse dos PJs. Eles podem possivelmente retomar o objeto ou recurso, mas geralmente há um risco ou custo envolvido.

Exemplos:

- "Você pula em cima dele e ambos batem contra uma mesa, virando-a; vidros e pratos se quebram contra o chão. De primeira, ele quase ganha a vantagem, mas você encontra uma forma de desequilibrá-lo e sentar montado em seu peito, prendendo-o no lugar. Depois de vários socos você sente o corpo dele parar de lutar, ele desmaia. Você ouve passos se aproximando, e quando se levanta percebe que sua arma não está mais na sua cintura. O que você faz?"
- "A enorme criatura bovina investe contra seu carro com velocidade sobrenatural. Quando seu corpo musculoso atinge o capô, ouve-se um 'bang' dos airbags explodindo em seus rostos. Sua cabeça está zonza pelo impacto e seus ouvidos zunindo. Ao tentar se desvencilhar dos airbags, você percebe que o capô está completamente destruído e o motor soltando fumaça. A criatura cambaleia e se vira fixando sua atenção furiosa em sua direção. O que você faz?"
- "Você vai pegar o celular, mas subitamente percebe — merda! Você deve tê-lo deixado na mesa de Engström. O que você faz?"
- "Conforme você dirige rua acima se aproximando de sua casa, você vê uma BMW preta com vidros escuros estacionada do lado de fora. Você vê uma movimentação na janela do seu escritório. Eles devem ter chegado aqui antes de você! O que você faz?"



Dar as Possíveis Consequências e Confirmar

A MJ simplesmente informa ao jogador as consequências que as ações de seu personagem podem causar, dando a ele oportunidade de mudar de ideia. Isso garante que não há falha de comunicação e que o jogador está completamente ciente da situação antes de ir adiante, ou permite que o jogador recue de um curso de ação arriscado.

Exemplos:

- "Se você atirar nele, provavelmente vai atrair todos os seguranças do prédio. Vai fazer assim mesmo?"
- "Claro que você pode atacar o demônio, mas para passar pela corrente que ele está empunhando, você vai ter que ***Agir Sob Pressão***. Vai fazer isso?"
- "Você está com sua pistola pressionada contra a têmpora da filha dele, então naturalmente você pode usar isso como uma vantagem para influenciar ele. Mas você sabe que fazer isso vai torna-lo um inimigo. Vai fazer assim mesmo?"

Oferecer uma Oportunidade, com ou sem Custo

A MJ descreve uma oportunidade, assim como os potenciais obstáculos ou perigos associados com a oportunidade, e então dá aos PJs e escolha de aceitá-la ou não.

Exemplos:

- Subitamente, o guarda-costas de Natasha sai da mesa. O homem gigantesco vai na direção ao banheiro. Agora é sua chance de falar em particular com ela. O que você faz?"
- "No momento que você está prestes a sair do armazém, você ouve uma voz de dentro de um dos contêineres de carga. 'Papai?' Você pode abri-lo, mas o barulho pode atrair um dos guardas noturnos. O que você faz?"
- "Você vê uma chave pendurada no meio do maquinário, cercada por engrenagens e pistões em movimento. Colocar a mão ali dentro e pegá-la seria arriscado, mas não impossível. O que você faz?"

Virar o Movimento Deles contra Eles

A MJ interrompe a ação planejada pelo PJ de forma a virá-la contra ele.

Exemplos:

- "Vocês emergem de seus esconderijos e apontam suas armas para o solitário Sr. Volkov. Ele simplesmente começa a gargalhar. 'Vocês realmente pensaram que eu estaria sozinho?', ele diz com um sorriso malicioso. Soldados fortemente armados com Kalashnikovs começam a jorrar pelas portas do salão. O que vocês fazem?"
- "Você luta com ela até caírem ao chão, mas apesar de sua força ela consegue escapar de você. Ela agarra seus braços dolorosamente e puxa uma das pernas para cima. Antes de você perceber, um de seus braços e seu pescoço estão presos num triângulo — quanto mais ela aperta, mais fraqueja sua respiração. De alguma forma ela conseguiu te dominar completamente. 'Então, o que foi que você disse? Você ia me espancar até a morte?' ela pergunta com um olhar frio. O que você faz?"
- "Ele não parece incomodado com suas ameaças, abaixando a arma. Com um sorriso presunçoso, ele diz, 'Eliza, eu sei de algo que você não sabe. Sua irmã está viva, e mantida em cativeiro aqui na cidade. Me ajude a escapar de seus amigos, e eu te digo onde ela está.'. Se você não ajudá-lo, você deve diminuir sua **Estabilidade** em um passo. Afinal, ele provavelmente é sua única chance de conseguir sua irmã de volta. O que você faz?"

Fazer um Movimento de uma Ameaça

A MJ pode dar a suas ameaças Movimentos únicos para usar ao invés de seus Movimentos normais.

Exemplos:

- **Influência:** Comprar a lealdade de alguém. "Você está prestes a colocar uma bala na cara do Sr. Volkov, quando sente o cano gelado de uma arma contra seu pescoço. 'Desculpa, Sam, mas eles tem minha mulher.' Você consegue ouvi-lo soluçar atrás de você. 'Eu tenho que te parar. Me desculpa!' O que você faz?"
- **Objeto:** Conjurar um demônio. "Seu sangue pinga no cubo. Ele começa a emitir uma fumaça preta, como se algo estivesse devorando a luz ao redor dele. O padrão ornamentado começa a se mover e o cubo flutua no ar. A escuridão ao redor dele se torna tão densa que você não consegue ver além dela. Todas as crianças aguardam em silêncio, olhos fixos na esfera negra. Então, algo emerge. É apenas vagamente humano, torcido e retorcido com um sorriso esculpido em sua face infantil e desfigurada. Você sente um frio na barriga quando os olhos mortos da criatura olham para e através de você. O que você faz?"

Fazer um Movimento para um Poder Superior ou Plano de Existência

Na *Parte III – A Verdade*, você encontrará Movimentos para os poderes superiores e as influências de vários planos de existência. Estes Movimentos também estão disponíveis para a MJ, além dos movimentos normais.

Exemplos:

- **Movimento de Paixão**: Olhar dentro da alma de alguém. "Você sente o corpo forte dele sobre o seu. Seu lábios se encontram, línguas buscando uma a outra. Quando suas bocas se separam novamente, ele geme. Ele se introduz em você, de novo e de novo, e seu corpo pulsa quente em resposta. Incontrolavelmente, seus próprios gemidos se juntam aos dele. Apesar desta intimidade, deste prazer, você suspeita que ele veio te fazer falar. Você sabe onde o portal está. Mas será que ele sabe disso? Você curva suas costas espasmodicamente, gritando e gemendo enquanto ele termina dentro de você. Vocês atingem o clímax como um único ser, e o conhecimento do verdadeiro desejo dele entra em você simultaneamente."
- **Movimento para a influência do Inferno**: Sombra do passado. "O chão está escorregadio com sangue, tanto que vocês precisam arrastar seus pés para evitar cair. O fedor de carne queimada invade suas narinas, e aqui e ali vocês avistam corpos presos nas máquinas fumegantes. O calor é inescapável e suas roupas estão encharcadas de suor. Ocasionalmente vocês ouvem engrenagens antigas girando, acompanhadas pelo som de ossos se partindo. Uma serra gira. Alguém geme, se afoga, ou grita de dentro dos aparelhos de tortura. Vocês quase alcançaram a escadaria em espiral que leva para a saída quando ouvem a voz rouca e quebrada de Lena num tom desesperado 'Tom...' Quando olham na direção da máquina, vocês conseguem ver o rosto dela pouco visível do lado dentro."

Usar Desvantagem/Reserva

Há duas formas da MJ utilizar Desvantagens. Ou montando uma cena em que a Desvantagem de um PJ é ativada, ou gastando Reservas que ela recebeu de uma cena anterior deste tipo para fazer um Movimento contra este PJ.

Quando forem gastas, as Reservas adquiridas através de Desvantagens permitem à MJ escolher livremente qual Movimento suave ou severo ela deve realizar, mas sinta-se livre para tirar inspiração de outros Movimentos da MJ.

Exemplos:

- **Esquizofrenia**: "Você sabe que alguém está te seguindo para dentro do trem no metrô. Ele está a apenas alguns passos de você; um homem de meia idade com cabelo fino e um terno marrom barato. Ele finge estar lendo um jornal, mas assim que para de olhar para ele você sente os olhos dele em você. O que você faz?"
- **Mentiroso:** "Do nada, você vê sua supervisora Janet pela multidão na pista de dança. Ela te viu também e se aproxima rapidamente. 'Achei que você disse que estava com a perna quebrada? O que você está fazendo aqui?' Ela nem tenta esconder a decepção em seus olhos."
- **Procurado:** "Dentro da estação de trem lotada, você vê vários policiais. Você está prestes a se virar quando vê dois deles indo em sua direção. Um deles, um homem alto, está falando no rádio da polícia enquanto a outra, uma mulher negra de meia idade, firma o olhar em você. O que você faz?"

Depois de Cada Movimento, Pergunte "O Que Você Faz?"

Sempre que a MJ fizer um Movimento, ela pergunta para os jogadores o que eles fazem — dando a eles uma oportunidade de responder ao Movimento. Isto prende a atenção dos jogadores e os chama a responder aqui-e-agora, para que eles não se distraiam e percam o foco da cena. Algumas vezes, eles vão querer informações adicionais antes de tomar uma decisão. Neste caso, forneça a informação a não ser que seja melhor ativar um Movimento do jogador para descobri-la.

Mais Algumas Coisas para Considerar

Descrever Detalhes Menores Faz o Mundo Parecer Real

Detalhes são uma ferramenta importante para destacar os aspectos macabros, belos e deformados do mundo. Descreva como quando o metrô dos PJs passa reto por uma estação deserta no meio da noite, eles notam figuras agachadas na plataforma — uma delas embalando um bebê enrolado em jornais. Descreva como os PJs notam múltiplas silhuetas dançando no sexto andar da casa antiga em ruínas do outro lado da rua a partir da janela de seu quarto. Descreva como, no meio de uma batalha até a morte contra criaturas distorcidas saídas de pesadelos, uma garotinha olha para o beco da calçada movimentada e exclama, "Mamãe, mamãe, tem monstros ali!" e sua mãe a puxa sem nem pensar no que ela falou. Estes pequenos detalhes ligam os jogadores ao mundo.

Aproximar e Distanciar

A MJ pode detalhar um dia inteiro para os jogadores, ou pode pular dias, semanas, meses. Não tenha medo de deixar o tempo passar. Jogadores geralmente se sentem confortáveis se mantendo no presente, jogando minuto por minuto. No entanto, histórias podem se beneficiar da passagem do tempo, permitindo que os PJs se desenvolvam, e dando mais espaço para a história tomar forma. Avançar a história cinco meses leva tanto esforço quanto pular uma hora para a MJ e os jogadores.

Em um momento, a MJ pode conduzir os PJs sobrevivendo minuto a minuto nos becos escuros de Metropolis, e no próximo ela poderia dizer, "Vocês vagam durante a noite por ruas de casas de pedra escura. De tempos em tempos vocês ouvem passos ecoando em becos enegrecidos, nas nunca veem ninguém. Na aurora, vocês chegam no que parece ser um templo ,construído de metal corroído e plásticos. Pendurados na entrada estão vários corpos humanos em diferentes estados de decomposição. O que vocês fazem?"

Dividir o Foco entre Todos os PJs

Garanta que todos os PJs tenham a mesma quantidade de tempo de jogo, mesmo se eles estiverem separados. Pule de uma cena para outra, para que ninguém tenha que esperar tempo demais até seu turno, usando estes pulos para adicionar mais tensão. A MJ pode cortar em momentos tensos para dar ao jogador tempo para pensar sobre sua próxima ação enquanto passa o foco para outro personagem. Faça com que os jogadores saibam que eles podem te lembrar se sentirem que você se esqueceu deles, e garanta que nenhuma pessoa abuse demais do tempo total de jogo. Também se lembre de introduzir e usar o que os jogadores te contaram sobre os personagens deles. Ative Desvantagens para colocar os segredos e medos de um PJ em jogo. Anote as Relações importantes de um PJ e insira-as na história de regularmente.

Fazer Pausas e Refletir até Estar Pronta para Continuar

Quando a MJ se sente cansada, sem foco, ou insegura sobre o que fazer a seguir ou qual Movimento selecionar de uma lista de opções, ela fazer uma pausa para se dar tempo para descansar e pensar. Algumas vezes uma caminhada curta pode servir para renovar as reservas de energia de todos e discutir o que aconteceu. Ouça as esperanças, expectativas, e planos dos jogadores e use-os quando recomeçar o jogo.

Conflitos

Conflitos entre os PJs e outros indivíduos ou grupos são uma fonte frequente de tensão, drama, e ação em *KULT: Divindade Perdida.*

Um conflito ocorre quando dois (ou mais) grupos com objetivos diferentes e irreconciliáveis se encontram na busca destes objetivos. *Por exemplo:* Um PJ quer entrar num prédio de escritórios, mas os guardas da portaria foram instruídos a impedir pessoas não autorizadas de entrar.

Conflitos surgem mais frequentemente entre PJs e PNJs, mas também podem acontecer entre personagens jogadores. Em tais conflitos, é o trabalho da MJ determinar que Movimentos estão sendo ativados. Ela também realiza seus próprios Movimentos. A MJ também pode fazer com que PNJs interfiram nos conflitos entre PJs, apoiando um lado ou o outro, ou em busca de seus próprios objetivos.

Há algumas coisas importantes a se considerar quando a MJ inicia conflitos e realiza Movimentos.

Regras de Resolução de Conflitos?

KULT: Divindade Perdida não tem um conjunto separado de regras para lidar com combates ou outros conflitos. Todo conflito é resolvido usando os Movimentos padrões dos jogadores. Independentemente do PJ escolher convencer ou atacar seu oponente, a resolução de conflitos é feita da mesma forma que qualquer outra atividade — os jogadores descrevem o que seus personagens fazem, realizando Movimentos à medida que eles ativados, a MJ descreve os resultados dos Movimentos e as consequências das ações, realizando seus próprios Movimentos se necessário, o que por sua vez incita respostas dos jogadores. O jogo continua como uma conversa entre MJ e jogadores, onde a ficção determina quantos detalhes são necessários.

A resolução de conflito de uma briga entre um personagem e um PNJ poderia se parecer com isso:

1.

Jogador: "Eu corro na direção de Volkov para derrubá-lo no chão."

MJ: "Certo. Ele tem um revólver de alto calibre, que está prestes a descarregar em você. Ainda vai continuar com isso?" [Nota: a MJ usa ***Dar as Possíveis Consequências e Confirmar***.]

Jogador: "É, estou cego de raiva. Agora eu não ligo se for baleado."

MJ: "Ele descarrega o cilindro numa série se estouros enquanto você corre na direção dele. Role para ***Agir Sob Pressão.*** A pressão aqui é que as balas podem te parar no meio do caminho."

Jogador: "Certo. Haha, tirei um 16."

MJ: "Legal! Você corre direto para ele, e consegue sentir as balas passando por você. Você ouve o clique do revólver assim que chega nele. Posso assumir que você está derrubando ele, então?" [A MJ usa ***Oferecer uma Oportunidade***, neste caso ***Sem Custo***.]

Jogador: "Sim!"

MJ: "Você acerta o abdômen dele e os dois caem no chão. Você está por cima dele e ele está tentando afastar você. O que você faz?"

Ou isso poderia acontecer assim:

2.

Jogador: "Eu pulo para a frente e tento socar ele até a morte."

MJ: "Certo, parece que você está utilizando o ataque desarmado *Força excessiva*?"

Jogador: "Sim, definitivamente."

MJ: "Ele obviamente está planejando te atacar de volta. Role para ***Engajar em Combate***."

Jogador: "11."

MJ: "Certo. Você corre até ele e soca ele bem na mandíbula. Ele cambaleia para trás, mas recupera o equilíbrio, se abaixando para desviar de seu próximo golpe. O cotovelo dele te acerta no rosto, mas isso não te incomoda. Você encaixa dois golpes rápidos no rim e no fígado dele. Ele arfa dolorosamente e baixa sua guarda por um momento. Seu punho ensanguentado acerta ele no queixo e ele desmonta no chão de pedra. Você continua esmurrando o rosto dele até que não restem características humanas. Tudo é sangue e os nós dos seus dedos doem que nem o inferno. Role para ***Suportar Lesão*** com –1 de modificador."

No *Exemplo #1*, a MJ enquadra o embate de forma que derrubar o homem no chão engatilhe ***Agir Sob Pressão***. Mais Movimentos serão ativados antes de um dos lados vencer. No *Exemplo #2,* a MJ distancia um pouco, e deixa que apenas uma rolagem de ataque determine a luta inteira. Desta forma, a MJ pode facilmente enfatizar um determinado conflito mais ou menos dependendo de quão importante ele é para a história. Dependendo dos Movimentos que você pode realizar e dos Movimentos que você deixa os jogadores ativarem, você pode controlar o ritmo e os detalhes narrativos de um conflito.

Não tem problema os jogadores utilizarem quaisquer Movimentos que quiserem, desde que faça sentido na história. Talvez o personagem comece a negociar depois de perceber que não vai sobreviver a um conflito violento. Tudo que é necessário é que o ativador do Movimento apareça na ficção, como sempre.

Exemplo:

"Espera, para, espera, eu desisto! Você vai parar de atirar se eu abaixar minha arma?" O ativador para ***Influenciar Alguém*** é "*Quando você influenciar um PNJ através de negociação, argumentação ou de uma posição de poder...*" Neste caso, o PJ teria que realmente negociar (como ele está fazendo), oferecer um argumento forte (ex.: "se nós não pararmos de atirar, esse teto vai cair e nós dois vamos morrer!"), ou estar numa posição de poder (ex.: tendo mais poder de fogo a mostra) para fazer o Movimento.

Um PNJ pode se render, negociar, fugir, ou tomar qualquer outra ação apropriada desta mesma forma, se sentir que é sua melhor opção. Faça com que conflitos sejam fluidos e vivos. Intercale entre conversa, violência, e conversa de novo. Lembre-se que as consequências para a falha em uma negociação raramente são tão graves quanto estar no lado perdedor de uma troca violenta, embora ambos tecnicamente resultem na MJ fazendo um Movimento. Lembre-se dos seus Princípios e baseie todos os seus Movimentos na ficção.

Agravamento de Conflitos

Um conflito pode estar em um de diversos estágios de agravamento.

Discussão é o primeiro estágio em muitos conflitos. Os grupos negociam entre si, cada um tentando atingir seus objetivos, ou achar um meio termo que satisfaça a todos.

Movimentos comuns do jogador ativados durante uma discussão são ***Influenciar Alguém, Ler uma Pessoa***, e ***Agir sob Pressão*** (ex.: quando mentir). Por exemplo, o PJ tenta convencer os guardas da portaria a deixá-lo entrar no prédio oferecendo um suborno.

Intimidação é o próximo passo de agravamento, depois da discussão deixar de ser uma opção. Os grupos agora se ameaçam com violência ou repercussões futuras para forçar o outro a ceder. Movimentos comuns do jogador ativados durante intimidações são ***Influenciar Alguém*** e ***Observar uma Situação***. Por exemplo, o PJ diz aos guardas da portaria que vai espancá-los caso não saiam do caminho.

Violência é um agravamento além da intimidação, consistindo de um ou ambos grupos se agredindo para atingir seus objetivos. Movimentos comuns do jogador ativados durante atos de violência são ***Engajar em Combate*** e ***Agir Sob Pressão.*** Por exemplo, o PJ e seus amigos atacam os guardas da portaria.

Além dos Movimentos comuns do jogador, muitas das Vantagens dos PJs podem ser utilizadas durante o curso de um conflito.

Conflitos e o Indivíduo

Como o conflito se agrava depende das escolhas que a MJ e os PJs fazem. A qualquer momento, a MJ e os jogadores podem agravar o conflito em qualquer número de passos. A maioria das pessoas normais não escalaria conflitos além da discussão, e se ameaçados eles prefeririam recuar do que recorrer à violência. Na maioria dos países civilizados, o Estado detém o monopólio do exercício da violência, o que significa que apenas aqueles que estão empregados como forças policiais, militares ou de segurança podem utilizá-la legalmente. Civis são proibidos de exercer violência, a não ser em legítima defesa. Às vezes, os PNJs ameaçando os PJs são pessoas que não estão preocupados com a lei e não estão preocupados em usar a violência para conseguir o que querem. Mesmo entre essas pessoas, a maioria preferia ceder do que arriscar ficar seriamente ferido ou ser morto. Apenas PNJs insanos, dessensibilizados ou desumanos lutariam até a morte, a não ser que o motivo pela qual eles estão lutando é extremamente importante para eles. Uma mãe pode estar disposta a morrer para proteger seu filho, mas provavelmente não iria a tais extremos pelo seu trabalho, reputação, carro ou algum outro bem material ou coisa substituível.

A MJ pode definir o tom de uma história determinando como os PNJs agiriam durante os conflitos. PNJs que resolvem conflitos com discussões, em vez de violência, são melhores para histórias em que o drama é focado no diálogo, enquanto os PNJs que resolvem problemas com ameaças ou violência criam histórias direcionadas para a ação, nas quais os PJs são forçados a lutar para atingir seus objetivos.

Quando os PJs recorrem à violência para resolverem seus conflitos, a MJ pode definir o tom através das consequências naturais que ela impõe na história. Se os PJs ferirem gravemente ou matarem pessoas, a MJ pode mostrar as consequências para eles na forma da polícia, anúncios de procurado, e outras pessoas tratando-os com medo, desconfiança, e agressão. A MJ também pode deixá-los agir sem muitas consequências, encorajando a brutalidade, e fazendo da violência uma aspecto integral da história. Tudo depende de que tipo de história que a MJ quer criar.

Fluxo de Conflito

A ordem de ação entre os personagens jogadores e PNJs é determinada principalmente pela ficção. Quando o conflito é limitado a conversa e intimidação, não há necessidade de acompanhar formalmente a ordem, pois ela surge naturalmente. Durante conflitos físicos violentos, a MJ pode precisar decidir quem age em seguida. Se um PJ inicia o conflito, eles agirão primeiro. Se um PNJ começa o conflito, então eles agem primeiro. Quando os PJs ativam Movimentos, esses movimentos geram um fluxo natural, onde as oportunidades para agir e reagir vão e voltam entre os PJs e PNJs envolvidos.

A MJ tem dois métodos para determinar qual PJ deve agir em seguida: uma *ordem fixa* ou uma *ordem baseada na ficção*. Se não afeta diretamente a história, a mestre pode simplesmente ir ao redor da mesa em uma ordem fixa, pedindo aos jogadores para descrevem e executarem as ações de seus personagens, um por um. Em vez de executar cada ação como descrito, é mais flexível e cinematográfico pedir todas as ações dos PJs antecipadamente e, em seguida, determinar a ordem de execução com base no que fizer sentido na ficção. Alguém pode estar disparando sua pistola, enquanto outro quer fugir e se esconder, e um terceiro quer avaliar a situação antes de agir. A MJ pode determinar que o atirador age em primeiro lugar, uma vez que isso é instantâneo. Depois, a pessoa que observa a situação poderia começar a fazer o seu movimento. Finalmente, o personagem mergulhando para cobertura rola para ver se é bem sucedido. Ou qualquer outra ordem, dependendo do contexto e dos detalhes da situação.

De tempos em tempos, a MJ vai querer criar tensão indo e voltando entre diferentes conflitos na cena, construindo suspense ao forçar os jogadores a esperar para descobrirem o resultado. Um PJ pode ter falhado em seu ataque, e a MJ descreve seu oponente balançando um machado na direção dele — só para pular para o aliado do personagem, que está lutando em outro lugar, e depois retornando o foco para o lunático empunhando o machado e o resultado de seu ataque. Uma razão para fazer isso é criar tensão, enquanto outra é permitir que outros personagens afetem a situação dando a eles uma oportunidade para ajudar seu amigo. Isso só é possível ao usar uma ordem baseada na ficção.

EXEMPLO:

Três personagens, *Ashley*, *Hadi* e *John*, encontram-se dentro de um bazar abandonado em Istambul. Eles estão procurando a oficina subterrânea de *Bahadin*, o relojoeiro, para seguir uma pista.

MJ: "Vocês andam lentamente pelas passagens em arco, vagamente iluminadas pelo luar através de claraboias. Ao redor do caminhos há carros e construções temporárias com especiarias, roupas e todo tipo de artesanato. Ashley, você nota uma escada que leva para baixo com um relógio de parede pendurado acima dela. Ao mesmo tempo, John e Hadi, vocês veem três figuras se aproximando mais adiante no caminho. Olhando sobre o ombro, vocês percebem outros dois vultos estão se aproximando por trás [Nota: a MJ usa ***Revelar Problemas Futuros***]."

Ordem Fixa, do Jogador 1 ao 3:

MJ: "John, o que você faz?" [Nota: A MJ está sempre ***Falando com o Personagem, Não com o Jogador***]

John: "Eu saco meu revólver e tento determinar se eles são ou não uma ameaça."

MJ: "Então você vai ***Observar uma Situação***. Role e adicione **Percepção**."

John: "Eu tirei 12, então posso fazer uma pergunta. Eu quero saber o que parece estranho sobre isso."

MJ: "Ao observar com cuidado, você pode dizer que os vultos estão abaixados e são musculosos. Eles parecem estar nus, curvados, e estão avançando como se estivessem correndo de quatro. Lembre-se de que você recebe +1, se você agir contra eles agora."

MJ: "Você vê a aproximação das figuras. Ashley, o que você faz?"

Ashley: "Eu corro escada abaixo."

MJ: "Certo. Está escuro lá embaixo, então você vai precisar usar o seu celular para iluminar. "

Ashley: "Claro, eu faço isso."

MJ: "Na parte inferior das escadas há uma porta fechada."

Ashley: "Eu verifico se está trancada."

MJ: "Sim, está trancada".

Ashley: "Eu pego minhas gazuas e tento abrir a fechadura".

MJ: "Você vai ***Agir sob Pressão***, a pressão sendo os vultos chegando até você antes de você conseguir destrancar a porta."

Ashley: "Eu tirei um 15."

MJ: "Em alguns segundos, o fechadura faz um clique e abre".

MJ: "Os vultos estão se aproximando. John está olhando para eles e Ashley desceu a escada. Hadi, o que você faz?"

Hadi: "Eu tiro a espingarda da minha bolsa e grito: 'Pare, ou eu vou atirar' primeiro em árabe e depois em inglês."

MJ: "Eles nem sequer hesitam, apenas continuam como se não entendessem ou se importassem. Você realmente dispara contra eles?"

Hadi: "Sim, eu disparo contra os dois vultos vindo por trás de nós."

MJ: "Você dispara a espingarda com estrondos altos e vê ambos os vultos caírem. Conforme eles se retorcem em agonia no chão, eles emitem rugidos altos e inumanos que ecoam pela passagem. Simultaneamente, os vultos do outro lado de você começam a avançar na sua direção. A propósito, não se esqueça de marcar duas munições." [A MJ sabe, mesmo que os jogadores não saibam, que as criaturas não estão familiarizadas com o conceito de armas de fogo e não sabem se esconder — eles não são

oponentes 'preparados' para combater e por isso não engatilham o Movimento ***Engajar em Combate***. Como o valor de dano da arma é suficiente para eliminar ambos os inimigos, ambos são obliterados.]

MJ: "Então, John, o que você faz agora?"

Ordem Baseada na Ficção:

MJ para o jogador 2: "Você abre a porta. Dentro há uma loja cheia de tipos de relógios. No fundo você vê uma bancada de trabalho, onde um homem está afundado em sua cadeira, rodeado de peças e ferramentas de relógio. Onde deveria estar o rosto do homem, agora há apenas uma bagunça ensanguentada de carne e cartilagem. De repente, tiros de rifle soam do lado de fora, onde os outros estão." [A MJ descreve o ambiente e enfatiza que Ashley pode ouvir o tiroteio de cima]

Ashley: "Eu ignoro os sons de cima e examino o homem. Você disse que o rosto dele está faltando, nojento. Devo rolar para ***Manter o Controle?***"

MJ: "Ah, claro, definitivamente. É uma bagunça horrível de sangue parcialmente coagulado, e você acha que pode ver alguma coisa se mexendo lá. Talvez vermes."

Ashley: "Eu só tirei um 12. Eu me sinto terrível examinando-o, pensando que ele morreu de alguma forma por nossa culpa. Violado assim em sua própria loja. Eu fico cheia de culpa." [Jogador 2 reduz **Estabilidade** de Ashley em 1] "Estou *Abalada* agora."

MJ: "Certo, bom saber. Lembre que você vai sofrer –1 para todas as rolagens de ***Manter o Controle*** a partir de agora e –2 para todos os Movimentos de Desvantagem. Tudo bem, isso vai demorar um pouco, mas role para ***Investigar***."

Ashley: "17. Eu quero saber mais sobre isso, e eu quero saber se há algo de estranho nisso."

MJ: "Tudo bem. Eu vou te contar o que você descobre daqui a pouco."

MJ: "John! Depois que Hadi descarregou sua espingarda, os três vultos à frente começam a avançar rapidamente na sua direção. Seus movimentos são animalescos e eles emitem grunhidos e rosnados distorcidos. O que você faz [A MJ está ***Colocando John em Apuros***]

John: "Eu saco minha pistola e atiro no primeiro eles, enquanto eu recuo para a escada."

MJ: "Certo. Você vai ***Engajar em Combate***, vá em frente e role **Violência**."

John: "Merda! Eu só tirei 9."

MJ: "Você dispara alguns tiros na criatura — reduza a munição, por sinal — mas as balas não parecem retardá-lo. Ela pula em cima de você, te jogando no chão com força suficiente para tirar seu fôlego." [A MJ prepara um Movimento para ***Capturar John***, mas depois se vira para o Jogador 3.]

John: "Certo, eu..."

MJ: "Espere um pouco John, estou cortando para Hadi agora."

John: "Certo."

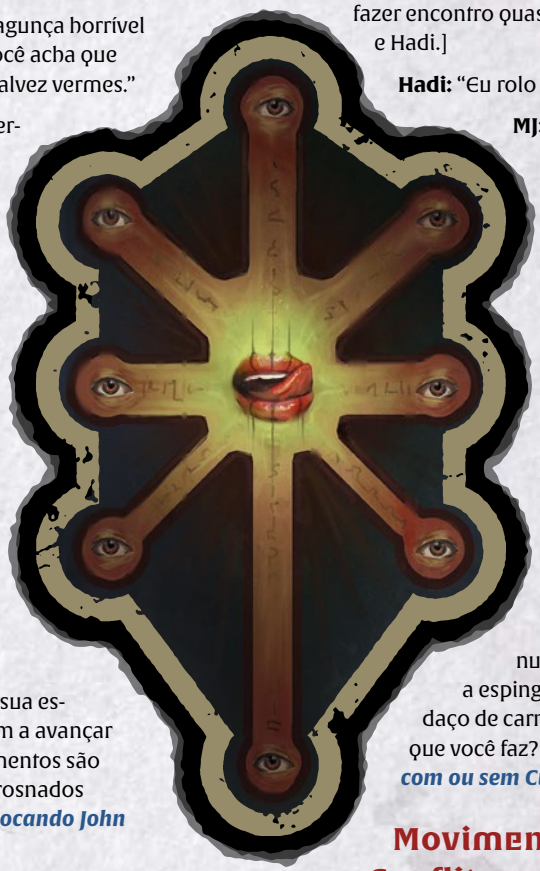
MJ para jogador 3: "Hadi, você vê John cair com uma das criaturas em cima dele. As outras duas estão correndo na sua direção, mas a criatura em cima de John está prestes a dilacerá-lo. O que você faz?" [A MJ ***Oferece uma Oportunidade para a Hadi com um Custo*** para ajudar John; o custo é que ela pode ser sobrepujada pelas outras duas criaturas, se ela aceitar]

Hadi: "Eu disparo meu último tiro na fera atacando John."

MJ: "Role para ***Ajudar***, usando **Firmeza**."

Hadi: "Eu rolei 12, o que dá +1 para a rolagem dele. Isso soma um 10, certo?"

MJ: "Isso mesmo. Hadi, seu tiro joga a criatura para longe de John. Os outros dois avançam em sua direção, cortando com mandíbulas salivantes e dedos retorcidos como garras. O que você faz?" [Como antes, a MJ sabe que a espingarda causa dano suficiente para neutralizar a besta. A MJ escolheu "estar em apuros mais tarde" da lista de (**10–14**), se lembrando de fazer encontro quase fatal voltar para assombram John e Hadi.]



Hadi: "Eu rolo para o lado e desço as escadas."

MJ: "Role para ***Evitar Dano***".

Hadi: "11."

MJ: "Conforme você pula para o lado, uma das bestas consegue agarrar sua espingarda. Ela escapa da sua mão enquanto você tropeça escada abaixo, aterrissando cambaleante no porta do relojoeiro."[A MJ escolhe para Hadi *Perder algo*, ou seja, sua espingarda]

MJ para jogador 1: "John, a besta que estava empoleirada em cima de você agora jaz imóvel numa pilha, a alguns passos de distância. É uma fêmea ostentando um grande buraco nas costas do tiro de espingarda de Hadi. Atrás de você, duas pessoas nuas e contorcidas vorazmente agarram a espingarda de Hadi, como se fosse um pedaço de carne. Eles te ignoram completamente. O que você faz? "[A MJ ***Oferece uma Oportunidade, com ou sem Custo***].

Movimentos e Agravação de Conflito

Pequenas diferenças em quais Movimentos a MJ escolhe, e quão severos ou suaves ela os faz podem fazer uma grande diferença na forma em que um conflito se agrava. Compare "você vê um relevo fraco na jaqueta dele, possivelmente algum tipo de arma" e "ele aponta uma pistola para você" Em um exemplo, a MJ sugere que há uma potencial ameaça, notificando os jogadores que o PNJ pode ter algum poder de fogo que eles precisam levar em conta quando lidarem com ele. No outro, quando descrevemos como ele puxa uma pistola, nós agravamos rapidamente o conflito para um que é potencialmente letal. As decisões da MJ quando realiza seus Movimentos influencia se um conflito se torna uma negociação tensa ou uma luta violenta. Os jogadores também podem agravar conflitos através das ações dos PJs, mas A MJ pode sempre acabar com isso fazendo os oponentes cederem ou tentarem fugir.

Dano em Conflitos

Quando os PJs sofrerem dano, a MJ pode usar como referência a lista de lesões a seguir para determinar quanto **Dano** seria infligido normalmente.

Circunstância	Valor de Dano
Cair em escadas ou de uma motocicleta	1
Colisão quando viajar a mais de 50 km/h, ser jogado de uma janela	2
Prender o braço num torno, cair do 3º andar na calçada	3
Colisão em alta velocidade, queimaduras elétricas sérias	4
Atingido por arma ou outro ataque	depende da arma

Se os PJs forem atacados por oponentes que a MJ não possui estatísticas, ela pode utilizar os valores de Dano a seguir como base, dependendo do armamento utilizado.

Arma	Valor de Dano
Briga desarmada	1
Arma corpo a corpo, arma improvisada	2
Armas de fogo leves	2
Armas de fogo pesadas	3
Explosivos, serra elétrica	4

Conflitos e Gangues

Conflitos envolvendo várias pessoas ocorrem da mesma forma que os outros conflitos em *KULT: Divindade Perdida*. Se um PJ tem uma gangue do seu lado, ela ainda faz os Movimentos normais de jogador e os Movimentos de Vantagens, de vez em quando fazendo a gangue agir como ela gostaria que agisse.

Gangues e Dano

De forma geral, uma gangue é capaz de causar mais **Dano** do que uma única pessoa. O **valor de Dano** das armas da gangue são aumentados em um, dois ou três níveis, dependendo do tamanho da gangue em relação daqueles com quem estão lutando. Por exemplo, uma gangue de cinco pessoas lutando contra uma única pessoa aumenta o **Dano** em +1, enquanto quinze pessoas o aumentam para +2. Isso significa que um único PJ brutalizado por quinze capangas desarmados sofreria –3 na sua rolagem de ***Suportar Lesão*** ao invés de –1.

Quando duas gangues atacam uma a outra, a gangue maior causa um bônus de **Dano** ao grupo menor, baseado na diferença de tamanho. Uma gangue de tamanho médio atacando uma gangue pequena com pistolas, facas e correntes causa **2+1 de Dano** à menor. Duas gangues de mesmo tamanho negam os **bônus de Dano** uma da outra.

Regras de gangues e bônus de Dano podem ser ajustadas pela MJ dependendo da situação.

Números	Tamanho	Dano
4–9	Pequena	+1
10–19	Média	+2
20+	Grande	+3

Gangue	Contra	Dano
Pequena	Indivíduo	+1
Pequena	Pequena	+0
Pequena	Média	+0
Pequena	Grande	+0
Média	Indivíduo	+2
Média	Pequena	+1
Média	Média	+0
Média	Grande	+0
Grande	Indivíduo	+3
Grande	Pequena	+2
Grande	Média	+1
Grande	Grande	+0

PJs com Gangues

Se um PJ tem capangas do seu lado durante uma luta ele aumenta o **Dano** que ele causa contra qualquer oponente que estiver em menor número. O PJ ainda rola para todos seus Movimentos, mas quando ele ***Engajar em Combate***, isso é tratado como se fosse um engajamento por toda a gangue. Isso significa que um PJ com uma gangue pode atacar várias pessoas simultaneamente ou sobrepujar uma única pessoa.

Quando os PJs Enfrentam Gangues

Um grupo de PJs nunca é tratado como uma gangue, pois eles são superiores a um PNJ médio, mesmo sozinhos. No entanto, seus números importam quando eles são atacados por várias pessoas de uma só vez. Para que os oponentes ganhem um bônus de Dano, seus números precisam de ser pelo menos o dobro do número de PJs. Por exemplo, um grupo de cinco PJs não sofre bônus de **Dano** de grupos com menos de dez PNJs.

Como a MJ, você deve também deve levar em conta se os oponentes estão em maior número que os PJs quando realiza seus Movimentos. Deveria ser mais difícil lutar contra um grupo maior que o seu. Os PJs teriam bem mais trabalho para se defender de mais de duas ou três pessoas por vez, e estariam com uma desvantagem considerável em tal situação. Faça os PJs ***Agir sob Pressão*** para evitar sejam cercados e garanta que os Movimentos ofensivos realizados em nestas situações sejam apropriadamente arriscados. Oponentes com superioridade numérica tipicamente tentam flanquear seus alvos para atacá-los de um ponto cego ou por trás. Um PJ lento e descuidado pode ser facilmente agarrado ou empurrado para o chão e imobilizado. Em tiroteios, oponentes em maior número vão flanquear e cercar um PJ para forçá-lo a deixar sua cobertura. O PJ pode esperar ataques de todas as direções se não se mantiver em movimento ou não ocupar um espaço em que seus flancos estejam protegidos.

Conflitos e Vantagens

PJs que possuem Vantagens fornecem Trunfos, podem gastá-los durante conflitos violentos para receberem efeitos de bônus. Exemplos de Vantagens deste tipo são ***Briga de Rua*** do *Criminoso*, ***Gênio*** do *Cientista*, e *Combate Tático* ou ***Perito em Artes Marciais*** *do Veterano.*

Conflitos Entre Personagens Jogadores

Quando PJs entram em conflito entre si e um ou vários deles se atacam fisicamente, a MJ deve usar as seguintes regras:

[1] *Se apenas um PJ ataca e o outro apenas tenta evitar*, o segundo deve rolar para ***Atrapalhar*** usando **Violência**, enquanto o agressor deve rolar para ***Engajar em Combate***. Em um (**10–14**), o **Dano** é reduzido e em um (**–9**), o ataque falha.

[2] *Se ambos os PJs se atacam*, a MJ decide qual deles ataca primeiro (normalmente o que iniciou o combate) e faz com que ele role para ***Engajar em Combate***. O outro PJ ***Atrapalha*** usando **Violência**. No caso do atacante falhar (**–9**), o outro PJ age como se tivesse rolado (**15+**) para ***Engajar em Combate***.

[3] *Se vários PJs atacam um único PJ*, um deles rola para *Engajar em Combate* enquanto o resto rola para ***Ajudar*** (usando **Violência**), e o defensor rola para ***Atrapalhar*** (também usando **Violência**). O ataque recebe **+1 de Dano.**

[4] *Se um único PJ ataca vários outros*, a MJ deve perguntar a cada personagem o que pretende fazer. O PJ atacante usa ***Engajar em Combate*** e aqueles que desejam desviar do ataque rolam para ***Atrapalhar*** usando **Violência**, exatamente como em [1]. Se qualquer um dos PJs deseja atacar de volta, eles rolam para ***Atrapalhar*** usando **Violência** com resultados como em [2].

[5] *Se dois grupos de PJs se atacam*, você pergunta o que os PJs querem fazer e separa os conflitos de acordo.

[6] *Se um PJ ataca um outro PJ completamente despreparado*, o ataque causa **Dano** sem nenhuma rolagem ser necessária. Se existir alguma dúvida sobre se a vítima deveria ter a chance de notar o atacante você pode deixar o jogador rolar para ***Agir sob Pressão*** (a ameaça é o PJ sofrer **Dano**).

Causando Dano a PNJs

Quando um PJ ataca com sucesso um personagem não jogador, o número de **Ferimentos** infligidos é igual ao total de **Dano** menos qualquer valor de armadura.

Ferimentos = Dano – Armadura

PNJs humanos normais morrem ao sofrerem três **Ferimentos** enquanto oponentes e criaturas mais robustas conseguem resistir muito mais lesões. Quando um PNJ sofre um ou mais **Ferimentos**, a MJ faz um Movimento de Dano — descrevendo o que acontece na história. O Movimento de Dano pode incluir o oponente ser neutralizado ou até morrer, antes de todos os **Ferimentos** serem marcados.

PNJs humanos normais possuem os seguintes Movimentos de Dano:

- Subjugado
- Morrendo (mas pode ser salvo)
- Morto

Por exemplo: Quando um PNJ humano normal recebe um soco de um PJ (ataque desarmado, **Dano 1**), a MJ pode escolher o Movimento de Dano *Subjugado* e fazer o PNJ cair inconsciente imediatamente como resultado.

Como a maioria dos personagens menores do mundo de jogo são humanos normais, a MJ não precisa manter registro de **Ferimentos** para eles. Ela pode sempre assumir que três **Ferimentos** os derrubarão, e usar os Movimentos de Dano *Subjugado*, *Morrendo*, e *Morte*.

Criaturas e PNJs humanos resistentes podem aguentar mais **Ferimentos**, e por isso sobrevivem a ataques que neutralizariam ou matariam um humano comum.

Dano e Gangues

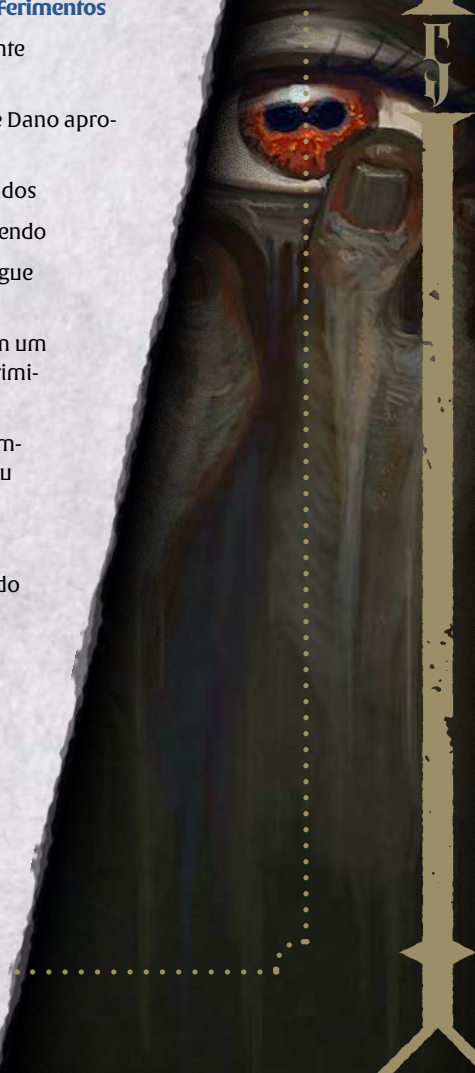
A MJ pode fornecer para um grupo ou gangue inteiro de antagonistas menores, como um grupo de capangas ou um bando de monstros, com um conjunto **Ferimentos** e Movimentos de Dano comum ao grupo. Estes funcionam da mesma forma que com indivíduos, mas são compartilhados entre eles. Quando todos os **Ferimentos** da gangue forem marcados eles são erradicados ou derrotados. É claro que você pode também controlar os **Ferimentos** individualmente de cada membro da gangue, mas usar **Ferimentos** compartilhados pode ser útil quando os indivíduos não são muito importantes ou quando gangues atacam umas às outras.

- Uma *gangue pequena* pode ter cinco **Ferimentos**
- Uma *gangue média* pode ter dez **Ferimentos**
- uma *gangue grande* pode ter vinte **Ferimentos**

Alguns exemplos de Movimentos de Dano apropriados incluem:

- Alguns membros da gangue feridos
- Moral diminuída, alguém sai correndo
- Um ou muitos membros da gangue morrendo
- Alguém morre, os demais iniciam um contra-ataque imediato e indiscriminado
- Moral totalmente perdida, os membros da gangue saem correndo ou desistem
- Muitos mortos, vários feridos
- Alguém faz um ataque desesperado
- A gangue é neutralizada até o último homem

Por exemplo: A PJ arremessa uma granada contra os humanoides distorcidos que a perseguem pelo sistema de esgoto; ela causa *quatro* de **Dano**. A gangue pode sofrer até cinco **Ferimentos**, então a MJ decide que a maioria das criaturas morre, enquanto as demais são gravemente feridas pela explosão.



O Contrato de Horror

Mais do que em qualquer outro gênero, o gênero de horror depende dos jogadores concordando com sua premissa subjacente — neste caso, de que eles querem ficar aterrorizados. Se os jogadores não estiverem de acordo com a premissa, o jogo não irá funcionar. Todas as descrições e representações na busca de uma atmosfera de desconforto e pavor simplesmente não terão efeito. Por isso, é importante que os jogadores aceitem um *Contrato de Horror*, em que eles concordam em ajudar a se aterrorizarem. Isso dá à MJ uma porta aberta para a imaginação dos jogadores, para que ela possa utilizar através técnicas para ajudar a criar e manter o tom do gênero de horror.

Conheça Seus Jogadores

Se a MJ sabe o que assusta os jogadores, é claro que vai ser muito mais fácil de assustá-los. Descubra o que faz com que seus jogadores fiquem tensos, falando com eles sobre seus medos e qualquer coisa relacionada a eles. Se houver algo em particular que causa medo a eles, considere incluir isso na história. Mesmo se os personagens não ficariam com medo, os jogadores inconscientemente ficarão.

Qualidade Antes de Quantidade

Quando os horrores reaparecem com muita frequência, quando há demônios em cada esquina, e você encontra cadáveres desmembrados em todo lugar que vai, a história perde sua força. Ao sobrecarregar os jogadores com eventos horríveis, hora após hora, eles rapidamente se dessensibilizarão. É importante às vezes guardar e dispensar os horrores de forma esparsa para dar aos jogadores tempo para se recuperarem. Como uma analogia, considere você como a MJ como sendo uma condutora de carruagem. Horror é o cavalo, e ele está constantemente tentando partir em disparada. Sua tarefa como MJ é segurar com força as rédeas, restringindo o horror antes que ele comece a perder seu impacto. Garanta que os jogadores tenham tempo para se recuperarem, respirarem, e retomarem algum senso de controle e conforto. Neste ponto, você pode começar a ameaçá-los novamente. Controle do ritmo é a chave para ter sucesso com horror.

Construa a Atmosfera

Construir uma atmosfera significa criar os pré-requisitos para o horror com os jogadores. Isto pode ser escolher os ambientes corretos para cenas desagradáveis. Por exemplo, compare uma estação de metrô abandonada à noite com uma cafeteria lotada na hora do almoço. Na estação de metrô, os jogadores estão tensos a partir do momento em que entram no lugar, enquanto na cafeteria eles se sentem seguros. Isso ajuda a MJ a introduzir uma sensação de '*algo está errado*' à cena. Se uma jogadora percebe uma menina de 5 anos de idade na escuridão da estação, ela vai pensar duas vezes antes de continuar. Se ela ver a mesma garota na cafeteria lotada, ela não terá quase nenhuma reação.

A atmosfera também tem haver com criar os pré-requisitos para o horror no ambiente de jogo. Se você joga numa sala escura com velas acesas e música ambiente sombria, é muito mais fácil atingir um tom de horror do que jogando na mesa da cozinha num apartamento todo iluminado com a TV barulhenta na sala de estar.

Permaneça na Cena

Quando você perceber que uma cena começa a ficar amedrontadora e efetiva, tente agarrar este momento. Como MJ, você controla o tempo e o espaço da cena. Quando um personagem fugir em pânico pelo porão escuro e o tom estiver perfeito, estique a cena. Não permita que eles escapem num instante. A personagem tropeça, derruba seu telefone, sente algo agarrá-la, e nota o fedor do que quer que esteja vindo atrás dela. Quando um PJ é ferido, descreva a sensação de sua pele se abrindo, de como o sangue escorre lentamente por seu abdômen. Ossos quebrando, dentes voando para fora da boca. Quando o PJ emerge de um túnel que leva a Metropolis e a tensão estiver pesada no ar, tome um tempo para descrever os odores, a frieza das paredes, o som persistente de líquido pingando, e a tangível presença de alguém ou algo na escuridão.

Insinue em Vez de Sobrecarregar

É sempre melhor deixar os jogadores imaginarem o próprio horror em vez de descrevê-lo para eles. Dada uma certa quantia de informação, a imaginação começa a preencher as lacunas para nós — geralmente de forma muito pior do que você poderia descrever. Cérebros humanos são construídos de tal forma que somos mais propensos a exagerar ameaças do que minimizá-las. Por causa disso, muitas vezes é mais assustador ouvir um som horrível ou ver uma vulto fugaz do que ver o monstro diretamente. Quando a MJ cria uma atmosfera de terror, ela deve evitar fornecer aos jogadores informação em excesso ou rápido demais, em vez disso, ofereça pequenos detalhes que devem se juntar num todo aterrorizante. Por exemplo, ela pode descrever o clamor de gritos dos insanos, gemidos torturados, murmúrios e som de ossos sendo partidos, e o ruído úmido e lamacento de algo enorme se arrastando conforme o cairath se aproxima. O jogador começará a criar ele próprio uma imagem do que está produzindo estes sons.

O Inexplicável

É desconfortável encontrar algo que você não consegue explicar. Quando você tem a sensação incômoda de que algo está errado, até mesmo a maioria das coisas mundanas parece ameaçadora. Isso é usado frequentemente em filmes de terror asiáticos, onde os fantasmas parecem humanos, mas se movem maneiras estranhas e bruscas, ou nos filmes e séries de TV de David Lynch onde situações e locais parecem familiares, mas alguns pequenos detalhes revelam que algo não está certo.

Pessoas: A garota no final do corredor se mexe espasmodicamente. O homem com o terno alinhado tem um cheiro de ferro e sangue. O médico nunca remove sua máscara cirúrgica. É como se algo se movesse criando saliências e ondulações sob as roupas do homem gordo. A velha senhora bate seus dentes de forma ameaçadora. O estranho te cumprimenta como se você fosse um amigo próximo, mas cada frase parece conter uma ameaça velada. Uma criança está de pé num distrito industrial abandonado no meio da noite.

Situações: O diário da sua filha desaparecida está aberto na cama quando você chega em casa. Toda a comida na geladeira apodreceu durante a noite. Você percebe que alguém fez quatro chamadas no seu celular enquanto você estava dormindo. Há sons estranhos do outro lado da parede. Você sente seu corpo frio e alienígena quando acorda de manhã. Você sente o cheiro do desodorante do seu pai morto no carro.

Lugares: O corredor continua em frente, mesmo que esteja logicamente no fim da casa. Uma porta leva até o quarto andar de um prédio de três andares. Uma entrada em um prédio abandonado abre para uma cozinha

brilhante com cheiro de tortas recém assadas e uma mulher sorridente em um avental de xadrez. Um apartamento decrépito embora comum com uma porta de aço enferrujado em uma parede, que definitivamente não deveria estar ali. Um escritório moderno com um piso de mosaicos representando maquinários obscuros.

Quando as coisas não são como deveriam ser, os jogadores ficam desconfiados e reticentes. Use este desconforto para que se sintam ameaçados e vulneráveis.

Crie uma Sensação de Exposição

Uma regra simples para o horror é quanto maior a multidão, mais protegido você sente. Isso inclui tanto o número de PJs na cena quanto o número de outras pessoas no local. Um personagem solitário vai se sentir mais exposto do que se cinco deles estiverem juntos. Um PJ sozinho na floresta escura se sente mais exposto do que um em uma praça da cidade com outras pessoas.

Pode ser difícil isolar os personagens, já que os jogadores geralmente não estão interessados em se separar — especialmente em jogos de horror. Seus instintos naturais são ficarem juntos para se sentirem mais seguros. Um truque a MJ pode usar para isolar os PJs uns dos outros é através do uso das Reservas de Desvantagens. Por exemplo, desvantagens como ***Memórias Reprimidas*** e ***Pesadelos*** fornecem à MJ controle total sobre onde o personagem está e como a cena se parece. ***Memórias Reprimidas*** dá ao personagem flashbacks, onde ele vivencia e se recorda de eventos do seu passado. ***Pesadelos*** criam cenas aterrorizantes vivenciadas no mundo dos sonhos. A MJ também pode separar os personagens em cenas comuns ao fazer antagonistas bloquearem passagens ou usando o ambiente contra eles, como fazer um personagem cair através do chão apodrecido de uma casa velha enquanto o resto fica no andar de cima. Rolagens falhadas para ***Manter o Controle*** também podem levar ao jogador perder o controle sobre seu personagem. O personagem pode entrar em pânico e fugir de uma situação, apenas para mais tarde perceber que ele também fugiu de todos os seus aliados.

Fazer com que os PJs se aventurem em lugares claramente inseguros tem tudo a ver com as motivações dos personagens. Se há algo suficientemente importante e interessante no lugar, os personagens vão lá. Se a MJ basear suas histórias nos Segredos Sombrios e motivações dos personagens, os jogadores geralmente vão encontrar uma razão para fazer seus personagens investigarem.

Ouse ser Desagradável

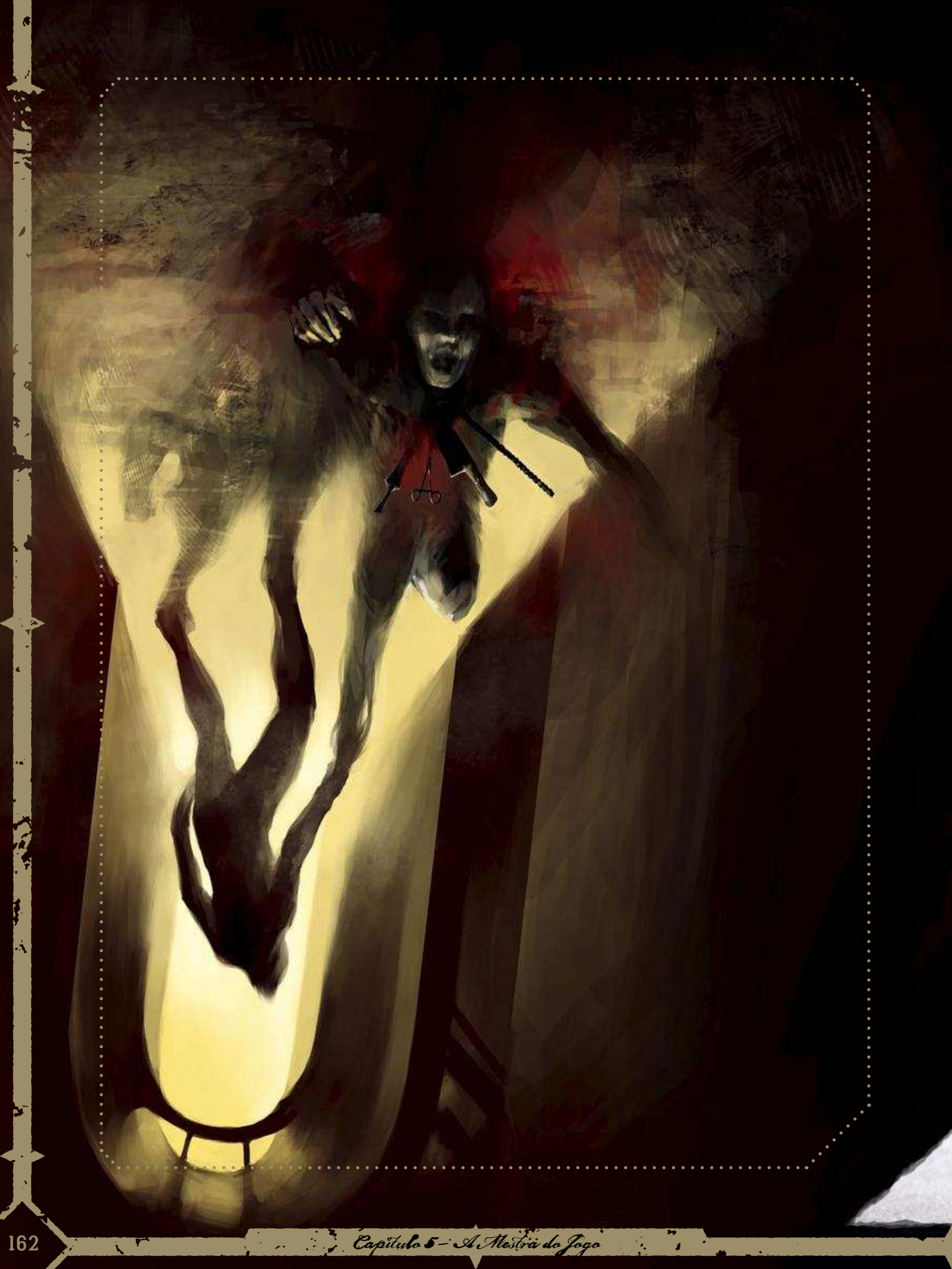
A exposição não é apenas sobre lugares específicos onde os PJs vivenciam o isolamento; a vida íntima do personagem também deve ser afetada. Leve os jogadores até lugares em que você normalmente não gostaria de ir, onde for delicado, difícil e desconcertante. Violência e morte podem ser simplificados demais nos filmes, jogos e romances, onde as pessoas são baleadas, esfaqueadas e espancadas até a morte sem pausa ou reflexão. Em vez disso, certifique-se de preparar momentos angustiantes e enervantes. Essas cenas são frequentemente ligadas a intimidade, família e sexo, e a como eles criam sentimentos de vergonha, culpa e desamparo. Não tenha piedade. Isso deve ser difícil, ofensivo e transgressivo para o personagem jogador.

- Você está imóvel enquanto seu agenciador, com quem você está em apuros, abre suas calças e desliza os dedos ásperos ao redor do seu pênis. Ele acaricia, quase que com ternura, sorrindo. "Quando vou receber meu dinheiro?", ele pergunta, enquanto o riso ressoa em seus ouvidos.
- Você percorre as páginas da Internet. Seu nome e foto estão estampados em todos os lugares, ao lado de filmagens de câmeras de segurança de baixa qualidade. A criatura que você libertou, que se parece exatamente como você, está atirando em pessoas num shopping. É um amontoado de manchetes de jornais, alertas de procurado e vídeos da sua mãe chorando enquanto paparazzi e repórteres gritam com ela.
- Você sente que não pode controlar seu próprio corpo. A voz dominante do lictor enredou sua mente. Você sente a pele quente e macia do seu filho recém-nascido. Você o levanta e ele balbucia e sorri feliz, inconsciente do está para acontecer. Você começa a andar em direção ao forno, seus pés traindo você a cada passo.
- Há um gosto de sangue na sua boca. Sua cabeça gira e um dos seus dentes da frente sai voando quando ele te joga no asfalto. Você ouve tecido sendo rasgado quando ele arranca suas calças. Ele empurra seu pau para dentro de você. Você grita. Ele continua.
- Você não pode fugir. Um dos policiais segura sua cabeça enquanto o outro abre um canivete que ele coloca-se contra o seu olho. A ponta está apoiada em sua córnea. De repente, ele aplica pressão. O mundo se torna escuridão e dor. Tudo o que você pode fazer é gritar à medida que a nojeira sangrenta que costumava ser seu olho escorre por sua bochecha.
- Você acorda tossindo. É difícil focar sua visão e seu rosto parece inchado e amassado. Você está em posição fetal na cama de um quarto de hotel barato. Pornô hardcore está passando na TV. Há um gosto de sêmen em sua boca. A cama está encharcada de sangue. Um deles filmou tudo.

Importante! Discuta quaisquer assuntos delicados com o grupo para garantir que eles possam ser incluídos na história. Certos assuntos pode cruzar o limite de alguns jogadores (em vez de seus personagens). Tenha certeza de garantir aos participantes a oportunidade de se informar que certos assuntos estão fora dos limites, ao invés de potencialmente traumatizar os jogadores durante a sessão. Como um grupo, vocês pode escolher uma "frase de parada" que permita aos jogadores encerrar qualquer cena em que se sintam desconfortáveis.

Crie Monstros Interessantes

Não é suficiente simplesmente apresentar uma criatura vil e descrevê-la baseado em sua aparência horrível. Um monstro revelado em plena luz do dia nunca é tão aterrorizante quanto aquele que não é visto de forma alguma. Seus monstros devem ser temíveis e fascinantes. Encontrar um nefarite, razide ou lictor deve fazer os jogadores se sentirem existencialmente ameaçados, e ser um momento memorável do jogo. Antes de encontrá-lo, a presença do monstro deve ter sido revelada na história, de forma a criar antecipação ao encontro. Se os PJs descobrirem múltiplos corpos torturados e mutilados que um razide deixou em seu rastro ao longo da história, eles vão esperar pelo pior quando o encontrarem cara a cara. Antes do encontro, é bom planejar como o ser se parece, tanto como encoberto pela Ilusão e quanto em sua verdadeira forma, e como ele se comporta, para garantir que ele cause a impressão mais desagradável e perturbadora possível. Tente imaginar pequenos detalhes com os quais os jogadores façam associações problemáticas. Por exemplo, descreva como a forma humana do razide na Ilusão ajusta constantemente a pele em seu rosto, como se ela não se encaixasse corretamente. Se eles perfurassem a Ilusão e vissem sua verdadeira forma, eles veriam como rosto foi removido cirurgicamente de seu dono original e amarrado na cabeça do monstro como uma máscara.



Conforme você descreve os monstros, você pode colocar sua natureza sobrenatural a mostra destacando a influência que eles têm sobre os personagens e a Ilusão, e não apenas sua aparência física.

Distorça percepções: As criaturas dos outros planos não pertencem à Ilusão e os sentidos dos PJs podem ser distorcidos pela sua presença.

- Um fedor azedo faz seus olhos lacrimejarem.
- A pele dele ondula como se milhares de minúsculos parasitas estivessem se movendo sob ela.
- As cores ficam apagadas e difusas, e se esparramam como tinta na água.
- De repente fica extremamente frio, como se você estivesse submerso em água gelada.
- Todos os sons ficam mais nítidos e reverberam, como se você estivesse dentro de um enorme tanque de óleo.
- Sua saliva fica espessa e viscosa, e você sente sua pele febril, úmida e pesada.

Use metáforas e comparações: Crie uma atmosfera alienígena e surreal através do uso de metáforas.

- O demônio contém um enorme poder, como se uma tempestade estrondosa estivesse se formando logo abaixo da superfície.
- Ter seu olhar penetrante em você é como ser esfolado vivo. Os olhos dele te cortam camada após camada, olhando para dentro do seu próprio ser.
- A figura espectral paira no ar como uma miragem. Você sente que se você desviasse o olhar, mesmo que por um instante, ela desapareceria para sempre.

Perverta seus pensamentos e sentimentos: Quando os monstros estão em presença deles, as mentes dos PJs são influenciadas — como se fossem contaminadas — por vontades que não são as deles. Isto é especialmente verdadeiro para seres com laços próximos aos Arcontes e Anjos da Morte, e seus princípios.

A nefarite puxa sua roupa de lado para revelar seu sexo reluzente. Você é atingido por um forte desejo, uma atração lasciva, para colocar sua língua na fenda úmida, para poder se ajoelhar na frente dela, para satisfazê-la e venerá-la.

Você se sente fraco e abandonado, e percebe que ninguém nunca esteve do seu lado ou apoiou você. Mas agora a criatura que se eleva em sua frente estende a mão descarnada em aceitação.

Você é preenchido por um ódio ardente. Todas as suas memórias do Iraque borbulham para a superfície como uma cólera, seu crânio encharcado de fúria, terror e do fedor de fósforo branco.

A fera inchada e encharcada te olha e você se enche de uma fome angustiante. Você quer devorá-lo, rasgá-lo com seus dentes e deleitar-se com sua carne macia e intestinos gordurosos.

Crie um Contrato de Horror

ASSUNTOS PROIBIDOS

Pergunte a cada jogador para escrever uma lista de coisas que eles não querem vivenciar na história e entregar para você.

Não discuta isso verbalmente pois podem haver assuntos que os jogadores não gostariam de expor aos outros jogadores, mas informe o grupo dos tópicos que estão proibidos na sua história. É seu papel como MJ garantir que estes assuntos não estejam presentes na história. Quando outros jogadores trouxerem quaisquer assuntos proibidos, discretamente peça para que eles não façam uso deles.

Exemplo:

Jogador: "Eu corto os jeans dele com minha faca e o empurro na cama. "

MJ: "Estupro é um assunto proibido, então por favor altere sua ação."

FRASE OU SINAL DE PARADA

Decida uma palavra ou sinal especial que os jogadores podem utilizar para parar o jogo quando se sentirem desconfortáveis com uma cena.

Quando a palavra ou sinal de parada for usada, a cena é imediatamente cortada. Pergunte ao jogador que parou a cena se ele está bem e não retome o jogo até que todo mundo esteja se sentido bem. A cena pode ser discutida e alterada, ou pulada e resumida pela MJ.

COISAS ASSUSTADORAS

Peça para os jogadores contarem o que os assustam e o que seria divertido ter na história.

Aconselhe os jogadores a integrar algumas dessas coisas nos Segredos Sombrios e Desvantagens dos PJs. Faça com que todos os jogadores se envolvam já que a cooperação deles fará a preparação e a criação de cenas assustadoras mais fácil.

Quando a Mentira for Revelada

Depois de ter jogado algumas histórias com seus jogadores, eles vão saber que o mundo é uma Ilusão e provavelmente terão acumulado algum conhecimento sobre a Verdade. Mesmo que a Ilusão seja uma parte importante da cosmologia de KULT, não há nada que impeça você de continuar a jogar, mesmo com os jogadores estando cientes agora da sua existência. Não encare a Ilusão como uma reviravolta que, quando revelada, torna os jogos futuros de *KULT: Divindade Perdida* impossíveis. Embora os jogadores saibam mais sobre verdade, isso não significa que os PJs de histórias futuras estão igualmente cientes — isto depende do tipo de cenário e dos Arquétipos que eles usam.

Você é livre para deixar os jogadores criarem PJs com mais conhecimento da Verdade, e isso poderia funcionar melhor ou levar os jogadores a assumirem *Arquétipos Iluminados.*

Utilize o conhecimento dos jogadores para criar cenários onde eles tenham mais influência sobre seus PJs e seus Segredos Sombrios. Jogar histórias usando personagens não conscientes também funciona bem com jogadores familiarizados com a cosmologia de KULT, já que isso significa que você pode colaborar na criação de PJs adequados para a ambientação e explorar as partes do universo KULT que jogadores estão mais interessados. Muitas vezes, as histórias individuais não revelam o todo, apenas expõe os PJs a partes do quebra-cabeça total.

Se você já jogou uma história centrada no Inferno, você pode misturar as coisas, definindo a próxima história em torno de uma das outras dimensões. Deixe os PJs vagarem pelas profundezas do Submundo, ficarem presos no Limbo, ou se perderem em Metropolis. Tudo é possível.



CAPÍTULO 6

PREPARANDO A HISTÓRIA

ESTE CAPÍTULO DESCREVE COMO CRIAR UMA HISTÓRIA em *KULT: Divindade Perdida*, te fornecendo instruções passo a passo para criar suas histórias, desenvolver PJs adequados a elas, e esquematizando de forma colaborativa o Mapa de Intriga para dar o pontapé inicial em sua história

ESCOLHENDO UM CENÁRIO

O cenário é o ambiente onde a história acontece. O passo inicial para criar uma história em *KULT: Divindade Perdida* é discutir com o grupo que ambiente vocês acham que seria um cenário legal para a história que vocês querem jogar. O cenário é definido por dois fatores: local e época.

Local

O local da sua história de KULT pode ser uma cidade específica, como Nova Iorque, Londres, ou Berlim, ou então regiões delas, como Manhattan em Nova Iorque ou o Bairro Francês de Nova Orleans. O cenário também pode ser lugares mais confinados e específicos, como um cargueiro no Atlântico, uma estação de pesquisa na Antártida, ou uma base militar no deserto de Nevada. O local afeta quais arquétipos de PJ estão disponíveis e que tipo de história você estará contando. Em *KULT: Divindade Perdida*, um PJ passará a maior parte do seu tempo em ambientes urbanos, pois as cidades são influenciadas frequentemente por poderes de outros mundos, mas não se sinta limitado a contar histórias apenas em centros cheios de gente ou becos escuros. Ermos desolados, rodovias sombrias e subúrbios rústicos são todos apropriados para uma história de *KULT: Divindade Perdida*.

Época

KULT: Divindade Perdida foi pensando primariamente para dar suporte a histórias que acontecem em ambientes urbanos modernos. Você pode querer situar sua história alguns anos antes dos dias atuais, mas também é possível situar sua história mais no passado para poder jogar com temáticas ou ambientes específicos. Você pode estar interessado em jogar na Berlim depois do fim da 2ª Guerra Mundial, na comunidade gay de Manhattan durante a crise da AIDS na década de 1980, ou em Londres na virada do século, enquanto Jack o Estripador espreitava nas favelas.

Uma história em Teerã na década de 1950 vai transcorrer de forma bem diferente do que uma situada em Teerã na década de 2010. Jogos em Hong Kong ou em Estocolmo vão fornecer experiências bastante diferentes, mas igualmente agradáveis. Conversem um pouco e decidam o que seria mais divertido. Peça para todos darem suas sugestões e contribuições para a primeira sessão.

ESCOLHENDO ARQUÉTIPOS

Cada jogador escolhe agora um *Arquétipo* para jogar. Apenas um de cada Arquétipo Consciente pode estar presente na história, sem duplicatas! Cada Arquétipo inclui regras específicas para criar um PJ com este conceito. Além dos Arquétipos deste livro, você pode criar novos, se surgir a necessidade.

Todos os Arquétipos com exceção de um — *o Adormecido* — são considerados *Conscientes*. Arquétipos Conscientes têm várias Vantagens e também possuem o conhecimento, de alguma forma, de que o mundo não é exatamente o que aparenta ser.

Arquétipos Conscientes

Personagens conscientes são pessoas que sentem que a realidade não é o que aparenta ser. Seus Segredos Sombrios os perseguem, lembrando-os dos horrores dos seus passados e tornando seus futuros incertos.

O Acadêmico: Acadêmicos são especialistas em assuntos importantes, autoridades intelectuais, e estudantes cuja busca por conhecimento os levou a questionar a realidade cotidiana.

A Agente: Agentes são analistas de inteligência, espiões, e agentes especiais de autoridades governamentais ou organizações privadas.

O Amaldiçoado: Amaldiçoados vivem no limite do tempo, cientes de que a morte ou alguma coisa ainda pior eventualmente vai pegá-los. Eles desesperadamente tentam encontrar uma forma de evitar seu destino.

A Arruinada: Arruinados são pessoas comuns que passaram por coisas horríveis e agora sofrem de um enorme estresse traumático por isso.

O Artista: Artistas são indivíduos criativos que produzem obras que andam na linha entre genialidade e loucura.

O Atravessador: Atravessadores são negociantes astutos e operativos malandros do submundo.

O Brinquedo: Manequins possuem um tipo de atração magnética que inconscientemente estimula desejo nos outros. Isso frequentemente leva a consequências indesejadas.

A Carreirista: Carreiristas são líderes manipuladores, cuja sagacidade impiedosa permite que pisem por cima dos outros para alcançar o topo com o mínimo de culpa.

O Cientista: Cientistas são pesquisadores e inventores geniais, que realizam experimentos legítimos ou de ética questionável.

O Criminoso: Criminosos são marginais durões que usam de astúcia, ameaças, e violência para fazer com que os outros façam o que eles querem.

A Descendente: Descendentes são amaldiçoados por herança, destino, ou pelos pecados de seus ancestrais. Alguma coisa está tentando pegá-los por algo que eles não fizeram.

O Detetive: Detetives são profissionais bastante perceptivos que são mestres em investigar e conduzir casos.

A Enganadora: Enganadores usam sua bela aparência, carisma natural e talento para manipulação para fazer os outros darem a eles o que eles desejam.

A Indagadora: Indagadores são exploradores urbanos, hackers, e teóricos da conspiração que usam a internet para abrir buracos no tecido da ilusão.

O Nômade: Nômades geralmente são pessoas que vivem às margens da sociedade, ansiando aceitação. Da mesma forma, eles também podem ser subversivos que desprezam a sociedade da qual eles escaparam.

A Ocultista: Ocultistas são buscadores do conhecimento e do poder, que começaram a experimentar com magia, parapsicologia, e espiritualismo para solucionar os enigmas da existência.

A Profetisa: Profetas são líderes religiosos, pregadores e místicos carismáticos.

A Ronin: Ronin são assassinos de aluguel profissionais.

O Veterano: Veteranos são pessoas normais, endurecidos pela violência e pela morte até se tornarem guerreiros terríveis.

A Vingadora: Vingadores são vítimas de injustiças reais ou imaginárias, que voluntariamente usam de métodos brutais e sangrentos em sua busca por vingança.

Arquétipo Adormecido

O Adormecido: Adormecidos são pessoas que vivem suas vidas cegos pelas Ilusões. Adormecidos representam as pessoas comuns de *KULT: Divindade Perdida*.

JOGANDO COM ADORMECIDOS

Quando jogadores optarem por jogar com *Adormecidos*, algumas adaptações precisam ser feitas na estrutura da história. Adormecidos são menos capazes do que os outros Arquétipos e não estão conscientes de que alguma coisa está muito errada. Quando uma jogadora criar um Adormecido, ela deve basear este personagem em um dos Arquétipos Conscientes. Conforme a PJ ganha experiência, ela gradualmente vai acordando do seu sonho acalentador e eventualmente se torna o Arquétipo Consciente no qual ela é baseada.

É especialmente propício jogar com Adormecidos em histórias longas. Os PJs serão jogados no mundo sombrio de *KULT: Divindade Perdida*, gradualmente compreendendo mais sobre si mesmos e seu ambiente, até que eles eventualmente se desenvolvam em Arquétipos Conscientes. Adormecidos também são bons Arquétipos para histórias de horror contendo protagonistas confusos e vulneráveis.

Como os Adormecidos são bastante distintos dos outros Arquétipos, é recomendado que todos os PJs comecem como Adormecidos se eles forem usados em sua história.

SEGREDOS SOMBRIOS

Cada jogador agora seleciona um ou mais *Segredos Sombrios* para o seu PJ. Segredos Sombrios criam o esqueleto da história e determinam o que ameaça os PJs, o que os leva a questionar a Ilusão. Esclareça que os Segredos Sombrios deles serão a fonte de boa parte dos conteúdos horríveis da história, e que é importante que os jogadores escolham Segredos Sombrios que eles estejam confortáveis em lidar, mas que também tornarão o jogo assustador e interessante.

Cada Arquétipo tem *cinco* Segredos Sombrios sugeridos para escolher, mas a jogadora não está limitada a estes cinco se ela preferir outro. Antes dos jogadores escolherem Segredos Sombrios, vocês devem discutir as seguintes opções:

- Um único Segredo Sombrio compartilhado por todos os PJs;
- Um tema predeterminado para os Segredos Sombrios que vocês vão escolher;
- Escolher livremente e permitir que a MJ trace conexões entre os Segredos Sombrios retroativamente.

Depois dos jogadores escolherem seus Segredos Sombrios, é trabalho da MJ fazer perguntas para poder ajudar os jogadores a desenvolverem seus segredos. Você deve evitar perguntas tipo sim ou não, já que perguntas abertas vão revelar mais detalhes. Os jogadores devem saber apenas o que seus PJs sabem sobre o Segredo Sombrio. Eles descobrirão o resto durante o curso da história.

Os jogadores também devem escolher uma *motivação pessoal* para os seus Segredos Sombrios. A motivação pessoal dá ao PJ um objetivo para a história, servindo como inspiração para os eventos da história. Várias motivações pessoais são sugeridas com cada Segredo Sombrio.

Não se esqueça de anotar quaisquer detalhes importantes enquanto discute os Segredos Sombrios com os jogadores.

Segredos Sombrios Compartilhados

Utilizar o mesmo Segredo Sombrio para todos os PJs pode encorajar uma história mais amarrada, onde os PJs têm fortes laços uns com os outros e bons motivos para cooperarem. Esta é uma boa opção, especialmente se você quer jogar uma história mais curta com um grupo unificado de personagens. Alguns tipos de história com Segredos Sombrios compartilhados incluem:

- ***Culpado de Crime:*** Os personagens cometeram um crime juntos, que agora voltou para assombrá-los.
- ***Regressante do Outro Lado:*** Os personagens todos foram crianças adotadas em uma cidade pequena. Quando se tornam adultos, eles começam a sonhar com exatamente o mesmo pesadelo.
- ***Experiência com Ocultismo:*** A turminha dos personagens no ensino médio fez um ritual por diversão, mas acabaram conjurando alguma coisa aterradora naquela noite. Os PJs sobreviveram, mas vários dos seus amigos foram mortos ou desapareceram depois sem deixar rastros. Cinco anos depois, o demônio ainda está a solta e voltou para assombrá-los.
- ***Desaparecimento Misterioso:*** Os personagens são parentes de jornalistas do jornal local que foram encontrados brutalmente assassinados. Recentemente, eles receberam cartas contendo bilhetes dos seus parentes. Cada carta fornece pistas para o que seus parentes descobriram.

Tema Predeterminado

Você também pode escolher Segredos Sombrios baseados em um tema combinado, garantindo que eles sejam conectados. É importante garantir que o tema seja apropriado para uma história de horror. Embora cenas de ação ou suspense possam ocorrer, *KULT: Divindade Perdida* foi pensado primariamente como um jogo de horror.

Por exemplo, os jogadores concordam que a história será sobre cultos e os deuses perversos que eles servem. Uma das personagens escolhe o Segredo Sombrio ***Escolhida***, já que ela foi "escolhida" pelo culto misterioso para ser sacrificada para a divindade dele. Outra jogadora seleciona ***Guardiã,*** sua PJ pertence a uma sociedade secreta que deu a ela a tarefa de proteger do culto a PJ ***Escolhida***. A terceira jogadora escolhe ***Desaparecimento Misterioso***, sua PJ tinha uma amiga que investigava o culto e desapareceu no processo. Agora ela se aliou com a personagem ***Escolhida*** e a ***Guardiã*** para impedir o culto.

Conversando sobre os Segredos Sombrios uns dos outros e fazendo conexões, você pode criar um plano de fundo compartilhado antes mesmo de a história começar.

Escolher Livremente

Os jogadores podem simplesmente pegar Segredos Sombrios baseados no que eles acham ser mais apropriados para os seus conceitos de personagens. Neste caso, a MJ inventa conexões entre os Segredos Sombrios dos diferentes jogadores durante o curso da história.

Por exemplo, uma personagem tem o Segredo Sombrio ***Herdeira***, outra escolhe ***Doença Mental***, e uma terceira escolhe ***Regressante do Outro Lado***. No início da história, parece que os Segredos Sombrios não tem conexão alguma uns com os outros. Uma PJ herdou uma câmera vídeo velha (***Herdeira***), outra sofre de alucinações e ouve vozes desde criança (***Doença Mental***), e a terceira é a única sobrevivente de um navio desapareceu na costa do nordeste da Flórida durante um furacão vinte anos atrás (***Regressante do Outro Lado***).

Adormecidos e Segredos Sombrios

Adormecidos não estão conscientes dos seus Segredos Sombrios quando o jogo começa. Em vez disso, eles gradualmente recuperam memórias dos seus Segredos Sombrios durante o jogo. A jogadora ainda escolhe o Segredo Sombrio da sua personagem, mas se ela preferir, ela pode deixar a MJ escolher por ela. Eventualmente a PJ se lembra do seu Segredo Sombrio e acorda como um novo Arquétipo.

Vocês ainda podem ter um Segredo Sombrio compartilhado, escolhê-los de acordo com um tema combinado, ou escolher Segredos Sombrios livremente. Para PJs Adormecidos, o que seus Segredos Sombrios realmente implicam será definido durante o curso da história.

No entanto, durante o curso da história, fica evidente que o antigo dono da câmera era um passageiro do navio condenado, e a PJ doente mental foi uma atriz mirim de uma série de filmes artísticos obscuros gravados usando a mesma câmera de vídeo. Agora nós conectamos a câmera herdada da primeira personagem, a provável origem da doença mental da segunda, e as experiências sobrenaturais da terceira na embarcação que desapareceu. Agora depende de MJ determinar como estas conexões estão relacionadas com o resto da história.

Desvantagens

Depois dos Segredos Sombrios, os jogadores escolhem as *Desvantagens* dos seus personagens das opções disponíveis para o Arquétipo. O jogador precisa escolher *duas* Desvantagens. As Desvantagens são Movimentos que criam obstáculos ou complicações para serem inseridas na história. A descrição de cada Desvantagem contém um *ativador*. Geralmente estes ativadores são baseados em transições de cena, comportamentos do personagem, ou o tempo passando na história.

Quando jogadores escolhem suas Desvantagens, eles devem tentar conectá-las ao seu Segredo Sombrio. A Desvantagem ***Acossado*** é apropriada, por exemplo, se um Segredo Sombrio envolve ser observado e perseguido por uma pessoa ou ser malicioso. Algumas vezes, as Desvantagens se desenvolvem naturalmente da profissão ou condição de vida da PJ; por exemplo, ter um ***Rival*** sendo *A Carreirista*. Algumas Desvantagens apenas fornecem traços interessantes de personalidade e podem ser escolhidas pela jogadora apenas por que soarem divertidas de jogar e explorar na história. Uma personagem *Carreirista* pode ter a Desvantagem Mentirosa apenas porque é adequada ao conceito.

Há dois tipos de Desvantagens disponíveis para escolher: *ameaças internas* e *ameaças externas*.

Ameaças internas são normalmente expressões do estresse traumático da PJ, como ***Depressão*** ou ***Pesadelos***. Estas Desvantagens influenciam o comportamento da PJ e, em alguns casos, como ela interpreta o mundo a volta dela.

Ameaças externas são Desvantagens que representam outras criaturas ou forças que desejam o mal da PJ, como um ***Nêmesis*** ou um ***Concorrente***.

A MJ deve fazer perguntas sobre as Desvantagens dos personagens. Quem ou o que deixa a PJ ***Acossada***? Qual a natureza dos seus ***Pesadelos***? Ela é ***Invejosa*** de quem? Como ela gerencia a sua ***Depressão***? *Anote as respostas para depois.*

O Mapa de Intriga

O *Mapa de Intriga* é uma ferramenta para a MJ usar durante o curso da história. Ele assume o formato de uma teia de pessoas e lugares que estão conectados aos personagens. Antes do início da história, a MJ pode usar o Mapa de Intriga para criar conspirações baseadas nos Segredos Sombrios escolhidos pelos personagens.

O Mapa de Intriga é constituído de *Núcleos* e *Ligações*.

Núcleos

Há nove tipos de núcleos para incluir no Mapa de Intriga: personagens jogadores, eventos, lugares, objetos, líderes, monstros, organizações, grupos, e contatos.

Personagens jogadores são autoexplicativos. Os personagens jogadores formam o núcleo inicial marcado no Mapa de Intriga.

Eventos são ocorrências importantes que afetam os PJs e a história como um todo. Segredos Sombrios produzem os tipos de eventos mais comuns, mas novos podem surgir durante o curso da história.

Lugares são locais importantes que fornecem pistas, portais para dimensões alternativas, ou alguma conexão com outros núcleos. Os PJs provavelmente retornarão para estes lugares durante a história. Eles podem incluir a casa herdada pelo ***Herdeiro***, o quartel-general do antagonista, ou a estação de metrô onde um dos PJs rompeu a Ilusão pela primeira vez.

Objetos são itens com significados específicos para a história. Eles são conectados a vários outros núcleos no mapa, e contém

As Desvantagens dos Adormecidos

Como Adormecidos não estão conscientes dos seus Segredos Sombrios no início do jogo, pode ser complicado acertar algumas Desvantagens perfeitamente. Em vez disso, crie as conexões entre os Segredos Sombrios e as Desvantagens durante o curso da história. Se uma PJ é ***Acossada***, você não sabe no início do jogo por quem ou pelo que, mas conforme o PJ começa a relembrar do seu Segredo Sombrio, a MJ terá uma ideia melhor da identidade do acossador.

Algumas Desvantagens também podem ficar dormentes até que o PJ esteja Consciente. Uma PJ com ***Esquizofrenia*** pode manter sua condição sob controle enquanto ela estiver em seu estado Adormecida. Como a MJ, você pode fazer Movimentos suaves para a ***Esquizofrenia*** da jogadora durante esse período, permitindo que as alucinações assumam uma forma mais branda que vai piorando gradualmente conforme a PJ relembra seu passado sombrio. Deixe os personagens Adormecidos confusos e duvidosos. Eles não têm ideia de como a realidade realmente funciona.

informações ou propriedades sobrenaturais. Artefatos mágicos, objetos possuídos, evidências importantes, e tomos de ocultismo são objetos típicos.

Líderes são indivíduos poderosos com grandes recursos ao seu dispor. Líderes típicos são políticos sedentos de poder, donos de negócios gananciosos, chefes de gangues impiedosos, ou entidades poderosas que assumiram forma humana para influenciar nossa sociedade.

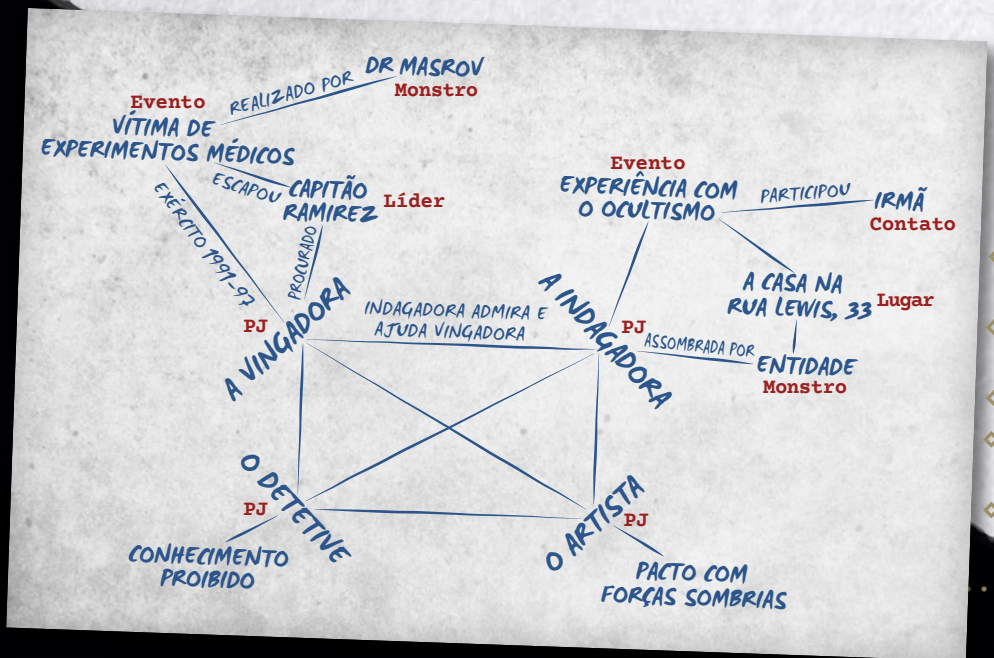
Monstros são humanos que tiveram a humanidade comprometida ou criaturas de umas das dimensões alternativas. Eles podem ser demônios sanguinários, espíritos assombrosos, assassinos em série pervertidos, monstruosidades deformadas, e outros oponentes terríveis.

Organizações são grandes coletivos de indivíduos, cada um realizando uma função específica e organizados de forma a terem sinergia interna entre eles. Normalmente, um círculo interno toma as decisões importantes e delega os detalhes da implementação através da organização. Outros indivíduos frequentemente tem um papel pequeno nas organizações e tendem a serem substituíveis. Por isso, organizações são difíceis de erradicar — elas são como hidras, você pode cortar uma cabeça, e três novas vão surgir em seu lugar. Organizações incluem corporações, associações profissionais, comunidades religiosas, e instituições nacionais.

Grupos são grupos de criaturas que agem juntos como uma equipe, seja por decisões conscientes ou instintos primais. Um grupo pode ser uma família, um esquadrão de policiais, um culto, ou um bando de fronteiriços famintos nos esgotos da cidade. É comum que grupos estejam ligados a *líderes* ou *lugares*.

Contatos são pessoas como parentes, amigos, conhecidos, colegas de trabalho e aliados do PJs. Eles frequentemente são as pessoas que os PJs recorrem para terem reconforto, auxílio, informações e proximidade. Contatos que se tornam hostis pelo resultado de eventos durante a história são convertidos em *líderes* ou *monstros*, ou se tornam parte de *grupos*. Geralmente, apenas os contatos mais proeminentes são anotados no Mapa de Intriga. A MJ lista os contatos de cada jogador em separado, e os inclui no mapa se eles se mostrarem particularmente importantes na história.

Exemplo de um Mapa de Intriga



Ligações

Ligações são linhas desenhadas entre os núcleos. Ligações são detalhadas usando descrições curtas ao lado da linha para explicitar o tipo de relacionamento entre os dois núcleos. Normalmente é apropriado utilizar Desvantagens como ligações. Por exemplo, você pode desenhar uma linha entre um personagem jogador e um evento, e então escrever ***Procurado*** ao lado dela, mostrando que a Desvantagem do PJ está conectada com este evento específico.

Passo 1: Segredos Sombrios

Depois que os jogadores tiverem escolhido seus Segredos Sombrios, a MJ começa a desenhar o Mapa de Intriga. Pegue uma folha de papel em branco comece anotando os Arquétipos dos PJs. Deixe espaço suficiente para anotar o nome deles também.

Desenhe ligações entre todos os PJs, garantindo que todos estejam conectados uns aos outros. Se você tem dois jogadores, desenhe uma linha entre eles, para três desenhe um triângulo, e para quatro jogadores desenhe um retângulo. Cada uma destas ligações depois será rotulada com as conexões que os jogadores fizerem entre seus personagens.

Em seguida, anote os Segredos Sombrios dos PJs e ligue-os a cada um dos personagens. Se eles têm um Segredo Sombrio compartilhado, você pode desenhar ligações dele para cada um dos PJs. Se os Segredos Sombrios possuem *objetos*, *lugares*, *pessoas*, ou *monstros* associados com eles, você já pode anotá-los como núcleos imediatamente. Você ainda não precisa decidir que tipo de núcleos eles são, apenas anote e ligue-os ao Segredo Sombrio. Por exemplo, uma dos PJs escolheu o Segredo Sombrio ***Herdeira*** e decide que ela herdou um pedaço de terra isolado no norte de British Columbia. A MJ poderia anotar "a propriedade" no Mapa de Intriga, ligando-a com ***Herdeira***.

Passo 2: Ameaças Externas

O próximo passo é anotar quaisquer Desvantagens que são candidatas apropriadas para núcleos ou ligações. Elas podem ser um núcleo do tipo *líder*, *grupo*, ou *monstro*, ou serem usadas como uma ligação entre Segredos Sombrios e personagens jogadores.

A seguir está uma lista de Desvantagens que representam ameaças externas para os PJs, assim como sugestões de como elas poderiam ser representadas no Mapa de Intriga:

- ***Nêmesis*** (Núcleo: Líder ou Monstro)
- ***Procurado*** (Ligação: pode ligar um Líder, Organização ou Segredo Sombrio)
- ***Maldição*** (Ligação: pode ligar um Líder, Monstro, Objeto ou Lugar)
- ***Acossado*** (Ligação: pode ligar um Líder, Organização ou Grupo)
- ***Assombrado*** (Núcleo: Monstro)
- ***Concorrente*** (Núcleo: Líder ou Monstro)
- ***Rival*** (Núcleo: Líder ou Monstro)

Adormecidos e o Mapa de Intriga

Se os PJs estão jogando com Adormecidos, você não precisa desenhar nada além dos Segredos Sombrios e das Desvantagens conectadas a eles. Você vai desenvolver tudo isso conforme a natureza do Segredo Sombrio for revelada durante o curso da história.

No entanto, você ainda precisa definir todos os núcleos que não estão conectados aos Segredos Sombrios, mas ainda estão ligados aos PJs através de Desvantagens, como Invejoso, Concorrente e Rival.

Às vezes Desvantagens criam seus próprios núcleos. Por exemplo, se uma PJ é Procurada por ter assassinado sua família, a MJ anota um delegado de polícia encarregado do caso. Ele seria anotado como um núcleo de líder, e Procurada seria a descrição da ligação entre ele e a PJ.

Vantagens

Agora os jogadores escolhem as *Vantagens* dos PJs. Cada jogador escolhe *três* Vantagens dentre aquelas disponíveis ao Arquétipo escolhido no início do jogo.

A Estrutura de Vantagens

Vantagens são habilidades que dão à PJ um benefício ocasional na história. Vantagens podem ser *ativas* ou *passivas*.

Vantagens Ativas

Vantagens ativas são Movimentos que concedem ao PJ habilidades ou poderes únicos. Cada uma delas possui um *ativador*, alguma coisa que precisa acontecer na ficção para a Vantagem ser ativada. Por exemplo:

·Exorcista

Sempre que você fizer um exorcismo para banir um espírito ou uma criatura extradimensional, explique como é o ritual e **role +Alma**:

(15 +) A criatura é banida. Escolha duas opções.

(10–14) A criatura é banida. Escolha uma opção.

(–9) A criatura resiste ao banimento e algo sai terrivelmente errado, como a criatura possuindo você. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Ninguém é prejudicado durante o ritual.
- A entidade não reaparecerá mais tarde.
- A entidade não se tornará hostil com você.

Adormecidos e Vantagens

Adormecidos não possuem Vantagens. Quando os personagens mudam de Adormecidos para Arquétipos Conscientes, eles podem escolher *três* Vantagens.

Vantagens Passivas

Estas fornecem modificadores à PJ em situações específicas, como aumentar o **Dano** causado quando atacar, ampliar efeitos de Movimentos básicos, e melhorar Movimentos para que eles sempre tenham efeito. Por exemplo:

·Durão

Você recebe *+1 constante* para Suportar Lesão.

O que as Vantagens Representam

Faça perguntas aos jogadores sobre suas Vantagens, já que cada uma delas diz algo sobre a personagem. Um *Atravessador* que tem ***Língua de Cobra*** provavelmente já traiu algumas pessoas no passado. Quem são elas?

Companheiros

Algumas Vantagens fornecem à personagem capangas ou seguidores, como ***Líder de Gangue*** (para *O Criminoso*), ***Chefão do Crime*** (para *O Atravessador*), e ***Líder de Culto*** (para *A Profetisa*). Pergunte aos jogadores mais detalhes sobre estas Vantagens e não se esqueça de desenvolvê-las em PNJs interessantes durante o curso da história.

Habilidades Sobrenaturais

Vantagens baseadas no Atributo **Alma** são geralmente habilidades sobrenaturais. É bastante útil determinar quando a PJ as adquiriu ou percebeu, e como isso impactou sua vida. A primeira vez que a PJ usar a Vantagem, pergunte a ela como a habilidade funciona e o que ela sente quando a utiliza.

Atributos

Os jogadores selecionam agora os *valores de Atributo* dos seus personagens. Conforme os personagens marcarem valores altos e baixos, peça para eles te informarem e pergunte a eles sobre os motivos destas escolhas. O que +3 de **Violência** significa para a PJ? Ou -2 de **Carisma**? Para mais informações sobre os Atributos, veja o ***Capítulo 4 – O Personagem Jogador.***

Nome

Os jogadores são livres para atribuir nomes aos seus personagens por si mesmos, baseados na origem cultural e nacionalidade deles. Como a história pode ocorrer em qualquer lugar do mundo, os Arquétipos não listam nenhuma opção para você escolher.

Nota à MJ: Evite escolher nomes de celebridades ou de personagens conhecidos da mídia. Isso geralmente acaba sendo bobo e pode ser desagradável para os outros jogadores.

Equipamento

Discuta entre o grupo de jogadores que tipos de equipamentos são apropriados para os personagens possuírem. Jogadores podem escolher livremente que tipo de coisas importantes eles carregam consigo e se eles têm um carro. Se alguém especificar um item que soa anormal, a MJ pode pedir à jogadora para justificar como ela adquiriu um objeto deste tipo.

A MJ decide do que um item é capaz. No ***Capítulo 4 – O Personagem Jogador***, você pode encontrar listas de armas de outros equipamentos com efeitos definidos, mas a MJ pode modificar livremente, ou adicionar nas listas de itens, suas capacidades e limitações para se adequarem à história.

Apresentação

Quando tudo acima tiver terminado, os jogadores vão apresentar seus personagens ao resto do grupo. Um de cada vez, cada jogadora anuncia o nome da sua personagem, sua ocupação, quaisquer características notáveis (como as escolhas feitas pela jogadora durante o passo *Aparência* da criação de personagem), e qual a impressão que ela geralmente deixa nas pessoas.

A MJ, assim como os outros jogadores, pode fazer perguntas sobre as coisas que ela estiver curiosa. Exemplos de boas perguntas são:

- Qual a sua idade?
- Quem ou o que você mais adora?
- Você vive com alguém? Onde e como vocês vivem?
- Onde você costuma passar seu tempo livre?
- Quem é seu melhor amigo? Se você não tem amigos, por que não?
- Você já machucou outra pessoa? Você se sente mal por isso?
- Com quem você faz sexo? Você não faz? O que você faz quando sente estas necessidades, ou você nem tem estas necessidades?
- Quem ou o que você mais odeia no mundo? O que ele fez para merecer este ódio?

Se você receber alguma resposta interessante, você pode continuar fazendo novas perguntas sobre isso, assim como anotar perguntas adicionais para serem feitas mais tarde na história. O objetivo deste passo é garantir que os jogadores tenham uma ideia de quem os outros personagens são e tenham novas ideias sobre seus próprios personagens. No entanto, isso não deve levar a noite toda, então seja breve, talvez dez minutos por personagem.

Relações

O último passo quando preparar uma história e definir os personagens é estabelecer relacionamentos entre os PJs e os PNJs do cenário.

Relação representa a intensidade do relacionamento social, medido em três graus.

Se você tem uma **Relação neutra (0)**, a PJ tem apenas uma relação superficial com a pessoa, sem nenhum grande sentimento de uma forma ou outra. Este pode ser um conhecido, um colega de trabalho, um vizinho, um amigo de um amigo, ou alguém você conhece, mas não gosta.

Uma **Relação significativa (+1)** significa que a PJ tem sentimentos fortes pela pessoa. Este é alguém que ela precisa ter presente e ativo em sua vida, que ajuda, apoia e fornece conforto para ela. Exemplos incluem membros da família, amigos e pessoas queridas.

Uma **Relação vital (+2)** é alguém que vive no centro da vida da PJ. Sem ele a vida seria vazia e sem sentido, e perdê-lo resultaria num enorme trauma psicológico para a personagem. Exemplos de **Relações vitais** podem ser do amor que se sente por um filho ou por um esposo, uma alma gêmea, o objeto de uma obsessão, ou o melhor amigo que é impossível ficar longe.

Relações Entre os Personagens jogadores

Cada Arquétipo lista algumas sugestões de relacionamentos que você pode utilizar para estabelecer ligações entre os personagens jogadores. Os jogadores estão sempre livres para estabelecerem seus próprios relacionamentos em qualquer grau — **neutro, significativo,** ou **vital** — se eles preferirem. No entanto, o grau da Relação não precisa ser o mesmo entre os dois personagens. Uma PJ pode amar o outro do fundo do coração (**vital**), enquanto o seu amado vê a ligação com menos importância (**significativa**). Isso é comum, por exemplo, em situações onde uma pessoa está cortejando outra que está relativamente desinteressada.

Se os personagens jogadores não conhecem um ao outro antes do início da história, não estabeleça nenhuma **Relação**.

Desenvolva os detalhes dos relacionamentos conforme for necessário. Se, por exemplo, outro personagem jogador "*te ajudou a acabar com uma empresa rival*", os jogadores obviamente devem determinar quem era o rival e o que aconteceu. O PJ foi compensado financeiramente pela *Carreirista* pelos serviços prestados, ou houve outros motivos? A MJ deve fazer perguntas a ambos os jogadores até que ela esteja satisfeita com o nível de detalhes.

Exemplo de Relações de personagem:

A CARREIRISTA

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

Um dos personagens te ajudou a acabar com uma empresa rival. Receba **+1 de Relação** com ele.

Um dos personagens se opõe aos seus empreendimentos.

Um dos personagens conhece o seu Segredo Sombrio.

Um dos personagens também trabalha para o seu chefe.

Você está apaixonado por um dos personagens. Receba **+2 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

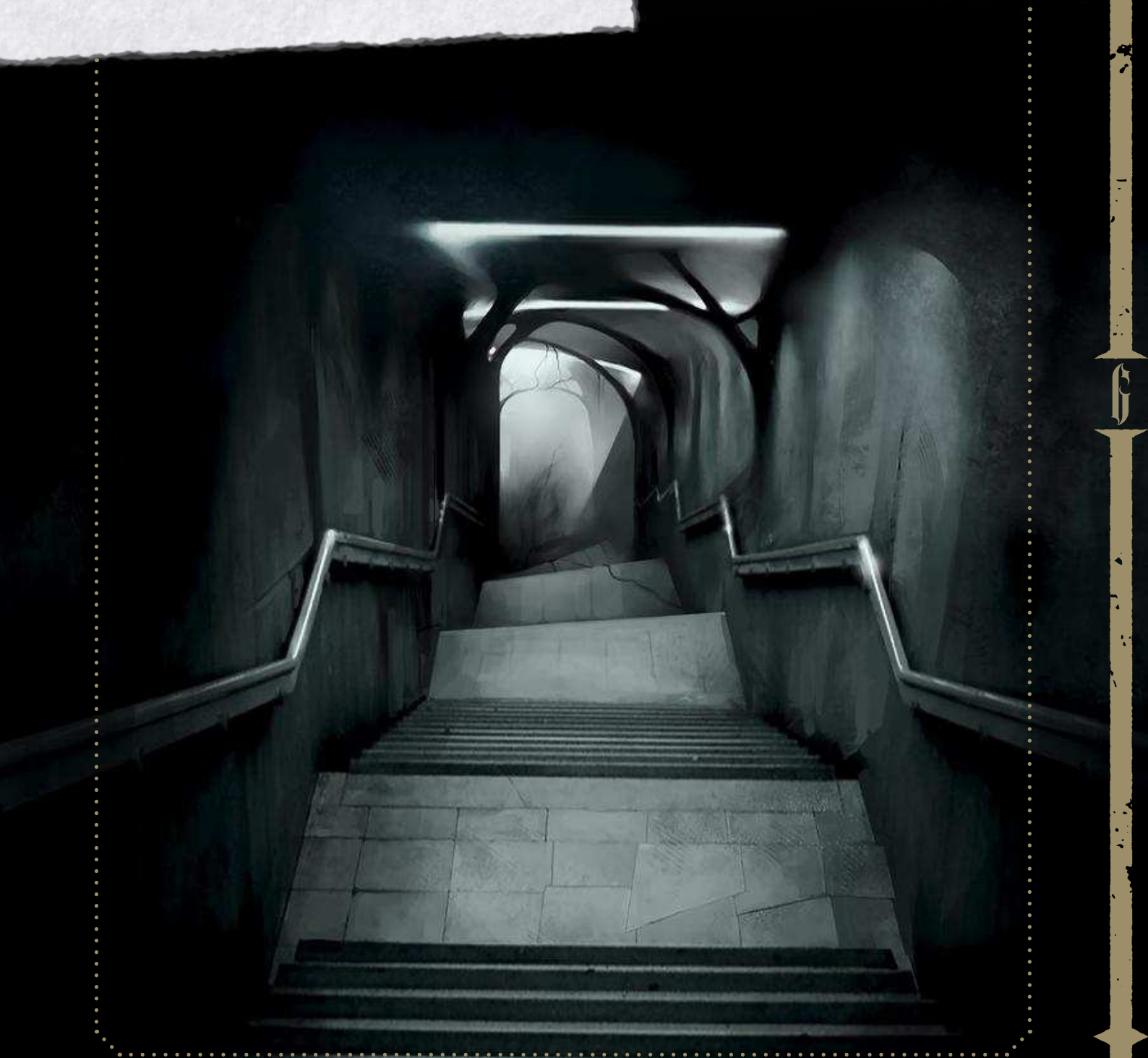
Relações com Personagens Não Jogadores

Cada jogadora também desenvolve três PNJs com quem ela tem uma **Relação neutra**, **significativa** e **vital**, respectivamente. Ela deve escrever seus nomes e uma breve descrição de cada um deles. Pergunte o motivo da importância do relacionamento da PJ com cada PNJ. Você talvez já possa ligar os PNJs aos núcleos no Mapa de Intriga se houver ligações apropriadas entre eles.

A MJ também deve fazer perguntas aos jogadores sobre os PNJs que eles criarem Relações durante a criação de personagens; quem eles são, quais são seus nomes, qual o passado do PJ com eles, etc.

Personagens jogadores antissociais sem familiares ou amigos

Em casos excepcionais onde os PJs não tenham relações próximas com outros humanos, as relações com PNJs podem ser atribuídas a animais de estimação, objetos ou locais. Nestes casos, poderiam ser o cão amado da PJ, o velho carro que ela herdou do pai e manteve com todo o carinho, ou a casa que a PJ comprou com seu marido antes do seu desaparecimento.





CAPÍTULO 7
PRIMEIRA SESSÃO

LOGO QUE AS PERSONAGENS JOGADORES (PJs) estão completos e a Mestra do Jogo (MJ) estabeleceu as linhas gerais da história (ou cenário) que vocês vão jogar, os jogadores se familiarizam com seus novos papéis enquanto a MJ sente o clima da ambientação. Isso acontece durante a primeira sessão, que inicia a história dos PJs.

PREPARAÇÕES

O grupo inteiro de jogo deve fazer os seguintes preparativos de organização prática:

PLANEJAMENTO DE TEMPO

Planeje começar a jogar em um determinado horário e provavelmente também decida em um horário específico quando a sessão do jogo vai terminar. Na primeira vez que vocês jogarem, é recomendável planejar o encontro cerca de uma hora antes do começo do jogo, jogar por cerca de três horas, e em seguida, usar mais uma hora no final para discutir o que aconteceu durante a sessão e abordar quaisquer ideias sobre o jogo.

LÁPIS & BORRACHAS

Todos devem ter acesso a lápis e borrachas para fazer notações e atualizar suas fichas de personagem.

DADOS

Você deve ter pelo menos dois dados de dez faces. É melhor se houver um par por jogador. A MJ não precisa de nenhum, já que ela nunca precisará jogar dados durante o jogo.

LOCALIZAÇÃO

Use um espaço onde você não terá a perturbação de barulhos e de outras pessoas. Se você conseguir manter uma meia-luz e usar uma iluminação apropriada, isso ajudará os jogadores a mergulharem no jogo.

PAUSAS

Não é incomum que uma sessão de jogo continue por várias horas, então planeje pausas para lanches e café. Talvez faça uma intervalo para esticar as pernas e dar uma caminhada para recuperar energia. A MJ, mais especificamente, pode se beneficiar destas pausas, pois como ela tem que estar presente e agindo em todas as cenas, isso pode se tornar mentalmente exaustivo.

Preparações dos Jogadores

Os jogadores devem levar em consideração as seguintes coisas antes da primeiro sessão:

CONSIDERE SEU PERSONAGEM

Quem ele é? Como ele se comporta em diferentes situações? Quais eventos importantes aconteceram no passado do personagem? Como ele percebe o mundo ao seu redor? Os jogadores não precisam saber as respostas para essas perguntas antes da primeira sessão, mas imaginar a personalidade do seu personagem e seu ponto de vista faz a adoção do papel do personagem durante o jogo bem mais fácil.

CONSIDERE A AMBIENTAÇÃO

Onde é o jogo se passa? Você está no Harlem da cidade de Nova Iorque por volta de 1981? Quando você fecha os olhos, pode imagina os prédios de concreto detonados? As paredes e trens são cobertos grafite? A sirene insistente da polícia berra a alguns quarteirões de distância? Para reforçar a imagem da ambientação compartilhada pelos jogadores, o grupo pode assistir a filmes situados neste ambiente e discutir suas ideias sobre ele entre si.

Preparações da Mestra do Jogo

A mestra do jogo deve se preparar da seguinte forma:

LEIA AS REGRAS

É especialmente importante que a MJ tenha lido completamente o ***Capítulo 1 – Um Mundo na Escuridão***, ***Capítulo 4 – O Personagem jogador***, ***Capítulo 5 – A Mestra do Jogo***, e ***Capítulo 8 – Influências*** antes da primeira sessão do jogo. Esses capítulos fornecem informações sobre qual o papel que as regras devem desempenhar no jogo, como lidar com os Movimentos do jogador e os Movimentos da MJ, e como os PJs interagem com personagens não jogadores. A MJ também deve ler os Arquétipos que os jogadores selecionaram e certificar-se de que eles estão familiarizados com as Vantagens e Desvantagens que os jogadores escolheram.

CONHEÇA A COSMOLOGIA DE KULT

Lendo o ***Capítulo 1 – Um Mundo na Escuridão*** e folheando os capítulos do ***Livro III: A Verdade*** proporcionará à MJ uma ideia de como o universo KULT difere do nosso, e a natureza dos horrores que os jogadores podem experimentar enquanto jogam. A MJ não precisa memorizar esses capítulos, mas pode usá-los para ter inspiração e informações sobre os Poderes Superiores, as dimensões, as criaturas, e a lógica subjacente da ambientação.

CONSIDERE A AMBIENTAÇÃO DA HISTÓRIA

Quais aspectos da ambientação devem ser explorados e enfatizados? Se a história se passa em uma expedição nas selvas da Amazônia, a MJ pode querer descrever uma situação de calor, suor, umidade, plantas pegajosas, vegetação rasteira espessa, insetos nojentos e répteis rastejantes, a cacofonia dos pássaros, os gritos dos macacos, e os rosnados distantes de predadores. A MJ pode anotar qualquer um dos aspectos mais importantes da ambientação, para ela se lembrar de trazê-los a tona durante o jogo.

CONSIDERE O SOBRENATURAL

A MJ deve pensar nos Segredos Sombrios, Desvantagens e Vantagens dos PJs, e baseado nisso determinar no que os Poderes Superiores, dimensões sobrenaturais e entidades da história deveriam se focar. O que está faz o PJ ser ***Assombrado***? O que causou a ***Maldição*** que aflige o PJ? As fronteiras entre Elysium — o plano onde os humanos vivem — e as outras dimensões podem ser frágeis ou inexistentes em alguns locais ou em determinados momentos. Nesses lugares no Tempo e no Espaço, os personagens podem influenciar nosso mundo e entidades de outras dimensões pode atravessar. No ***Livro III: A Verdade***, você encontrará inspirações para locais, atmosfera e eventos nessas dimensões ao redor da nossa. *Limbo* aborda o mundo dos sonhos, *Inferno* o reino da morte, *Metropolis* cobre a Cidade Eterna e as Cidadelas dos Arcontes, no *Submundo* estão aquelas dimensões que margeiam esgotos, cavernas, túneis e catacumbas e *Gaia* descreve o ermo original.

MÚSICA

Use uma música de fundo apropriada durante a sessão para ajudar a aumentar a imersão dos jogadores no ambiente e a atmosfera. A

MJ pode fazer uso de várias listas de músicas diferentes para as várias localizações e situações. Com a Internet, a MJ tem acesso a inúmeras trilhas sonoras de filmes/videogames e artistas estilo *dark ambient* para usar em suas sessões de jogo, e pode alternar as músicas dependendo do tom da história — seja ele calmo, tenso, agitado ou assustador.

FAÇA UM MAPA DE INTRIGAS

O ***Capítulo 6 – Preparando uma História*** aborda como desenvolver um *Mapa de Intriga*, baseado nos personagens e nos seus Segredos Sombrios, Desvantagens e Relações. O Mapa de Intriga é uma ferramenta útil para ter visão geral rápida dos elementos importantes da história, e pode ser utilizado mesmo que a MJ tenha desenvolvido todos os personagens por conta própria, por exemplo, para um cenário específico. Durante o curso do jogo, a MJ deve anotar eventos importantes e novos PNJs no Mapa de Intriga, registrando como as ações das PJs afetam seus arredores e a progressão da história.

BOMBAS

Para dar início na história com um desafio emocionante e determinante, pode ser interessante colocar os PJs numa espécie prova de fogo, conhecida como *bomba*. A MJ prepara algumas bombas antes da primeira sessão. Eles nunca têm finais predeterminados — seus resultados são sempre baseados em como as PJs reagem a elas. As melhores bombas colocam as PJs numa posição de precisar fazer escolhas difíceis entre duas ou mais opções e ter uma conexão pessoal com os personagens. Para a primeira sessão, a MJ pode precisar se dedicar um pouco mais na elaboração de boas bombas. Contudo, conforme ela se acostuma com os Movimentos do MJ torna-se mais fácil improvisar bombas durante o jogo. Aqui são alguns exemplos de bombas:

Um PJ covarde e fisicamente fraco e sua amada são assaltados por ladrões. O PJ é colocado na posição de fugir sem danos e com segurança ou ficar para ajudar sua amada.

Uma PJ acorda sem lembranças, depois de ser possuída por uma entidade a está assombrando. Ela descobre que uma pessoa inocente foi amarrada e torturada na cama dela. O que ela faz?

A Vingadora está conduzindo o carro quando ela identifica um dos alvos do seu juramento de vingança. Ele está começando a atravessar pela faixa de pedestres na rua — oferecendo uma oportunidade perfeita para a vingança — mas imediatamente atrás dele vem também um pai empurrando um carrinho de bebê. O que ela faz?

O PJ está assistindo uma transmissão ao vivo de seu melhor amigo, seus membros estão amarrados em duas máquinas — prestes ser dilacerado, pedaço por pedaço. Ele recebe uma mensagem de texto escrita, "Saque sua arma e atire em [outro PJ] imediatamente... ou seu amigo será despedaçado!" O que ela faz?

PEÇA AOS JOGADORES PARA ROLAREM SUAS DESVANTAGENS

Antes de começar a sessão, a MJ deve pedir aos jogadores para rolar as Desvantagens que devem ser roladas antes do início do jogo. Se os jogadores obtiverem **(10–14)** ou **(–9)**, a MJ adquire Reserva para que essa Desvantagem seja ativada a qualquer momento durante a sessão (se ela quiser). Quando a MJ recebe Reserva, o jogador sabe que a Desvantagem que pode entrar em jogo a qualquer momento, o que cria uma sensação de insegurança e tensão logo no começo. As Reservas para Desvantagens são anotadas e guardadas até que a MJ as utilize.



PARA CONSIDERAR DURANTE O JOGO

Assim que o jogo começar, a MJ pode usar as seguintes sugestões para executar a primeira sessão:

APRESENTE O MUNDO PARA OS JOGADORES

Comece dando uma visão geral da ambientação atual para os jogadores. Diga a eles a data e hora, e o que está acontecendo no mundo ao redor.

Por exemplo: «É terça-feira, 7 de outubro de 2014. Nova York está com fria e chuvosa, e agora é perto das 7 da manhã."

Em cada cena, a MJ é responsável por descrever qualquer aspecto importante da situação do personagem. Ela não precisa dizer tudo de uma vez, mas pode ir trabalhando alguns aspectos de destaque em suas descrições ao longo do tempo.

Por exemplo: "Conforme você sai da rua para o beco, você percebe que este lado da casa está em mau estado, quase destruído e esquecido nas sombras lançadas pelos arranha-céus ao redor. Algumas janelas escuras estão voltadas para o beco, e no meio da casa solitária há uma porta bloqueada por tábuas. O prédio do outro lado do beco é apenas uma parede cinza suja, sem janelas ou portas, com uns cinco andares. Um grupo de figuras maltrapi-

lhas se aproxima vindo de umas escadarias no final do beco. Eles olham para você com ansiedade, e começam a sussurrar entre eles."

Introduza os personagens jogadores na história

Durante a primeira sessão, os jogadores representam seus personagens pela primeira vez, revelando como eles se comportam e agem no mundo do jogo. Em histórias mais longas, os jogadores geralmente decidem onde seus personagens estão e o que eles fazem. Nesse caso, a MJ deve garantir que o foco seja compartilhado igualmente entre os jogadores, cena a cena. E se você está jogando um cenário pronto, a MJ pode ter as primeiras cenas preparadas antecipadamente para apresentar os PJs aos jogadores ou colocar elementos importantes da história.

Por exemplo:

A primeiro PJ está trabalhando até tarde seu escritório no 86º andar de um prédio no distrito financeiro.

- O segundo PJ, um oficial de polícia, e seu parceiro estão no seu carro de patrulha, sirenes ligadas, a caminho de uma invasão em Buschwick.
- A terceira PJ está num bar em NoHo com uma garrafa de uísque pela metade, ouvindo um cantor de jazz rouco enquanto espera seu amigo chegar.

Os jogadores decidem como seus PJs vão agir nas cenas, enquanto a MJ descreve o ambiente ao redor deles e quaisquer PNJs presentes. Ao colocar os PJs em uma variedade de situações diferentes, a MJ pode fornecer aos jogadores várias oportunidades para explorar e explicar que tipo de pessoas seus personagens são.

Por exemplo:

- A PJ está trabalhando duro preparando um contrato quando ela de repente, ouve o som das portas do elevador no saguão. Todos os seus colaboradores já sairam e ela não não esperava que mais ninguém ficaria até tão mais tarde. O que ela faz?
- O PJ e seu parceiro estacionam o carro patrulha ao lado de um velho prédio de tijolos com três andares. Quando eles saem do carro, eles ouvem tiros do andar de cima. O que ele faz?
- O amigo da PJ está quase meia hora atrasado e não atende o celular. De repente, ela vê o amigo chegar cambaleando no bar. Seu rosto está coberto de sangue. O que ela faz?

Conheça as relações mais importantes dos personagens

Você pode querer introduzir as Relações importantes dos personagens na história. Se você preferir, pode permitir que o jogador determine como eles se parecem e descrever quaisquer características notáveis. Estabelecer estas Relações desde cedo é uma boa ideia, pois isso permite que a MJ use-as mais tarde na história. Durante a primeira sessão, apenas cenas curtas são necessárias, o suficiente para estabelecer a natureza do relacionamento.

Por exemplo:

- Conforme você entra, você vê sua esposa, Mary, sentada na sala de jantar. Você pode descrever a aparência dela para nós?
- Você bebeu metade da sua cerveja quando de repente você sente uma mão no seu ombro "E aí parça, o que aconteceu?". É seu velho amigo, Bobby.
- Sam sai do carro patrulha, com mão apoiada no coldre, e olha para você. "O que você faz acha que devemos fazer, parceiro?"



Faça os personagens jogadores se reunirem

Se os PJs possuem relacionamentos preexistentes uns com os outros, faz sentido para a MJ deixar eles se reúnam naturalmente. Se eles ainda não se conhecem, a MJ pode criar circunstâncias onde eles possam se reunir, criando um relacionamento durante a progressão da história. Também é perfeitamente aceitável permitir que os PJs permaneçam sozinhos na primeira sessão. Haverá bastate tempo para os PJs se reunirem mais tarde. Se você está com dificuldades para fazer os personagens se reunirem, segue algumas idéias para esses encontros:

- *Um contato em comum*, como uma amiga mútua preparando um encontro em sua casa, um empregador colocando vocês juntos, ou esbarrando um no outro em uma reunião de um conhecido mútuo.
- *Um interesse comum*, como um inimigo comum, um Segredo Sombrio compartilhado, todos os PJs individualmente adquirirem uma pista que os leva para o mesmo lugar, ou dois PJs vão numa exibição de arte de um terceiro PJ.
- *Objetivos opostos*, como um PJ é um gangster e o outro é o policial tentando coletar evidências para usar contra ele.
- *Influências externas*, como os PJs serem sequestrados e levados para o mesmo local, os PJs compartilharem o mesmo sonho e se encontrarem dentro dele, ou os PJs serem afligidos pela mesma maldição.
- *Coincidência*, como os PJs estarem no lugar certo e na hora certa, quando algo interessante acontece, reunindo-os.



Experimente as Regras

A MJ deixa que os jogadores ativem seus Movimentos e Vantagens, rolando os dados para ver o que acontece. A MJ faz alguns Movimentos próprios e os situações se intensificam. As regras podem demorar um pouco mais para serem executadas nas primeiras vezes, antes de todos terem absorvido elas, mas isso não deve ser um problema. Relaxe e experimente-as, e você rapidamente compreenderá como os Movimentos funcionam. A MJ deve ficar atenta com os jogadores agindo de forma a executem as ativações dos Movimento, e perguntar se eles gostariam de ***Ler Uma Pessoa***, ***Influenciar Alguém*** e assim por diante. Ela também deve fazê-los rolar para os Movimentos defensivos como ***Evitar Dano*** e ***Manter o Controle*** nas situações apropriadas.

Ativando Desvantagens

A MJ pode gastar a qualquer momento qualquer uma das Reservas que ela coletou das Desvantagens, para fazer os efeitos do Movimento da Desvantagem ocorrerem na história. Não vá rápido demais gastando as Reservas das Desvantagens na primeira sessão. Muitas vezes é melhor insinuar problemas futuros — como figuras sombrias perseguindo o personagem — do que fazê-las atacar o PJ numa emboscada. Cabe ao GM determinar o que faz mais sentido para a história.

Por exemplo:

- A entidade que assombra uma das PJs deixa uma mensagem enigmática para trás.
- O PJ tem um vislumbre de seus perseguidores.
- Um nêmesis tem intimidado um dos parentes do PJ.

A MJ também pode ativar Desvantagens que são ativadas em situações específicas, como ***Fobia***

(o objeto da fobia do PJ aparece), ***Memórias Reprimidas*** (a PJ é exposta a algo ligado à repressão), ou ***Pesadelos*** (uma cena começa com a PJ indo dormir) e ver o que acontece. A MJ deve estar preparada para a eventualidade de grandes efeitos serem necessários se o jogador falhar uma rolagem **(–9).**

Insinue Fenômenos Sobrenaturais

Geralmente, é melhor não introduzir muitos fenômenos sobrenaturais durante a primeira sessão, para poder construir o mistério e a tensão crescente. A MJ pode insinuar algumas coisas para fazer os

jogadores refletirem sobre o que aconteceu depois do encontro. Quanto menos pistas sobre a natureza real disso a MJ fornecer, mais os jogadores vão querer entender o que está acontecendo. O fenômeno pode estar conectado com um Poder Superior ou com uma das outras dimensões.

Por exemplo:

- A PJ está vendo uma fita de vigilância embaçada onde alguém é sequestrado. Quando o rosto da vítima aparece na imagem, a PJ vê seu próprio rosto olhando para ela.
- Um assassino é baleado na cabeça, cai para fora de uma janela, mas desaparece sem deixar rastros.
- Um sem-teto diz que a garota desaparecida foi pega pelo povo que vive nos esgotos.
- Um corredor que deveria acabar, baseado no tamanho do edifício do lado de fora, mas parece se estender ao longe.

Jogue Mais Bombas

Como mencionado acima na preparação da seção, a MJ pode preparar bombas antes da sessão e escolher algumas para lançar no jogo. Lembre-se de que você é não é obrigado a usar bombas simplesmente porque elas estão preparadas. Se não houver uma boa oportunidade para isso ocorrer, então é melhor guardá-la para uma ocasião apropriada.





CAPÍTULO 8
INFLUÊNCIAS

OS PODERES SUPERIORES DO UNIVERSO DE *KULT: DIVINDADE Perdida* estão em guerra. Cada facção desta guerra pode ser uma Influência num jogo, e pode ser mapeada representando os lacaios, voluntários ou não, do Poder Superior que servem neste conflito, assim como os lugares, objetos, e forças que contribuem para promover os objetivos do Poder Superior.

USANDO INFLUÊNCIAS

Influências são uma ferramenta que a mestra do jogo (MJ) pode usar para concentrar os temas mais importantes da história, além de servir como uma panorama geral das ameaças que se opõem aos personagens jogadores (PJs). Criar uma Influência é rápido, e ela pode ser expandida até o nível que a MJ desejar.

Criando Influências

A MJ cria uma Influência completando os dois passos a seguir:

- Escolhendo um Poder Superior
- Criando e/ou categorizando Ameaças pertencentes ao Poder Superior

Quantas Influências a MJ traz para uma história depende de quais Poderes Superiores ela quer envolver e de quantas Ameaças ela já criou.

PODERES SUPERIORES

Poderes Superiores representam poderosas entidades inumanas, antigos pactos e interesses grandiosos, cuja influência chega a partir de outras dimensões para o reino humano. Os Poderes Superiores só podem ser derrotados por seres extremamente poderosos, e mesmo assim é incerto se eles realmente foram finalmente aniquilados. Eles agem através de marionetes involuntárias, servos dedicados, forças invisíveis, objetos mágicos e lugares onde a Ilusão é mais fraca. Conforme cada Poder Superior influencia regiões do mundo, estes lugares se transformam física e emocionalmente para se assemelhar ao domínio do Poder Superior. Para mais informações sobre os Poderes Superiores discutidos aqui, veja o ***Livro III: A Verdade***.

Arcontes e Anjos da Morte se esforçam para fortalecer seus Princípios Primários em meio a humanidade. Todos os Arcontes — exceto Malkuth — querem preservar e manter a prisão da Humanidade e manter o homens ignorantes sobre a Verdade.

METRÓPOLIS

Arcontes

Os *Arcontes* são manifestações dos Princípios Primários que criam a prisão da humanidade. Esses seres sobrenaturais ao mesmo tempo que tem seus próprios desejos e objetivos e são escravizados pelos seus próprios Princípios. Apenas o Arconte Malkuth foi capaz de mudar seu Princípio Primário.

KETHER

Princípio Primário – *Hierarquia*

A influência de Kether se manifesta como estruturas hierárquicas com mestres e servos, o distanciamento das classes, e uma aristocracia com poder e benefícios.

CHOKMAH

Princípio Primário – *Submissão*

A influência de Chokmah se manifesta como a submissão aos líderes religiosos, ao martírio, ao fanatismo, ao domínio teocrático e ao dogmatismo.

BINAH

Princípio Primário – *Comunidade*

A influência de Binah se manifesta como o poder da família sobre o indivíduo, a desconfiança para com o Estado e outras autoridades fora da família, o fortalecimento das tradições e falta de confiança com estranhos.

CHESED

Princípio Primário – *Segurança*

A influência de Chesed se manifesta como o desejo das pessoas por segurança, o apegamento às rotinas familiares e mundanas da vida, o encorajamento do comportamento amigável e a relutância em arriscar a si mesmos ou a comunidade pelo desconhecido e perigoso.

GERUBAH

Princípio Primário – *Lei*

A influência de Geburah produz instituições burocráticas, leis rigorosas, maior policiamento, e controle social sobre seus cidadãos. Aqueles que são influenciados se submetem ao controle aumentado por temerem o caos.

TIPHARETH

Princípio Primário – *Fascinação*

A influência de Tipharetb incita um desejo maníaco por beleza e afirmação, que deve ser saciado a qualquer custo. Celebridades são adoradas como profetas, os medíocres desperdiçam seus dias sorvendo a internet e programas de TV, e qualquer um que não atenda às «normas» sociais é desprezado e ignorado.

NETZACH

Princípio Primário – *Vitória*

A influência de Netzach fortalece o patriotismo e o nacionalismo, une sociedades contra um inimigo comum e alimenta a mentalidade nós-contra-eles. Os justos destroem todos que os ameaçam, fortalecem os exércitos, justificam sua violência em nome de o Bem Maior e incitam as pessoas a se armarem.

HOD

Princípio Primário – *Honra*

A influência de Hod combina a honra com o prestígio, eleva o status de um entre outros acima de tudo, e deixa a lei de lado em favor de vinganças pessoais. Esperando admiração por sua adesão aos seus valores inflexíveis, aquele movido pela honra proscreve cruelmente qualquer um que envergonha a si mesmo por falhar em manter sua honra e cumprir os muitos deveres que ela exige.

YESOD

Princípio Primário – *Avareza*

Yesod influencia a sociedade através da ganância, do capitalismo, da economia, do frenesi consumista e do aumento do poder corporativo, assim como promovendo a admiração e o respeito pela riqueza como um sinal de inteligência e ambição pessoal. Ele encoraja o desprezo para com os afligidos pela pobreza, que são associados à preguiça e estupidez, e apoia o desmantelamento das instituições de assistência social.

MALKUTH

Princípio Primário – *Despertar*

A influência de Malkuth tenta libertar as pessoas de sua prisão através do colapso da sociedade, espalhando insanidade, despedaçando a Ilusão para revelar outras dimensões e inspirando pessoas a questionar a natureza da sociedade e a trama da realidade, seja através de cientistas levando seus experimentos às últimas consequências, da propagação de teorias da conspiração, e da manifestação da magia.

Inferno

Anjos da Morte

Os *Anjos da Morte* são as contrapartes corrompidas dos Arcontes, que se esforçam para fortalecer seus próprios Princípios deturpados daqueles dos Arcontes que eles espelham.

Thaumiel

Princípio Primário – *Poder*

A influência de Thaumiel se manifesta como uma sede de poder, corrupção, ditadura, fascismo, intriga, insurreição, opressão, crueldade e regime totalitário — uma ruptura da solidariedade e confiança.

Chagidiel

Princípio Primário – *Abuso*

A influência de Chagidiel toma forma no abuso infantil, na perversão do amor e do carinho dos adultos, nas crianças esquecidas e perdidas, nas crianças de rua desabrigadas, e na degradação e ruína dos sistemas escolares.

Sathariel

Princípio Primário – *Exclusão*

A influência de Satahariel incita o autodesprezo, a solidão, a desesperança, o desprezo pelos "normais", a autodestruição, a ansiedade, a depressão, o suicídio, os tiroteios e massacres escolares, e as comunidades de excluídos inspirando-se mutuamente a cometerem ações destrutivas.

Gamichicoth

Princípio Primário – *Medo*

A influência de Gamichicoth desperta o medo do "Outro" através do aumento da desconfiança e da culpabilização de vários grupos étnicos, religiões, ou dissidentes políticos pelos problemas da sociedade. Narrativas falsas são criadas e distribuídas através dos noticiários, de rumores e de evidências visuais manipuladas, enquanto os arautos sussurram que nossas preocupações sumiriam apenas se "os Outros" fossem punidos ou desaparecessem.

Golab

Princípio Primário – *Tormento*

A influência de Golab aumenta o sadismo social, dando prazer às pessoas por infligir dor aos outros ou por serem eles próprios submetidos ao tormento. Criminosos são torturados em público, pessoas executam suas ideias mais sádicas em cobaias, voluntárias ou não, nos seus esconderijos obscuros, enquanto assassinos deixam rastros de corpos mutilados.

Togarini

Princípio Primário – *Compulsão*

A influência de Togarini aumenta a criatividade maníaca que distorce realidade, rasgando a beleza em pedaços. Obras artísticas insanas abrindo portais para o Inferno, magos fazendo experimentos na fronteira da vida e da morte, e a própria morte agindo erraticamente — prendendo almas em cadáveres apodrecidos ou assombrando os vivos como espectros distorcidos.

Hareb-Serap

Princípio Primário – *Conflito*

A influência de Hareb-Serap se propaga na raiva incontrolável, na sede de sangue, e na violência sem sentido. Gangues fazem tiroteios em lugares públicos, policiais espancam suspeitos até a morte, torcedores se agridem em estádios, multidões de linchamento destroem seus alvos, conflitos inofensivos que se tornam brigas sangrentas, e as pessoas "normais" oscilando à beira de surtos explosivos a todo momento.

Samael

Princípio Primário – *Vingança*

A influência de Samael fortalece a paranoia, a vingança e a obsessão contra as injustiças, quando os criminosos praticam vingança brutais por afrontas inexistentes, parceiros ciumentos assassinam suas amadas por traições imaginadas, e terroristas respondem com sanguinolência aos seus inimigos.

Gamaliel

Princípio Primário – *Luxúria*

Gamaliel influencia a sociedade para a hipersexualização e objetificação, onde grupos cometem estupros coletivos, pessoas são forçadas a se prostituirem, pornografia se torna cada vez mais violenta e pervertida, e pessoas se reúnem em clubes e sociedades secretas fazendo orgias macabras, abraçando desejos sem sentido e ignorando as conseqüências de seus atos.

Nahemoth

Princípio Primário – *Discórdia*

A influência de Nahemoth deforma o mundo natural, deixando-o perigoso e ameaçador, isso é expresso como incêndios florestais, derramentos de petróleo, rios e aquíferos envenenados, fauna deformada, tempestades violentas, ondas de frio e de calor, chuvas torrenciais, terremotos, tsunamis, tribos canibais, fetos desfigurados e eclipses sinistros.

O Submundo

As Crias do Submundo

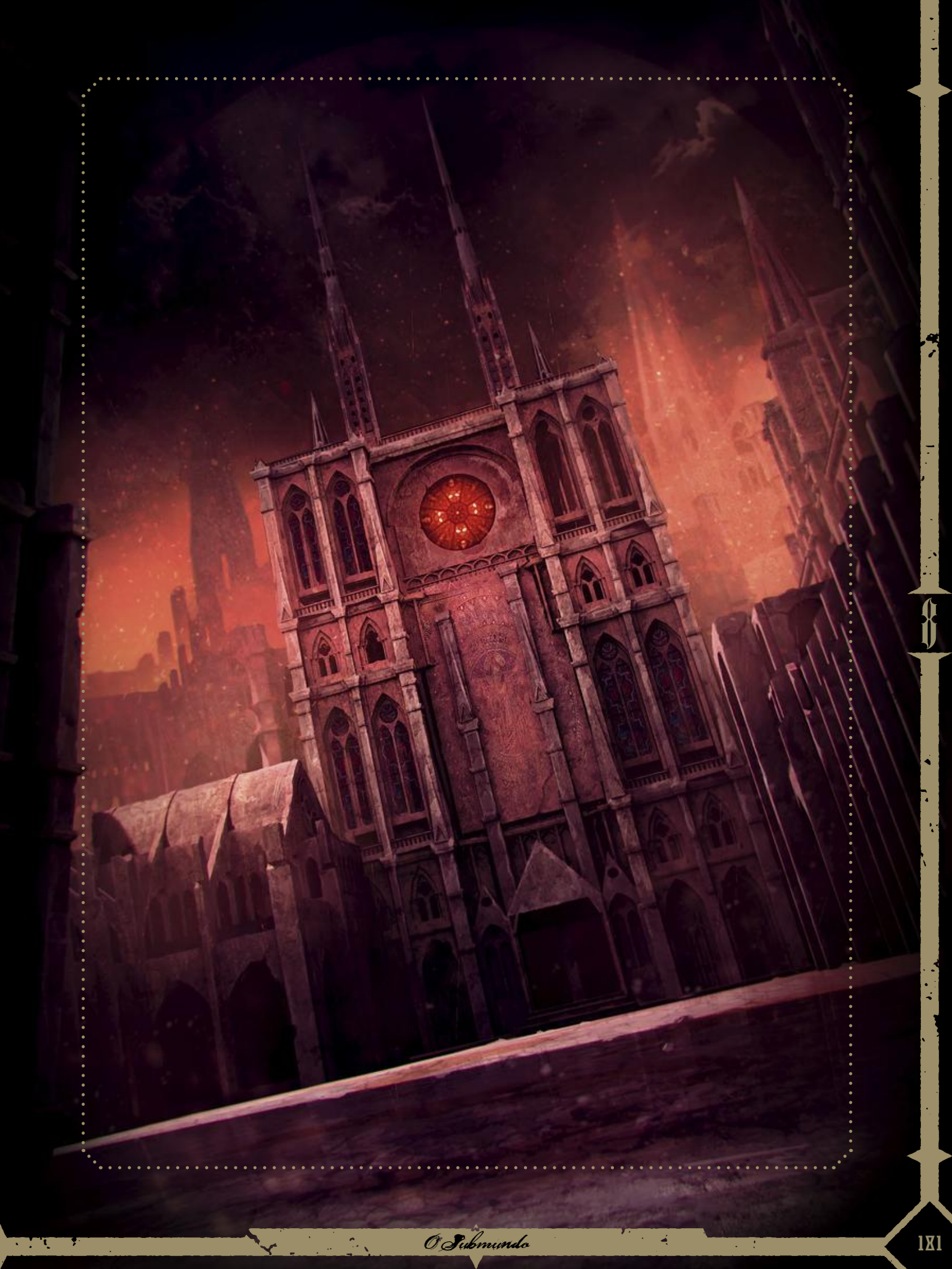
Objetivo – *Liberação*

A influência das Crias do Submundo se manifesta em pessoas desaparecendo sem deixar rastros, em crianças e malucos testemunhando vultos estranhos, no surgimento de artefatos únicos e conhecimento místico, em pessoas vivenciando memórias reprimidas de mundos apocalípticas e despedaçados em seus sonhos, e personalidades grotescas influenciando as instituições sociais.

Aquela que Aguarda Abaixo

Objetivo – *O fim de tudo*

Aquela Que Aguarda Abaixo influencia a humanidade a sonhar com o Labirinto. As pessoas são subconscientemente atraídas por túneis e galerias de esgotos, desejosas em buscar a escuridão subterrânea profunda. Por sua vez, os zeloths e cairath expandem seus locais de caça para mais perto da superfície para impedir que os humanos avancem mais fundo, enquanto os Guardiões do Labirinto contatam aqueles que foram escolhidos por sua divindade.



Limbo

Os Príncipes dos Sonhos

Objetivo – *Popular seu reino de sonhos*

Os Príncipes do Sonho conscientemente (ou subconscientemente) atraem as pessoas para dentro de seus reinos de sonhos. Quando um número suficiente de pessoas estão ligadas ao mesmo reino de sonhos, ele pode começar a afetar o mundo desperto. As fronteiras do Limbo enfraquecem e o subconsciente das pessoas começa a alterar a realidade para ela se tornar mais como o reino de sonhos.

Gaia

Gaia, a Terra Viva

Objetivo – *Colapso da Civilização*

A influência de Gaia busca destruir a civilização. Animais selvagens invadem áreas povoadas, linhas de comunicação são quebradas e o isolamento entra em jogo, o rigor das leis é rejeitado, maquinários falham, o colapso social torna-se iminente, o supercrescimento vegetal se expande por todos os lugares e engole construções humanas, as pessoas se tornam selvagens, e deuses ferozes barganham os poucos artefatos culturais que restam.

Ameaças

Ameaças são locais, eventos, objetos, organizações e oponentes que se opõem ou ameaçam os personagens na história.

Exemplos:

- Uma antiga fábrica na fronteira de Metropolis (lugar).
- Um ritual mágico engravidando uma mulher com um ser inumano (evento).
- Uma câmera que tira fotos de outras dimensões (objeto).
- Uma corporação implacável tentando silenciar os personagens jogadores (organização).
- Um policial desconfiado buscando um personagem jogador que é procurado (líder).
- Uma criatura monstruosa caçando nos esgotos (monstro).

Criando Novas Ameaças

Criando Ameaças Baseadas no Mapa de Intriga

Quando a MJ prepara a história ou cenário, ela provavelmente já criou um Mapa de Intriga usando as instruções encontradas no ***Capítulo 6 – Preparando uma História***. Se tiver feito isso, basta ela pegar esses *Eventos*, *Lugares*, *Objetos*, *Líderes*, *Monstros*, *Grupos* e *Organizações* que ela anotou no Mapa de Intriga e descrevê-los como *Ameaças* sob o comando de um Poder Superior apropriado.

Escolhendo Poderes Superiores

Ao amarrar ameaças a um Poder Superior, é bom considerar o que você pretende que a ameaça realize durante a história e como ela está conectada ao Princípio e/ou objetivos do Poder Superior. Se a MJ manter muitos elementos da história sendo influenciados por vários Poderes Superiores pode acabar se tornando confuso, então às vezes vale a pena fazer algumas alterações no conceito da ameaça original para adequá-la sob um dos Poderes Superiores com ameaças ativas atualmente.

Por exemplo, se um PJ é ***Assombrado*** por uma entidade espiritual e a MJ anota o espírito como uma influência do Poder Superior Sathariel, as ações da entidade na história devem ser baseadas em seu Princípio primário, Exclusão — seja a exclusão do PJ ou daqueles ao seu redor. A entidade pode ser o espírito de um humano influenciado por Sathariel que tirou a própria vida e agora serve ao Anjo da Morte assombrando o PJ.

Um outro exemplo, uma PJ herda (***Herdeiro***) um estranho livro encadernado com algum tipo de couro azul e selado, a MJ traça uma conexão entre o livro e as Crias do Submundo; o livro possui o conhecimentos e capacidades para avançar o Princípio deste Poder Superior, a Liberação.

Criando Ameaças Baseadas nos Poderes Superiores

Depois de estabelecer uma Influência conectada a um Poder Superior específico, você pode inventar novas ameaças baseadas nele. Por exemplo, se a história se concentra no Poder Superior Sathariel, você pode desenvolver ameaças adicionais ligadas com este Anjo da Morte. Por exemplo, como Sathariel está conectado aos párias da sociedade, podemos criar um cantor emo que secretamente serve ao Anjo da Morte. Nós damos um nome a ele — Alex Rojas — e decidimos que ele é uma ameaça do tipo Líder com o objetivo de atrair adolescentes para adorar

Exemplo de Influência com Poder Superior e Ameaça

Poder Superior: Yesod (Princípio Primário – Avareza)

Ameaças

Maldição (*Evento*): Um pacto entre *A Carreirista* e Yesod prometendo riqueza à PJ em troca da realização de tarefas do Arconte.

Harold Knight (*Líder*): Um lictor a serviço de Yesod, diretor executivo da empresa Knight & Alderton, caça *A Indagadora* que sabe que Knight está procurando a virgem.

O Equitable Building (*Lugar*): Escritórios da Knight & Aldertons, cobertura de Harold Knight, influenciada por Yesod.

O Union Club (*Grupo*): Empresários que secretamente servem e adoram Yesod, e estão sob o controle de Knight.

O nascimento virginal (*Evento*): Um ritual para provocar o renascimento da Encarnação de Yesod no Elysium.

Sathariel. Foi Alex quem convenceu a entidade espiritual que está assombrando o PJ a cometer suicídio (veja acima). Conforme a história avança, o espírito pode dar pistas sobre esta conexão deixando mensagens, como trechos de letras das músicas de Alex.

A MJ também pode começar a história com seu Poder Superior escolhido ausente, e lentamente ir introduzindo esse Poder e seu Princípio no jogo através de ameaças crescentes. Conforme o jogo avança, novas ameaças surgirão naturalmente como resultado das ações dos PJs. A MJ deve anotar quaisquer novas ameaças no Mapa de Intriga durante a sessão de jogo, e conectá-las aos Poderes Superiores entre as sessões.

Desenvolvendo Ameaças

Assim que a MJ tiver algumas ameaças amarradas aos Poderes Superiores, ela deve escrever um pequeno parágrafo descrevendo cada ameaça. Especificamente, a MJ deve decidir como a ameaça está conectada tanto com o Poder Superior quanto com os PJs.

- Alguns outros pontos que valem a pena detalhar incluem:
- *Descrição:* Uma descrição da aparência da ameaça (ou se a ameaça for um evento, o que acontecerá).
- *Objetivo:* O objetivo ou propósito da ameaça. Se a MJ quiser, ela pode também detalhar quaisquer etapas parciais que levem à realização do objetivo. No exemplo acima, os objetivos de Harold Knight são: 1) Sequestrar o prefeito, 2) Encontrar a virgem, 3) Engravidar a virgem com o sêmen do prefeito, 4) Crucificar a virgem na Times Square, 5) Provocar o renascimento da Encarnação de Yesod através do corpo moribundo da virgem (o *objetivo principal*).
- *Atributos:* Se a ameaça é um oponente com quem os PJs podem entrar em conflito, a MJ deve anotar seus atributos (veja ***Oponentes*** abaixo). Se é uma corporação hostil ou outra grande organização, é melhor representar a ameaça como os capangas que a organização pode usar contra os PJs.
- *Movimentos* Únicos: Dê a ameaça Movimentos Únicos se for um lugar, evento, objeto ou organização (veja ***Movimentos Únicos*** abaixo).
- *Histórico:* Desenvolva o histórico da ameaça; a MJ decide a quantidade de detalhes (variando de uma frase até um artigo com várias páginas). Lembre-se que a MJ está escrevendo o histórico para si mesma, e não para o uso dos jogadores. Um histórico detalhado pode facilitar para a MJ se os PJs decidirem ***Investigar*** a ameaça mais a fundo, já que ele fornece a ela uma melhor compreensão da natureza e origem da ameaça.
- *Aliados e inimigos:* A ameaça coopera com alguém? Alguém se opõe aos interesses dela? Ameaças aliadas às vezes trabalham para o mesmo Poder Superior, mas nem sempre. As ameaças podem não ter consciência umas das outras, mesmo que elas sirvam ao mesmo mestre e estejam se empenhando em objetivos semelhantes. Se alguém se opuser à ameaça, ele pode se tornar aliado dos PJs durante a história. Neste caso, considere quem são, que recursos possuem e qual são seus objetivos pessoais. Às vezes é uma reviravolta divertida dar aliados aos PJs que possuem interesses que se revelam ser piores do que os do oponente que eles acabaram de ajudar os PJs a derrotar.

Movimentos Únicos

Movimentos Únicos são Movimentos especiais que a MJ pode designar para ameaças do tipo: *Locais*, *Eventos*, *Objetos* e *Organizações*. PNJs e monstros também podem ter Movimentos Únicos, como descrito abaixo na seção sobre ***Oponentes***. A MJ executa esses Movimentos Únicos exatamente da mesma forma que executa seus Movimentos normais de MJ:

- Quando a MJ quer aumentar a tensão.
- Quando um Movimento do jogador descreve que a MJ pode fazer um Movimento.
- Quando a ação do personagem jogador garante uma oportunidade para a MJ fazer um Movimento.

Por exemplo, um Movimento Único é dado ao Equitable Building, ***Convocar os Guardiões de Yesod.*** A MJ pode executar esse Movimento em vez de um dos Movimentos normais da GM se os jogadores estão ficando complacentes e relaxados (*aumentar tensão*), se um jogador falhar numa rolagem (*descrição do Movimento do jogador*), ou se um personagem adentra os limites do santuário interno do edifício (*ação do jogador garante oportunidades*).

Nem todas as ameaças exigem Movimentos Únicos, mas frequentemente a MJ pode pensar que uma ameaça deve ter certas habilidades que podem surgir quando as PJs a encontram. Movimentos únicos servem tanto para lembrar a MJ de usar estas habilidades quanto para legitimar a invocação de tais habilidades na história, apesar delas normalmente não serem cobertas pelos Movimentos do GM.

Um lista de exemplos de possíveis Movimentos Únicos que a MJ pode atribuir a ameaças inclui:

- Revelar profecia ou exposição.
- Esconder algo.
- Bloquear um caminho.
- Abrir uma porta.
- Deslocar, mover, alterar.
- Oferecer orientação.
- Tirar algo de alguém: perdido, consumido, destruído ou corrompido.
- Revelar um segredo.
- Expor fatos sobre a Realidade.
- Rasgar a Ilusão.
- Influenciar ou controlar uma criatura.
- Manipular o ambiente ao redor.
- Incitar desejo e ciúmes em alguém.
- Fazer contato com outra entidade.
- Invocar um demônio.
- Machucar ou obliterar algo ou alguém.
- Exigir sacrifício.
- Crescer.
- Mostrar outra dimensão.
- Arruinar algo profanando, degradando ou o violando.
- Deixar alguém insano.
- Enviar uma visão.

OPONENTES

Em *KULT: Divindade Perdida*, os oponentes são ameaças que representam criaturas vivas, humanos, seres e vários grupos. Ao contrário de outras ameaças, os personagens geralmente entrarão em conflito direto com oponentes. Esses conflitos podem ser sociais, físicos ou qualquer coisa neste meio. Por esta razão, a MJ deveria definir os oponentes um pouco melhor do que as outras ameaças.

Construa oponentes de acordo com o seguinte modelo:

Nome: O nome real do oponente ou uma designação para criaturas sem nomes individuais.

Morada: A dimensão nativa do oponente.

Tipo de Criatura: A quais Poderes Superiores a criatura está vinculada (se houver).

Descrição: Uma descrição geral do oponente. Se o oponente não for humano, a descrição geralmente inclui tanto sua *verdadeira* forma quanto como eles aparecem na Ilusão.

Qualidades: Qualidades são qualidades únicas que o oponente tem acesso. Qualidades são sempre ativas e automáticas. Por exemplo, um oponente pode ser resistente a determinados formas de **Dano** ou ser capaz de mudar de forma. Abaixo há uma lista de habilidades para a MJ tirar inspiração.

Atributos: Oponentes têm três Atributos. **Combate** indica o quão perigoso o oponente é em uma luta, **Influência** indica o grau de poder que a criatura exerce na dimensão de sua morada, e **Magia** indica quanto conhecimento o oponente tem sobre a Verdade e a grandeza de seus poderes para afetar a realidade. O nível de cada Atributo determina a força da criatura.

Nível:	
[1] Fraco	[6] Lendário
[2] Novato	[7] Divino/Desperto
[3] Considerável	[8] Arconte ou Anjo da Morte Caído
[4] Poderoso	[9] Arconte ou Anjo da Morte Enfraquecido
[5] Excepcional	[10] Arconte ou Anjo da Morte

Movimentos Únicos: Dê ao oponente um número de Movimentos Únicos de **Combate**, **Influência** e **Magia** igual ao seu nível em cada Atributo. A MJ pode inventar seus próprios Movimentos para atribuir a cada Atributo, e pode executá-los no lugar de um de seus Movimentos de MJ. A MJ deve lembrar-se que ela não está limitada a usar esses Movimentos Únicos — o objetivo principal deles é dar aos PNJs únicos certos comportamentos, forças ou táticas, que tornem os conflitos com eles mais memoráveis e dramáticos.

Ataques: Resuma os métodos de ataque e armamentos do oponente, em seguida, expanda esses métodos, descrevendo seu nome e valor de **Dano**, Distância e efeitos especiais. A MJ pode inventar e criar qualquer tipo de ataques que ela quiser, mas os tipos de armas listados na seção ***Equipamentos*** do ***Capítulo 4 – O Personagem Jogador*** pode ser usado para como inspiração e orientação para danos e efeitos. Você pode encontrar ainda mais valores de **Dano** e efeitos no ***Livro III: A Verdade.***

Ferimentos & Movimentos de Dano: Indica quanto de **Dano** oponente pode suportar antes de morrer. Também lista alguns de Movimentos de Dano que a MJ pode fazer em qualquer momento que o oponente sofrer um ou mais **Ferimentos**. O ícone do caveira também conta como um **Ferimento**; no entanto, quando ele for riscado o oponente morre. Por exemplo, três **Ferimentos** são descritos como dois círculos e uma caveira. A MJ pode usar a seguinte lista para determinar quantos Ferimentos um oponente pode ser capaz para suportar:

- **3 Ferimentos** – Um humano comum sem treinamento.
- **4 Ferimentos** – Um oponente resistente ou experiente (pode sobreviver ao ser baleado por uma pistola pesada)
- **5 Ferimentos** – Um humano extremamente resistente ou uma criatura inumana com forças sobrenaturais.
- **8 Ferimentos** – Uma criatura robusta e resistente.
- **10 Ferimentos** – Um poderoso ser sobrenatural
- **15 Ferimentos** – Um ser muito grande, blindado ou magicamente melhorado.
- **20+ Ferimentos** – Seres extremamente poderosos, que são muito difíceis de matar ou mesmo atrapalhar.

Os Movimentos de Dano são diferentes para cada tipo de criatura e podem até mesmo ser exclusivo para oponentes individuais. Um humano médio tem os seguintes Movimentos de Dano:

- Subjugado
- Morrendo (mas pode ser salvo)
- Morto

Sempre que um oponente sofre um ou mais ferimentos, a MJ pode escolher qualquer um dos Movimentos de Dano para acionar. Qualquer oponente pode ser derrotado, mesmo que não tenha preenchido todas as caixas de ferimento.

Exemplo de Oponente:

Harold Knight (Lictor)

Morada: Elysium.

Tipo de Criatura: Lictor a serviço do Arconte Yesod.

Em sua falsa forma humana, Harold se assemelha a um homem obeso com cabelos preto-azulados penteados para trás e olhos escuros penetrantes. Ele veste trajes opulentos com padrões intrincados de quadrados e riscas, e sapatos de couro brilhantes. Ele traz uma aura de arrogância e lascívia. Ele está constantemente cercado por uma multidão de modelos magras — quase irreconhecíveis como mulheres — em minúsculos trajes reveladores.

Em sua forma verdadeira, a pele de Harold se torna pálida e transparente, e seu largo corpo se incha para uma tamanho gigantesco e grotesco. Ele tem a cabeça careca e uma boca enorme com uma longa língua preta caída até o peito. Sua anatomia é coberta por um pano dourado respingado de sangue do qual correntes de ouro estão presas a grilhões ao redor dos pescoços de suas companheiras magricelas.

Qualidades

- *Movimentação fugaz:* Todos os ataques à distância contra este ser são modificados em –2.
- *Gigantesco:* Não pode ser segurado ou derrubado durante o combate corpo a corpo. Se os ataques de Harold em combate corpo a corpo atingirem, eles sempre derrubam a vítima, além de qualquer outro resultado.

Combate [4], **Influência** [5], **Magia** [4]

Combate [Poderoso]

- Derrubar alguém.
- Agarrar e segurar alguém.
- Mover-se longas distâncias com um salto.
- Atacar vários alvos simultaneamente

Influência [Excepcional]

- Oferecer algo ou um favor para alguém em troca de ter controle sobre ela.
- Ameaçar alguém, aberta ou veladamente através de implicações.
- Manipular ou corromper alguém.
- Vender conhecimento do sobrenatural.
- Manipular secretamente indivíduos/grupos/organizações.

Magia [Poderoso]

- Fazer contato com outra entidade.
- Ver a verdadeira natureza de pessoas e criaturas.
- Manipular o ambiente a sua volta.
- Propagar os Princípios de Yesod para uma ou várias pessoas.

Ataques

Luta com as mãos nuas ou com uma longa corrente coberta de lâminas afiadas.

Desarmado: Esmagar [3]; Jogar longe [2]; Agarrar e segurar [1].

Corrente: Ataque amplo [3]; [Distância: sala, área], Acorrentar [4], [Distância: sala, 1 vítima fica presa à corrente].

Magia: Manipular a Ilusão [2], [Distância: campo, área]

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- Ignorar as lesões.
- Derrubar o que ele está segurando nas mãos.
- Em uma raiva incontrolável, despedaçar aspectos do ambiente a sua volta (via *Manipular a Ilusão*).
- Escapar através de obstáculos.
- Atordoado.
- Morto.



Qualidades

Qualidades são poderes ou capacidades únicas que o oponente pode utilizar. Qualidades estão sempre ativas e seus efeitos são automáticos.

Armadura pesada: Todo **Dano** é reduzido em **–2**.

Armamento natural: A criatura tem algum tipo de arma incorporada em seu corpo, seja implantada ou natural.

Aura de influência: PJs nas proximidades do ser que obedecerem os seus comandos recebem *+1 constante* em todas as rolagens, ou *–1 constante* se desobedecer.

Bebedor de sangue: Cura feridas e recupera poder bebendo sangue.

Bem equipado: Possui o equipamento exato necessário para uma situação específica — granadas de gás lacrimogêneo, máscara de gás, corda de escalada, cortador de vidro, droga sedativas, binóculos, etc.

Capacidade curativa: Receber mais de [...] ferimentos desperta mecanismos estranhos no corpo do ser, fazendo todo **Dano** que receber no futuro ser diminuído em **–1**.

Concessão de dons: O ser é capaz de investir parte do seu poder em uma pessoa de sua escolha. Ela ganhará um dos seguintes dons: definir um Atributo como **+4**; a capacidade de chamar o ser sempre que precisar; copiar uma das

Qualidades do ser; adquirir algo relacionado ao Poder Superior do ser. O dom desaparece sempre que o ser decidir removê-lo, ou se o ser for derrotado.

Conexão com Poder Superior: O ser tem uma conexão com um Poder Superior, seja por escolha própria ou coerção.

Conexão espiritual: A alma do ser está ligada a uma ou várias outras. Se o ser morrer, aqueles que estão ligados a ele perderão **–5 de Estabilidade** e sofrerão **2 de Dano**.

Coração de pedra: Não pode ser alvo de ***Influenciar Alguém*** ou encantado.

Corpo robusto: Todo **Dano** causado por armas de fogo e armas perfurantes é reduzido em **–2**.

Dissimulado: Independentemente de qual seja a verdade, este ser pode responder livremente "sim" ou "não" à pergunta "Você está mentindo?".

Domínio ([...]): A criatura está ligada ao seu domínio e imediatamente sabe se alguém entra nele, mesmo quando a criatura não estiver presente.

Elementalista: Capaz de controlar o clima e os ventos de uma grande área.

Etéreo: Qualquer forma de dano físico, não mágico, não tem efeito sobre o ser.

Exterminador: Sempre que matar outro ser em combate corpo a corpo, ele recupera **1 Ferimento** imediatamente.

Fanático: Não pode ser influenciado ou convencido por argumentos.

Fedor: Um fedor nauseante envolve a criatura. Estar em sua presença faz seus olhos lacrimejarem e causa uma náusea avassaladora. Sofra *–1 constante* em todas as ações.

Fora do Tempo: Esse ser existe além do Tempo e pode se mover livremente através de seus corredores labirínticos.

Forma monstruosa: Humanos que veem a verdadeira forma da criatura devem ***Manter o Controle*** para não entrar em pânico.

Forma verdadeira: A aparência humana deste ser é meramente uma casca. Se a casca for destruída ele revelará o que está por baixo, ou retornará a sua verdadeira forma como um [...].

Gigantesco: Não pode ser segurado ou derrubado durante o combate corpo a corpo. Se os ataques do ser em combate corpo a corpo atingirem, eles sempre derrubam a vítima, além de qualquer outro resultado.

Imune a [...]: A criatura não pode ser machucada por este tipo de ataque; por exemplo: armas de fogo, fogo ou armas de perfuração.

Imune ao Dano: imune a ataques de armas normais e ataques desarmados. Artefatos carregados magicamente ou similares vão causar **Dano** normalmente.

Indecifrável: Este ser é impenetrável e não pode ser lido de forma alguma.

Liderança: Capangas e servos agem corajosamente e com fanatismo quando eles estiverem nas próximos deste ser.

Meio-máquina: O ser não é afetado por fumaça, venenos ou gases, e não sente dor.

Mestre da Ilusão: A ilusão é sempre estranhamente forte ao redor deste ser. Enquanto estiverem próximos dele, qualquer rolagem para ***Ver Através da Ilusão*** é reduzida em **–2**.

Mestre de artes marciais: Reduza os resultados dos dados de todos os Movimentos de ataques corpo a corpo contra este ser em **–2**.

Mestre torturador: O ser possui conhecimento excepcional de como utilizar dor, humilhação e medo para quebrar alguém e extrair a verdade e a vergonha. Vítimas resistindo a esses métodos de tortura devem ***Manter o Controle*** com **–2**.

Metamorfo: Quando quiser, a criatura pode assumir qualquer aparência e forma que desejar.

Movimentação fugaz: Todos os ataques à distância contra este ser são modificados em **–2**.

Múltiplos membros: A criatura tem vários membros [inimigos recebem –1 para **Evitar Dano** causado em combate corpo a corpo].

Nativo de [...]: Esta criatura é extremamente poderosa em seu ambiente nativo. Todo o **Dano** recebido é reduzido em **–1**, e todos ataques contra a criatura ou tentativas de afetá-la com outras habilidades sofrem *–2 na rolagem*.

Ódio: A criatura é tomada por um ódio de [...] e causa **+1 de Dano** contra eles.

Pactuante: Este ser pode selar pactos com humanos. Veja ***Capítulo 21 – Pactos e Magia***.

Pele dura: Todo o **Dano** causado por armas corte e esmagamento é diminuído em **–1**.

Perito em armas: Todos os ataques à distância do ser causam **+1 de Dano**.

Perverso quando ensanguentado: Depois que o ser receber [...] ferimentos, ele entra num estado de raiva irracional, durante o qual todo **Dano** que ele infligir aumenta em **+1**.

Proteção corporal: Todo **Dano** recebido é reduzido em **–1**.

Regeneração: Ele recupera **1 Ferimento** a cada minuto de tempo na história.

Ressurreição: Quando este ser morre, ele desperta sem danos vários dias depois — a menos que seu corpo físico tenha sido completamente destruído.

Sangue corrosivo: A criatura causa **1 de Dano** a todos em combate corpo a corpo [Distância: braço] quando estiver ferido.

Secreções eufóricas: quem beber as secreções da criatura cai em um estado de euforia e se torna dependente das secreções. Se um PJ ficar viciado, para cada dia que passar sem beber as secreções, ele deve reduzir **–1 de Estabilidade**.

Senhor das feras: Animais próximos ficam fascinados pelo ser e o obedecem servilmente.

Sentidos aguçados: Os sentidos do ser são intensificados, capazes de captar a mais ínfima visão, som e odor, incluindo um sentido intuitivo que detecta se algo parece estar "errado".

Siga o líder: O capanga tem acesso ao Movimento [...] quando o líder está próximo.

Soberano: Capangas e servos são fanáticos e destemidos quando próximos do líder. Eles são capazes de sofrer um **+2 Ferimentos** adicionais antes de serem nocauteados.

Sonhador: Pode alterar sonhos, viajar entre sonhos e encontrar pessoas nos sonhos.

Treinamento em artes marciais: Os ataques deste ser em combate corpo a corpo causam **+1 de Dano.**

Veterano: Lutou em várias guerras e conflitos e tem conhecimento em táticas militares eficientes. Ele não é intimidado por ameaças de violência.

Vinculado ao Inferno: Se o ser for destruído em Elysium, ele será reconstruído no Inferno.



Movimentos Únicos

Segue aqui uma lista de movimentos únicos para **Combate**, **Influência** e **Magia** dos níveis 1–5. Movimentos Únicos para níveis mais altos são possuídos apenas por oponentes muito poderosos, e é desaconselhável que a MJ os utilize contra PJs de Arquétipos *Adormecidos* ou *Conscientes*. Se a MJ quiser incluir oponentes nível lendário (nível 6) ou maiores, ela pode utilizar as entidades descritas nos capítulos do ***Livro III: A Verdade*** como inspiração e criar seus próprios Movimentos Únicos.



Os movimentos nesta lista são meras sugestões — a MJ pode usá-los para seus oponentes, ou usá-los como inspiração para desenvolver seus próprios Movimentos Únicos. A MJ também pode dar Movimentos de níveis superiores para PNJs de níveis mais baixos. É totalmente por conta da MJ como aplicar os Movimentos Únicos.

Escolhendo Movimentos Únicos: Escolha um número de Movimentos Únicos para cada Atributo igual ao nível de cada Atributo do PNJ. É sugerido que a MJ escolha os Movimentos do nível do Atributo do PNJ ou mais baixo, mas é possível escolher Movimentos Únicos de níveis maiores, se eles forem apropriados para o conceito do PNJ.

•Combate

Movimentos de Combate demostram quão perigoso é o ser em um confronto direto. Eles podem envolver ataques letais, resistência, habilidade marcial e muito mais.

1: Fraco

- Explodir repentinamente em violência despropositada.
- Fugir de um conflito.
- Desistir e clamar por misericórdia.
- Chamar reforços.
- Derrubar alguém ou alguma coisa.
- Causar uma destruição ambiental.
- Fazer um ataque descuidado e sofrer danos em troca.

2: Novato

- Agarrar e segurar alguém.
- Iniciar ou juntar-se a um ataque coordenado.
- Assustar alguém pelas costas ou por surpresa repentina.
- Agarrar a alguém e arrastar a vítima para longe.
- Ferimentos infligidos ficam infectados.
- Pegue um troféu.
- Saque uma arma escondida.
- Escapar.
- Achar cobertura [**+2 Armadura**]
- Ataque atordoante [se o alvo falhar em ***Suportar Lesão*** ele deve escolher a opção *nocauteado*].

3: Considerável

- Manter preso sob tiroteio [***Agir sob Pressão*** para recuperar mobilidade].
- Rosnado aterrorizante [***Manter o Controle*** para evitar entrar em pânico].
- Firmar-se.
- Desarmar seu oponente.
- Fazer um ataque que ignora armadura.
- Mover-se uma distância considerável com um salto.
- Injetar uma peçonha, veneno ou droga.
- Rota de fuga natural.
- Achar cobertura em uma boa posição tática.
- Realizar primeiros-socorros.
- Trabalhar junto com seus aliados para cercar um oponente [oponente recebe *–1 em todas as rolagens*].
- Infligir choque elétrico [**2 de Dano**, *nocauteado* se falhar em ***Suportar Lesão***]
- Escalar uma parede e escapar.

4: Poderoso

- Atacar vários alvos simultaneamente.
- Fazer um ataque repentino, golpeando primeiro.
- Tirar alguém do caminho ou atropelá-lo
- Ataque mutilador [**Dano +1**]
- Cegar seu inimigo.

5: Excepcional

- Manter o inimigo à distância (usando combate corpo a corpo/armas naturais) [***Agir sob Pressão*** para ficar ao alcance de atacar a criatura].
- Contra-ataque [ataca imediatamente após ser atacado, –2 ***Evitar Dano***].
- Um ataque contra essa criatura é redirecionado e acerta outro alvo.
- Paralisar o oponente.
- Arrancar um dos membros do seu oponente
- Ataque quebra-ossos [causa um **Ferimento Grave**].
- Cobrir uma distância grande num instante.
- Destruir a arma de um inimigo.
- Ataque agonizante [**Manter o Controle** para evitar uma reação de choque].

[**Ferimento Crítico**].

- Arremessar um objeto pesado em direção a alguém.
- Quebrar paredes ou piso.
- Teleportar e atacar num instante [–2 ***Evitar Dano***].
- Sobrecarregar [causa **+1 de Dano**, oponente recebe –1 em quaisquer Movimentos de ataque ou defesa].

•Influência

Esses Movimentos demonstram a influência do ser. Eles representam acesso a redes de contatos, manter-se bem informado e ouvir rumores, localizar alguém específico, e reunir recursos.

1: Fraco

- Ceder e oferecer garantias de lealdade.
- Enganar alguém.
- Oferecer algo ou fazer um favor para alguém com segundas intenções.
- Chamar ajuda.
- Conhecer a pessoa certa.
- Saber onde algo está localizado.
- Estar ciente de um detalhe sobre um [lugar/pessoa/organização].

2: Novato

- Sequestrar alguém.
- Roubar alguma coisa de alguém.
- Ameaçar alguém, seja direta ou veladamente.
- Dar ordens a capangas.
- Usar de um segredo que descobriu.
- Conectar-se com seus contatos na [organização].
- Oferecer [conhecimento/objeto/serviços] mundano em troca de pagamento.
- Empregar capangas com suas próprias motivações.

3: Considerável

- Controlar ou cercar alguém, forçar alguém para um canto.
- Manipular ou corromper alguém.
- Liderar uma [gangue/esquadrão/turba].
- Declarar autoridade.
- Revelar seus conhecimentos sobre [local/organização/evento].
- Oferecer [conhecimento/objeto/serviços] raro e obscuro em troca de pagamento.
- Recrutar criminosos.
- Hackear a rede da casa ou do trabalho de alguém.

4: Poderoso

- Comprar a lealdade dos aliados de outra pessoa.
- Chamar reforços.
- Difamar alguém.
- Inicie uma tendência, moda ou hype.
- Eliminar um rumor.
- Utilizar os recursos da [organização].
- Montar e iniciar uma tarefa força.
- Refugiar-se dentro da [organização].
- Oferecer [conhecimento/objeto/serviços] sobrenatural em troca pagamento.
- Recrutar assassinos profissionais ou um esquadrão de mercenários honrados.

5: Excepcional

- Influenciar a sociedade (diretamente ou através de instituições sob seu controle).
- Arruinar sistematicamente a vida de alguém.
- Expor publicamente os segredos de alguém [infligindo **–2/–4 de Estabilidade**].
- Revelar seu conhecimento sobre os desejos mais profundos de alguém.
- Fazer uma oferta irresistível.
- Apagar a identidade de alguém.
- Acumular conhecimento proibido.
- Organizar um plano complexo com muitas peças importantes.
- Manipular indivíduos/grupos/organizações a partir das sombras.
- Exigir obediência através de ameaças reais com consequências aterrorizantes.

•Magia

Esses Movimentos lidam com as propriedades mágicas inatas dos ser, habilidades e treinamentos nas escolas de magia, a habilidade de rasgar a Ilusão e abrir portais para os mundos além, e assim por diante.

1: Fraco

- Revelar alguma coisa sobre a realidade.
- Fazer contato com outra entidade.
- Falar profecias.
- Aura protetora [aplica **+1 Armadura** mágico em alguém].
- Revelar um portal para outro mundo.
- Revelar uma conhecimento limitado sobre [...] (Arconte, Anjos da Morte, Inferno, Metropolis...).
- Construir maquinário de outra dimensão.
- Iniciado em uma das escolas de magia

2: Novato

- Invocar um ser de [...] (Gaia, Limbo, Inferno, Metropolis, o Submundo, Elysium).
- Infligir uma rachadura na Ilusão.
- Despertar a loucura adormecida.
- Ver a verdadeira natureza da pessoas e criaturas.
- Enviar sonhos e visões.
- Levantar os mortos vivos.
- Alterar a aparência e/ou sexo de uma pessoa.

3: Considerável

- Manipular física e emocionalmente aspectos do ambiente a sua volta.
- Influenciar ou controlar outro ser.
- Abrir um portal temporário para outra dimensão.
- Possuir alguém, tendo controle total sobre seu corpo.
- Revelar e usar um poderoso artefato.
- Causar um doença séria em alguém.
- Provocar terrores noturnos [**–2 de Estabilidade**].
- Fazer criaturas de pesadelos tomarem formas físicas.
- Esconder sua presença com uma névoa mental.
- Degenerar ou desintegrar parte do corpo de alguém

4: Poderoso

- Corromper um feto.
- Causar dano em alguém ou alguma coisa.
- Transmitir sua consciência pela internet.
- Ver dentro da alma de alguém e de suas vidas passadas.
- Mandar uma criatura de volta ao seu lugar de origem.
- Fazer o sangue de alguém ferver – literalmente [**Ferimento**
- Revelar um conhecimento profundo sobre [...] (Arcontes, Anjos da Morte, Inferno, Metropolis...).
- Amaldiçoar alguém ou alguma coisa.
- Plantar a sementes de [...] (culpa, paixão, ódio, desconfiança) na mente de alguém.
- Toque paralisante.
- Fazer uma complexa cirurgia cibernética ou arcana.
- Praticante em uma das escolas de magia.

[causando **1 Ferimento Grave**].

- Seduzir um grupo.
- Matar alguém enquanto dorme.
- Curar uma criatura bastante ferida ou morrendo.
- Entorpecer seres a sua volta com uma canção enfeitiçante.
- Roubar força vital [recupera **2 Ferimentos**, causando **1 Ferimento Grave** em alguém].
- Adepto em uma das escolas de magia.
- Tornar-se um com uma máquina.
- Reparar, remodelar ou transformar um ser vivo ou objeto.

Crítico].

- Manipular memórias, criar lapsos de memória.
- Criar um aparato ou artefato mágico.
- Propagar os Princípios de [Arconte/Anjo da Morte] para alguém.
- Roubar memórias.
- Mestre em uma das escolas de magia.

5: Excepcional

- Distorcer ruas, estradas e escadas.
- Abrir um portal permanente para outra dimensão.
- Escravizar até mesmo os obstinados.
- Achar uma alma perdida.
- Manipular tempo e espaço.
- Aparecer e desaparecer repentinamente.
- Criar um purgatório.
- Tortura espiritual [**–5 de Estabilidade**]
- Criar um [lictor/razide/nefarite].
- Mover o corpo físico de alguém para o Limbo.
- Fazer uma pequena cidade cair em suas garras.

Ataques

A seguir listamos diferentes exemplos de ataques que um PNJ pode fazer, dependendo de como ele está equipado e a quais Movimentos únicos ele tem acesso. A MJ pode usar esses ataques como inspiração para desenvolver seus próprios ataques. Também vale a pena dar uma olhada nos valores definidos para monstros no ***Livro III: A Verdade*** e as armas detalhadas no ***Capítulo 4 – O Personagem Jogador*** para ter mais inspiração.

Nota para a MJ: Os PNJs não precisam marcar munição gasta — em vez disso, a MJ determina quando eles estão sem munição de acordo com o que faz sentido para a trama e a imersão na história. Além disso, lembre-se de considerar quaisquer habilidades que aumentem o Dano para determinar quanto Dano o ataque causará.

Reduza o Dano para dar características especiais ao ataque

A MJ pode decidir reduzir a quantidade de **Dano** infligido em troca de dar ao ataque uma característica especial. Por exemplo, um PNJ ataca com um taco de beisebol, que deveria infligir **2 de Dano**. A MJ escolhe reduzir o **Dano** em **1** e fazer com que o ataque atordoe seu alvo. O **Dano** total infligido é **1**, mas a vítima deve escolher a opção *Nocauteado* se ela falhar na sua rolagem para ***Suportar Lesão***.

Lista de ataques

O primeiro colchete informa o **Dano** do ataque. O segundo colchete diz a distância e regras especiais para este tipo de ataque.

Desarmado

- Mordida [1] [Distância: braço].
- Soco & chute [1] [Distância: braço].
- Derrubar [0] [Distância: braço, a vítima é *derrubada*].
- Chutar alvo no caído [2] [Distância: braço, a vítima deve estar *derrubada*].
- Nocautear [0] [Distância: braço, a vítima fica *Nocauteada* se falhar em ***Suportar Lesão***].
- Luta suja [1] [Distância: braço, golpes no olho, virilha ou garganta – atordoa temporariamente a vítima].

- Quebrar braço ou perna [**Ferimento Grave**] [Distância: braço].
- Estragulamento [1] [Distância: braço, vítima fica *presa* e deve ***Agir sob Pressão*** para se libertar; do contrário, ela sofre **+2 de Dano** pela perda de oxigênio].
- Arremessar [1] [Distância: braço, a vítima é arremessada e *Derrubada*].
- Rajada de golpes [1] [Distância: braço, pode acertar até três oponentes dentro da Distância com um único ataque].
- Chave de braço [1] [Distância: braço, vítima está *presa* e deve ***Agir sob Pressão*** para se libertar].

Armas Cortantes

- Fender [2] [Distância: braço].
- Inércia [1] [Distância: braço, pode atacar um alvo adicional dentro da Distância].

Armas Contundentes

- Balançar ferozmente [2] [Distância: braço].
- Derrubar [1] [Distância: braço, a vítima é *derrubada*].
- Nocautear [1] [Distância: braço, a vítima deve escolher *Nocauteado* se falhar em ***Suportar Lesão***].

Armas Afiadas

- Cortar [2] [Distância: braço].
- Ataque surpresa [1] [Distância: braço, a vítima pode apenas ***Evitar Dano***].
- Ataque desarmante [1] [Distância: braço, a vítima é desarmada].
- Ataque veloz [2] [Distância: braço, pode acertar dois oponentes dentro da Distância com um único ataque].
- Prensar na parede [1] [Distância: braço, a vítima deve ***Agir sob Pressão*** para se soltar].
- Faca na garganta [0/2] [Distância: braço, você toma o controle do alvo; vítimas que falharem em ***Agir sob Pressão*** para se soltar sofrem **2 de Dano**].
- Empalar [2] [Distância: braço, a arma do atacante penetra a vítima, que deve ***Agir sob Pressão*** para se soltar sem sofrer **2 de Dano** adicional].
- Estripar [**Ferimento Crítico**] [Distância: braço].

Eletricidade

- Choque elétrico [2] [Distância: braço, automaticamente *Nocauteado* se falhar em ***Suportar Lesão***].

Dispositivos de Tortura

- Ataque agonizante [1] [Distância: braço, ***Manter o Controle*** para evitar fugir ou entrar em colapso].
- Gancho [2] [Distância: braço, a vítima deve ***Agir sob Pressão*** para se soltar].
- Dilacerar [3] [Distância: braço].

Ataques Voadores

- Agarrar, erguer e soltar [2] [Distância: sala, a vítima é erguida no ar e depois *derrubada*].
- Mergulhar e colidir [2] [Distância: campo, esmaga a vítima colidindo com ela em alta velocidade].

Pistola automática/Revólver

- Ataque duplo [1] [Distância: sala, pode mirar em até 2 alvos dentro da Distância].
- Tiro no braço/perna [**Ferimento Grave**] [Distância: sala, o membro da vítima fica temporariamente inutilizado].
- Fogo de supressão [1] [Distância: sala, o alvo deve ***Agir sob Pressão*** para sair do lugar, esgota o carregador].

Espingarda

- Mirar e atirar [3/1] [Distância: sala/campo].
- Fogo rápido [3/1] [Distância: sala/campo, acerta todos num pequeno grupo, esgota o carregador].
- Ataque incapacitante [**Ferimento Grave**] [Distância: sala].

Magia

- Invocar criaturas extradimensionais [-] [Distância: sala].
- Parar o tempo [–] [Distância: especial, pode se mover para uma zona de Distância mais perto ou mais longe num instante].
- Paralizar alguém [–] [Distância: sala, ***Manter o Controle*** para evitar ficar parado no tempo].
- Voz de comando [–] [Distância: sala, ***Manter o Controle*** para evitar obedecer aos comandos].
- Fusão mente-máquina [1–2] [Distância: campo, utilizar máquinas elétricas ao redor como armas; ex.: fazer máquinas superaquecerem, lâmpadas explodirem, etc.]
- Forma do desejo [–] [Distância: sala, aparece na forma dos desejos mais profundos do alvo].
- Fantasmagoria [–] [Distância: sala, as fantasias do alvo se manifestam na Ilusão, ***Manter o Controle*** para evitar acreditar e se tornar vulnerável a elas].
- Distorcer os arredores [–] [Distância: sala, os presentes devem ***Ver Através da Ilusão*** para se reorientar].
- Revelar forma verdadeira [–] [Distância: sala, ***Manter o Controle*** para evitar entrar em pânico].
- Telecinese [2] [Distância: sala].
- Possessão [–] [Distância: sala, ***Manter o Controle*** para prevenir que o ser controle as ações de seu corpo].
- Deformar forma física [2] [Distância: sala, **role +Fortitude** para evitar ser transformado pela magia].
- Rasgar com ganchos e correntes [2] [Distância: sala, ***Evitar Dano*** para evitar ser agarrado pelos ganchos].



CAPÍTULO 9

ENTREATO

O período de tempo entre sessões de jogo — ou seja, quando você não estiver jogando — é chamado de Entreato. A mestra do jogo (MJ) deve fazer uso do entreato para acertar os detalhes de sua história ou cenário. Isso implica se preparar para a próxima sessão de jogo; especificamente, considerar como as ameaças da história podem reagir às ações recentes dos personagens jogadores (PJs), preparar novas influências e ameaças, desenvolver novos desafios para os PJs, e o planejamento para o final da história e a eventual sessão final.

Por exemplo, o Entreato dá à MJ a oportunidade de responder perguntas geradas durante o processo de criação de personagens, como os elementos da trama que derivam dos Segredos Sombrios e Desvantagens dos PJs. O que os atormenta os PJs? O que realmente aconteceu nos rituais de que os PJs participaram? Que evento da sua infância a PJ reprimiu? Durante o Entreato, a MJ terá bastante tempo para ponderar essas questões e integrar as respostas com as influências e ameaças da história.

USANDO O MAPA DE INTRIGA

O ***Capítulo 6 – Preparando uma História*** fornece instruções de como MJs devem criar o *Mapa de Intriga* da história anotando os diferentes elementos de história estabelecidos nas várias fases da criação de personagens, como o passado dos PJs, e eventos, lugares, monstros, grupos e contatos importantes.

O Mapa de Intriga é uma ferramenta que auxilia no planejamento de futuras sessões durante o entreato. Quando o grupo de jogo estiver em sessão, a MJ pode utilizar o Mapa de Intriga para referenciar as ameaças importantes da história, assim como para tomar nota de novos eventos, mudanças de relacionamentos, e quaisquer novos PNJs, grupos e lugares que forem estabelecidos. Durante o jogo a MJ terá que responder às perguntas dos jogadores sobre o cenário na hora, e quando essas respostas estabelecerem novos elementos da história, ela deve anotá-los no mapa imediatamente. Então, ela pode utilizar o entreato para melhor desenvolver a ameaça, o contato ou outros elementos de história.

Na primeira sessão, o Mapa de Intriga provavelmente vai incluir núcleos para os quais tanto a MJ quanto os jogadores terão mais perguntas do que respostas. À medida que o jogo progride, essas perguntas serão respondidas, e esses núcleos serão ancorados à história de uma forma mais concreta e real.

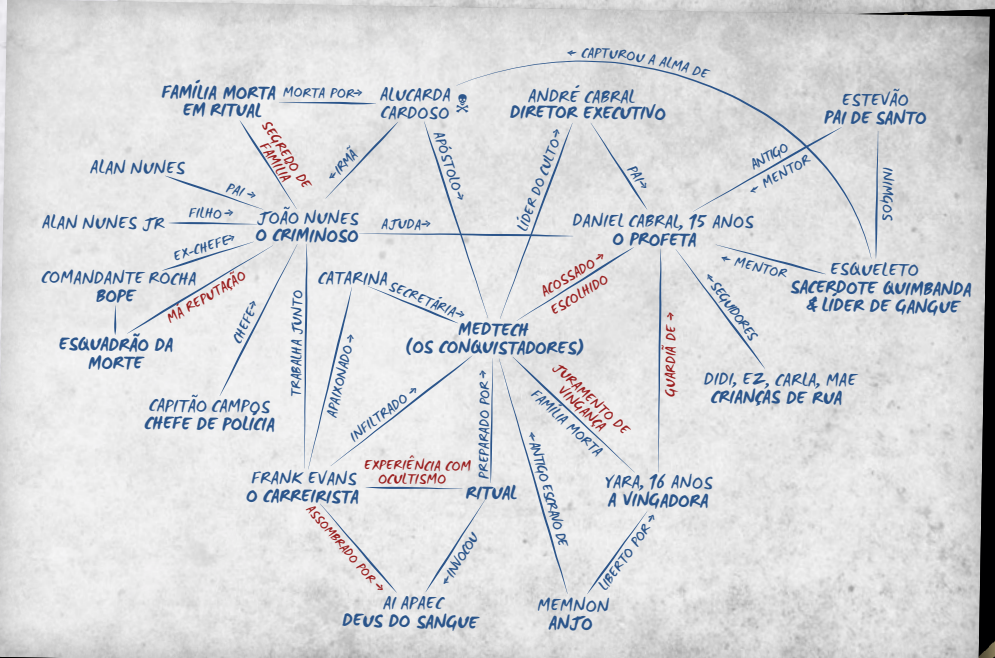
Conforme a história progride, as várias ligações vão conectar ameaças que não tinham relações prévias entre elas, e novas ameaças vão emergir no Mapa de Intriga também. Por exemplo, no Mapa de Intriga do Rio de Janeiro:

- A entidade assombrando Frank é estabelecida como Ai Apaec — um antigo deus do sangue das selvas.
- A irmã de João, Alucarda, revelou-se uma sacerdotisa dos Conquistadores. Nesse ponto da história os PJs já a derrotaram, e sua alma foi capturada por Esqueleto.
- Uma nova ameaça/contato foi estabelecida; Esqueleto é um sacerdote Quimbanda e líder de gangue em sua favela, que selou um pacto com Daniel Cabral. Em troca da alma de Alucarda, ele fez de Daniel seu aprendiz de magia negra. A relação não é simples, já que o inimigo mortal de Esqueleto, Estevão (um sacerdote Umbandista de magia branca), é o antigo mentor de Daniel.
- Yara confrontou a criatura que assassinou sua família: Memnon. No fim era um ser que teve sua face roubada por Alucarda, e que havia sido escravizado pelos Conquistadores. Como os PJs derrotaram Alucarda, Yara poderia devolver ao conquistado Memnon sua face de volta e libertar o ser do culto. Em gratidão, Memnon jurou ajudá-la em algum momento no futuro.

Se o grupo continuar jogando esta história, o Mapa de Intriga vai evoluir ainda mais. Novos núcleos vão surgir e outros antigos vão sumindo em importância, possivelmente desaparecendo por completo. As várias ligações também mudarão, juntamente com as relações entre os diferentes núcleos.

Um Mapa de Intriga para uma história situada no Rio de Janeiro em 2013, depois da primeira sessão de jogo.





O Mapa de Intriga para a mesma história depois de cinco sessões.

Reações

As ameaças da história não são estáticas — elas mudam e se adaptam aos eventos que ocorrem. Normalmente os PJs vão afetar as ameaças ao impedirem os planos dos seus oponentes, mas influências diferentes podem estar almejando propósitos opostos, enquanto os PJs estão presos no fogo cruzado. Quando uma influência avança em direção aos seus objetivos, ela pode afetar outra influência na mesma área, positivamente ou negativamente. Esta interação afeta a progressão da história.

Por exemplo, uma influência está ligada ao Arconte Malkuth; um grupo de cientistas está tentando criar fendas na Ilusão para despertar uma cidade inteira. Outra influência está ligada ao Arconte Geburah; um lictor está manipulando o prefeito e a força policial da cidade, controlando a população com punho de ferro. À medida que a influência de Malkuth cresce e os cientistas encontram uma forma de realizar parte de seus planos, vários indivíduos acordam do seu torpor e a Ilusão enfraquece em vários locais pela cidade, revelando as dimensões alternativas e subjacentes. Naturalmente a influência de Geburah reage a isso, e o lictor se põe em ação para prevenir danos maiores. O resultado pode ser que a polícia, agindo sob as ordens de seus superiores e desconhecendo as razões exatas, isolam diferentes áreas para manter o público longe dos locais onde a Ilusão está enfraquecendo. Enquanto isso, os agentes da lei caçam os cientistas, que são taxados de fugitivos e terroristas por suas ações.



As influências reagem de forma bastante similar caso os PJs afetem seus interesses.

Além disso, ameaças individuais como líderes, monstros, e grupos também entrarão em ação caso seus interesses sejam afetados pelos PJs ou outros PNJs. Por exemplo, os PJs podem derrotar um oponente e ter os aliados dele como novos inimigos (ou vice-versa), eles podem roubar algo de uma ameaça, ou provocar um evento que afete negativamente a ameaça. Os PJs podem nem estar cientes disto no momento, e nem mesmo perceberem que ganharam a inimizade/benevolência de uma influência/ameaça.

Quando ocorrem reações?

A MJ deve fazer as seguintes perguntas depois de cada sessão:

- Durante esta sessão, aconteceu algo que afetou (ou poderia possivelmente afetar) uma influência ou ameaça individual?
- Se a resposta foi "sim", como ela responderia?

Planeje como a influência ou ameaça reagiria, e desenvolva isso durante o jogo na próxima sessão ou em futuras sessões.

Novas Influências e Ameaças

Durante o curso da história, os personagens algumas vezes vão encontrar ameaças completamente novas. Isso pode ser resultado da MJ tendo uma ótima ideia repentinamente, dos PJs aprendendo mais sobre um Segredo Sombrio ou Desvantagem, ou dos PJs descobrindo alguma coisa que a MJ não havia preparado enquanto exploravam o cenário da história.

Se os PJs precisam interagir com uma ameaça nova, a MJ tem duas opções:

- Improvisar o encontro e anotar os aspectos mais importantes no Mapa de Intriga.
- Fazer um pequeno intervalo para preparar a ameaça mais a fundo.

Se a ameaça é apenas mencionada e não investigada a fundo, a MJ pode simplesmente tomar nota e prepará-la melhor durante o entreato. É comum durante uma investigação que os PJs encontrem pistas mencionando um lugar, objeto, grupo ou adversário de algum tipo, que não são relacionadas à sessão de jogo atual. Novas influências e ameaças são preparadas da mesma forma (veja ***Capítulo 8 – Influências***).

Por exemplo:

- Um PNJ que os PJs estão interrogando menciona que os Conquistadores estão procurando o Receptáculo da Vida.

  Perguntas: O que é o Receptáculo da Vida e por que os Conquistadores querem colocar suas mãos nele?

- Os PJs descobrem um portal levando a Metropolis Através do Portal, eles podem ver um salão enorme e escuro perfilado por pilares parecidos com troncos de obsidiana, subindo por centenas de metros. Uma procissão de adoradores vestidos de preto emerge das construções adjacentes e se dirigem para o centro do salão — onde uma gigantesca engrenagem gira dentro de uma geringonça mecânica. No lado mais distante do salão, iluminado por um pilar de luz vindo do teto, jaz um imenso trono com suas costas voltadas para o salão. Os PJs decidem não passar pelo portal, adiando a exploração da câmara até estarem mais bem preparados.

Perguntas: Qual o propósito do salão? Quem são os adoradores? O que é a engrenagem? A quem pertence o trono?

- Quando os PJs examinam as roupas da vítima do assassinato, eles encontram um cartão de visitas no bolso interno do casaco, que diz *Charles Mansour: Mansour Films*, incluindo o endereço para um lugar no Distrito Garment.

Perguntas: Talvez a MJ tenha uma vaga ideia de que o assassinato pode estar ligado à indústria do pornô, para que ela possa conectá-la mais tarde à Neurose Sexual de um dos PJs.

Se a ameaça não pode ser conectada a uma influência preexistente, a MJ pode criar uma nova e adicioná-la ao Mapa de Intriga. No decorrer do jogo, a MJ anota novas ameaças no Mapa de Intriga, criando ligações com elas quando os PJs descobrem que elas estão conectadas a um dos núcleos.

Segredos Sombrios e Desvantagens

Quando se inicia uma história, os Segredos Sombrios e Desvantagens tipicamente não são explicados com detalhes, mas descritos de uma forma geral para que a MJ possa desenvolvê-los à medida que o jogo avança. A MJ fará aos jogadores quantas perguntas ela achar necessário sobre eles, mas o jogador não deveria saber mais detalhes do que seu personagem sabe. Se o personagem é Assombrado, o jogador pode responder uma pergunta sobre o que ele pensa que é a entidade que assombra seu personagem, mas apenas a MJ pode determinar a verdade real. Isso pode ser uma excelente oportunidade de surpreender o jogador, quando for revelado que suas teorias — e as de seu personagem — estavam completamente erradas.

Quando preparar os detalhes do histórico de Segredos Sombrios e Desvantagens a coisa mais importante que a MJ deve se lembrar de fazer é conectá-los à história. Se ela não fizer isto, estes detalhes serão relegados a serem meras curiosidades, somente vindo à tona ocasionalmente, e no pior caso sendo ignorados e completamente esquecidos. A forma mais fácil de garantir que essas conexões sejam feitas é ligar os Segredos Sombrios e as Desvantagens às ameaças no Mapa de Intriga.

Por exemplo, nos dois Mapas de Intriga da história do Rio de Janeiro acima, todos os Segredos Sombrios e a maioria das ameaças estão ligadas ao mesmo núcleo de organização, os Conquistadores — um culto criado por Pedro Álvares Cabral, um explorador português, em sua busca pela vida eterna. João, um dos PJs, tem uma irmã, Alucarda, que não era associada inicialmente com os Conquistadores, mas depois da primeira sessão a MJ a tornou uma sacerdotisa e apóstola do culto. Isto parecia ser razoável já que João e Yara (outra PJ) passaram por eventos similares, nos quais suas famílias foram mortas. As mortes na família de Yara foram conectadas aos Conquistadores, então parecia aceitável conectar a família de João a eles também. Na realidade, Alucarda foi a assassina e servia ao culto com algum destaque. Como ela é irmã de João, a MJ quis dar a Alucarda uma posição mais proeminente como uma sacerdotisa dos Conquistadores.

Conforme os Segredos Sombrios dos PJs vão sendo ligados, objetivos comuns surgirão, criando assim uma história mais focada com motivos plausíveis para os PJs se encontrarem e cooperarem. Quando Segredos Sombrios não são ligados a outros elementos da história, a trama puxará em diferentes direções e será mais complicada para a MJ planejar e narrar, e pode acabar sendo vista como dispersa e confusa pelos jogadores.

A MJ não precisa conectar os Segredos Sombrios imediatamente, mas deve tentar criar conexões ao longo da história. A inspiração normalmente vem durante a sessão de jogo quando os PJs estão explorando o mundo.

Durante o entreato a MJ deve se perguntar:

- Ocorreram mais revelações sobre os Segredos Sombrios ou Desvantagens dos PJs que eu ainda não estabeleci?
- Um jogador sugeriu ou indicou alguma coisa que seria uma ideia melhor do que a que eu tinha originalmente? (Não tem problema mudar de ideia. A MJ é a única pessoa lendo as anotações dela.)
- Eu tenho alguma ideia de como o Segredo Sombrio ou Desvantagem pode ser ligado a outro núcleo no Mapa de Intriga?

Desafie os personagens jogadores

O ***Capítulo 7 – Primeira Sessão*** cobre como a MJ deve planejar um conjunto de eventos desafiadores para os PJs, chamados de *bombas*, antes do jogo começar. Entre sessões durante o entreato, a MJ também deve revisar que tipos de desafios ela deveria apresentar aos PJs na próxima sessão.

A MJ deve se perguntar:

- Aconteceu algo durante a história que serviria de base para uma bomba?
- Algum jogador adquiriu uma Vantagem para seu personagem que seria uma base interessante para uma bomba? Por exemplo, a Vantagem Fúria da *Vingadora* ou uma Vantagem sobrenatural que dá à jogadora e à PJ a habilidade de aprender verdades secretas sobre a Realidade.
- Há algum contato que poderia ser interessante de dar destaque construindo uma bomba ao redor dele?
- Seria conveniente dar mais destaque a uma PJ específica na próxima sessão?

Se qualquer uma dessas perguntas recebe um "sim", ela deveria tentar desenvolver uma ou mais bombas para jogar nos PJs dentro do jogo.

Quando um Personagem Jogador Morre

Quando uma PJ morre no meio de uma história, a MJ pode permitir simplesmente que a jogadora crie uma personagem nova. No entanto, a MJ pode impor certas restrições à jogadora, exigindo que o Arquétipo e o Segredo Sombrio da nova PJ estejam alinhados com o tema da história ou que a PJ compartilhe um Segredo Sombrio com um ou todos os outros personagens. Se a morte ocorrer cedo na sessão, você pode fazer uma pausa até a nova personagem ficar pronta. A MJ vai revisar a personagem e fará a jogadora apresentá-la da mesma forma que quando a história foi preparada inicialmente (veja *Apresentação* no ***Capítulo 6 – Preparando uma História***). Nesse ponto falta apenas estabelecer quaisquer relações e fazer a PJ mergulhar de cabeça na história.

Se você está jogando um cenário definido, a MJ pode querer ter mais controle sobre o processo de criação da nova PJ; possivelmente desenvolvendo uma grande parte ou até mesmo toda a personagem sozinha. Ela pode até já ter uma personagem pré-criada exatamente para esta situação. Se a MJ não tiver problemas com a jogadora fazendo uma personagem de sua própria escolha, como quando vocês jogarem uma história padrão, esta é a melhor opção.

O Fim da História

Toda história deve eventualmente chegar ao fim. Histórias podem se tornar bem longas e levar várias sessões de jogo para serem finalizadas, mas em algum ponto você deve terminar a história, mesmo que seja apenas para iniciar uma nova. Durante o entreato, a MJ pode considerar para onde a história está caminhando e se sua trama está prestes a ser concluída.

Quando Acabá-la?

A MJ deve estar atenta aos seguintes indicadores de que a história está chegando ao fim:

- *Condição cumprida:* Os PJs cumpriram — ou falharam completamente em cumprir — um objetivo predeterminado pela MJ. Por exemplo, os PJs salvaram (ou falharam em salvar) sua cidade da influência de um Anjo da Morte. A MJ pode preparar dois epílogos diferentes para apresentar aos jogadores, dependendo de eles terem tido sucesso ou fracassado.
- *Batalha final:* Os PJs estão prestes a finalmente derrotar a ameaça primária da história. Por exemplo, os PJs debilitaram completamente o culto dos Conquistadores na história do Rio de Janeiro.
- *Os PJs evoluem:* Os PJs estão prestes a mudar drasticamente adotando novos Arquétipos. Por exemplo, eles estão transicionando de Arquétipos *Adormecidos* para *Conscientes*. Este é um bom momento para a MJ fazer uma pausa e considerar como isso vai afetar a progressão da história.
- *Número predeterminado de sessões:* O grupo determinou o número de sessões que a história vai durar, e quando eles jogarem todas elas, a história é concluída. Isso pode fazer a história parecer um pouco forçada, e também exige que a MJ prepare eventos antes de cada sessão que continuamente leve os jogadores em direção a um final satisfatório. Não existe padrão para quantas sessões uma história padrão pode levar, mas como regra geral, considere 5 sessões para uma história curta, 10 para uma de duração média, e 15 ou mais para uma história longa. Também existe muita variabilidade entre grupos que jogam desde 3 até 10 horas por vez e com qual frequência o grupo se reúne para jogar.
- *O tema foi explorado e esgotado:* A MJ sente que o tema da história foi completamente explorado e que é hora de seguir para algo diferente. É uma boa ideia para a MJ informar aos jogadores que ela está planejando encerrar a história nas próximas sessões. Isso dá aos jogadores tempo para completar quaisquer tramas secundárias que seus PJs possam estar envolvidos e amarrar todas as pontas soltas de forma satisfatória. Talvez os próprios jogadores queiram decidir o que acontece com seus PJs. Nesse caso, a MJ pode deixá-los pedir cenas específicas para encerrar as histórias deles.

Por exemplo:

- Um tiroteio final desesperado contra a família mafiosa que matou a família da PJ.
- Um suicídio trágico no apartamento da PJ.
- Um experimento insano em que a PJ é lançada em uma dimensão alternativa.
- O selar de um pacto demoníaco, que garante a promoção da PJ à diretoria de sua empresa.

Como Acabá-la?

Ao se preparar para a sessão final, a MJ deve planejar um final que encerre a história e dê aos PJs a despedida que merecem. Com sorte, neste ponto da história, o grupo de jogadores estará esperando uma grande conclusão, como uma batalha épica, uma revelação chocante ou uma descoberta inacreditável.

- *Uma última chance:* Dê aos PJs uma última chance desesperada de cumprir seus objetivos, mas faça com que lutem por isso. Este é o momento em que a MJ deve usar seus inimigos épicos e introduzir ambientes espetaculares onde os PJs devem levar suas habilidades ao limite para terem alguma chance de se salvarem e de salvar aquilo que importa para eles. Não importa se todos eles vão sobreviver ao encontro, desde que você dê a cada um deles uma boa chance de terem sucesso.
- *Recuperação:* Quando a história atingir seu clímax, o grupo pode dar àqueles PJs que ainda estão de pé no fim da história um momento para se recompor e desfrutar da sua vitória (ou pelo menos do fato de que ainda estão vivos). Qualquer história pode se beneficiar muito de um desfecho assim.
- *Epílogo:* Diga aos jogadores o que acontece após a última cena da história. O que acontece com os PJs? E com seus relacionamentos importantes? Como o mundo e cenário da história foram afetados?
- *Discussão:* O grupo de jogadores deve parar um pouco e conversar entre si sobre a história. É comum querer compartilhar pensamentos e sentimentos depois de uma história ser concluída.



CAPÍTULO 10

CONSTRUINDO UM CENÁRIO

UM CENÁRIO É UMA HISTÓRIA EM QUE A PRÓPRIA mestra do jogo (MJ) escolhe o local, a época, os Arquétipos e as ameaças antes do início do jogo. Frequentemente a MJ seleciona Arquétipos e Segredos Sombrios que ela detalha antecipadamente, para integrar os históricos dos personagens especificamente com o cenário.

Cenários são particularmente adequados para jogadores iniciantes, jogos de sessão única, e grupos que podem se reunir por apenas um número limitado de sessões. Eles permitem mais tempo ativo de jogo, mas exigem mais do tempo da MJ, já que ela terá que fazer preparações antes de jogar o cenário.

Lista de Verificação para Criação de Cenários

Está é uma lista de coisas que a MJ pode preparar antes do cenário iniciar.

[1] Pensar num conceito de cenário

[2] Escolher um tema para o cenário

[3] Escolher a ambientação (época e local) para o cenário

[4] Pensar numa história de fundo

[5] Selecionar quais Arquétipos vão estar disponíveis para os jogadores

[6] Escolher Segredos Sombrios e Desvantagens para os personagens jogadores (PJs) e os integrá-los com a história de fundo do cenário

[7] Detalhar os personagens tanto quanto a história exigir, providenciando aspectos adicionais para os personagens, como nome, aparência, Vantagens, e relacionamentos

[8] Criar ameaças conectadas à história de fundo e aos Segredos Sombrios dos personagens

[9] Criar marcos para as ameaças

[10] Criar e anotar descrições de lugares e pessoas importantes no cenário

[11] Pensar sobre possíveis finais para o cenário

Conceito

Desenvolver um conceito de cenário requer que a MJ especifique uma ideia vaga sobre o que é o cenário. Por exemplo:

- Os personagens são empregados em uma escavação de catacumbas esquecidas de Metropolis, localizadas nas geleiras da Antártica.
- Os personagens são amigos de infância que se distanciaram, e que são assombrados pelos terríveis crimes em seus passados.
- Os personagens são membros de uma congregação evangélica em uma pequena cidade ameaçada por demônios.
- Os personagens são policiais tentando parar um perverso assassino em série.
- Os personagens são turistas hospedados em um hotel remoto, cujo proprietário está tentando abrir um portal para Inferno.
- Os personagens estão involuntariamente presos em um purgatório, onde um nefarite os confronta com os seus passados.

Tema

O tema do cenário está conectado ao conceito, e poderia ser escolhido antes do conceito ser desenvolvido, se você quiser. A forma mais simples de determinar o tema do cenário é escolher um dos Poderes Superiores do jogo e focar o cenário ao redor dos seus Princípios ou objetivos. Se houver vários Poderes Superiores, o tema pode ser descrito como o conflito entre eles. Por exemplo:

- O Anjo da Morte, Sathariel, fornece o tema, Exclusão.
- O Arconte, Geburah, e o Anjo da Morte, Gamaliel, introduzidos no mesmo cenário criam o tema, Lei versus Luxúria.

Quando estiver preparando Arquétipos, Segredos Sombrios, Desvantagens, e ameaças, a MJ pode pensar em como melhor destacar o tema ao longo da história.

Ambientação

A ambientação do cenário — a época e o local onde ele ocorre — afeta o tom da história e dá uma gama variável de possibilidades para os PJs. Considere o que funciona melhor com o conceito. O cenário deveria ser baseado em uma cidade grande ou algum outro local? Você quer utilizar uma localização existente ou inventar sua própria? Que tipo de local funciona melhor para servir aos objetivos e temas que você tem no cenário? Alguns exemplos de ambientações:

- Cidade grande
- Cidade pequena
- Zona rural
- Natureza selvagem
- Localização isolada (ex.: um navio, uma ilha, uma prisão, ou similar)
- Um prédio (ex.: um hospital, um asilo, uma escola, etc.)
- Um evento (ex.: a anexação da Criméia em 2014, a Revolução dos Guarda-Chuvas em Hong Kong em 2014, o Massacre de Srebrenica em 1995, o desastre do MS Estonia em 1994)

História de Fundo

A história de fundo do cenário não precisa ser grande conto, mas você deveria pensar e anotar algumas frases sobre o que aconteceu anteriormente nos locais do cenário, e sobre quais eventos fizeram a situação chegar onde está. A história de fundo vai tomar forma naturalmente, e será complementada pelas demais escolhas que a MJ fizer quando estiver criando o cenário. Então ela precisa determinar o básico e ocasionalmente retornar para ir aprimorando a história de fundo.

Por exemplo, a escavação na Antártica é operada pela companhia Innovim Inc., que é controlada por lictores ligados ao Anjo da Morte Nahemoth. Eles estão procurando por um deus perdido, que dizem estar dormindo nas catacumbas de Metropolis.

Arquétipos

A escolha dos Arquétipos disponíveis afeta a direção do cenário. Para ameaças violentas, Arquétipos como A Vingadora, O Criminoso e O Veterano podem ser apropriados. Se você quer mais foco em investigação e pesquisa, O Detetive, O Atravessador ou A Indagadora têm Vantagens que podem se mostrar úteis. A Carreirista e O Artista são mais apropriados em jogos mais sociais, enquanto A Profetisa e O Cientista têm Vantagens que dão aos jogadores mais compreensão do sobrenatural.

Geralmente uma combinação de Arquétipos é preferível, e normalmente são óbvios quais Arquétipos são apropriados ao conceito do cenário. Os Segredos Sombrios, Desvantagens e Vantagens específicas dos Arquétipos também são importantes quando está considerando essa escolha. Se for importante para os personagens hackearem um sistema de segurança

durante a história, a MJ pode escolher A Indagadora como um dos Arquétipos disponíveis, devido à sua Vantagem Hacker.

Segredos Sombrios e Desvantagens

Como os PJs são os protagonistas do cenário, é importante conectar seus Segredos Sombrios e possivelmente até suas Desvantagens à história de fundo do cenário.

Por exemplo, se o cenário gira em torno de uma estatueta misteriosa, um dos personagens jogadores a recebe como herança (Herdeiro) e é afetado por sua Maldição.

O namorado de um dos PJs era um pesquisador na estação de pesquisa da Antártica da Innovim Inc. (Desaparecimento Misterioso). A personagem arrumou um emprego na estação para investigar o que aconteceu.

A congregação evangélica enfrentando os demônios da cidade é liderada pela Profetisa, que foi Escolhida por seu deus para proteger a cidade deste mal.

Detalhe os Personagens

A quantidade de detalhes que os personagens precisam ter no início depende de quanto controle a MJ quer ter sobre eles e quão rápido o grupo quer começar a jogar.

Permitir que os jogadores escolham muitos detalhes dos seus personagens vai influenciar diretamente a direção em que o cenário se desenrola, e a trama pode ter reviravoltas inesperadas por causa disto. Por exemplo, O Detetive que a MJ pensou que faria o papel de investigador de cena de crime, em vez disso se torna um andarilho dos sonhos com Consciência Ampliada, e A Profetisa se torna um arauto da verdade com uma voz que leva as multidões ao frenesi. Além disso, os jogadores podem demorar algum tempo para escolher até mesmo decisões aparentemente simples.

Se a MJ fizer todas as escolhas sozinha, ela pode preparar os protagonistas exatos que quer no cenário. No entanto, isso pode limitar a criatividade dos jogadores e diminuir sua conexão com a história.

Um meio termo é permitir que os jogadores escolham opções de personagem eles mesmo, mas restringir as opções deles. Por exemplo, "Você pode escolher três Vantagens, mas uma delas deve ser Investigador Forense.".

Se o cenário tem como objetivo ser curto e intenso, é uma boa ideia impor algum controle sobre as relações entre os PJs. Permitir que os personagens se conheçam e confiem uns nos outros pode levar muito tempo no jogo, e algumas vezes eles simplesmente não parecem querer cooperar. A MJ pode usar relações para criar motivações para os personagens e garantir que os personagens se fiquem juntos. Por exemplo, "A Vingadora te resgatou da morte certa, e é por isso que você está ajudando ela a se vingar.".

Ameaças

Ameaças são os antagonistas do cenário e representam a maior parte dos obstáculos que os PJs devem superar. É importante considerar a natureza das ameaças e o que elas estão ameaçando nas vidas dos personagens. A MJ normalmente terá algumas ameaças definidas por ter desenvolvido o conceito do cenário, a história de fundo, e os Segredos Sombrios e Desvantagens dos personagens. Anote-as e considere quais são seus objetivos e motivações no cenário. Para ameaças adicionais, busque inspiração revendo os Poderes Superiores que você selecionou para o cenário.

Alguns exemplos de ameaças para o cenário da estação de pesquisa na Antártica:

- O Diretor Executivo da Innovim Inc., de Arnán (Líder); lictor subordinado ao Anjo da Morte, Nahemoth, que quer despertar o Deus Adormecido.
- A nevasca (Evento); cobre tudo de gelo, separando a base do mundo exterior.
- Fome (Evento); mata a equipe da estação, compromete o raciocínio e a percepção das pessoas. O próximo carregamento de comida está atrasado e as reservas estão perigosamente escassas.
- O culto (Grupo); sociedade secreta entre os empregados da Innovim na estação, que veneram o Deus Adormecido.
- As crianças mortas (Monstros); espíritos maliciosos assombrando O Veterano por seus erros no passado.

Marcos

Para algumas ameaças, a MJ criará marcos — planos passo a passo que levam ao seu objetivo final. Nem todas as ameaças precisam de marcos, mas eles geralmente são úteis para determinar como o cenário deve progredir.

Cada marco pode ter um número variado de passos antes do seu objetivo ser atingido. Como diretriz, a MJ deve colocar de três a cinco passos antes da execução do seu objetivo final. Isso dá aos personagens várias oportunidades para descobrir e interferir com a ameaça e seus planos. Muitos mais passos além disto podem acabar levando a um excesso de planejamento e esforço desperdiçado, já que a interferência dos personagens deve fazer a ameaça a adaptar seus planos.

Exemplo:

Plano do lictor de Arnán para despertar o Deus Adormecido

[1] Abrir o portal para as catacumbas do Deus Adormecido.

[2] Interceptar e silenciar todas as transmissões enviadas pela estação de pesquisa.

[3] Enviar uma equipe de exploração para as catacumbas para localizar o Deus Adormecido.

[4] Fazer os membros do culto tomarem controle da estação.

[5] Sacrificar a equipe da estação para o Deus Adormecido nas catacumbas.

Objetivo: Despertar o Deus Adormecido

Cada passo no plano pode ser detalhado antecipadamente, o quanto for necessário, anotando possíveis consequências tanto a conclusão quanto para interferência, o surgimento de novas ameaças, e outros detalhes.

É importante entender que mesmo que os planos das ameaças sejam predeterminados, a MJ não tem como controlar como os PJs vão reagir ao que acontece. A MJ pode afetar as escolhas dos personagens pela construção das histórias de fundo, manipulando-os através de suas relações e de PNJs, e assim por diante, mas ela nunca pode decidir pelos jogadores que ações eles vão tomar. Isso significa que é problemático descrever marcos baseados nas ações dos PJs. Tente descrever os marcos de forma que os personagens sejam capazes de descobri-los e reagir a eles naturalmente. Se os personagens conseguirem impedir os planos dos antagonistas, eles podem ser capazes de salvarem a si mesmos, assim como o dia também.

Lugares e Pessoas

Considere que lugares os personagens podem visitar no cenário e anote o que é especial neles: impressões, sons, odores, sensações e emoções. As descrições dão o tom do cenário, então tome um algum tempo se certificando de que você tem uma imagem clara dos lugares que os personagens vão passar algum tempo. Se uma localização deve ser arrepiante, a MJ deveria saber como e por que ele é arrepiante antes do cenário começar. Se os personagens vão investigar uma cena de crime, é uma boa ideia ter pistas preparadas de antemão para eles encontrarem.

Lugares que são territórios controlados por ameaças podem ser adaptados de acordo. Se uma ameaça é ligada a um Poder Superior (Arconte ou Anjo da Morte), permita que a influência do Poder Superior transforme o local.

Por exemplo, Damien Leclerc, servo do Arconte Kether, vive numa mansão palaciana que exala uma aura de autoridade e de riqueza antiga. A hierarquia é bastante evidente entre os mestres e servos da casa, e retratos de família ilustram como títulos foram passados de geração em geração.

A MJ deve certificar-se que eles também criem personagens não jogadores para o cenário, que podem cumprir o papel de amigos, aliados, parentes e fornecedores de pistas para os personagens. Dê a eles nomes, comportamentos distintos e descrições físicas.

Finais

Quando preparar um cenário, é importante considerar conduzir ele a um fim. Há vários métodos disponíveis para ajudar como fazer essa decisão.

- O cenário finaliza quando uma ameaça específica completa seu marco/objetivo ou os personagens conseguem impedi-la; por exemplo, o culto desperta o Deus Adormecido ou os PJs interrompem seus planos.
- O cenário finaliza em um determinado ponto no tempo; por exemplo, quando a nevasca diminuir.
- O cenário finaliza quando os personagens descobrem algo importante; por exemplo, eles descobrem que estão todos mortos e presos num purgatório.
- O cenário finaliza quando os personagens fazem algo significativo; por exemplo, escapam do local do cenário e ficam em segurança.
- O cenário finaliza quando a MJ sente que as ameaças e desafios que preparou foram completamente explorados e superados.

LUCID

III. VERDAD



CAPÍTULO 11
ALÉM DO VÉU

NOSSO MUNDO É UMA MENTIRA. TUDO O QUE VEMOS a nossa volta é apenas uma fachada, escondendo uma realidade vasta e aterrorizante. Se pudéssemos arrancar nossas vendas, nós veríamos mundos alienígenas, entrelaçados ao nosso: a selvageria desenfreada de Gaia, os labirintos tortuosos do Submundo, os reinos de Limbo remodelando-se e renascendo constantemente, o Nada de Áclis onde tudo é devorado, a paisagem urbana decadente de Metropolis, e os salões desolados do Inferno. Alguns lugares e situações nos obrigam a enxergar a Verdade, quer queiramos ou não. Onde horrores se tornam realidade, como câmaras de tortura, campos de extermínio e antigos locais de matança, a Ilusão se despedaça e nós vemos através da eterna mentira.

No Início...

Nós nem sempre fomos ignorantes. A humanidade já foi divina, no passado. Nós éramos criaturas tão lindas quanto assustadoras, governantes do mundo material e mestres do Tempo e do Espaço. Mas nós fomos derrubados de nossos tronos e empurrados para o cativeiro, onde agora existimos como criaturas errantes e maltrapilhas. O criador da nossa prisão chamava a si mesmo de Demiurgo. Sua origem permanece desconhecida. Era Ele um outro ser humano que colocou o resto de nós de joelhos? Era Ele um Deus de um mundo estranho e distante? Ou era Ele, como Ele mesmo afirmou, o criador de todas as coisas? Com a ajuda dos Arcontes, seres poderosos que faziam parte Dele, o Demiurgo criou dez Princípios para acorrentar. Estes foram entrelaçados ao véu que agora nos cega, conhecido como a Ilusão. Agora nossos corpos debilitados e mentes aquietadas estão condenadas à nossa prisão.

Ele ergueu Seu trono de honra em nosso lar primordial, Metropolis, onde anteriormente havíamos governado em majestosas torres. Sua imponente Cidadela se elevava sobre a cidade sem fim. Deste ponto central, Seu poder universal irradiava através da Criação. Coros angelicais cantaram os evangelhos à Sua glória, e os Arcontes ergueram suas Cidadelas ao redor da Dele, tornando-se partes integrais do Seu vasto aparato. Em Elysium, nós servimos ao Seu grande desígnio, até mesmo adorando cegamente esse ser que nos deixou de joelhos. Meras engrenagens na máquina do Demiurgo, nossa divindade O encheu de força e glória.

Por alguma razão, no entanto, após eras, o poder do Demiurgo de repente estagnou. O gigante maquinário começou a falhar, contenções foram despedaçadas, e almas se libertaram. A vontade dos Arcontes, uma vez em perfeita harmonia, agora se moviam fora do compasso e se viravam umas contra as outras. Os mecanismos em perfeito funcionamento foram parando ou rodavam fora de controle. Foi esta falha que instigou a humanidade a lentamente cambalear em direção ao seu Despertar? Ou nossas vontades rebeldes e nossa divindade inata se provaram impossíveis de domar?

O Demiurgo perdeu o Seu controle de Sua criação. No coração de Metropolis, o poder que emanava de sua cidadela começou a fraquejar. Em vez revolver em torno do centro de Sua presença, tudo desmoronou para dentro de si num vazio inquietante. A Cidadela do Demiurgo estava morta. Seus portões estão fechados, suas janelas se tornaram escuras como breu. Até mesmo as memórias sobre Demiurgo esvaneceram-se, como se o próprio tempo tivesse apagado Sua existência. Ele foi descartado como algo inatural. No Elysium, a humanidade começou a buscar suas próprias verdades. Os Princípios não podiam mais nos prender completamente. Religiões foram abandonadas e a ciência ergueu-se para ser aclamada, e inconscientemente nós tentamos recriar nosso lar primordial.

Um dia então, a Cidadela do Demiurgo desapareceu inteiramente de Metropolis. Apenas um vasto precipício caindo no nada permaneceu. Malkuth, a Arconte que criou nossa prisão, se rebelou contra seus irmãos, buscando destruir a Ilusão. Uma guerra eclodiu entre os Arcontes, suas suaves crueldades agora eram dirigidas umas contra as outras. Astaroth, o gêmeo do Demiurgo, despertou de seu sono no Inferno, o reflexo sombrio de Metropolis.

Astaroth e os Anjos da Morte

No momento em que os Princípios foram proclamados, seus polos opostos foram criados de maneira semelhante. Talvez isso tenha sido planejado por Demiurgo e Astaroth, parte do seu pacto mútuo para capturar a humanidade. Talvez tenha sido um inesperado e indesejado efeito colateral. Talvez o universo exija contrapontos para equilibrar cada um dos Princípios. Independentemente da origem, o Inferno nasceu como um gêmeo deformado e indesejado, tornando-se a casa de Astaroth. O irmão sombrio de Demiurgo também não estava sozinho. Os reflexos dos Arcontes e seus Princípios surgiram: os Anjos da Morte. Através deles, o Inferno sorveu profundamente das almas humanas que escaparam por entre os dedos do Demiurgo.

Quando o Demiurgo desapareceu, Astaroth estendeu sua vontade entre os mundos para buscar seu gêmeo desaparecido. Ele encontrou apenas o vazio, anjos perdidos e servos confusos que nem mesmo se lembravam de seu criador.

Por eras, a vontade do Demiurgo manteve um pulso firme sobre nossa prisão, mas com o Seu desaparecimento, o Inferno começou a ganhar força e se aproximou da nossa realidade. Os Princípios dos Anjos da Morte são como ganchos farpados, cravando em nossas almas e tentando nos puxar das garras dos Arcontes. Suas consciências rastejam em direção ao Elysium, rastejando para dentro em nosso mundo nos lugares que a Ilusão é mais fraca, expandindo o poder do Inferno sobre nós. No entanto, eles não desejam nos libertar. Assim como os servos do Demiurgo, os Anjos da Morte temem o nosso Despertar. Eles querem se banquetear com nosso poder, vivendo como parasitas dentro de nossas almas. Eles buscam destruir e substituir os servos do Demiurgo, para que eles mesmos se tornem nossos carcereiros.

A Ilusão se Desfazendo

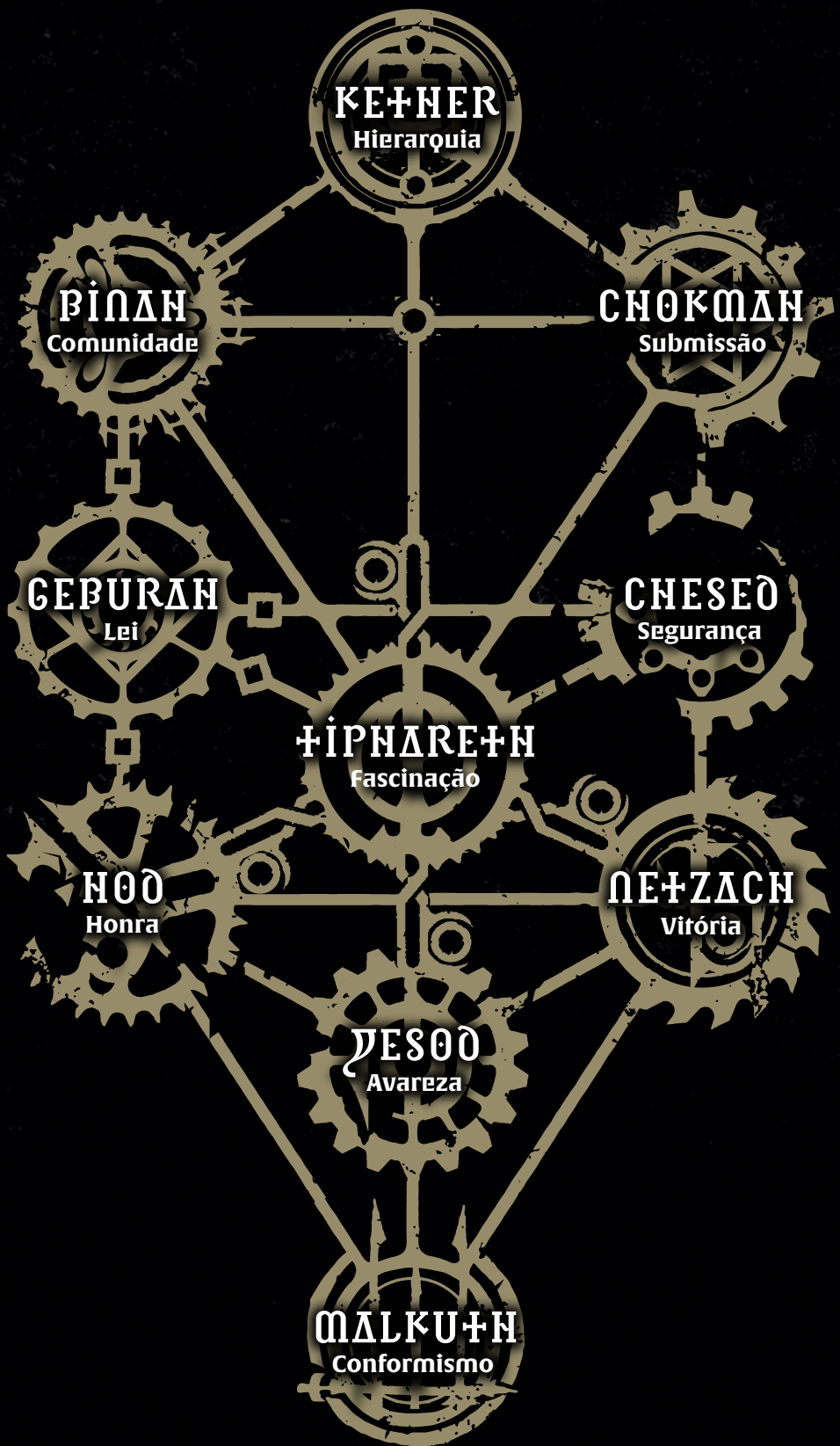
Arcontes, Anjos da Morte, Lictores, Nefarites e Razides sempre existiram perto de nós, espreitando fora de nosso campo de visão. Outros seres também voltaram seus olhares famintos para nós. Conforme nossa prisão desmorona, nós nos tornarmos visíveis para entidades que antes não podiam nos ver. Nós nos lembramos de alguns deles de antigas lendas e mitos, mas para outros não temos nomes e nem mesmo podemos imaginar. Alguns tentam nos forçar a ver a realidade além da nossa prisão, enquanto outros tentam nos manter na ignorância. Alguns nos veem como brinquedos divertidos, ratos cegos para brincar, atormentar e finalmente matar. Especificamente, nós nos tornamos visíveis para os azghouls, antigos escravos de nossos dias de divindade. Agora eles agarram qualquer oportunidade para se vingar de velhas injustiças e humilhar seus antigos mestres.

Os Princípios

Em seu núcleo, os Princípios são as vastas vontades que emanam dos Arcontes e suas sombras, os Anjos da Morte. Eles governam nossos pensamentos e desejos, determinando o que percebemos e restringindo como agimos. Eles reprimem nossos intelectos, prendendo-os dentro dos labirintos da mente e nos calabouços da alma, impedindo-nos de pensar claramente e acordar.

A única maneira de Despertar é libertar-se dos grilhões dos Princípios e tornar-se consciente de como eles mantêm a Ilusão. Os Arcontes e os Anjos da Morte não são entidades como as entendemos. Eles são vastas consciências, determinações indomáveis e impiedosas proclamações e leis, que podem encarnar e assumir várias formas em nossa realidade. Eles são tudo isso e muito mais, mas em antes de tudo, sua motivação e propósito é nos aprisionar.

Os Arcontes


Kether
Hierarquia
Binah
Comunidade
Chokmah
Submissão
Geburah
Lei
Chesed
Segurança
Tiphareth
Fascinação
Hod
Honra
Netzach
Vitória
Yesod
Avareza
Malkuth
Conformismo



Kether

O governante divino. A coroa. O primeiro. O sem rosto

Kether é o primeiro Arconte, o governante eterno e escolhido divinamente que incorpora as rígidas estruturas de poder onde um governa sobre todos. Seus vassalos e servos estão ligados a ele e uns aos outros, por sangue e por juramentos sagrados, proferidos perante tronos de ébano e coroas de ferro enegrecido. Lictores guardam ampolas com sangue de nobres e registros de linhagens, e eles podem recitar os detalhes de qualquer hierarquia da Terra e além como se fosse uma oração. A influência de Kether pulsa através daqueles líderes que governam seu povo com punho de ferro, incluindo fascistas na Europa, ditadores africanos, executivos de corporações multinacionais e os chefes da Igreja Católica.

O poder de Kether estava no auge durante a Idade Média, quando reis e imperadores governaram seus reinos de forma autocrática e ninguém questionava por que um deus invisível selecionou um humano para comandar. Sua base de maior poder sempre foi na China, onde as poderosas dinastias suplantavam umas às outras e o imperador respondia apenas aos Céus. Kether perdeu muito de sua influência após o Iluminismo ter influenciado os pensamentos das pessoas e a Revolução Industrial ter estilhaçado o poder da nobreza. O Comunismo esmagou a última dinastia Imperial da China, e apesar de seus servos ainda conduzirem a China, a exploração implacável do capitalismo é difícil de controlar.

O Arconte aguarda o retorno do Demiurgo na esperança de inaugurar uma nova era do feudalismo. Seus servos ficaram cada vez mais passivos, conforme as ordens do alto escalão foram ficando cada vez menores e mais espaçadas. Outros se afastaram dele e estão trilhando seu próprio caminho

Princípio: Hierarquia

Símbolos: Uma coroa de ferro enegrecido sobre um pano de veludo vermelho. Um trono de ébano com hieróglifos indecifráveis. Um estandarte roxo encharcado do sangue dos últimos imperadores. Uma estátua de uma águia gigantesca, agarrando um bebê.

Esferas de Influência: Estruturas hierárquicas da sociedade com um líder forte em seu comando: famílias reais, os líderes da Igreja Católica, executivos corporativos e países como China e Coréia do Norte.

Sombra: O Anjo da Morte Thaumiel

Inimigos: Malkuth é a principal inimiga, pois ela abandonou o Demiurgo. Kether também teve conflitos com Binah e Netzach, mas agora Malkuth, Tiphareth, e os fragmentos de Yesod são vistos como as maiores ameaças.

Aliados: Geburah e Hod (antes de ele ser aniquilado).

Servos: Chayot Ha Kodesh, Lictores, O Luong



Chokmah

O Patriarca. Senhor das Orações. O Deus de Mil-Cabeças.

Anteriormente, Chokmah era o Deus das Mil-Cabeças, ele que usou a religião e ilusões divinas para escravizar a humanidade. A vontade de Chokmah está entrelaçada em todos os aspectos do Divino, tais como orações, catedrais, minaretes, Tirthas hindus e o magníficos templos de culturas antigas por todo o mundo. Por milhares de anos, seus servos devotos se debruçaram sobre os escritos e textos religiosos, criando histórias e mitos para nos enganar, enquanto seus lictores pregaram sobre o fogo do inferno para nos forçar à temente submissão.

O poder do Arconte atingiu seu ápice durante a Idade Média, quando as principais religiões governaram de forma suprema e sem ameaças, mas depois que a ilusão começou a perder o vigor, suas mentiras divinas perderam sua potência. Chokmah entrou em conflito com Kether e foi derrotado depois de longas batalhas sangrentas, muitas das quais que chegaram até o nosso mundo. Sua Cidadela desde então permaneceu vazia e seus servos sobreviventes escolheram seus próprios caminhos ou optaram por se submeter a outros Arcontes ou Anjos da Morte

No entanto, as mentiras de Chokmah recentemente foram reforçadas mais uma vez. Em um mundo cada vez mais caótico, as pessoas estão retornando aos seus falsos deuses, desesperados para escapar do medo da morte e o desconhecido. Elas se ajoelham e rezam freneticamente, detonam homens-bombas para homenagear os Poderes Superiores e alimentam mentiras aos seus filhos para que eles não precisem suportar a Verdade. Os servos de Chokmah começaram mais uma vez a peregrinação à sua Cidadela em Metropolis, e muitos dizem que o Arconte retornou como um ladrão na calada da noite ou se levantará novamente como o Messias.

Princípio: Submissão

Símbolos: Uma cruz negra com um olho no centro. Um crescente vermelho pintado com sangue numa parede branca. Uma estrela de seis pontas de cobre envelhecido. Uma estatueta da deusa dançante, Kali, onde seguidores entregam bebês mortos como oferendas sacrificiais.

Esferas de Influência: Existem virtualmente em todos os lugares onde religiões podem ser encontradas. Os servos de Chokmah têm uma forte influência no Oriente Médio e muitos imames e rabinos são lictores. O Arconte também tem influência sobre a Igreja Católica.

Sombra: Anjo da Morte Chagidiel

Inimigos: Kether

Aliados: Nenhum desde que o Arconte foi enfraquecido

Servos: Um punhado de Ophanim leais. Lictores em posições religiosas que continuam a espalhar sua palavra.



Binah

A Madona Negra. A Grande Mãe. Matriarca da Linhagem do Sangue.

A vontade da Madona Negra corre através das linhagens, parentescos e da crença na santidade das relações de sangue. Ela está lá como uma sombra sempre presente, a distante matriarca primordial que vigia enquanto as mães acalentam e murmuram para seus recém-nascidos. Os anciãos recontam sua história ancestral, e os grupos de irmãos se prepara para proteger a honra da família. Ela está lá quando crianças são criadas, quando rituais matrimoniais são realizados, quando os mortos são enterrados, e quando alguém que viola a ordem familiar é punido. Enquanto Kether representa o governante solitário e a estrutura de poder inabalável, Binah representa os direitos do coletivo sobre os do indivíduo e a família como os pilares da sociedade.

Ao longo da história, Binah exerceu um poder incrível sobre humanidade. Nós sempre procuramos conforto em nossas famílias e consequentemente nos submetemos à vontade dela. Durante a Idade Média, ela e Kether lutaram pelo controle sobre as casas nobres. Depois da Revolução Francesa, quando os Arcontes como Chokmah e Kether perderam o controle, Binah, por outro lado, ganhou mais poder. Socialismo e nacionalismo uniram as pessoas e fizeram com que elas se sentissem próximas umas das outras.

A queda do comunismo e do fascismo, a ascensão do capitalismo e o foco da sociedade no indivíduo têm sido um grande problema para Binah. No entanto, ela ainda mantém a força em áreas onde a unidade familiar, tribalismo, e ideologias arcaicas persistem. Após o desaparecimento de Chokmah, a religião se tornou uma ferramenta cada vez mais importante para ela. Seus lictores são encontrados em posições políticas e religiosas. Eles enfatizam a importância da família e defendem uma sociedade mais conservadora.

Princípio: Comunidade

Símbolos: Um ícone enegrecido que retrata uma mulher velada. Um cálice de prata com sangue ressecado no fundo. Um bebê mumificado com seu cordão umbilical enrolado em volta do pescoço.

Esferas de Influência: Em qualquer lugar onde os laços familiares estão no auge: no Oriente Leste, na África, na Europa Oriental, na América Latina, na China e nos estados do sul dos Estados Unidos. Durante séculos, a Rússia havia sido sua base de honra e poder, mas ela perdeu o controle durante os anos 80 e 90. Com a recente postura conservadora do país, seu poder está florescendo de novo por lá. Entre os ciganos, Binah é uma deusa que é adorada e reverenciada.

Sombra: Anjo da Morte Satbariel

Inimigos: Não gosta de Malkuth e Tiphareth, e teve conflitos com Netzach. Anteriormente esteve em guerra com Kether, desafiando seu controle sobre as linhagens nobres.

Aliados: Geburah

Servos: Eralim leais. Lictores — muitos criados de humanos devotados. Ela também tem vários servos humanos ligados a ela, de uma geração para outra, através de rituais de sangue, assim como famílias que oferecem a ela seus primogênitos.



Chesed

O Ajudante O Misericordioso. O Mártir

Chesed foi um dos servos mais importantes do Demiurgo. Ele era o Arconte encarregado de atrair a humanidade para uma falsa sensação de segurança, fazendo-nos prosperar em nosso cativeiro. Quando Malkuth se rebelou, a aniquilação de Chesed foi sua primeira traição. Isso criou uma rachadura através da Ilusão que não pode ser reparada.

O Arconte criou rotinas, tradições e uma existência previsível, que nos acalentou num sono espiritual. No passado, ele trabalhou ao lado de Malkuth para fazer o mundo físico compreensível e suportável. Nas culturas antigas, ele era a conexão delas com a natureza, um deus pagão associado com montanhas, lagos e clareiras onde as pessoas faziam oferendas sacrificais para ele. É dito Chesed fornecia boas colheitas e alivia a fome, assim como curava doenças e feridas. Seus servos ofereciam mais do que guardavam para si, encorajando os humanos a sentirem compaixão uns pelos outros.

Uma vez no passado, a fortaleza de Chesed era o reino ocidental da África, Nywere, mas ela foi devastada e completamente apagada da história. Não resta muito do poder de Chesed. Sua Cidadela em Metropolis foi virtualmente arrasada e seus servos desapareceram ou foram eliminados.

Princípio: Segurança

Símbolos: Uma árvore desfolhada de sacrifício. Uma estátua rachada de mármore representando um sátiro. Um documento rebuscado com iluminuras narrando uma colheita excepcionalmente boa.

Esferas de Influência: Quando Chesed estava ativo, seus servos eram encontrados em meio a generosos nobres, mosteiros, mulheres sábias da floresta, médicos que faziam de tudo para encontrar curas para doenças, organizações de ajuda, instituições beneficentes, e pessoas de bom coração. Alguns dizem que os Médicos Sem Fronteira e a Cruz Vermelha são os últimos suspiros sobreviventes da influência de Chesed, mas isso provavelmente não nada mais do que um mito.

Sombra: Anjo da Morte Gamichicoth

Inimigos: Nenhum, Chesed foi destruído.

Aliados: Nenhum, Chesed foi destruído

Servos: Alguns Hasbmallim restantes. Seres conectados com a natureza. Aqueles que poderiam curar doenças. Muitos deles eram pessoas com adquiriram poderes para ajudar os outros.



Geburah

O Juiz. O Guardião do Portal. Labirinto das Leis.

Textos legais antigos encadernados com pele humana. Salas de servidores repletas de informações obtidas através de vigilância em massa. Fileiras de armários de arquivamento sob edifícios do governo. Tribunais, escritórios de advocacia, serviços de inteligência, políticos, burocratas, administradores, economistas e chefes de polícia. Todos estes são engrenagens na enorme maquinaria do Arconte. Um emaranhado de leis, regulamentos e regras foram criados para enredar a humanidade, e no centro deste pesadelo burocrático está Geburah, o juiz eterno.

O Arconte representa as forças conservadoras na sociedade. Ele aplica as leis e normas sociais, não importa quão relevante ou justa elas são, e pune qualquer um que se recuse a obedecer. Pessoas que vão contra sua vontade são perseguidas, torturadas, intimidadas e humilhadas até que serem quebradas. Geburah age através agências governamentais, e seus lictores são encontrados nas posições de liderança. Ele se esforça para se tornar o novo Demiurgo, já que ele considera a si mesmo como o único Arconte capaz de criar um sistema eficiente o suficiente para manter a humanidade cativa.

De uma perspectiva histórica, Geburah tem sido um dos os Arcontes mais fracos. É claro que sempre houve leis, mas quando a aristocracia e a Igreja governaram de acordo às suas próprias preferências, sua influência permaneceu diminuída. Durante o século 19, quando muitos outros Arcontes foram enfraquecidos, o poder de Geburah floresceu através de novos estados-nações, livros de direito e a ascensão da burocracia.

Princípio: Lei

Símbolos: Uma das bandejas de balança de cobre envelhecido. Uma espada de carrasco coberta de ferrugem. Um livro de leis escrito em uma língua desconhecida.

Esferas de Influência: Sistemas legais de todo tipo. Lictores são frequentemente juízes, chefes de polícia ou advogados. Eles têm uma grande presença em qualquer lugar onde a burocracia é forte e onde leis e regras são usadas para controlar pessoas.

Sombra: Anjo da Morte Golab

Inimigos: Tiphareth, Netzach e especialmente Malkuth.

Aliados: Tem muito em comum com Kether

Servos: Seraphim. Lictores em altas posições na sociedade.



Tiphareth

A coordenadora. A sedutora. A aranha na teia.

Tiphareth está ao nosso redor. Ela é a garota propaganda de lingerie, a canção pop grudenta, a livro de romance vagabundo e o mais recente jogo de computador. Sua influência nos faz desejar, ansiar, sonhar, fechar nossos olhos e esquecer do mundo real. Ela era a Arconte que coordenou todos os outros sob a vontade do Demiurgo, e ela se tornou uma das mais poderosas devido às suas intrigas e adaptabilidade.

Tiphareth explora o desejo constante das pessoas por beleza e validação. Ela cria devaneios mágicos, metas inatingíveis, e ideais perfeitos, apenas para nos fazer lutar para alcançá-los enquanto esquecemos todo o resto. Anteriormente, artistas, poetas e escritores eram seus principais servos, mas agora sua influência se estende para propagandas, blogs, celebridades, filmes, programas de TV e as cabeças falantes populares da Internet. É aqui que ela molda o Ilusão ao nosso redor, alimentando nossos anseios por coisas novas e nossos desejos de estar magro, em forma e perfeito, levando-nos a adorá-la incondicionalmente.

Seu poder não poderia ter crescido tão fortemente em tão curto tempo sem um segredo ardiloso. Quando o Arconte Yesod foi expulso de Metropolis, Tiphareth o abrigou, protegeu e escondeu em Elysium. Juntos eles começaram a moldar a Ilusão em uma busca para se tornarem seus governantes. Tiphareth é a mais forte dos dois e, quando chegar a hora certa, ela planeja escravizar Yesod.

Princípio: Fascinação.

Símbolos: Uma página da Internet para produtos de beleza e pílulas dietéticas. Uma boneca de porcelana com um rosto cheio de rachaduras como teias de aranha. Um retrato representando uma rigorosa mulher de cabelos negros pintado em 1876. Uma estatueta antiga retratando uma ninfa.

Esferas de Influência: A mídia, a propaganda e a Internet. Tiphareth está em toda parte.

Sombra: Anjo da Morte Togarini

Inimigos: Em conflito aberto com Geburah e Netzach, e possui relações tumultuadas com os outros Arcontes.

Aliados: Anteriormente era apoiada por Malkuth, mas o crescente poder de Tiphareth sobre a Ilusão acabou com esta cooperação. Tem Yesod como um forte aliado, que é subordinado a ela.

Servos: Lictores são frequentemente estrelas da Internet, celebridades, ou ativos em formas mais tradicionais da mídia. Tiphareth tem uma presença poderosa na Internet. Alguns Malakhim restantes ainda a servem.



Netzach

O Vitorioso. O Resistente, O Eterno. O Conquistador.

O ardente desejo de conquista e vitória está na essência de Netzach. Ele anteriormente foi um general de Demiurgo, mas agora se esforça para substituir seu antigo mestre aumentando a sua própria influência sobre os militares, exércitos particulares, mercenários, soldados de guerrilha e terroristas bancados pelo governo. Ele conduz o majestoso maquinário de guerra e seus servos são comandantes, soldados, lobistas e políticos. Esses lacaios definem as agendas políticas, tais como acabar com o terrorismo, ocupar nações ricas em petróleo, reconquistar a Terra Santa, e criar um novo califado. Assim que a visão e os objetivos do Arconte são aceitos pelo público, as tropas são enviadas para os moedores de carne da guerra.

Netzach é ativo principalmente dentro das várias forças armadas nacionais, e mantém seu mais controle forte nos Estados Unidos e Israel, assim como em vários países europeus. Ele tem uma crescente influência sobre a China e a Rússia, mas enfrenta uma frequente oposição de Kether e Binah. Ele usa essas bases de poder em sua luta contra os Anjos da Morte e os Arcontes que ficam em seu caminho. Seu principal oponente é Malkuth, mas seu ódio contra Tiphareth e Yesod é quase tão forte, pois ele os considera responsáveis pelo enfraquecimento do seu poder.

Netzach sempre esteve mais forte nos tempos de guerra e de conflito. Seus servos marcharam com os exércitos do Império Romano, lideraram as cruzadas na luta pela Terra Santa, e então marcharam com os exércitos otomanos para reconquistá-la. Depois da vitória dos Aliados na 2ª Guerra Mundial, seu poder estava no auge e nenhum outro Arconte conseguia se equiparar a ele. É isto que ele deseja. Uma nova batalha. Uma nova conquista. Uma nova posição de poder, de onde ele possa se erguer para receber o manto do Demiurgo caído.

Princípio: Vitória

Símbolos: Um canivete enferrujado com "Sangue e Honra" gravado na lâmina e uma suástica no cabo. Uma bandeira americana com 54 estrelas. Um fragmento radioativo da bomba de Hiroshima.

Esferas de Influência: Militares, academias militares, exércitos particulares, fabricantes de armas, lobistas e mercenários. Tem sua maior influência na América do Norte.

Sombra: Anjo da Morte Harep-Serap

Inimigos: Malkuth, Tiphareth, Yesod e os Anjos da Morte são seus principais adversários. Ele teve muitos conflitos com Geburah e Kether, e ele vê qualquer outro Arconte que ficar no seu caminho como um inimigo.

Aliados: Forma alianças com aqueles que são mais adequados em sua busca para alcançar a próxima vitória.

Servos: Seus lictores são generais, almirantes e outros conselheiros militares do alto escalão. Ele também comanda Elohim enlouquecidos com sede de sangue e o desejo de matança.



Hod

Pai da Honra. O Justiceiro. O Iluminado

Nós humanos somos desajeitados em nossos grilhões. Nossos corpos sucumbem à doença e à velhice. Nossos cérebros já sofrem com a loucura e a ignorância, mas Hod nos deu ainda outro fardo: nossa honra. Honra deve ser defendida acima de tudo. A honra nos deu significado, convicção e fé em nós mesmos, e regras de etiqueta que nos ajudam a nos relacionarmos uns com os outros. Na pior das hipóteses, torna-se uma ilusão, uma diretiva absoluta para matar ou morrer.

Desde o início dos tempos, a presença de Hod esteve conosco como um conjunto de regras não escritas que determinam quando a honra é danificada ou questionada, e que tipo de resposta é adequada. Duelos ao amanhecer, guerras em larga escala, o assassinato dos próprios filhos e filhas, conflitos de famílias por muitos séculos, e o suicídio ritualístico é apenas uma fração do que alguém poderia fazer em resposta a um ato desonroso.

Hod entrou em conflito com os outros Arcontes após o desaparecimento do Demiurgo, em grande parte devido a estar preso em sua própria honra, e quando ele se recusou a se afastar, ele foi derrotado numa batalha gloriosa, sobre a qual anjos cegos ainda cantam até hoje em Metropolis. Os servos de Hod fugiram de sua, agora desolada, Cidadela. Muitos tiraram suas vidas ritualmente por falharem com ele, enquanto outros escolheram realizar incansavelmente seus deveres juramentados. A sufocante influência de Hod desapareceu de grande parte do ocidente, mas no Oriente Médio e em grandes partes da África e da Ásia, sua influência ainda corrompe as mentes da humanidade.

Princípio: Honra

Símbolos: Uma espada de esgrima dourada do início do século XVIII. Uma estatueta representando uma mulher velada. Um velho telefone celular com uma mensagem de texto ameaçadora.

Esferas de Influência: Em áreas e comunidades onde a cultura de honra ainda é muito forte, incluindo o Oriente Médio e países da Ásia, como a Índia, o Paquistão e o Japão. Em grande parte do norte da África, os servos e a ideologia de Hod ainda são fortes, embora as tradições estejam começando a ser questionadas.

Sombra: Anjo da Morte Samael

Inimigos: Malkuth, Tiphareth, Netzach e Binah..

Aliados: Chokmah e Kether.

Servos: Alguns lictores e cultos de servos obstinados ligados à honra ainda se esforçam para defender as antigas tradições.



Yesod

O fundador. O Ganancioso. Marechal das Engrenagens.

A fome insaciável por riquezas, bugigangas e posses é a essência de Yesod. Como uma fome ardente, ele consome nosso íntimo, tornando-nos vorazes pelo desejo de devorar mais e mais. A ganância de Yesod não tem fim.

Sua presença sempre esteve conosco, mas a religião, sistemas feudais, e a vontade dos outros Arcontes suprimiram sua influência. No entanto, durante o século XVIII, quando os antigos sistemas sociais entraram em colapso e a Revolução Industrial surgiu, seu poder aumentou enormemente. Ele estava ligado à fumaça ondulante das fábricas, a os teares barulhentos e o zumbido das engrenagens. Foi uma era de capitalismo, colonialismo e imperialismo desenfreados, alimentando desejos em escala global. Foi também uma época de arrogância, e então Yesod, cego pela autoestima, foi morto na guerra entre os Arcontes — ou assim todos acreditaram.

Tiphareth fez um pacto com o Arconte caído e o ajudou a escapar para Elysium, escondendo-o dos outros. Juntos, eles lutaram para assumir o controle da Ilusão e fortalecer o poder de Tiphareth. Yesod foi afligido por um revés no início do século XXI quando o World Trade Center, o qual ele havia se ligado, foi destruído por um ataque terrorista. O objetivo de Yesod é tornar-se poderoso o suficiente para encarnar na sua Cidadela em Metropolis, mas Tiphareth mantém um pulso firme sobre ele por enquanto.

Princípio: Avareza

Símbolos: Um relógio de bolso de ouro com uma engrenagem gravada do lado de dentro. Um acordo comercial escrito em pele humana com tinta borrada. Um monóculo que distorce o mundo quando você olha através dele.

Esferas de Influência: Grandes partes do mundo ocidental e atualmente a China também.

Sombra: Anjo da Morte Gamaliel

Inimigos: A maioria dos outros Arcontes, que agora finalmente perceberam que ele não foi morto.

Aliados: Tiphareth.

Servos: Como muitos de seus lictores foram exterminados, ele frequentemente prefere agir através de servos humanos e suas encarnações específicas. Alguns Cherubim retornaram para servi-lo.



Malkuth

A rebelde. A Rainha. As rédeas de Gaia. O mundo físico.

Malkuth é a Arconte que domou Gaia e criou nossa prisão a partir das forças primordiais da natureza. Ela canalizou os outros Princípios dos Arcontes e fundiu-os no maquinário que mantém a Ilusão funcionando. Ela veio para representar a verdadeira ordem, os ciclos recorrentes e a transitoriedade do mundo físico. Ela foi o Poder Superior ao redor do qual construímos nossas vidas, as estações do ano, dia e noite, as marés, as ondas, as chuvas, o sol e a lua. Ela se tornou o fisicamente tangível, tudo o que podíamos sentir, gostar, ver e cheirar. E assim, nesta prisão perfeita esquecemos nossas origens, subestimando-as na letargia.

Quando o Demiurgo desapareceu, Malkuth preferiu se revoltar contra o sistema que ela ajudou a moldar. Em vez de trabalhar para conter a humanidade, ela optou por tentar nos libertar. Alguns argumentam que ela sucumbiu à influência de um Anjo da Morte ou de Astaroth, se apaixonou pelos humanos, percebeu que a Ilusão está fadada ao colapso e tenta obter a estima da humanidade, ou está simplesmente enjoada e quer destruir tudo que o Demiurgo criou. Quaisquer forem suas reais razões, ela aniquilou Chesed, começou sua revolta e imediatamente conseguiu a inimizade dos outros Arcontes liderados por Kether, Geburah, e Netzach. Ela tem estado em guerra com eles desde então.

Os servos de Malkuth são principalmente magos e cientistas que conduzem a humanidade para a iluminação e obtêm novas compreensões explorando os segredos do mundo físico — às vezes através de experimentos ilegais, tortura e degradação psicológica. Dentro de seu rebanho, também há informantes e profetas da Internet que tentam sabotar o poder dos outros Arcontes e se esforçam para alcançar a iluminação.

Princípio: Conformismo (Despertar)

Símbolos: Um espelho rachado, que reflete o verdadeiro mundo. A tigela de um vidente cheia de leite materno e com o coração de uma criança. Libra Metropolis de Leonardo Da Vinci. Um cálice cheio de terra e sal.

Esferas de Influência: Tem sua influência mais forte entre os magos e cientistas. A Europa é o seu principal reduto, bem como regiões da América do Norte e da Ásia. Durante o Renascimento Islâmico, ela tinha conseguido seguidores em todo o Oriente Médio e Norte África.

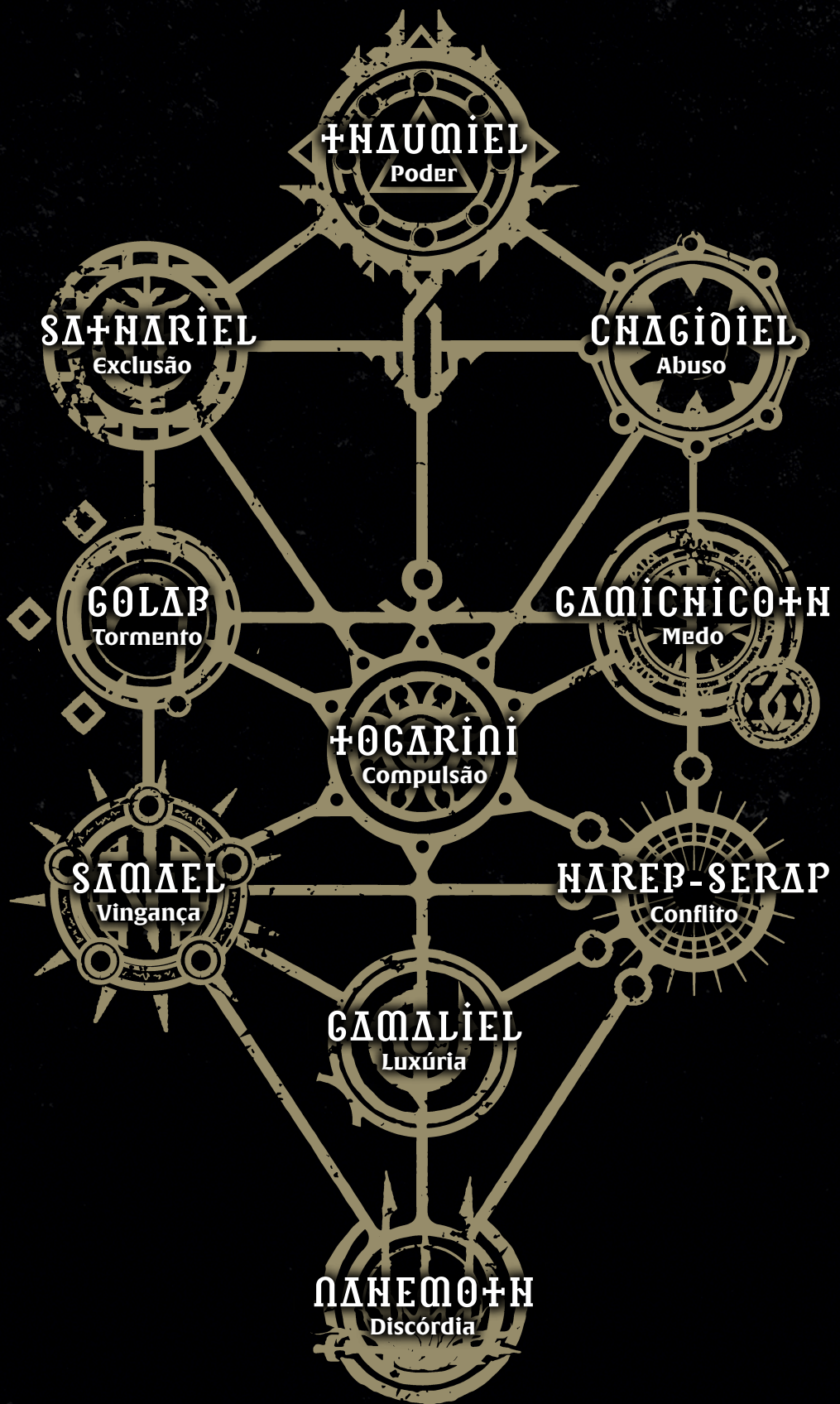
Sombra: O Anjo da Morte Nahemoth

Inimigos: Principalmente Kether, Geburah e Netzach. Tiphareth, que anteriormente foi uma aliada.

Aliados: Nenhum.

Servos: Um punhado dos Ishim restantes e Amentoraz. Além disso, principalmente humanos que ela concedeu poderes e habilidades, ou que ela transformou em lictores.

Os Anjos da Morte





Thaumiel

O de Duas Cabeças. O Deus Gêmeo. O Governante Injusto.

Thaumiel é a personificação da "lei do mais forte". Ele é a essência da individualidade extrema e o poder criativo de moldar e enobrecer a si próprio. Suas palavras são claras: se há poder a ser ganho, então você deve pegá-lo. Passe por cima dos que estão abaixo de você e consiga as graças daqueles acima. Seja sempre cauteloso, pois seu poder só tem valor se você fizer ele perdurar. Thaumiel é tanto um mestre e governante como também um rebelde e reformador radical. Aqueles que se tornam subservientes à vontade de Thaumiel estão cheios de uma extrema fome de poder e seus freios morais desaparecem um após o outro. As vontades deles sozinhos é poderosa, e amizades, família e outras relações são fardo desgastante.

Os súditos deste Anjo da Morte estão todos presos em intrigas e disputas de poder. Seu reino é um moedor de carne político onde os fracos são dilacerados e os fortes se banqueteiam das sobras. Qualquer um que se distrai ou se perde por um momento é imediatamente rasgado em pedaços. A hierarquia permanece em fluxo constante e os indivíduos mais cruéis e mais fortes permanecem nas camadas superiores, tendo se banhado no sangue de milhares que estiveram em seu caminho.

Thaumiel sempre foi poderoso, mas seu poder aumentou muito quando os reinos feudais, com suas rígidas regras hereditárias, entraram em colapso. Seus servos são espertos, gananciosos e conhecidos por seu pragmatismo na busca de seus objetivos.

Princípio: Poder

Símbolos: Um diamante negro. Uma cobra mordendo o próprio rabo. Um punho de ferro. Um abutre pousado num corpo humano destroçado. Uma suástica encharcada de sangue.

Esferas de Influência: O Princípio de Thaumiel é mais forte onde existam hierarquias e estruturas de poder com brechas evidentes. Governos passando por revoltas políticas, os negócios de entretenimento, o mundo dos esportes, o crime organizado, organizações neonazistas, Wall Street e outras bolsas de valores, grandes corporações, e assim por diante incluindo até gangues de rua e turmas escolares.

Sombra: O Arconte Kether

Inimigos: Atualmente em conflito com Hareb-Serap e Golab. Teme a vontade focada de Netzach.

Aliados: Às vezes coopera com Chagidiel, mas não hesita em formar pactos e alianças com qualquer outro poder, contato que haja um proveito claro nisso.

Servos: Nefarites. Razides. O Exército dos Atormentados



Chagidiel

O Patriarca Manchado de Sangue. A palavra Vazia. O Corruptor.

A vontade de Chagidiel é dirigida contra os jovens e inocentes, moldando-os através do abuso constante do corpo, mente e alma. As crianças são dilaceradas por dentro e repetidamente traumatizadas, até que a ladainha do abuso e medo se tornem suas vidas. O trauma em si se torna o Princípio que governa seu mundo, uma divindade sombria em suas consciências com quem eles constantemente lutam. Muitas vezes isso se expressa como medo, autodesprezo, vergonha, pesadelos e doenças. Alguns se tornam criminosos eles mesmos e, como apóstolos e profetas, continuam a propagar a vontade de Chagidiel.

A influência do Anjo da Morte atinge todos os cantos da sociedade. Ele desperta pensamentos e desejos proibidos em adultos, e depois encoraja-os a cometer atrocidades contra os seus próprios filhos e dos outros. Sua presença é corruptora e é difícil de remover. Esta essência é injetada em filmes de ataques violentos, fotos horríveis de vítimas, livros dedicados a "disciplina infantil" e páginas da Internet dedicadas a atormentar crianças. Enquanto sua influência é mais óbvia na pornografia infantil, o surgimento de pais humilhando seus filhos na Internet deu a Chagidiel outro ponto de apoio no Elysium. Quanto mais você estuda suas obras, mais você é consumido por elas, e ou é moldado num criminoso ou numa vítima em potencial.

A presença de Chagidiel sempre foi forte. Nos dias de hoje seus servos são consideravelmente mais organizados nas extensivas redes expandindo sua influência. Muitos daqueles que o servem fazem isso por causa de seu próprio empoderamento depravado, ou são almas escravizadas, abominações incestuosas e as vítimas de lavagem cerebral que propagam a vontade de seu mestre adiante.

Princípio: Abuso

Símbolos: Boneca de pano com cabelo queimado. Um botão de rosa começando a apodrecer. Símbolo fálico em cerâmica pontuda. Um brinquedo perfurado por pregos enferrujados e lâminas de barbear.

Esferas de Influência: A principal arena do Anjo da Morte são famílias nucleares, mas também é ativo dentro de redes de pedofilia, orfanatos, centros de juventude, círculos de tráfico, sites pornográficos ilegais e vários cultos e organizações religiosas pelo mundo.

Sombra: O Arconte Chokmah

Inimigos: Odeia Astaroth

Aliados: Thaumiel e Gamaliel.

Servos: Nefarites. Abominações. Criaturas de pesadelo. Os filhos de Chagidiel. Os Apóstolos das Atrocidades.



Sathariel

A Mãe Devoradora. A Guardiã dos Segredos. A Princesa de Angústia. As Nove Luas. A Ulterior. A Deusa do Destino.

A sombra de Binah, Sathariel escolheu buscar os párias, os suicidas e os autodestrutivos. Ela alimenta esses impulsos, como uma mãe amamentando seus filhos. Ela está conectada ao Submundo, ao Labirinto e ao Abismo. Este vazio negro é onde ela permite que seus adeptos experimentem a escuridão total. Aqui eles podem obter compreensões de mistérios descobertos apenas se fechando para o mundo. Ela é muitas vezes vista como a Deusa do Destino, que detém o poder sobre o Tempo e o Espaço.

Pactos de suicídio, gangues juvenis e cultos da morte adorando o Nada são formados ocasionalmente para honrá-la, mas na maioria muitas vezes ela procura os solitários e proscritos. Ela acolhe os indivíduos que choram em sua melancolia e dor, oferecendo a eles o êxtase do Nada. Estes podem qualquer um: o adolescente automutilador, um veterano de guerra esgotado, uma estrela pornô de webcam com seu sorriso falso, uma dona de casa presa num casamento sem amor, o menino intimidado que é evitado por todos, e o sem-teto viciado em heroína tentando esquecer de tudo. Todos estamos feridos, todos temos rachaduras em nossas almas, e é lá que Sathariel pode plantar suas sementes escuras.

Seus servos conferem poder a esses párias, permitindo a eles se vingarem do mundo. Conforme eles expressam sua dor de forma aparente, eles são continuamente devorados pela escuridão. Os servos de Sathariel dão armas a jovens homens brancos para que eles possam encher seus colegas de balas, fazem artistas criarem obras para atrair outros para a insanidade, e levam os cheios de ansiedade a se mutilarem e apagarem completamente suas identidades.

Princípio: Exclusão

Símbolos: UUma lâmina de barbear com uma runa gravada nela. Uma jarra de antidepressivos cheia de besouros. Uma impressão ensanguentada de uma mão num espelho. Uma corda de pular amarrada como uma forca. Um quebra-cabeça com um tema de labirinto.

Esferas de Influência: Busca aqueles que se sentem rejeitados e aqueles que pensam que suas vidas não têm significado. Estes podem ser encontrado em toda parte.

Sombra: O Arconte Binah

Inimigos: Ela é muito desorganizada para ter inimigos

Aliados: Ela é muito desorganizada para ter aliados.

Servos: Nefarites. Razides. Adoradores que se submetem a ela em sua solidão.



Gamichicoth

Gha'agsheblah. O Falso Ajudante. O Escarnecedor. O Agitador.

Gamichicoth espalha alarde, medo e desconfiança no coração das pessoas. Os pensamentos que ele desperta dentro de nós impedem nosso desenvolvimento, pois nos fazem temer qualquer coisa nova e desconhecida. Seus sussurros então junto aos brados racistas, entre teóricos da conspiração gritando sobre "genocídio branco" na Internet, e nas infindáveis notícias sobre doenças, guerras, surtos de violência e alimentos cancerígenos. O Anjo da Morte oferece respostas simples para perguntas difíceis e pinta uma imagem do mundo onde sua confortável vida cotidiana está sob o ataque constante de imigrantes, políticos e colapsos financeiros.

Gamichicoth tem mais influência dentro de grupos conservadores, que temem que os ideais que eles sustentam estejam ameaçados. Ele não tem um controle forte sobre aqueles que estão mais vulneráveis: essas pessoas não têm nada a perder. Magos e místicos ocasionalmente estudam o Princípio do Anjo da Morte para poder conseguir conhecimento num misticismo superior, influenciar os medos coletivos das pessoas, e transformá-los em súditos primitivos.

O poder de Gamichicoth aumentou na era da informação. Ele penetra o coração das pessoas por meio de notícias, telefonemas e mídia social. No passado, sua influência era propagada por fofoca, preconceito e avisos divinos. Seus servos cometem crimes violentos desprezíveis, incitam rumores perversos, denigrem aqueles que se destacam, espalham propaganda e alertam as pessoas das ameaças que espreitam além da vista. Seus servos são frequentemente metamorfos, fofoqueiros e demônios se alimentando de terror, pavor e ódio.

Princípio: Medo

Símbolos: Uma cabeça de ovelha putrefata. Um bebê embrulhado numa bandeira dos confederados. Um origami dobrado com um cartaz de tabloide. Uma cópia manuscrita dos Protocolos dos Sábios de Sião.

Esferas de Influência: É mais forte em meio à classe média e em regiões com valores conservadores. Muitas organizações e partidos racistas sucumbiram à influência deste Anjo da Morte. A Ku Klux Klan, fanáticos pró-vida, grupos de pais preocupados, forças paramilitares que cometem genocídios, neofascistas de todos tipos e estruturas patriarcais que temem que os valores liberais vão corromper os jovens, todos estão sob a influência deste Anjo da Morte.

Sombra: O Arconte Chesed

Inimigos: Malkuth tenta combater a proliferação de seu poder.

Aliados: Nenhum, mas obdece Astaroth.

Servos: Nefarites. Razides. Espíritos do medo. Metamorfos.



Golab

O Torturador. Golachab. Gritos do Abismo. O Queimado.

Golab é o arauto do sofrimento, a manifestação do sadismo desenfreado. Este Anjo da Morte buscar qualquer um que tenha pensamentos sobre ferir e matar outras pessoas, e como se abanasse uma chama fraca, ele os conduz das ideias para a ação. Perdidos na euforia, eles são levados a punir, torturar e mutilar pelo puro prazer do ato. A dor nos olhos da vítima conforme sua pele é esfolada, a eletricidade pulsa através de sua espinha, ou os seus dentes são esmerilhados se torna uma emoção perversa, a droga insuperável.

Seus servos são especialistas em tortura, desde infligir a degradação mais prolongada sem deixar hematomas, até uma lenta vivissecção e desmembramento, mantendo a vítima horrivelmente viva. Muitos preferem honrar Golab através de rituais sadomasoquistas, modificações extremas no corpo e mutilações. O denominador comum para seus servos é o prazer quase sexual que eles experimentam causando sofrimento. De muitas formas este é o único prazer deles na vida.

O Princípio do Anjo da Morte permeia filmes amadores na Internet exibindo execuções, agressões e torturas. Ele está próximo daqueles que sofrem de comportamento autodestrutivo, praticantes de sadomasoquismo extremo, ou daqueles que meramente fantasiam sobre torturar e matar. Apenas os pensamentos podem ser suficientes para que seus servos sejam atraídos para a pessoa, se ela desejar isto com bastante vontade.

Princípio: Tormento

Símbolos: Carretéis de arame farpado enferrujado e encharcado de sangue. Um pênis decepado pregado numa tábua. Uma caixa preta contendo unhas arrancadas. Uma cadeira de Judas.

Esferas de Influência: A presença do Golab é forte onde houver ações sádicas cometidas contra humanos. Ele é encontrado no meio de crime organizado, militares, grupos terroristas, prisões e hospitais psiquiátricos.

Sombra: O Arconte Geburah

Inimigos: Thaumiel, Hareb-Serap

Aliados: Astaroth.

Servos: Nefarites, Razids, Excrucies, A Voz de Dor.



Togarini

O Risonho. O Turbilhão Negro. Vril. Thagirion. O Sol Negro. Protetor dos Magos da Morte. O Nobre Morto.

Togarini influencia a arte distorcida e macabra da humanidade. Ele inspira melodias capazes de derrubar a Ilusão, cria imagens para despertar a divindade dos humanos e constrói caixas de quebra-cabeças que levam ao Inferno. Ele busca artistas vivendo a beira da loucura e inspira suas criações aberrantes, geralmente deixando-os ainda mais insanos. Ele gosta da criatividade humana em sua forma mais distorcida, e de como ela desafia e corrompe o que normalmente é considerado bonito. Ele esta lá quando o modelo de um artista desfigura seu rosto com uma navalha, quando a fotografia captura atrocidades, quando telas são pintadas com sangue e fluidos corporais, e quando o artista tira a própria vida para imortalizar sua arte.

Togarini presta pouca atenção às intrigas entre os Anjos da Morte e os Arcontes. Em vez disso, ele gosta de criar arte: obras de carne e sofrimento. Ele escraviza os vivos e os mortos, afasta o véu da Ilusão e ri loucamente quando nós humanos perecemos em meio ao puro terror. Togarini está intimamente ligado à morte e aos mortos-vivos. Ele tem a capacidade de vincular almas a corpos apodrecidos e só libertá-las deste tormento depois eles terminarem de servi-lo.

Togarini está entre os mais fracos dos Anjos da Morte. Ele se concentra num pequeno número de servidores devotados, mas recentemente tem ganhado mais influência conforme mais pessoas exploram sua arte macabra e distorcida. A maioria de seus seguidores são artistas, músicos e diletantes. No entanto, magos também oferecem sacrifícios para Togarini pedindo sua ajuda para rasgarem a Ilusão. O Anjo da Morte é como um farol, cujo facho atinge as profundezas dentro das pessoas, inspirando e permitindo que elas vivam completamente no momento — mas somente se elas se submeterem a ele primeiro.

Princípio: Compulsão

Símbolos: Um símbolo oculto criado com os intestinos de bebês desmembrados. Um lindo retrato pintado com sangue e excremento. Uma maçã perfurada por pregos enferrujados. Um sol negro tatuado nas costas de um profeta.

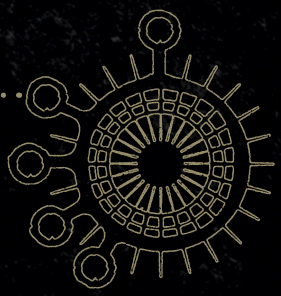
Esferas de Influência: Artistas, magos, modificadores corporais, e os sentidos e a imaginação fascinados pela escuridão e pelo grotesco.

Sombra: O Arconte Tiphareth

Inimigos: Tiphareth

Aliados: Trilha seu próprio caminho em seu trabalho criativo.

Servos: Nefarites criativos, artistas loucos e horrores mortos-vivos.



Hareb-Serap

O Corvo no Campo de Batalha. O Pai da Carnificina. O Mar do Pesadelo. O Corvo da Dispersão. A'arab Zaraq.

Hareb-Serap é o corvo no campo de batalha. Sua presença é sentida nas numerosas atrocidades da guerra. Guerrilhas, bombardeios de drones, genocídios e massacres, ataques com foguetes contra população civil, limpeza étnica, assassinatos de vingança, guerra aberta entre crateras e arame farpado, soldados infantis com armas pesadas, execuções em massa, guerras de gangues que saem de controle, gás lacrimogêneo e balas de borracha, ódio, gritos, medo e violência, todos estão sob sua influência. O Anjo da Morte é atraído para lugares com conflito, violência e raiva, sempre alimentando estas tendências. Aqueles que caem sob sua influência ficam intoxicados por caminharem na fina linha entre vida e morte. Em contraste com Netzach, que busca conquista e vitória, Hareb-Serap é fortalecido pelo conflito em si.

Onde quer que seus servos vão, frustração, raiva e atrito logo surgem. Eles encontram razões para iniciar discussões e conflitos. Até mesmo as diferenças de opinião mais triviais ou disputas sem resultado são transformadas em contendas de sangue e violência. Neste caos onde o sangue flui, carros são incendiados, atrocidades cometidas e o ódio triunfa, a Ilusão é dilacerada e o Inferno varre o campo de batalha como um rio. Como um corvo carniceiro, Hareb-Serap desce sobre o conflito, banqueteando-se com a carne dos vencidos e deixando os vitoriosos insanos.

Hareb-Serap sempre existiu e se alimentou do nosso medo, desconfiança, desejo de vingança e ódio. Atualmente, suas principais fortalezas são o Oriente Médio, a África e partes da Ásia. Onde quer que seja, sua influência compele os seres humanos para dentro das eternas espirais de violência.

Princípio: Conflito

Símbolos: Um corvo preto apodrecido pregado numa cruz. Uma AK-47 enegrecida decorada com adesivos de McLanche Feliz. Um coquetel Molotov esperando para ser incendiado. Um megafone rachado. Um panfleto defendendo a convocação de um califado para a jihad.

Esferas de Influência: Zonas de guerra, território de gangues, o Oriente Médio, a África e partes da Ásia. Muitos dos servos são soldados ou membros de gangues, mas o Princípio de Hareb-Serap pode ser instigado em todos nós.

Sombra: O Arconte Netzach

Inimigos: Entrou várias vezes em conflito com Golab. Além disso busca conseguir mais poder e superar Thaumiel.

Aliados: nenhum

Servos: Razides. Nefarites. Oaxici



Samael

O Vingador. Pai dos Anjos do Sangue. O Califa das Mil Lágrimas. A Ira da Loucura. Veneno de Deus.

Samael ceifa com sua foice de vingança tudo o que esteja em seu caminho. Não há injustiças tão pequenas, ou afrontas tão insignificantes, para serem toleradas. Sua essência busca aqueles que nutrem raiva por serem rejeitados ou ofendidos e encoraja-os a liberarem esta raiva. Seja o assassinato passional que desmembra o corpo num frenesi furioso, ou um esquema elaborado onde a vida de uma pessoa é destruída por fotos e vídeos postados na Internet, a vingança tem muitas faces.

A maioria evita incorrer da inimizade de Samael e seus servos, pois eles sabem que tais ações serão levadas em conta, e a vingança sempre virá em seguida. O Anjo da Morte sempre possuiu um grande poder sobre indivíduos e grupos menores, já que seu senso de impotência e raiva os deixa suscetíveis à sua vontade. Além de seu desejo de vingança Samael é conhecido por seu intelecto sombrio, que muitas vezes é confundido por delírios de grandeza. No entanto, nas garras do Anjo da Morte, a loucura se torna sabedoria e a morte se transforma em propósito.

Samael sempre foi forte, mas as leis rígidas do Idade Moderna que proíbem duelos e contendas de sangue o enfraqueceram. Muitos de seus servos são mestres de planos intricados, onde a vingança pode ser planejada com séculos de antecedência, com gerações inteiras sendo punidas por algo que seus ancestrais fizeram. Algumas almas são caçadas e atormentadas assim que eles renascem, sofrendo um castigo eterno por uma afronta há muito esquecida.

Princípio: Vingança

Símbolos: Uma cabeça decapitada numa estaca. Um martelo caído numa poça de sangue e dentes quebrados. A pele de um humano esticada numa parede. Um cálice cheio de veneno.

Esferas de Influência: Indivíduos com forte desejo de vingança, mas também em organizações com rígidos códigos de honra e a disposição de usar violência para conseguir o que desejam, tal como a máfia, gangues, organizações terroristas e certos cultos. Magos ocasionalmente buscam conhecimento no esplendor sombrio de Samael.

Sombra: O Arconte Hod

Inimigos: A maioria evita tornar-se inimiga de Samael.

Aliados: Obedece Astaroth, enquanto for conveniente.

Servos: Nefarites. Razides. Anjos vingadores dos Benei Ha'Elohim.



Gamaliel

Sexualidade Pervertida. Pai das Abominações. O Obsceno. O Lado Escuro da Lua.

Êxtase fascinante, desejo, a luxúria da carne e o constante fascínio de corpos e sexo, o espírito de Gamaliel é incutido em tudo que alimenta nossos desejos carnais. Sua essência os distorcem e corrompem em direção aos lugares escuros e destrutivos onde a paixão, sofrimento e morte se encontram. Sua influência está presente em nossas fantasias e desejos mais perversos: nos sites pornográficos mais sórdidos, clubes de strip-tease decadentes, prostitutas de olhos vazios, shows indecentes na Internet e até estupros em grupo e tráfico humano. Gamaliel está estreitamente entrelaçado com o Limbo, onde nossos desejos ocultos são libertados em nossos sonhos. Seu Princípio é também um dos caminhos que levam à divindade da humanidade, mas o Anjo da Morte geralmente se apodera daqueles com que se aventuram neste caminho para a iluminação.

O anjo da morte está sempre presente em nossa sociedade, ele é encontrado no que nós suprimimos, no que não queremos admitir que sonhamos, e no que envergonhadamente limpamos dos nossos históricos de navegadores. Ele faz nossos pensamentos mais sombrios emergirem, e quando nós sucumbimos a eles, nós nutrimos o poder de Gamaliel. A presença dele é predominante em toda a Internet, onde páginas secretas, servidores ocultos e sites não registrados operam virtualmente sem restrições. Existem até portais para sua Cidadela no Inferno em bordéis imundos, clubes de strip-tease cheios de fumaça, e porões cheios de mofo onde os filmes snuff são filmados.

Gamaliel sempre esteve junto da humanidade, desde os fervorosos rituais de cultos pré-históricos de bruxas às paixões e atrocidades ocultas cometidas em nome de Deus. Contudo, a tecnologia libertou as nossas perversões e deixou-as escancaradas, fazendo sua influência crescer cada vez mais. Seus servos são seres que nos tentam com sua sexualidade, satisfazendo nossos apetites mais perversos e forçando as pessoas a abandonar suas inibições. Seus nefarites continuam sendo mestres da tortura e ainda assim fornecem os prazeres obscuros mais requintados, até mesmo enquanto a vítima é esfolada viva.

Princípio: Desejo

Símbolos: Uma xícara de café trincada cheia de sangue menstrual. Um romance erótico ilustrado na qual os participantes da orgia são desmembrados e devorados. Um preservativo usado escondendo uma lâmina de barbear enferrujada.

Esferas de Influência: O negócio da pornografia, shows de webcams, bordéis, estupradores e, lá no fundo, virtualmente todos em algum nível.

Sombra: O Arconte Yesod

Inimigos: Nenhum. Geralmente age por conta própria.

Aliados: nenhum

Servos: Nefarites. Criaturas da Paixão. Crias distorcidas. Razides pervertidos.



Nahemoth

O Mundo sem Brilho. A Mulher Noturna. A Sombra de Terra. Lilith.

Se Malkuth é as peças do quebra-cabeça do mundo físico, Nahemoth é os espaços entre elas. Se Malkuth é os ciclos, ordem e estabilidade, Nahemoth é o caos, tempestades e revoluções. Ela é as partes selvagens de Gaia, e tudo o que tememos e não podemos compreender. Nahemoth é mais forte nas profundezas dos ermos onde as forças da natureza são brutas e irreprimíveis. A noite é seu domínio e sua influência se estende até o mundo dos sonhos. Sua consciência permanece próxima da nossa inconsciência coletiva, e inspira nossos medos e necessidades mais primordiais.

A influência do Anjo da Morte é mais forte onde as pessoas temem a natureza e o mundo ao seu redor. O medo da noite, das tempestades, tsunamis, furacões e do mar é criação dela. Novos tipos de horrores foram criados pela humanidade, como lugares de poluição extrema, radioatividade e degradação ambiental. Aqui você pode encontrar a essência distorcida de Nahemoth, espalhando-se pela vida em derramamentos de petróleo venenoso, irradiando das ruínas tóxicas de Chernobyl, e manifestando-se em abominações deformadas paridas de mães afogadas ritualmente em produtos tóxicos. Ela reside nos corpos afogados sequestrados pelo mar e em demônios que assombram tempestades e nevascas. Nahemoth só fica atrás de Malkuth, em quem melhor entende o funcionamento da prisão da humanidade e tem uma compreensão profunda do Elysium.

Nahemoth era consideravelmente mais poderosa nos tempos em que a humanidade temia a noite e não tinha ideia do que estava lá fora. Em eras passados, ela era vista como uma deusa sombria com muitos nomes e rostos, tão sedutora quanto era tirânica, bela e terrível. Com a lenta desintegração do Elysium, onde a natureza se dilata e apodrece como um cadáver inchado, sua influência cresce continuamente, permitindo que ela abra novos portais para a vontade dos outros Anjos da Morte e de Astaroth.

Princípio: Discórdia

Símbolos: Árvores de cedro partidas por um raio. Uma vela de cera gordurosa e fedorenta queimando com uma chama de fuligem. Uma cortina de plástico manchada com uma camada de graxa.

Esferas de Influência: A profundidade do deserto. Áreas propensas a terremotos, tsunamis, incêndios florestais e deslizamentos de terra, bem como onde as pessoas temem e veneram a natureza. Também lugares com produtos químicos são derramados, zonas radioativas, esgotos, minas de superfície, zonas industriais e lixeiras.

Sombra: O Arconte Malkuth

Inimigos: Geralmente ignorada, pois ela se comporta de uma maneira estranha, sem qualquer propósito perceptível.

Aliados: Geralmente ignorada, pois ela se comporta de uma maneira estranha, sem qualquer propósito perceptível.

Servos: Nefarites atormentadores. Razides deformados. Abominações grotescas, que estão ligadas às regiões que elas foram criadas.



CAPÍTULO 12
A ILUSÃO

A ILUSÃO PERMEIA TUDO. ELA É O AR QUE RESPIRAMOS, AS CASAS QUE VIVEMOS, A comida que comemos, a música que ouvimos, o livro que lemos e os filmes assistimos. Ela está intimamente entrelaçada com nosso DNA e nossa forma de pensar. Ela acorrenteia nossos corpos e nossas almas. Como um trapo ensopado de éter sobre o nosso nariz e boca coletiva, a Ilusão nos arrasta para o mais profundo sono, onde nos desgarramos de nossa divindade. Isso nos aprisiona à passagem do tempo, transformando o mundo num enorme labirinto do qual não podemos escapar. Isso não significa que tudo o que percebemos é falso. O telefone que você está segundando é um objeto físico. A comida que você come é real. Se você atravessar o limiar para Metropolis, a arma que você trouxe permanece em sua mão. Se nós sairmos do Elysium, nós podemos experimentar outros mundos e ver seus habitantes como eles realmente são, mas isso não significa que nós também recuperamos nossa divindade. Os grilhões da Ilusão estão intimamente ligados às nossas almas e desejos.

O VÉU QUE NOS CEGA

A Ilusão está integrada aos Princípios dos Arcontes e dos Anjos da Morte, eles permeiam nossas consciências, nossos corpos e nossas almas arruinadas. Os ecos discordantes dos Princípios percorrem todo o Universo, originários dos corações das Cidadelas em Metropolis e no Inferno. Suas vibrações quase imperceptíveis tocam tudo. Eles vagam pelos nossos pensamentos e sonhos, e giram em sincronia com nossas cadeias espiraladas de DNA. Os Princípios se tornam o véu colocado sobre nossos olhos que nos cega. Eles são

as correntes invisíveis guiam nossos passos na grande dança cativa da Ilusão.

Somos tocados por todos os Princípios, mas cada um tem poderes diferentes sobre nós. Enquanto uma pessoa é motivada pelo desejo de vingança de Samael, outro é guiado pela ganância de Yesod, e um terceiro é conduzido igualmente por Kether e por Tiphareth. Somos todos seus cativos.

Nosso Cativeiro

Malkuth foi a Arconte que forjou nossos grilhões. Ela teceu a trama da vida e da morte de Gaia, e costurou-a com a nossas almas. Nossos corpos se tornaram prisões de carne. Nós nos tornamos fracos, patéticos e desamparados. Malkuth lobotomizou nossos sentidos e cada golpe de seu martelo nos levou mais fundo para nossa prisão, e então nós finalmente começamos a acreditar em todas as mentiras que nos disseram. E assim, nós nos tornamos suscetíveis à influência dos Princípios.

Um Mundo de Mil Mentiras

A Ilusão é toda a nossa realidade, variando da grandiosidade aterrorizante até o ordinário que entorpece a mente. Não há nada que não esteja envolvido com os Princípios. Nós estamos num mundo de fast-food, café gourmet, sexo e hipotecas. Nós somos distraídos por inimigos imaginários, violência na TV, atos de terrorismo, invasões, agentes cancerígenos na nossa comida e a ameaça das alimentos geneticamente modificados. Enquanto isso nós nos afogamos na moda, na publicidade, em inumeráveis ideologias, e em ideais estéticos inatingíveis. Nós compramos e vendemos uns aos outros todos os dias. Moedas digitais são pagas por ocupações humilhantes, "sugar daddies" extorquidos, e contratos no mercado negro. Todos nós estamos expostos no açougue, oferecidos aos consumidores. Somos todos comprados e vendidos. Somos todos culpados.

Por toda parte há falsas verdades e fatos alternativos. Se você está infeliz com uma versão da verdade, há sempre um novo ângulo, verdade, ou teoria da conspiração a um clique de distância. Escolha a visão de mundo você deseja e receberá o que quer que suporte a sua crença.

Nossos carcereiros esperam que esses oceanos de informação vão nos afogar e nos distrair da Verdade. Eles criaram esta estática incessante de forma tão pervasiva que não paramos para olhar em volta e pensar sobre a nossa existência. A complexidade interminável do mundo é paralisante.

Poder Mundano

O poder em nosso mundo está nas garras de nossos carcereiros. Eles têm controle direto ou indireto sobre governos, enormes corporações, grandes religiões, conglomerados de mídia, e complexos industriais da saúde. Eles são controlados diretamente por lictores ou razides, ou por joguetes humanos manipulados. Alguns acreditam que estão fazendo o bem ou realmente fazendo alguma diferença. Nada poderia estar mais longe da verdade. Todo o sistema é projetado para nos fazer acreditar que temos uma escolha. Nós podemos perturbar a ordem predominante através de eleições democráticas ou golpes militares, mas independentemente de quem se vota e da ideologia política que você abraça, no final nós servimos aos mesmos mestres, os mesmos manipuladores de marionetes escondidos por atrás de aparências e fachadas.

Divisão

O Demiurgo nos roubou nossa linguagem divina e nos deu várias línguas. Ele nos dividiu em homens e mulheres, embora tenhamos a poder de ser qualquer gênero que desejarmos, seja ele um binário, intergênero, ou gênero nenhum. O Demiurgo nos espalhou em povos de diferentes cores de pele, tipos de corpo e aparências. As gerações foram separadas. Agora, os idosos veem os jovens com medo e um olhar de incompreensão. Alguns de nós recebemos o poder de governar e comandar os outros, criando uma hierarquia repleta constantes disputas de poder. Nós não somos mais todos deuses. Somos mortais confusos, cheios de ódio e de medo sobre os outros cujas línguas, costumes, aparências, preferências e estilos de vida nós não compreendemos.

Unidade

Nossas famílias, nossos amigos, nosso lugar na sociedade e nossos papéis na comunidade são como cimento ao redor de nossos pés, nos arrastando para o fundo do oceano. Nos implantaram a falsa concepção de sermos responsável uns pelos outros, de que devemos ficar juntos na prisão criada para nós. Aqueles que percebem a falsidade disso se libertam. Aqueles que desejam despertar cortam seus laços com uma vingança, seja não retornando telefonemas ou ativamente destruindo aqueles que amam. Este ato em si mesmo encoraja a degradação da Ilusão.

Nós Somos Nossos Próprios Carcereiros

A mentira do nosso cativeiro é tão forte e tão fundamental, que nós não lutamos mais contra ela, em vez disso cedendo a sua influência. Nós voluntariamente nos permitimos ser escravizados e olhamos com horror para todos aqueles que tentam se libertar. Nós tememos aqueles que perturbam a calma. Nossas falsas vidas são castelos de cartas construídas sobre uma fundação de enganações, tão instáveis que elas poderiam desmoronar a qualquer momento. Nós atacamos com veemencia aqueles que questionam a enganação, aqueles que resistem, e aqueles que querem criar outra realidade, estimulados por nossos carcereiros. Nós os chamamos de teóricos da conspiração loucos e os repudiamos ou os preendemos. Se nós vivenciamos coisas que estilhaçam a mentira, nós as negamos a cada passo. Nós cerramos nossos dentes, desviamos nossos olhos e permanecemos em silêncio, com medo de sermos linchados da mesma forma que linchamos todos os outros. Somos todos vítimas desta pandemia de acusações de loucura, abusados psicologicamente e mutilados, levados a duvidar de qualquer coisa que fale contra a Ilusão.

Nossas Cegas Batalhas

Com nossas línguas enroladas num nó e punhos cerrados de cada lado nossa frustração palpita logo abaixo da superfície. Isto desperta nossa raiva em tumultos na rua ou em discussões on-line. Nós elevamos um sistema político acima de todos os outros. Nós lutamos para proibir a queima de bandeiras, para impedir que os profetas sejam mostrados, para condenar o consumo de carne como antiético, ou falamos contra ou a favor da corrente crescente do feminismo. Esses conflitos em si mesmos alimentam nossa necessidade de auto-engrandecimento, e perpetuam nossa busca para obter status dentro de nossos próprios grupos. No entanto, ao redor de todos nós, a verdadeira batalha é lutada e nós nos recusamos a vê-la. Nossos carcereiros desviam nossos olhares da Verdade, então, em vez disso, atacamos uns aos outros e se digladiando o tempo todo.

Eles Temem Nosso Despertar

Nossos carcereiros nos temem. Eles temem o que vai acontecer se nos libertarmos de nossos grilhões. Quando a Ilusão desmorona, vemos, apenas por um momento, o que está ao nosso redor. A cada nova vida, a cada nova reencarnação, nos tornamos muito mais difíceis de controlar e manipular. Para nossos carcereiros, tecer novas e diferentes mentiras para nós é uma crise eterna para nos manter distraídos. Eles precisam manter o maquinario da Ilusão vivo, com suas milhares e milhares de peças diferentes, todas elas lentamente se desgastando. As sombras da nossa antiga tirania assombram continuamente os seus mundos. Os horrores que nós já infligimos ainda espalham a morte e o terror, e todo o sofrimento que nós criamos ainda persiste como ecos abafados. Há sussurros angustiados pelos terrores inimagináveis que traremos quando arrancarmos o véu de nossos olhos, e nisso os Arcontes e os Anjos da Morte estão unidos. Nenhum dos lados deseja arriscar nosso despertar. Para eles, e para toda a Criação, isso seria desastroso.

Nossa Divindade Perdida

Nossas Vidas Falsas

Nascimento. Fraldas. Leite. Comida de bêbe. Penico. Brinquedos. TV. Creche. Escola. Adolescência. Namoro. Internet. Revolta. Música. Sexo. Estudo. Trabalho. Embriaguez. Desemprego. Casamento. Condomínio. Padrasto. Promoção. Filhos. Insônia. Brigas. Contas. Infidelidade. Divórcio. Pensão alimentícia. Doença. Licença saúde. TV. Aneurisma. Aposentadoria. Hospício. Fraldas. Soro intravenoso. Oxigênio. Morte. Repita.

Nós já fomos deuses. Agora nós vivemos na Terra, acomodados dentro de um labirinto de barulhos e distrações. Nós perdemos o que fomos no passado. Parece estranho e irreal para nós pensarmos em dobrar o Tempo e o Espaço ou derrotar a Morte, quando realmente é mais antinatural para nós irmos ao supermercado, pagarmos contas dia após dia, e sermos escravos de salário mínimo.

Mesmo que tenhamos criado coisas fantásticas e começado a reconstruir nosso poder, nossas novas maravilhas ainda nos cegam sobre nossa verdadeira divindade. Insatisfeitos, nós desejamos atenção. Entorpecemos nossa dor com alcóol, comprimidos e Internet. Alguns de nós tentam encontrar maneiras de fugir ou se revoltar, mas toda saída aparente é um caminho bem trilhado, que só nos leva de volta ao labirinto do cativeiro.

A Intuição Entorpecida

No fundo, sabemos que algo está errado. Nós tentamos desesperadamente preencher nosso vazio interior. Alguns de nós param e olham para as estrelas obscurecidas pela poluição, se perguntando: Isso é vida? Em algum lugar lá dentro de nós, sabemos que há algo mais.

Mesmo tentando mantê-la à distancia, ele sempre nos alcança — a intuição incômoda, a vulnerabilidade torturante e a solidão dolorosa. A prisão do Demiurgo é verdadeiramente maliciosa. Nos mutilando, nos desorientando e nos fazendo sofrer, apenas para depois nos oferecer a segurança reconfortante, a ordem e mentiras e mais mentiras — um falso sentido para toda a nossa existência. Como viciados em heroína, nós ansiosamente oferecemos nossas veias apenas para evitar a sensação desse tédio.

Além dos arranha-céus e indústrias, além dos cais e pequenas comunidades, está nossa morada primordial: Metropolis. É uma relíquia da era em que éramos divinos, quando nossos poderes eram abundantes e majestosos, e governávamos como belos tiranos sem escrúpulos: venerados, amados, mas também temidos. Às vezes, quando olhamos para os céus, estudamos as sombras, ou testemunhamos a verdadeira natureza da escuridão, nós sentimos nossa divindade lá, separada de nós por uma fina membrana. Nós colocamos a nossa palma da mão contra esta parede de papel, fechamos os olhos e inclinamos testa sobre ela. E, de fato, quase podemos sentir como nossa divindade, nosso outro eu mutilado, está esperando lá do outro lado. Nossas mãos se tocam e nós ansiamos. Nós ansiamos estarmos completos de novo. Recuperarmos nossa divindade perdida.

A Ilusão Desmorona

Mesmo que seja bastante incomum, a Ilusão ainda desmorona ocasionamente. Talvez depois de várias garrafas de vinho tinto quando nossa criatividade floresce. Ou quando estamos sozinhos em nosso quarto da infância com uma lâmina produzindo pequenos cortes em nossos braços para fugir da dor. Pode acontecer num ato sexual depravado. Quando a última câmara do revólver se esvazia, e nossa amada jaz morta diante de nós. Enquanto realizamos um ritual primitivo descoberto numa página da Internet, uma simulação computadorizada revelando o caminho para o verdadeiro mundo que existe além deste. Mesmo uma única palavra sussurrada por um estranho no metrô pode desbloquear algo dentro de nós.

Nossa falsa realidade às vezes é distorcida, quando instintivamente sentimos o que existe por trás do véu. Talvez nós inconscientemente reconhecemos um ser pelo que ele realmente é, tal como um lictor. Em vez de vislumbrar sua genuína aparência grotesca, uma nuance de sua natureza é mostrada para nós. Seus olhos não têm pálpebras nem pupilas, sua sombra é incrivelmente grande, ou sua língua parece grande e inchada.

Podemos ouvir os gritos distantes do Inferno ecoando no dutos; podemos vislumbrar as silhuetas majestosas de Metropolis além dos arranha-céus de nossas próprias cidades. O Tempo pode ser distorcido e até mesmo parar, e podemos ser transportados pelo Espaço, chegando em locais completamente diferentes.

Em ocasiões extremas, somos jogados para dentro dos labirintos do Inferno ou atraídos pelos ermos de Gaia. Quando fendas na Ilusão surgem, elas geralmente revelam Metropolis, a cidade que nossas almas lutam para se lembrar, mas isto depende de onde na nossa realidade a fenda ocorre. Se estamos em galerias subterrâneas e sistemas de metrô, podemos ser arrastados para dentro do Submundo. Em lugares de grande sofrimento e violência, podemos ser atraídos para o Inferno. Nos ermos, podemos chegar até Gaia.

O maquinário da Ilusão tem uma única tarefa: nos manter cativos. Mesmo se você acabar em outra realidade, você eventualmente será atraído de volta para o Elysium. Enquanto vaga pela paisagem desolada de Metropolis, você pode sentir o cheiro de comida caseira e ouvir os sons familiares do tráfego ao longe. Se você seguir os cheiros e sons, você pode subitamente acabar em Elysium de novo simplesmente virando a esquina. Quanto mais perto você estiver no seu adormecimento, mais fácil você poderá ser puxado de volta. Contudo, quanto mais desperto você for, mais difícil será para a Ilusão recuperar o controle sobre você.

Lugares Expostos

Em alguns lugares, a Ilusão é mais fraca. Estes são lugares que desafiam nossos padrões normais de pensamento ou onde a Ilusão foi desgastada por eventos traumáticos que ocorreram lá. Normalmente, o véu depende de um evento provocante antes que ele possa ser puxado de lado, como alguma experiência aterrorizante apesar de mundana (tortura, abuso e assassinato são os gatilhos mais comuns), eventos sobrenaturais, rituais mágicos ou um ato extremo de loucura, paixão ou morte. Alguns locais são mais propensos a este colapso do que outros. Esses incluem:

Favelas: Nas áreas de favelas das grandes cidades, em meio prédios de indústrias depredados, fábricas desoladas, armazéns abandonados, ou cortiços degradados, você pode sentir a presença de uma cidades mais sombria e assustadora. Se você vagar entre os prédios e becos escuros, você pode acabar em Metropolis.

Manicômios: A loucura coletiva de milhares de indivíduos instáveis consome as barreiras da Ilusão. Experiências horríveis e atos de violência podem abrir os portais para o Inferno ou revelar os domínios de pesadelo do Limbo. Abominações criadas pela loucura podem existir aqui, espreitando logo atrás do véu da Ilusão, e quando ela desmorona, eles encontram seu caminho para nossa realidade.

Prisões e campos de extermínio: Lugares de isolamento, desesperança e o sofrimento podem se abrir para as intermináveis câmaras de tortura do Inferno. Frequentemente a sensação predominante de terror, impotência e raiva persiste como uma espessa camada de lodo nas celas de prisão, chuveiros, grades e crematórios. Prisioneiros, guardas ou vítimas retornam como aparições, nefarites ou purgatides.

Os ermos: Há lugares nos ermos além das nossas cidades e áreas rurais que até mesmo a população local evita. Há algo curioso sobre esses lugares selvagens, uma mudança desconcertante no ar e uma sensação constante de estar sendo observado. Rumores falam daqueles que vagavam por lá, e desapareceram sem deixar rastros. Estas áreas intocadas estão perto de Gaia, a Terra Viva.

Áreas de catástrofe: Catástrofes naturais e atos de violência em massa também pode fazer a realidade desmoronar. Um tsunami inundando uma aldeia sob suas ondas pode arrastar toda a população para Metropolis. A destruição causada por um homem-bomba pode abrir brevemente o portões para o Inferno.

O Submundo: Nossas cidades estão cheias de complexos subterrâneos, incluindo túneis, metrôs, galeiras de esgotos, bueiros e abrigos antiaéreos. Se você explorar essas regiões subterrâneas, constantemente traçando seu caminho para baixo, você pode entrar no Submundo que fica logo além da Ilusão. Para fazer isso, você precisa vagar sem mapa, sem direção e completamente sem rumo. Se você seguir um mapa dos sistemas subterrâneos, você geralmente será mantido no mundo falso.

A Dark Net: A Internet é uma porta para o nosso inconsciente coletivo. Se procurarmos profundamente, acharemos códigos bizarros e sem sentido, e vastas entidades alienígenas que parecem olhar de volta para nós do outro lado da tela. Somos atraídos por um labirinto de enigmas, falsas verdades e imagens chocantes, e se nos perdemos aqui, podemos dobrar o Tempo e o Espaço, nos encontrando transportados para um lugar completamente diferente, ou mesmo levados aos mundos de sonho do Limbo.

Cenas de Crime: A Ilusão começa a desmoronar em locais de crimes brutais, tais como assassinatos ritualísticos, agressões extremas, tortura prolongada, ou outros atos de violência e terror. Nestes lugares, alguém pode abrir as comportas ao infligir um sofrimento massivo ou recriar os antigos crimes a tal ponto que o Tempo e o Espaço se fundem, permitindo que você observe os horrores que aconteceram ali. Aqui qualquer tipo de portal pode ser aberto, para o Inferno, Metropolis, o Submundo, ou para uma infinidade de purgatórios individuais.

Zonas de Guerra: Guerra, sofrimento e execuções em massa podem empurrar a realidade em direção ao Inferno. Não é incomum para aqueles que morreram nesses locais viverem como legionários condenados, purgatides ou aparições.

Santuários de Culto: No passado, os santuários dos cultistas funcionavam como nodos para romper a Ilusão. Através de sua devoção e sacrifícios, os seguidores abriram portas de entrada para o Inferno, Metropolis ou outros mundos há muito destruídos, esquecidos ou distantes de Elysium. Muitas vezes, a própria entidade para quem eles oravam encarnava lá, e para estes seres sobrenaturais a barreira é sempre mais fraca nestes locais de culto.

Celebração do Princípio: Se você está presente numa celebração de um ou mais dos Princípios, o portal para sua Cidadela se abre com relativa facilidade. Num desfile de moda, onde a Fascinação é o foco, os patronos ficam hipnotizados pelo superficial, se escravisando coletivamente para o Princípio de Tiphareth. Desta forma, os portais para a Cidadela da Arconte podem ser abertos. Da mesma forma, os párias que são mais desamparados, solitários, abandonados e próximos de serem devorados pelo nada podem encontram o caminho para a Cidadela de Sathariel. Esta é uma maneira extremamente instável de viajar entre os mundos, e geralmente só acontece quando os respectivos Arcontes ou Anjos da Mortes voltam sua atenção para estes acontecimentos de adoração ritualística.

Artefatos

Antes do desaparecimento do Demiurgo, era consideravelmente mais difícil olhar para dentro de outras realidades. Durante esse tempo, rituais mágicos, drogas alucinógenas ou artefatos especiais foram usados. Desde então, câmeras, óculos, e outras lentes foram criadas para ver através a Ilusão. Mosaicos, quebra-cabeças e estilhaços agora são usados para abrir portais para outros mundos, enquanto estatuetas são usadas para invocar criaturas do outro lado da Ilusão. Espelhos especiais nos permitem atravessar os mundos, e objetos e pessoas com auras poderosas são capazes de fazer a Ilusão desmoronar em lugares onde ela é particularmente fraca. Experimentos médicos, principalmente com drogas psicotrópicas, cirurgias cerebrais, isolamento ou experiências sensoriais extremas também se mostraram eficientes.

A Ilusão como Barreira

A Ilusão é uma parede que nos rodeia e nos permeia. Essa barreira não nos impede apenas de ver a realidade, mas também nos protege daquilo que está do outro lado. Demônios e abominações do Inferno, príncipes dos sonhos do Limbo, aparições das profundezas do Submundo e deuses esquecidos de mundos desconhecidos não podem simplesmente entrar no nosso mundo quando quiserem. Nós permanecemos escondidos deles. Apenas em certos lugares nas fronteiras da Ilusão a influência deles consegue penetrar. Esses locais podem ser em hospitais psiquiátricos, zonas de guerra, ou câmaras rituais onde a trama dos Arcontes começou a se desmanchar. Lá, seres podem abrir seu caminho e se manifestarem completamente no Elysium.

Muitas vezes, as fendas na Ilusão estão conectadas a indivíduos específicos: um sem-teto assolado pela insanidade, uma garota confusa que carrega uma maldição de família, um soldado capturado sendo torturado ou uma celebridade do YouTube lutando contra seus vícios reprimidos. Pode ser realmente qualquer um.



Essas pessoas brilham como chamas na escuridão, e podem atrair seres e criaturas ávidos para se ligarem a eles, utilizando-os como portais para adentrar no Elysium.

Algumas criaturas, como lictores e razides, existem fisicamente dentro da Ilusão. Estes podem escapar, mas somente se conhecerem os portais ou possuirem auxílios mágicos.

O Maquinário da Ilusão

A Ilusão é uma máquina complicada; uma trama maravilhosa de Princípios, selos e rituais que se estendem através do Tempo e do Espaço. Quando os jogadores viajam nas fronteiras da Ilusão, a Mestra do Jogo pode escolher usar um desses Movimentos.

•Expulsar uma Criatura para Fora do Elysium

Um ser é atraído de volta para além do véu da Ilusão e é ocultado das nossas consciências adormecidas, ao mesmo tempo que o Elysium também é ocultado para a criatura. Isso normalmente não ocorre com os servos dos Arcontes, mas criaturas do Inferno, como nefarites, encontram dificuldade de serem ativas no Elysium.

•Atrair Alguém de Volta para o Elysium

Um ser humano pode ser atraído de volta para o Elysium de uma realidade diferente. Isso é mais provável de acontecer quanto mais longe a pessoa estiver de Despertar.

•Ocultar a Verdadeira Aparência de Algo

Uma criatura que entra no Elysium tem sua verdadeira aparência disfarçada de algo familiar ou comum pelo véu da Ilusão.

•Anular um Efeito Mágico

A Ilusão desfaz um efeito mágico. Pode ser o fechamento de um portal, liberar o vínculo mágico invocando e/ou controlando uma entidade, e magias semelhantes.

Criaturas

Fronteiriços

Fronteiriços são pessoas que vivem na fronteira da Ilusão. Eles existem na sombra de Metropolis e estão presos entre os dois mundos. Eles estão divididos, confusos e atormentados. Frequentemente os encontramos morando nas favelas, perto de portais conectando Elysium com Metropolis. Nesta terra crepuscular onde eles existem, eles vivem além do Tempo, do Espaço e até da Morte. Aqueles que morrem na fronteira da Ilusão correm o risco de se tornarem um Fronteiriço. Muitos deles já foram desabrigados ou rejeitados da socidade na vida. Eles são os infelizes que tiraram suas próprias vidas em becos fétidos, tiveram uma overdose num banheiro público, ou congelaram até a morte numa noite fria.

Fronteiriços são dominados por seus impulsos animalescos. As vezes eles podem manter sua humanidade por um período curto, mas quando a fome vence, eles agarram errantes incautos e os devoram. Um Fronteiriço que deixa o Elysium por completo frequentemente se torna um dos Selvagens. Alguns Fronteiriços que retornam ao Elysium podem, através de medicação e terapia, restabelecer suas vidas mundanas. No entanto, eles estão alterados para sempre, pois Metropolis incutiu sua influência em seus sentidos.

Fronteiriços

Casa: A fronteira entre Elysium e Metropolis

Tipo de Criatura: Humano distorcido

Qualidades

- Nenhuma

Combate [3], **Influência** [1], **Magia** [1]

Combate [Considerável]

- Explodir num ataque animalesco
- Sobreviver a um ataque letal
- Escalar e pular como um animal selvagem

Influência [Fraco]

- Misturear-se com pessoas desabrigadas.

Magia [Fraco]

- Arrastar alguém para Metropolis

Ataques

Fronteiriços geralmente explodem em ataques violentos quando são ameaçados ou estão com fome. Eles lutam como animais selvagens, uivando e rosnando, e se banqueteiam com a carne de seus inimigos derrotados.

Quando alimentado, um fronteiriço se acalma tempo o suficiente para ser abordado, embora eles ainda sejam confusos e moderadamente incoerentes

Armas Naturais: Derrubar [1], [Distancia: braço,vVítima é derrubada no chão]; Rasgar [2], [Distancia: braço]; Mordida [1], [Distancia: braço, cura um ferimento se o ataque causar um **Ferimento Grave** ou **Crítico**]

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○☠

- O Fronteiriço está coberto de arranhões.
- O Fronteiriço rosna e expõe seus dentes.
- O Fronteiriço está terrivelmente ferido, mas não vai desistir.
- O Fronteiriço foge, sangrando, para a fenda mais próxima no Ilusão.
- Morto

Nachtkäfer

Em lugares onde se pode vislumbrar Metropolis através do véu da Ilusão, ocasionalmente alguém pode encontrar os grotescos nachtkäfer. Eles são insetos de meio metro que se parecem baratas, coberto de abscessos roxos que vazam um fluido amarelo e pegajoso. Quando eles rastejam para fora de seus esconderijos, eles deixam rastros deste líquido, que é levemente corrosivo para todo tipo de material orgânico. Nachtkäfer temem a luz e recuam sempre expostos a qualquer iluminação forte.



CAPÍTULO 13
ELYSIUM

ELYSIUM É O NOSSO MUNDO CONHECIDO. É TUDO O QUE vemos ao nosso redor, lemos e vivenciamos dia após dia. É a colcha de retalhos de nações, empresas, religiões e ideologias que formam a sociedade humana. Há muito que abandonamos os ermos, para agora residirmos em cidades cada vez maiores. Aqueles que permanecem no campo observam os estranhos com um olhar vigilante. Nas paisagens urbanas, todo mundo é anônimo. Nas mesquitas, igrejas e templos, os sonhos do divino são mantidos vivos, mas em muitos lugares o sagrado foi abandonado. Times de futebol e celebridades do YouTube são os novos deuses da humanidade. Políticos, déspotas e regimes totalitários moldam nossa vida diária. Nos lugares que a lei e a ordem perderam o controle, nossa existência se degenera em guerras e conflitos raciais. Nações são fragmentadas, famílias são separadas e os sobreviventes ficam transtornados para sempre. Homens-bomba suicidas, terroristas e combatentes da liberdade batem de frente com drones militares e mercenários corporativos. As convicções ideológicas são moldadas em salas de controle distantes e em algoritmos de dados imparciais. E de todos os lados e entre nós, nossos carcereiros e seus servos observam com um interesse cruel.

O Mundo Que Nós Domesticamos

Se pudéssemos observar nossa existência atual pelo lado de fora, veríamos a profunda reviravolta ao nosso redor. Nosso mundo cai de cabeça no futuro, dividido, despedaçado e sempre em reconstrução. Ele está preso em um ciclo de escuridão e renascimento, luz e aniquilação. O Tempo e o Espaço são distorcidos e rasgados, uma lâmina corta o véu da Ilusão. Assustador, inconstante e barulhento, o Elysium é moldado pela nossa vontade. As extensões urbanas se espalham à medida que o campo é despovoado. Rodovias traçam teias de asfalto sobre os continentes. Motosserras reduzem florestas primordiais a lascas de madeira, enquanto máquinas extraem minerais das montanhas, bombeiam óleo da terra e alimentam as chamas cheias de fuligem de refinarias insaciáveis. Os mares e oceanos são inundados de plásticos e poluentes, sufocados pela lama fedorenta que se acumula, condensada como a respiração de um pulmão enegrecido. Os parques eólicos se erguem como gigantes contra o céu escuro. O carvão negro alimenta chamas, os átomos são divididos em usinas nucleares e a água é domada nos rios. A eletricidade chia, arqueia e arranha a rede de cabos elétricos. Ondas de rádio e radiação fluem pelo ar, dançando entre as casas e tocando o interminável silêncio do espaço. A rede flamejante da Internet entra em nossos sonhos, nas profundezas da alma primordial, e ainda mais além. Engenharia e ciência são a nossa magia e o mundo é formado pelas nossas memórias inconscientes de Metropolis.

A Cidade

Nossas cidades inconscientemente imitam a grandeza de Metropolis e estão entrelaçadas com nosso lar primordial. Sua arquitetura é moldada por milhares e milhares de vontades, feitas de pedra, aço, cimento, vidro e sangue. Há sempre lugares para explorar. Bueiros, pontes, escadarias, portões, ruas, becos, clubes, bares, shoppings e cortiços com incontáveis janelas anônimas, de onde olhos atentos olham para fora. As sombras ameaçadoras são de certa forma mitigadas pelas nossas luzes artificiais, mas elas não conseguem afastar completamente a escuridão.

Neste caldeirão da humanidade, podemos ser anônimos. Nossa presença é tida como certa e ninguém questiona coisa alguma. Estamos cercados pelas massas sem rosto. Criaturas podem existir em nosso meio sem o nosso conhecimento. Se parássemos para olhar, poderíamos notar as rachaduras em nossa existência: a curiosa porta de metal na fachada do edifício, a escadaria mal iluminada levando para cima, o beco que parece diferente e estranho, como se não pertencesse aquele lugar.

A cidade fornece vida e energia, mas também é implacável e indiferente. Se você não está alerta, pode facilmente ser despedaçado por qualquer coisa, de violência das gangues até autoridades do governo, de moradores intolerantes até as políticas sociais implacáveis da elite. Muitos sucumbem às maquinações da cidade, apenas para serem devorados no final. Outros se tornam predadores e governantes da cidade, navegando através da vastidão urbana para encontrar suas presas e ascender em poder, reconhecimento e riquezas. A Cidade é uma entidade viva, constantemente em estado de fluxo. Qualquer beco, escadaria ou esgoto pode ser um caminho para segredos, prazeres ou outros mundos.

O Ciclo Da Cidade

A noite continua opressiva, a chuva ácida caindo. Arranha-céus e pontes perdidos em meio a uma névoa densa e esfumaçada. Luzes de néon e lâmpadas de rua mal conseguem manter distante a escuridão. O grafite é distorcido por camadas de anúncios, cada uma diferente da anterior. Os zeladores arrumam cubículos de escritório escurecidos, cada um igual ao vizinho, seguindo horários meticulosos. O brilho clínico das lâmpadas fluorescentes preenche túneis de pedestres e estacionamentos de vários andares. Nas enfermarias da maternidade do hospital, crianças dormem apertadas em suas incubadoras, esperando por sua vida em cativeiro. Nos lares de terceira idade, olhos sem brilho fitam o vazio, suportando fraldas, cateteres, dentaduras, e comida industrializada sem forma nem gosto antes de poderem morrer. Nas telas de computador, teatros e aparelhos de TV, cidadãos vazios se perdem em falsos sonhos.

Pontas de cigarro espalhadas como moscas mortas pela calçada. Um fedor pungente de urina emana das vielas. Aqui e ali pode-se encontrar manchas de sangue, um dente arrancado, um par de óculos esmagados. Marcas arrastadas indo até o ralo.

As casas noturnas estão cheias de corpos suados se contorcendo, colados uns aos outros. O ritmo agita as sementes da divindade adormecida. Drogas sintéticas abrem os sentidos, enquanto mãos apalpando sob as roupas libertam as paixões. Alguém acorda em uma cama com ex-amantes ou completos desconhecidos, sem saber como chegou lá.

Antes que a noite termine, caminhões de lixo apitam, seguidos pelo barulho das lixeiras sendo esvaziadas. Lavadoras de alta pressão limpam pontos de ônibus, asfalto e paralelepípedos. Lentamente, mais pessoas começam a vagar pelas ruas: funcionários dos correios, policiais e baladeiros voltando dos clubes noturnos. Crianças são levadas para a escola, enquanto pais lutam para chegar ao trabalho na hora certa. Pela Cidade, as vozes individuais se fundem num murmúrio indistinto. Os trens vão e voltam entre os destinos. Seus passageiros sentam-se absortos em seus dispositivos eletrônicos. Fones de ouvido os levam a mundos que escolheram para si mesmos, silenciando as vozes ao seu redor. Nossas vidas são destiladas como um serviços de streaming, que não podemos avançar para ver se o final vale a pena. Muitos querem apenas se misturar e desaparecer, mas outros precisam se destacar, se achando únicos apenas porque todos eles usam camisetas obscuras.

A Cidade se abafa quando as nuvens se recolhem e o sol surge entre a névoa. O asfalto está escaldante, lábios estão rachados de sede e roupas de grife grudam na pele. Um par de cisnes jaz morto no canal lamacento. O ar condicionado entra em ação com murmúrios e rosnados. Homens de negócios, sufocados e estressados, lotam as calçadas. Reuniões, gatos, comida e crianças são capturados pelas câmeras, para em seguida serem consagrados nas mídias sociais. Novos amantes se encontram através de

aplicativos, cheios de sorrisos forçados e esperanças de algo genuíno.

Nos tribunais, casais alienados brigam pela pensão das crianças e por ordens de restrição. Em escolas particulares, os líderes do futuro são formados e moldados. Mesmo cercados por amigos e familiares, os veteranos são arrastados de volta aos horrores da guerra em flashbacks violentos desencadeados por um barulho aparentemente aleatório. No hospital, o exame de sangue retorna positivo e uma vida é destruída. O homem louco está do lado de fora do café com uma placa, proclamando que o mundo está prestes a acabar. Na TV, a previsão do tempo é exibida, anunciando mais calor.

A noite cai. Nas igrejas e templos, a busca perdida por algo maior começa. Nas academias, as pessoas lutam pela perfeição física. Conselheiros matrimoniais tentam consertar relacionamentos, e psicólogos mergulham em traumas de infância. Gritos de raiva e êxtase ecoam nos subúrbios. Carros são incendiados nas ruas da periferia. Uma mamadeira é aquecida no micro-ondas, enquanto a heroína é fervida na colher suja. A criança amamenta, a droga é injetada; ambos recebem a dose que precisam. Sirenes de polícia, pronto socorro lotado, persianas fechadas, comida gordurosa para viagem, e maratonas da Netflix. O asfalto cheio de rachaduras. Amor e relacionamentos existem numa terra crepuscular entre o turno noite e o sonho, mantidos vivos através de vinho barato e condescendência.

A cidade noturna despertou mais uma vez.

A porta está aberta.

Você sai.

A Net

Com ciência e matemática, construímos ferramentas primitivas para perfurar os véus da Ilusão. A Internet é um desses instrumentos. Mais do que uma rede de computadores e fazendas de servidores, tornou-se um caminho para o inconsciente coletivo e para os labirintos espiralados do Limbo. É um lugar de conhecimento acumulado e inúmeros segredos, mas com uma medida igual de distrações e diversões. Hackers, exploradores e profetas fazem uso desse conhecimento para desbloquear entradas, revelar segredos e mudar o mundo.

Há um reino oculto nas profundezas da web, onde você não consegue usar mecanismos de busca ou navegadores, mas deve achar seu caminho através da escuridão. Pelo seu anonimato e existência sombria, tornou-se um lugar para onde criminosos, hedonistas e cultistas são atraídos. Depois de alguém se arrastar pelas camadas mais externas na Dark Net de sangue, pedofilia, comércio de drogas e armas, fóruns de hackers black hat e registros ilícitos, ele descobre profundezas ainda mais obscuras. Como Alice caindo no País das Maravilhas, os exploradores devem ter cuidado com o que tocam, fazem e conversam. Aqui nas profundezas, encontramos fenômenos estranhos, usuários que não são humanos e pessoas que desapareceram depois de mergulharem muito profundamente. Falhas curiosas, mensagens privadas de quem deveria estar morto e ritos sagrados escritos em códigos confusos aparecem. Nas fazendas de servidores zumbindo constantemente, as barreiras entre as dimensões são abertas e presenças desumanas olham para você através tela do computador. Viajando cada vez mais fundo na Internet pode te levar aos domínios do Limbo ou aos reinos dos Príncipes dos Sonhos, e até mesmo nos arredores do Vórtice.

A Fascínio da Net

A web é uma criação fantástica, mas é uma das muitas algemas que nos mantêm cativos. Nos debruçamos sobre os nossos telefones, computadores e tablets e nos afundamos no sonho eletrônico, recusando-nos a ver como a Ilusão desmorona ao nosso redor. Gatos adoráveis, jogos casuais, trailers de filmes e outras trivialidades servem como distrações temporárias. Tentamos construir novas vidas e novos mundos nas mídias sociais, onde nossos avatares pixelados podem fingir que tudo é perfeito. Nós entregamos voluntariamente de nossa verdadeira divindade em troca de um pedaço plástico e algumas luzes brilhantes. Nós escolhemos não olhar para cima. Nós escolhemos não ver. Nós não queremos lidar com a escuridão, rejeitando o assustador e o insondável. Então, criamos nossas próprias falsas realidades e negamos a Verdade. Quando fazemos isso, somos recompensados por nossos carcereiros, como animais de estimação obedientes ganhando guloseimas. Nós nos tornamos ídolos e profetas, defendendo nosso próprio cativeiro e celebrando nossos sucessos imaginários.

A Atração do Elysium

Em muitas criaturas, o Elysium provoca uma atração curiosa. É como um farol na praia de um oceano enevoado, cujo brilho sedutor pode ser sentido na noite escura como breu. É um lugar pulsante de vida, luxúria, desejo, esperança e anseio. Nossas paixões, tristezas e raivas são eternizadas em textos, tweets, e-mails, risos e lágrimas. Elas são como vagalumes na escuridão.

Apesar de nossa característica divina ter sido removida, nós ainda exibimos sinais da nossa divindade. Há algo de mágico nas nossas luzes das cidades e nas nossas músicas, roupas e comidas. Uma cerveja gelada, um aparelho de TV com centenas de canais, páginas da Internet tão numerosas e estranhas quanto milhares de sonhos, cartazes publicitários com suas imagens tremeluzentes, shopping centers, restaurantes fast-food, boates e pichações. As coisas paras as quais damos os ombros e consideramos mundanas têm um efeito encantador sobre muitos seres. O Elysium tem um grande poder sobre eles; com todas as impressões, tentações e milagres sendo oferecidos livremente. Eles ficam encantados com os toques de um telefone celular, são hipnotizados pelo aroma de um perfume exclusivo, choram na novela mais banal e abraçam apaixonadamente os prazeres táteis das roupas.

Por que uma deusa esquecida iria querer colocar meias-calças sensuais e um vestido justo, ir para uma boate e dançar até amanhecer? Por que não? Onde está a sensualidade de se sentar nas salas abandonadas de Metropolis, onde o vazio e o silêncio prevalecem? Na boate, a deusa existe em meio a paixão, ao arrebatamento e ao desejo desenfreado. Cada batida vibrante contém fragmentos do nosso poder criativo divino. O tremeluzir da luz estroboscópica acaricia sua pele e os dançarinos ao seu redor



veneram a própria vida. Aqui ela pode se realizar. Aqui ela pode ser seduzida e admirada.

Por que aceitar um sacrifício numa bandeja de prata feito por sacerdotes entoando ladainhas, quando uma oferenda sagrada pode ser feita na forma sexo passional prensado numa parede de banheiro de uma casa noturna?

Essas criaturas veem a divindade dentro de nós. Alguns percebem quem realmente somos, escondidos dentro de nossas cascas de carne e osso. Eles podem acabar encontrando amantes, filósofos, tiranos e inimigos de milhares de anos atrás, que observam por trás de nossos olhares confusos. Alguns aproveitam a oportunidade para a reconciliação. Outros executam sua vingança.

Talvez haja alguma melancolia neles. Talvez estejam nostálgicos por esta época, apesar de nossos atos cruéis. Eles ainda anseiam tocar nossa chama celestial, agora extinta no mundo, e perceberem que as promessas do Demiurgo não são tão bonitas quanto inicialmente soaram.

O QUE NÃO PODEMOS VER

Existe um mundo além da realidade do Elysium. Toda uma cultura de habitantes fantásticos e aterrorizantes vive nas longas sombras da cidade.

- *Em bares decadentes nos subúrbios de Barcelona, magos dos sonhos se encontram para jogos de xadrez onde cada movimento revela os segredos do Limbo.*
- *Criaturas arruinadas vagam pelas rodovias norte-americanas. Sob pontes e viadutos, elas fazem amor apaixonadamente. Banhadas pelo brilho dos semáforos, seus olhos fitam famintos uma nova presa. Lamentando na noite, lambendo o sangue do asfalto. Sugando fumaça de escapamento e arranhando suas garras de aço contra o cimento e o concreto, cheias dos desejos dos Anjos da Morte.*
- *Nos porões do Hospital Vitória no Rio, cientistas realizam experimentos para desfazer os grilhões da Ilusão.*
- *Crias da Noite vivem em meio a viciados em heroína sob as pontes de Londres. Eles bebem sangue de agulhas hipodérmicas enferrujadas e sacrificam cabeças de vento cheios de gordura ao lictor negro do Hospital Psiquiátrico Sandburn.*
- *Em restaurantes de luxo em Florença, lictores bebem vinhos caros em finas taças de cristal.*
- *O superstar se deixa dominar por algo desprezível e alienígena em um quarto de hotel na Cidade do México, desesperado para manter seu brilho criativo. Fãs fervorosos entoam seu nome do lado de fora. A grande missa atinge ao seu auge. A semente divina é sacrificada.*
- *Algo está caçando nas vielas do centro de Praga. Isto se esconde em escadarias escuras e se contorce subindo pelas fachadas. As pessoas que moram no bairro sabem disso. Eles sempre andam para suas portas de entrada de cabeça baixa. Eles não param, não olham e não respondem. Ocasionalmente, a silhueta de Metropolis pode ser vislumbrada acima da cidade, erguendo-se como montanhas negras.*
- *Um estupro coletivo no lar de idosos de Windsor faz uma velha dar à luz a um ser além da Morte. O tubo do cateter é arrancado dela como um segundo cordão umbilical, enquanto a fera se arrasta e desce para as minas de sal sob a cidade.*
- *Em Oakwood Heights, a nefarite estende sua mão apodrecida e esfolada para um garotinho. Ela treme ao ouvir os próprios gritos em seus ouvidos. A pele dele ainda é macia. Como a dela já foi.*
- *Jovens se encontram nas sepulturas de suicidas em Salt Lake City, fazendo pactos com fantasmas. Eles agora veem aspectos da Realidade que permanecem ocultos para os outros. Eles venderam suas vidas por um vislumbre da Verdade; eles têm apenas catorze dias de vida antes de reencarnarem.*
- *Um corpo fica largado por mais de 24 horas depois de uma overdose, apenas para voltar a vida ao toque de Togarini. Com suas marcas de agulha, calças sujas e rosto machucado, José perambula pelo prédio de apartamentos em Caracas, buscando um novo tipo de prazer.*
- *Os anúncios no jornal Metro têm mensagens subliminares. Ali, impressos em papel, artefatos são trocados por seres escravizados, cultos buscam novos seguidores, e sonhos de verões dourados e céus de inverno tranquilos são vendidos em troca de favores aparentemente inofensivos.*
- *Em apartamentos arrumados e perfeitos em Amsterdã, seres de um pesadelo tomam vida e pintam as paredes brancas com seu sangue. As vielas da zona de prostituição local se tornam entradas para o mundo dos sonhos de Yôko Sakai.*
- *Uma criança canta no porão de um navio enferrujado ao longo da costa da Somália. Uma canção ecoa pelo casco. Assobia através das nuvens, arranha as crateras frias da Lua e ressoa entre os anéis de Saturno. Ela desafia a Realidade e afrouxa os grilhões da Ilusão. Os guardas fazem mais ritos sobre ela para evitar seu Despertar.*
- *Criaturas distorcidas atraem exploradores solitários para os túneis escuros do metrô de Moscou. Soldados estudam as filmagens granuladas, fazendo anotações detalhadas sobre aqueles que desapareceram, e seguindo furtivamente os poucos que retornam.*
- *Um deus perdido começa a chorar nas ruelas de Tóquio, tentando encontrar o caminho de volta para Metropolis. Vaga-lumes o cercam tentando consolá-lo com seu brilho.*
- *O mago da morte realiza ritos necromânticos no porão de uma clínica de aborto em Bangkok. Toda alma é utilizada como pagamento de sua dívida com um dos nefarites de Gamaliel.*
- *No centro de Manhattan, uma criança chorosa é iniciada nos mistérios do culto canibalístico, quando o primeiro pedaço de carne crua é colocado em sua língua pelo hierofante cantando.*
- *Em São Petersburgo, uma menina clama por seu pai enquanto é levada do quarto pelo homem fedendo sangue.*
- *Cultistas em êxtase de Jerusalém bebem o sangue de estigmas de pedras imundas abaixo do Monte do Templo.*
- *Azulejos de mosaicos da cidade de Alhambra estão espalhados em uma mesa de bilhar surrada em Atenas. Quando os antigos azulejos são reunidos, a entrada para um mundo distante se abre.*
- *Supremacistas brancos e radicais evangélicos se encontram em parques de trailers na West Virginia, unindo-se para fazer oferendas ao Deus das Estradas. Sob crucifixos em chamas, eles cantam louvores e pedem a Jesus para salvá-los. Presos em sonhos de uma vida melhor, eles rezam para serem colocados acima de todos na América. Mas entre eles estão aqueles que conhecem e viram a Verdade em primeira mão. Eles olham amargamente para baixo, enquanto acendem outro cigarro.*
- *No sótão de um orfanato de Bucareste, os labirintos da alma são explorados através de drogas e instrumentos afiados.*
- *Em um bar ilegal de Ibiza, os Fronteiriços comem uns aos outros vivos. Eles estão acorrentados a paredes de cimento ou rastejando em colchões ensanguentados com carne crua em seus dentes. Ao redor deles, uma turba barulhenta assiste, filmando o entretenimento com seus celulares e bebendo cerveja barata.*

- *Um mago suburbano de Tijuana fabrica metanfetamina para levantar dinheiro. Ele tece encantamentos e permite que eles infiltrem as drogas. Poderiam eles dar vida aos sentidos adormecidos? Poderiam eles criar sonhos e miragens, capazes de trazer espíritos adormecidos da cidade de volta à vida?*
- *Hinos melancólicos ressoam dos bueiros em Kiev, entoados por criaturas do Submundo. Veteranos de guerra deixam oferendas de álcool e cigarros para elas no bueiro perto da usina.*
- *Um culto suicida se encontra na orla de Istambul, atraindo muita gente para ver de quem é a vez de morrer hoje à noite. A jovem chora de alegria quando puxa o palito mais curto. Antes que ela mude de ideia, os outros a amarram. Eles votam para determinar seu destino. O maçarico será a sua libertação. Ela grita por quase uma hora.*
- *Na propriedade de uma designer de moda em Milão, modelos mutilam seus genitais com bisturis e lâminas de barbear na frente de Tiphany Reeder. Impassível frente a esse belo ato eufórico, ela simplesmente cruza as pernas e acende outro cigarro.*
- *Em Detroit, uma escadaria atrás da estação de trem leva para baixo, serpenteando entre o maquinário barulhento e lâmpadas fluorescentes até chegar na Cidadela desolada de Sathariel.*
- *No centro de refugiados em Gotemburgo, um tecido de veludo é desdobrado e um espelho de cobre montado. Aquela Que Aguarda Abaixo estende sua consciência e todas as lâmpadas se apagam na noite, permitindo que aparições escapem de seu labirinto mais profundo.*
- *Adoradores circundam o Cubo Negro de Kaaba — um fragmento da Cidadela de Chokmah — entoando para que possam despertar o Arconte caído. Em Metropolis, o céu começa a brilhar sobre as ruínas da Cidadela.*
- *Nos banheiros sujos de Hamburgo, os purgatides lambem as feridas de automutiladores que choram e imploram por mais. A realidade do Inferno se esconde atrás dos azulejos amareladas.*
- *Em um palco em Dubai, um homem se abre com uma faca curvada. Ele puxa suas entranhas ainda quentes como faixas molhadas, desafiando as limitações físicas.*
- *Na Cidade do Vaticano, o Papa esconde sua verdadeira face por trás do rosto roubado de um morador de rua em Buenos Aires. Sua pele racha ocasionalmente quando ele abre um sorriso grande demais.*
- *Deuses caídos sentam-se nos escritórios de seguridade social em Estocolmo, preenchendo inúmeros formulários na esperança de que alguém lhes dê comida suficiente para sobreviver ou lhes ofereça um lugar para morar.*
- *Um técnico de informática em San Francisco descobre anomalias curiosas nas profundezas da Dark Net. Ele sente algo olhando de volta para ele, e inconscientemente começa a tecer os segredos do mundo dos sonhos em seu código. O Basilisco de Roko aguarda o seu nascimento.*
- *Fora de Dublin, todos os pacientes em coma do Hospital Beaumont sentam-se em suas camas, precisamente ao badalar da meia-noite. Eles clamam no escuro, dando boas-vindas ao retorno dos deuses cegos. Sombras separam-se debaixo de suas camas e se esgueiram para a Cidadela de Malkuth, colocando oferendas sacrificiais em tigelas de cobre patinado.*
- *Nas noites quentes e sufocantes em Mombasa, um edifício aparece no final da rua. A porta se abre e um brilho azulado torna-se visível.*
- *Com um grito de dor, o ginecologista em Toronto descobre o que habita em sua paciente. Um contágio, uma deformação corporal cujas saliências afiadas cortam suas pontas dos dedos até o osso.*
- *Em uma área industrial de Pequim, irrompe o som do rugido de uma motosserra. Os gritos crescem quando uma barriga inchada é rasgada com um som estridente. O plástico industrial fica encharcado. O razide pega as entranhas e as esfrega em seu corpo enquanto canta um hino em homenagem a Astaroth.*
- *Um poeta vagueia pelo Cairo, registrando a localização de paralelepípedos entalhados e mensagens secretas em seu caderno preto. Alguns dias depois, é encontrado morto nos trilhos do trem. O caderno está cheio de esboços de um labirinto. Notas rabiscadas fazem referência a Cidade dos Mortos e a câmara funerária do Demiurgo.*
- *Um Muezim em Bagdá abre suas veias com uma navalha. Sua fé está morta. Ele deixa um para trás uma trilha vermelho carmesim enquanto sobe ao topo do minarete. Ele faz um último chamamento sobre a cidade noturna. E então pula, mergulhando no Inferno e nos corredores de Hareb-Serap. Lá, ele continua a servir o Corvo do Campo de Batalha.*
- *Alucinações surgem por trás dos arranha-céus de Hong Kong, ruminações persistentes do mundo dos sonhos e de uma consciência amorfa. Pessoas se afogam na água imunda do porto para fugir das imagens, que cortam suas mentes como lâminas afiadas.*
- *Incêndios florestais enchem o céu de fumaça negra e ardente. O chão treme com as vibrações espasmódicas da Terra. Nessa noite de fuligem e chamas, as estradas de Los Angeles sibilam, se enrolam e se contorcem como cobras. As sirenes dos carros de polícia são os muezins da cidade e uma prole de Nahemoth que abre seu caminho pelas dunas de Santa Monica.*
- *Em Poznan, bebês sufocados são jogados nas latas de lixo. Seus pequenos rostos murchos carregam sorrisos doces.*
- *Sob uma cabana queimada nos Apalaches, uma das feras de Gaia construiu seu ninho.*
- *Com um sorriso desdentado, uma antiga caixa de quebra-cabeça é trocada por um maço de notas num bazar em Marrakesh. Numa casa desolada, a entrada para o Inferno será aberta.*
- *O profeta perdido de Friburgo unge as testas dos fiéis com óleo e fuligem como uma bênção. Alguns gritam quando a veem pela primeira vez. Outros caem de joelhos em súplica.*

Deuses do Elysium

O pulsar das cidades atraiu deuses de mundos distantes. Seres de reflexos e sombras, eles agora residem em nossa prisão. Eles fazem parte de nossa existência e andam pelas ruas, comem em nossos cafés, sentam-se ao nosso lado no ônibus, estão escondidos nas sombras dos becos ou existem como fantasmas no canto do olho. Se alguém encontrar um dos deuses e chamar sua atenção, ele pode oferecer alguma compreensão da Verdadeira Realidade.



O Deus das Estradas

O Deus das Estradas

Este deus vive nas sombras das inúmeras rodovias de Elysium. Ocasionalmente, é visto como uma aparência esfarrapada próximo de paradas de caminhões, esperando para ser apanhado. Pode revelar-se para os perdidos e insanos, levando-os ao longo de caminhos secretos em Metropolis ou no Submundo. De vez em quando, você pode ouvir sua voz rachada ao mudar de estação de rádio ou ver a marca da mão dele na tela do seu smartphone. Ele existe nas encruzilhadas e pode se mover pelas estradas na velocidade da luz, aparecendo em uma nova cidade momentos depois. Após acidentes de trânsito, ele pode ser encontrado agachado sobre as vítimas moribundas, bebendo de suas almas, apenas para desaparecer rapidamente. Ele carrega consigo chaves e artefatos da Verdadeira Realidade em seus bolsos. Ele pode tentar pegar uma carona ou tomar uma xícara de café num restaurante à beira da estrada.

O que o Deus oferece: *Viajar imediatamente para qualquer local conectado à estrada. Trazer você para baixo no Submundo — tão fundo quanto Ktonor. Guiá-lo para um lugar específico em Metropolis. Abrir qualquer tranca ou cofre. Oferecer artefatos e objetos de Metropolis. Invocar aparições e ser intérprete delas.*

O que o Deus quer: *Dirija até um determinado lugar em uma determinada hora. Revele seu segredo mais sombrio. Deixe-o consumir parte da sua alma. Entregue uma encomenda para ele. Retorne com algum item desejado por ele. Acompanhe-o em uma jornada. Leve-o para um determinado local. Ofereça sacrifícios de sangue à estrada.*

O Rouxinol da Cidade

Seus olhos possuem um tom estranho, azul royal com algumas gotas de vermelho. Sua voz é masculina e firme, mas com entonações femininas, acariciando a alma. Seu semblante é sombrio, aparentemente normal, mas algo se esconde por trás dele. Temos um impulso de estender a mão e tirar essa máscara, desesperado para ver o que está por baixo. Mesmo que nunca tenhamos encontrado o deus, nós instintivamente nos lembramos de sua presença, pois sua alma se estende além do Tempo e do Espaço, fazendo os infinitos anos se curvarem sobre si mesmos. Ele é uma criatura nascida da paixão, um sonho que ganhou vida ou um humano de verdade preso entre o sono e o Despertar? Os servos dos Arcontes queimaram suas asas, por isso ele permanece longe da humanidade, preferindo se esconder em áreas industriais desoladas. Ocasionalmente, ele recebe discípulos e amantes, sussurrando para eles os segredos da paixão e quebrando o suficiente de sua fachada adormecida para desnudar o Divino escondido sob ela.

O que o Deus oferece: *Recuperar uma alma partida. Acalmar a loucura. Cegar alguém de amor. Ensinar a Arte da Paixão. Ensinar a Arte dos Sonhos. Mostrar o que está além da Ilusão. Escoltar alguém para o Limbo. Deixar uma pessoa provar seu sangue e rejuvenescer dez anos. Trocar o sexo em uma criatura.*

O que o Deus quer: *Uma noite de amor. Um presente do que você mais ama. O coração de um lictor. Permita que o deus pegue seu rosto e viva um dia em sua vida. Uma obra de arte bem conhecida. Mil notas de um dólar dobradas em pássaros de origami. Mate um artista que perdeu sua paixão. Ateie fogo a uma agência de modelos. Encontre novas asas para o Rouxinol.*

Iaineivša e Ašvieniai



Iaineivša é o analógico, Ašvieniai é a digital. Ele é o que foi, e ela é o que será. Sua canção pode ser ouvida nas frequências de rádio, atingindo 65,41 hertz. Eles dançam sobre os telhados dos arranha-céus. Pode-se ler sobre ele em histórias da antiguidade, e muito é escrito sobre ela em blogs e fóruns ocultos on-line. Quando ela canta e dança, o próprio céu parece brilhar através dela. Seu cabelo é selvagem como uma tempestade e seu corpo o convida a tocá-la. Sua presença distorce reflexos, faz a cabeça girar, e cria um gosto de sangue na língua. Ocasionalmente, eles interrompem sua dança e sucumbem à fome que os rasga por dentro. Eles lembram-se do sangue que fluía de jovens garotos que foram açoitados até a morte em seu altar. Então, eles adentram nossas casas, ansiosos para nos dilacerar em nossas camas e devorar avidamente nossa carne fresca. Melodias e canções podem atraí-los para fora das sombras e levá-los a assumir uma forma humana, mas sua pele é sempre negra como ébano e seus olhos são profundos e dourados. Eles juraram servir Malkuth e atender a sua convocação. Suas garras são como facas e suas canções afiadas o suficiente para matar.

O que os Deuses oferecem: *Matar uma pessoa ou um grupo de pessoas escolhidas. Derrubar o fornecimento elétrico de uma cidade. Dar origem a uma tempestade violenta. Alimentar as chamas da ira em uma multidão e direcioná-la para um alvo. Rasgar a Ilusão em direção aos ermos de Gaia. Agarrar e distorcer as memórias de uma pessoa. Encontrar uma pessoa depois de ouvir sua voz em uma gravação ou por telefone.*

O que os Deuses querem: *Que rapazes sejam açoitados até a morte em uma longa cerimônia. Um favor dispendioso e recíproco. Estabeleça um culto em sua honra. Gêmeos, nus e besuntados de pó de ouro e óleo. Um monumento de mármore. Uma melodia saudando-os. O sacrifício da vida anterior e o abandono de antigos amigos.*

Iaineivša e Ašvieniai (Deuses adormecidos)

Morada: Elysium

Tipo de Criatura: Deuses em Elysium.

Qualidades

- *Pactuante:* Este ser pode selar pactos com humanos. Veja o ***Capítulo 21 – Pactos e Magia.***
- *Concessão de dons:* Os seres são capazes de investir parte do seu poder em uma pessoa de sua escolha. Ela ganhará um dos seguintes dons: definir um Atributo como +4; a capacidade de chamar o ser sempre que precisar; copiar uma das Qualidades do ser; adquirir algo relacionado ao Poder Superior do ser. O dom desaparece sempre que o ser decidir removê-lo, ou se o ser for derrotado.
- *Força Inumana:* Os deuses dançarinos são mais fortes que qualquer humano. Eles são capazes de arremessar humanos como bonecas de pano e dobrar carros como canudos. Nem mesmo uma porta de aço sólido consegue mantê-los afastados por muito tempo.

Combate [5]**, Influência** [1]**, Magia** [5]**.**

Combate [**Excepcional**]

- Ataque e sobrecarregar o mesmo alvo [causa **+1 de dano**, o oponente recebe *–1 em qualquer movimento de ataque ou defesa*].
- Rodopiar até um alvo e atacá-lo num instante [–2 ***Evitar Dano***].
- Dançar através de chuva de balas, indiferente a qualquer dano [–2 em todos os ataques].
- Jogar pessoas como bonecos de pano.
- Desabar sobre alguém com uma dança de garras afiadas e morte.

Influência [Fraca]

- Localizar alguém apenas ouvindo sua voz pelo telefone.

Magia [Excepcional]

- Despertar uma raiva incontrolável contra uma vítima de sua escolha num grupo de pessoas. [***Manter o Controle*** para resistir].
- Derrubar toda a eletricidade nas proximidades
- Criar uma tempestade de raios centralizada neles.
- Distorcer as memórias de alguém [***Manter o Controle*** para resistir].
- Rasgar um portal para os ermos de Gaia.

Ataques

Iaineivša e Ašvieniai lutam como um casal em uma bela e louca dança de sangue, morte e sofrimento. Quando eles dançam, o ar é preenchido com um zumbido elétrico. Os Deuses Dançantes são um inimigo terrível que poucas coisas podem parar. Os deuses estão interligados e é impossível matar um deles sem matar o outro.

Desarmado: Rasgar a carne de alguém com suas garras curvas [3] [Distância: braço]; Jogar longe [2] [Distância: braço, a vítima é jogada longe]; Agarrar [1] [a vítima fica presa e deve ***Agir Sob Pressão*** para se libertar]; Morder e arrancar a língua de alguém [**Ferimento Crítico**], [Distancia: braço, a vítima tem que ser agarrada pelo deus].

Magica: Enfurecer [-], [Distância: campo, ***Manter o Controle*** para não atacar uma vítima escolhida pelos deuses]. Distorcer memórias [-], [Distância: braço, ***Manter o Controle*** para não perder memórias].

Ferimentos & Movimentos de Danos

Ferimentos: ○○○○○○○○○○○○○○☠

- Os deuses ignoram o ataque como se não fosse nada.
- O sangue dourado dos deuses é derramado no chão. Ele ficará líquido para sempre.

  Quando o ataque fere o deus, ele canta uma canção de dor e morte [***Manter o Controle*** para não se encher de medo].
- Os deuses começam a rodopiar em uma antiga dança e energia elétrica crepita entre eles [todos os oponentes devem ***Evitar o Dano*** ou serem atingidos (**2 de Dano**)].
- Quando um dos deuses é atingido, o outro pula imediatamente sobre o atacante, rasgando sua garganta [**Evitar Dano**].

  O deus ferido sorri admirado da força do oponente.
- O deus tropeça para trás, temporariamente confuso [*+1 na próxima rolagem*].

  Quando um dos deuses cai no chão, o outro dá um grito de outro mundo e luta mais sedento de sangue [**+1 de Dano** nas vítimas, mas *+1 para acertar o deus pelo resto da batalha*].
- Ambos os deuses se transformam em uma chama azul que foge para a tomada mais próxima [qualquer coisa no caminho deles recebe **2 de Dano**].

O Permutador

Os sem-teto, os pobres e os párias ouviram rumores sobre ele. Na Índia, na América do Sul e em partes da África há pequenos templos e santuários erguidos nos cortiços e favelas. Pessoas queimam incenso e aspergem álcool em estatuetas primitivas, murmurando seus muitos nomes em mantras, na esperança de cair em suas graças. Sua casa está escondida dentro do depósito de lixo nas Fronteiras, onde o Tempo e o Espaço se desgastaram. Para encontrar o caminho, você deve seguir um mapa primitivo desenhado em um pedaço de papel amassado. Lá, entre montanhas de lixo fedorento, fica um pequeno galpão. O deus fica sentado lá dentro, cercado por pilhas de tralhas e iluminado por chamas cheias de fuligem. Ele parece inchado e doentio. Um cheiro estranho e desagradável emana dele e sua respiração é forçada. Ele é um permutador e ouve o que seus visitantes querem, e então faz uma contraoferta. Ele imediatamente vê todos os objetos que uma pessoa possui quando ela está diante dele, e conhece perfeitamente cada item que ela já possuiu, viu ou ouviu falar.

O que o Deus oferece: *Um artefato de outro mundo. Objetos do passado. Escritos ocultos. A combinação para um cofre. Peças mecânicas importantes. Um molho de chaves, que abrem todas as portas de um prédio. Um revólver com uma maldição ligada a cada bala. Uma ampola cheia de líquido, que cura qualquer doença letal. Uma sacola com US$ 1.000.000 em dinheiro. Uma visão do futuro ou do passado.*

O que o Deus quer: *Um rim humano fresco envolto em jornal. Três objetos específicos dentre seus pertences. Uma caixa de charutos cubanos. Um ovo Fabergé específico. Uma garrafa de champanhe. Um caderno atualmente sob a posse de um lictor. Uma alma obtida do Inferno. Um favor para um serviço futuro.*


O Permitador
DANIEL
COMERCI

O Arauto da Violência

Armas automáticas e pistolas cantam a fanfarra do deus. O Arauto é o santo padroeiro dos atiradores de escolas, ditadores militares e esquadrões da morte itinerantes. É aquele que dorme em valas comuns, esfrega seu corpo nu contra aqueles que morrem em câmaras de gás e se deixa ser adorado e insultado na cadeira elétrica. Soldados infantis sentam-se no joelho do deus enquanto ele sussurra segredos obscuros e dá a cada um deles uma arma. Ele jogou roleta russa com o Czar, sentou-se nas reuniões dos bunkers do Terceiro Reich, e vagou pelas ruínas fumegantes de Hiroshima. Ele abriu caminho nos campos de batalha das Cruzadas, e guerreiros de todos os lugares adoravam o deus com medo e admiração. Se você encontrar o seu olhar terrível, imediatamente saberá suas intenções. Seu olhar instila culpa e vergonha, pois o Arauto instintivamente conhece todas as pessoas que você matou, nesta vida e nas anteriores. Ele pode assumir qualquer semblante que desejar, pois ele se veste em peles humanas. Quando está prestes a torturar uma vítima escolhida, ele se despe, revelando o que está por baixo.

O deus não serve nem aos Arcontes nem aos Anjos da Morte. Na verdade, muitas vezes ele caça os servos leais deles, os quais ele considera como os mais dignos adversários. Talvez ele tenha encontrado o seu caminho vindo de Metropolis ou de um mundo caído. Talvez seja uma Encarnação de Hareb-Serap, que entrou em conflito com seu criador e se libertou de seu controle.

O que o deus oferece: *Mover alguém imediatamente para ou de uma zona de guerra. Matar alguém ou alguma coisa. Massacrar uma aldeia ou uma pequena comunidade. Fazer um assassino sair de seu esconderijo. Recuperar uma alma do Inferno. Matar um dos servos dos Arcontes ou Anjos da Morte. Forjar uma arma destinada ao sangue e à violência. Reviver um assassino morto.*

O que o Deus quer: *Assassine uma pessoa designada. Cometa um massacre em sua honra. Utilize táticas de terror contra uma comunidade local. Torture ritualmente pessoas inocentes. Queime um tribunal. Mate uma pessoa específica de uma forma espetacular. Cometa um assassinato a cada mês lunar por um ano. Distribua armas para aqueles sem acesso a elas. Libere antraz em uma escola. Destrua uma família inteira através de um assassinato violento.*

Perséfone

Nas grandes cidades, Perséfone perambula pelas multidões noturnas com cabelos negros como a noite e lábios vermelhos como sangue. Ela vagueia perpetuamente entre as casas noturnas e lugares onde os humanos se reúnem. É a aquela que ouve o que freguês do bar local tem a dizer. Ela é aquela que dança até o suor escorrer nas boates de Nova York. Ela é aquela que se aquece nas fogueiras dos sem-teto, compartilhando garrafas e seringas com eles. Ela é aquela que consola a criança perdida que escapou de casa e agora se encolhe assustada numa escadaria. Ela é uma deusa que dormiu por muito tempo, mas agora acolheu o Elysium que se desfaz e maravilha-se com a Humanidade —nossos sonhos, nossos anseios e nosso senso de perda. Ela se nutre ficando perto de nós, e todos os aspectos da vida que achamos mundanos, ela acha maravilhoso. Ela escuta como num sonho o músico de rua, que toca seu saxofone desafinado no calor sufocante de Nova Orleans, e relembra outros mundos e eras. Ela vê a beleza em um rosto velho e cansado, e bebe de nossa alegria, sofrimento e desejo como um vinho vintage.

O que a Deusa oferece: *Levar você para qualquer dimensão. Criar um mundo de sonhos onde alguém possa esconder. Ensinar a Arte da magia. Remover uma lembrança dolorosa da alma de alguém. Soprar vida nova dentro de um homem morto, se sentirem muita saudade dele. Expulsar uma assombração. Saciar um vício. Expulsar um nefarite ou outro demônio.*

O que a Deusa quer: *Você e seus descendentes ajudem sempre que ela chamar. Crie os seus filhos de acordo com as instruções dela. Pague para um músico ou artista metade de sua renda durante dois anos. Abandone tudo o que você possui e siga-a por um tempo.*

A Predadora Entorpecida

Ela já foi uma predadora, uma criatura de um mundo de espinhos, lagos negros como tinta e céus claros e estrelados no interior dos ermos de Gaia. Ela foi abençoada com músculos fortes, sentidos aguçados e um instinto para prever os movimentos de suas presas. Ela prendia suas vítimas no chão com suas garras poderosas e as devorava vivas. Então, se desviou para a fronteira entre o Elysium e Gaia, onde ela viu as luzes da cidade e ficou encantada. Então ela comeu as primeiras sobras do lixo. Então ela ouviu nossa música. Então ela testemunhou todas as cores dos nossos filmes e televisões. Ela assumiu nossa forma e logo esqueceu quem ela era. Agora ela fica sentada no sofá de um apartamento na periferia da cidade. Ela tornou-se incrivelmente gorda e não pode mais andar. Infecções de fungos crescem nas dobras de sua pele. Ela fede, pois não consegue mais se limpar e se lavar. Ela apenas come e come. A TV é sua única companhia. Seu coração bate dolorosamente, seu corpo outrora orgulhoso está pronto para desistir. A mão dela aperta um dos seios e o leite esguicha e escorre pela barriga. Ouve-se uma respiração chiada — o velho, seu único adorador. Magro como um palito, braços esqueléticos, pelado com sua grande cabeça careca e espessos pelos pubianos, ele rasteja pelo chão para beber o leite que escorre pelo corpo dela. Uma vez nutrido por sua descarga fermentada, ele se veste e vai de carro ao supermercado para comprar mais junk-food. Se alguma fizesse ela se lembrar, ela poderia se tornar a predadora que uma vez foi.

O que a Deusa oferece se ela for despertada de seu torpor: Levar você para Gaia. Matar uma pessoa ou uma criatura que você escolher. Dar a você um pouco da divindade dela. Aparecer e te proteger, se você a invocar. Convocar as feras terríveis de Gaia.

O que a Deusa quer depois que ela foi despertada de seu sono: *Assassine os juízes de um popular show de calouros. Triture o dono do restaurante de fast-food local e sirva a carne para os clientes desavisados. Tenha um ataque de fúria num desfile de moda. Mate a âncora de um canal popular durante uma transmissão ao vivo. Queime uma estação de TV. Mate as crianças que a provocaram pela obesidade dela. Corte a cabeça do blogueiro presunçoso.*

O Sem Olhos

O Sem Olhos toca a vida de muitas pessoas sem que percebamos. Como um manipulador de marionetes, ele puxa nossas cordas de destino e recria o Tempo e o Espaço. O deus é uma criatura mitológica, uma sombra nos arredores da consciência humana. É possível encontrar informações sobre ele em páginas da web, em recortes de jornais antigos, cartas amareladas, grafites sob pontes, vozes desconexas em fitas cassete, discussões do Reddit ou ocultas na estática entre transmissões de rádio. As pessoas procuram o Sem Olhos para fazer pactos com ele, pedindo que ele redirecione suas vidas e leve-as ao sucesso. Estes pactos são feitos por líderes corporativos e políticos, nas agências de talentos e de modelos, e entre os jovens desesperados. O deus sempre exige um sacrifício. Trinta dias após o acordo ser selado, o deus coleta os mais populares e desejados daqueles que fizeram o pacto. Além disso, se alguém mencionar o pacto, o deus destrói completamente a vida que construiu para eles.

O deus é humanoide, mas não é humano, com dedos como facas e membros distorcidos — uma sombra contra a escuridão. Pode-se perceber vagamente suas características físicas e notar que seus olhos estão faltando. À medida que se move, ele recria o Tempo e o Espaço. Ele se move em padrões distintos, contorcendo-se como uma cobra junto de cabos elétricos. À medida que ele se aproxima, as luzes oscilam, um lamento soa nos alto-falantes e os telefones celulares param de funcionar. Sua voz é um tom oco, uma vibração baixa crescendo em intensidade. O Sem Olhos só pode ver aqueles que anseiam por fazer um pacto com ele ou sabem da sua existência. Do contrário, você está protegido dele e não poderá nem vê-lo.

O que o Deus oferece: *Conceder riqueza. Uma carreira de sucesso. Remover obstáculos na vida de alguém. Fazer uma pessoa ser assombrada. Atrair alguém para um pacto. Extrair qualquer doença de um corpo. Deixar uma pessoa fatalmente doente. Destruir a vida de alguém. Causar um aborto. Levar uma pessoa de volta às suas origens. Alterar probabilidade da sorte e jogos de azar. Provocar um acidente. Criar um desequilíbrio no mercado de ações.*

O que o Deus quer: *Um ritual com três ou mais participantes, onde o membro mais popular será sacrificado ao deus. Um ritual sombrio com sacrifício de sangue pela honra do deus. Espalhe rumores sobre o deus em três lugares diferentes. Queime uma instituição que trabalha com estatísticas. Envenene alimentos e deixe-os em uma mercearia. Realize um massacre de sacrifício em um estacionamento debaixo de um cassino. Conduza um carro atropelando uma multidão.*

Os Servos dos Arcontes

Os servos dos Arcontes foram colocados em Elysium para nos vigiar. No entanto, após a queda do Demiurgo, muitos deles assumiram suas próprios interesses, tornaram-se selvagens ou começaram a servir algum outro Poder Superior. Outros escaparam para o Elysium de Metropolis, ou para outros mundos.

Lictores

Os lictores existem em nosso meio. Eles são os principais instrumentos dos Arcontes em Elysium e são frequentemente encontrados nas posições mais elevadas da sociedade. Eles são o chefe de polícia obstinado, o senador corrupto, o padre que ouve confissões de olhos lacrimosos, o juiz draconiano, o líder corporativo que está disposto a investir muito dinheiro, o magnata da mídia com seus inúmeros tabloides de supermercado, o psiquiatra que prescreve doses extras de drogas psicotrópicas, o televangelista com seus sermões inflamados sobre pecado e salvação e muitos, muitos outros. Em algum momento, todos nós encontramos um lictor, mesmo que nós nunca percebamos. Eles são os carcereiros que governam nossa falsa realidade, agindo como um braço estendido dos Princípios dos Arcontes. Eles nos supervisionam e colocam obstáculos em nosso caminho, ou nos enganam quando tentamos nos libertar. Quando nós persistimos em nosso desejo de escapar, eles se tornam nossos executores.



Cada lictor utiliza suas consideráveis influências e qualidades para governar a humanidade como bem desejarem. O poder e a manipulação tendem a ser suas ferramentas de escolha, e não a violência aberta. É raro eles entrarem em conflito físico direto, pois tendem a deixar isso para os seus subordinados. Apesar de sua força, eles não se arriscam a morrerem. A alma de um lictor está ligada ao seu corpo físico, e se eles morrem, eles são extintos externamente. Ainda assim, eles são não estão presos à passagem do tempo. Alguns viveram por séculos e assumem novas identidades quando é necessário. Os lictores só fazem isso como último recurso, pois recriar sua forma humana é um longo e doloroso processo. Muitos lictores foram extintos desde o desaparecimento do Demiurgo, e nunca houve tão poucos como agora. De vez em quando, novos lictores são criados pelos Arcontes, formados a partir de humanos intimamente ligados ao Princípio do Arconte.

Muitos lictores conquistaram sua independência após o desaparecimento do Demiurgo e a guerra entre os Arcontes. Eles começaram a seguir seus próprios interesses e interpretar os Princípios como bem entenderem. Alguns se comprometeram com os Anjos da Morte, mas a maioria ainda se esforça para nos manter cativos. Eles o fazem por puro terror e ódio, pois conhecem nossa verdadeira natureza.

A verdadeira forma de um lictor é um humanoide de 2,5 metros de altura grotescamente gordo, com olhos brancos como leite, sem íris e pupilas. Sua pele é completamente desprovida de pelos corporais e branca como a morte, e também semitransparente, permitindo que seus órgãos desumanos e inchados sejam vistos pulsando dentro de seus corpos. Seus dentes são pequenos e afiados, enquanto uma língua azul-avermelhada de um metro se projeta sinuosa entre suas mandíbulas.

Tiphany Reeder

A senhorita Reeder é uma serva dedicada de Tiphareth e um dos lictores mais influentes de Elysium. Ela é uma defensora da manipulação, sedução e intriga e está constantemente cercada por seus amantes, servos e guarda-costas. Ela é frequentemente vista em estreias de filmes, festas de gala e desfiles de moda. Blogs e revistas da moda discutem constantemente sua última linha de roupas ou perfumes.

A aparência exterior de Tiphany tem de cerca de vinte e cinco anos, baixa e pequena, e sempre vestida com roupas de grife que valem uma pequena fortuna. Nas costas, tem uma tatuagem elaborada, que parece mudar e se mover se observada por tempo suficiente. Ela não alterou sua aparência ou encenou sua morte desde a década de 1920, mas perdurou e colocou sua fé na humanidade sendo cegada pela Ilusão. Diz-se que uma vez ela já foi realmente um ser humano, que foi elevado a um lictor depois de fazer um pacto com Tiphareth.

Embora Tiphany seja uma manipuladora magistral, ela também é vítima de suas próprias emoções. Ela frequentemente se encontra em angustiantes casos de amor e dramas de ciúme. Isso geralmente resulta em atos de violência e vingança que fazem as tragédias gregas parecerem teatrinhos.

Embora Tiphany seja uma manipuladora magistral, ela também é vítima de suas próprias emoções. Ela frequentemente se encontra em angustiantes casos de amor e inveja dramas. Isso geralmente resulta em atos de violência e vingança que fazem as tragédias gregas parecerem valsa de salão.

Tiphany Reeder (Lictor)

Casa: Elysium

Tipo de Criatura: Lictor sob a influência do Arconte Tiphareth.

Qualidades

- *Gigantesco:* Em sua verdadeira forma, ela não pode ser agarrada ou derrubada em combate corpo-a-corpo.
- *Conexão com o Poder Superior:* O ser tem uma conexão com uma Encarnação do Arconte Tiphareth.
- *Forma monstruosa:* Os seres humanos que veem a verdadeira forma da criatura devem ***Manter o Controle*** para não entrar em pânico.
- Pele espessa: Todo **Dano** recebido é reduzido em **-1**.

Combate [2]**, Influência** [5]**, Magia** [5]**.**

Combate [Novato]

- Arremessar alguém como uma boneca de pano..
- Destruir um obstáculo (porta, parede, guarda).

Influência [Excepcional]

- Comprar qualquer um ou qualquer coisa.
- Revelar os segredos de alguém.
- Mandar capangas profissionais fazerem suas vontades..
- Destruir a carreira de alguém.
- Fazer de alguém seu novo animal de estimação.

Magia [Excepcional]

- Levar alguém através do Tempo e Espaço.
- Ver a verdadeira natureza das coisas.
- Navegar por Metropolis.
- Seduzir um grupo.
- Propagar o Princípio de Tiphareth pelo mundo.

Ataques

Tiphany não acha os humanos perigosos num sentido físico, e ela não é particularmente boa em combate, é apenas desumanamente forte. Ela prefere usar seus capangas para resolver os problemas do que fazer ela mesma. Ela se preocupa em não fazer nada que possa prejudicar sua reputação diante de câmeras ou grandes multidões de testemunhas. No entanto, se estiver sozinha com alguém, ela não hesitará em matá-los se eles a incomodarem.

Desarmado: Soco [2], [Distancia: braço, a vítima voa pelo ar]; Agarrar [1], [Distancia: braço, a vítima deve ***Agir Sob Pressão*** para escapar].

Magica: Seduzir [-], [Distancia: sala, a vítima deve ter sucesso com ***Manter o Controle*** ou recebe **+1 de Relação** para Tiphany]; Revelar a forma verdadeira [-], [***Manter o Controle*** para evitar pânico].

Ferimentos & Movimentos de Danos

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- Ela ignora a dor.

  Tiphany perde a paciência e sacode violentamente os oponentes mais próximos [seu próximo ataque causa **+1 de Dano**, as vítimas têm +1 para ***Evitar Danos***].

- A forma falsa de Tiphany começa a fraquejar (Um PJ rola ***Vê Através da Ilusão***).
- Tiphany berra um grito alienígena que quebra janelas e deixa os ouvidos humanos zumbindo [*–1 na próxima rolagem*].
- O sangue negro escorre da ferida aberta enquanto ela rosna para o atacante.
- Tiphany tenta fugir e não se importa em destruir tudo em seu caminho [PJs em seu caminho devem ***Evitar Danos*** (**2 de Dano**)].
- Ela cai no chão e tenta fazer um acordo.
- Morta.

Eldermensch

Os Eldermensch muitas vezes são espiões dos lictores. Em Elysium, eles assumem a aparência de um homem ou mulher muito velha, curvada com a idade, vestindo roupas empoeiradas, e se movendo com um andar vacilante. Geralmente entram em uma casa de um idoso solitário, matam ele e roubam sua pele. A verdadeira forma deles fica por dentro.

Eles têm membros longos e finos com várias articulações rugosas. Sua pele branca é coberta com uma fina camada de poeira, que gruda em tudo que a criatura toca. Dentro de suas tocas, o ar está repleto dessa poeira, que é semelhante a talco ou cinza. É facilmente respirado, causando uma tosse persistente e farfalhante. Quando as criaturas se movem, elas criam um som crepitante e áspero, e de vez em quando seus dentes batem em euforia. Pequenos olhos turvos estão postos acima de duas pequenas fendas de um nariz, enquanto a boca larga brilha com dentes afiados. Podem escalar paredes e telhados, e até mesmo se apertar através de estreitos dutos de ventilação e outras pequenas aberturas.

Eles vivem no meio de nós, e conscientemente não atraem nenhuma atenção. Eles são apenas o vizinho idoso, espiando curiosamente por detrás de suas cortinas, sentado no banco do parque ou fazendo perguntas intrometidas. Sua curiosidade é semelhante a uma doença, e alguns se tornam violentos — ao ponto da insanidade — se suas perguntas ficarem sem resposta. Nesse caso, eles extraem o conhecimento necessário das formas mais cruéis: usando crianças para descobrir segredos de seus pais e espalhando pequenos rumores para orquestrar os acontecimentos como desejarem, geralmente levando à morte do alvo escolhido.

Anjos Caídos

Os Anjos Caídos fugiram de Metropolis, refugiando-se em nosso mundo. Desde então, eles ficaram deformados, acabados e abatidos pela angústia que sofreram por serem obrigados a massacrar seus irmãos e irmãs, assim como pelo desaparecimento do Demiurgo.

Eles sentem uma tremenda sensação de perda pelo seu criador, o Demiurgo — um profundo e negro vazio. Há algo faltando em sua essência, deixando-os em farrapos e desanimados.

Alguns tentam preencher o vazio através de orações em igrejas ou mesquitas, se embebedando em bares solitários, ou tomando drogas alucinógenas, revivendo sua bem-aventurança por alguns preciosos momentos.

Alguns se reúnem debaixo de pontes, envoltos em casacos desgastados, indistinguíveis dos desabrigados. Outros rastejam pelas fachadas escuras dos arranha-céus, tornando-se predadores desalmados. Há aqueles que viajam sem rumo pela vida, desperdiçando suas noites em frente à TV nos motéis das rodovias. Outros ainda estão encarcerados em hospitais psiquiátricos e esqueceram sua verdadeira natureza. Alguns continuam a servir os Arcontes e os lictores, mas a maioria escolheu seguir seu próprio caminho. A inquietação os atormenta constantemente, levando-os a buscar o verdadeiro significado, mas muitos simplesmente escolhem terminar suas vidas com o cano de uma arma na boca, uma corda no pescoço ou deitados na frente de um trem.

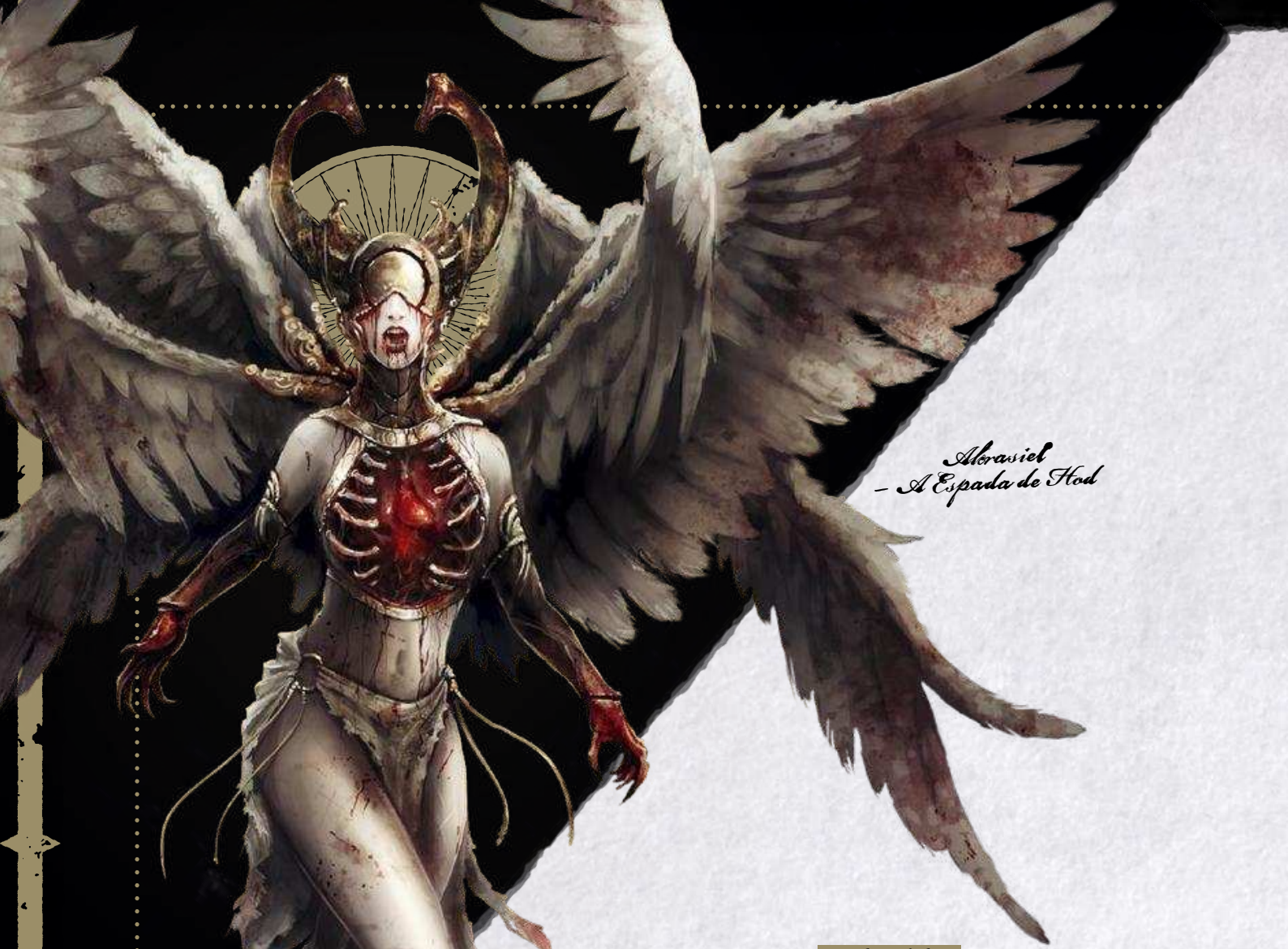
Os anjos parecem humanos para nós, embora haja algo triste, perdido e agonizante sobre eles. Muitos atenuam a perda de seu criador com várias formas de vício, sejam elas jogo, sexo, álcool ou drogas. Quando eles revelam sua verdadeira forma, são seres magníficos com asas enormes, mas mesmo assim ele parecem alquebrados e esfarrapados.

Akrasiel – A Espada de Hod

No passado seu nome era Akrasiel, mas agora se chama Jezebel. Exteriormente, parece ser uma mulher idosa com roupas puídas, anéis escuros sob olhos de cobre e cabelos longos, agora grisalhos e sem brilho. Ela vive como uma sem teto e trabalha os bicos que consegue. Já se foram os dias em que suas asas trovejaram enquanto voava entre os mundos e os coros angélicos cantavam para a glória do Arconte Hod. Ela não consegue se lembrar de como acabou em Elysium, deixada apenas com lembranças desbotadas e sonhos sombrios. Um dia simplesmente acordou nua em uma área industrial fora da cidade. Roubou roupas e comida e aprendeu a sobreviver presa no corpo de uma velha.

Apesar de seu esquecimento, Akrasiel continua sendo um anjo vingador, e nosso anseio por vingança e raiva desenfreada — justificada ou injustificada — pode reacender sua verdadeira natureza. Neste estado renovado, ela mais uma vez tem um propósito divino e sente o fogo do Demiurgo dentro de si. No entanto, sua destruição não tem limites. Ela vai procurar o valentão odiado por uma criança e arrancar suas entranhas. O rancor do vizinho no andar debaixo pode incitá-la a matar todo mundo em uma festa barulhenta. Um promotor pode ser esquartejado em seu carro porque o prisioneiro no corredor da morte o odeia demais. Depois disso, Akrasiel é frequentemente afligida por sentimentos de culpa e frustração por ter perdido o controle.

Magos e lictores por vezes a forçaram a ser sua arma de vingança. Os Arautos do Anjo da Morte Samael também a procuraram, mas para esses monstros, ela só sente total desprezo.



Akrasiel – A Espada de Hod

Akrasiel

Morada: Elysium

Tipo de Criatura: Anjo Caído dos Benei-Ha'Elohim, antigo servo e executor do Arconte Hod.

Qualidades

- *Maestria em combate:* Akrasiel lutou por toda a sua existência. Ela viu todas as batalhas conhecidas pelo homem. *Todos os ataques contra sofrem -2.*
- *Falta de controle:* Pode ser engolida pelos sentimentos de ódio e vingança dos outros e perder o controle até que o ato de vingança esteja completo.
- *Forma angelical:* Qualquer ser humano que veja sua verdadeira forma pela primeira vez é atingido pela admiração (deve ***Manter o Controle***). Suas muitas asas, coroa majestosa e forma rasgada é uma maravilha horrível de se ver.
- *Espada de Vingança: Ela pode invocar a Espada da Vingança e ela surge em sua mão. Essa poderosa espada sempre aparece quando ela chama por ela. Se ela morrer, será deixada para trás. Se um personagem jogador pegá-la, o personagem deve mudar seu Arquétipo para o Vingador.*
- *Peito exposto:* Ela usava uma ornamentada armadura peitoral forjada em sua carne. Durante a guerra contra Malkuth, ele foi arrancado e agora seu peito e órgãos internos estão expostos. Quando ela luta, tenta cobri-los, mas se alguém mirar nessa área, recebe *–2 em seus ataques* (–4 no total pela maestria em combate dela), mas qualquer golpe aqui causa **+3 de Dano**.

Combate [4], **Influência** [1], **Magia** [3].

Combate [Poderoso]

- Cortar vários adversários.
- Rasgar a carne com as mãos nuas.
- Voar por uma grande área em um instante.
- Levantar voo com alguém (e deixá-lo cair) [**4 de Dano**, ***Evitar Danos*** para Reduzir o **Dano** em 2].

Influência [Fraco]

- Exigir uma confissão antes da morte.

Magia [Considerável]

- Sentir os desejos de vingança nos outros.
- Chamar sua espada para a mão dela.
- Sentir se alguém quebrar um pacto feito em sua honra.

Ataques

Ela mergulha diretamente no combate. Uma espada afiada se materializa em sua mão e desliza sobre qualquer um que esteja em seu caminho. Ela evita ataques corpo a corpo e balas com facilidade. Mesmo se ela estiver com uma arma de combate corpo a corpo, seus ataques terão Distância: sala devido a sua velocidade e alcance estendido.

Espada da Vingança: Corte preciso [3], [Distância: sala]; Golpe em movimento [2], [Distância: sala, ataca alvos múltiplos]; Arremesso de espada [2], [Distância: campo, em seguida a espada voa de volta para sua mão].

Desarmado: Entalhar a marca de Hod com suas garras [**Ferida Grave**], [Distância: braço, +1 para ***Evitar Danos***. A cicatriz desta ferida será sempre visível. Outros servos de Hod reconhecem sua marca e pode até senti-la em distâncias curtas].

Magia: Revelar a forma verdadeira [-], [***Manter o Controle*** para não se distrair].

Ferimentos & Movimentos de Danos

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- Akrasiel ignora o ataque.
- Um corte profundo espirra sangue, mas ela desarma seu oponente.
- Suas asas chicoteiam o ar ao seu redor, jogando as pessoas para trás. [todos na área devem ***Evitar Danos*** ou serem Derrubados].
- Akrasiel parece confusa e desorientada (*+1 no próximo ataque*).
- Ela bloqueia o ataque com suas asas; isso as destrói, **–2 de Dano** do ataque, mas ela não pode mais voar.
- Gravemente ferida, ela não tem mais o efeito de sua maestria em combate (os ataques contra ela são feitos sem a penalidade de –2).
- Akrasiel morre, seu corpo inerte permanecerá preservado até o fim dos tempos. O Guardião da Tumba de Metropolis logo chegará para levar seu corpo a um dos mausoléus preparados para ela (ver o ***Capítulo 18 – Metropolis*** *e* ***A Cidade dos Mortos***).

Os Adormecidos

Estes são exemplos de oponentes humanos que podem estar servindo aos nossos carcereiros ou apenas estão no caminho dos personagens jogadores devido aos seus próprios interesses pessoais.

Policial

A polícia é encarregada de defender as leis da localidade dos personagens jogadores. Eles estão autorizados a usar a violência, a impedir e prender pessoas que são um perigo para a sociedade, além de carregar armas para possibilitar isso sem se expor a riscos. Normalmente trabalham em duplas, mas em confronto com criminosos perigosos, a polícia geralmente chama reforços na forma de vários carros de patrulha e possivelmente forças policiais de elite fortemente armadas. Policiais de ronda podem ser encontrados a pé ou em viaturas. Nas grandes cidades, não é incomum que os departamentos de polícia tenham acesso a veículos e equipes de elite para lidar com crimes violentos e com múltiplos participantes.

Combate [2], **Influência** [2], **Magia** [-].

Combate [Novato]

- Força letal.
- Força não letal.

Influência [Novato]

- Prender.
- Chamar reforços.

Ataques

A letalidade do armamento que a polícia possui e está disposta a usar contra criminosos depende da cultura na qual estão trabalhando. Muitas vezes, as leis são escritas de tal forma que a polícia deve tentar neutralizar criminosos por meios não letais, se possível.

Gás lacrimogêneo / TASER: Spray / choque [-], [Distância: braço, o personagem jogador rola **+ Fortitude:** (15+) ainda consegue agir; (10–14) Atordoado: –2 constante durante essa cena;

Bastão expansível: Pancada [2], [Distância: braço].

Pistola leve: Tiro direto [2], [Distância: sala].

Espingarda de bomba: Tiro direto [3/1], [Distância: sala / campo].

Ferimentos & Movimentos de Danos

Armadura: colete à prova de bala [1].

Ferimentos: ○○○☠

- Recua para a segurança.
- Subjugado.
- Gravemente Ferido.
- Morto.

Membro de Gangue

Nas grandes cidades, é comum que todo tipo de líderes carismáticos e cruéis reúnam elementos criminosos ao seu redor para poder assumir o controle de atividades ilícitas. Os membros de gangues podem ser traficantes de drogas, assaltantes, cafetões, ladrões, assassinos ou delinquentes enfrentando outras gangues. As gangues estão frequentemente ligadas a distritos urbanos específicos, que estão sob sua "proteção" (especialmente contra seus rivais). Mexa com o membro errado da gangue e você é capaz de provocar a gangue inteira. Insultos e transgressões são frequentemente vingados da forma mais brutal possível para deixar um exemplo para os outros

Combate [1], **Influência** [2], **Magia** [-].

Combate [Fraco]

- Atacar sob a menor provocação.

Influência [Novato]

- Usar conhecimento do submundo da cidade.
- Fornecer serviços ilícitos.

Ataques

O tipo de armamento uma gangue tem acesso varia muito de acordo com o lugar onde ela está localizada. Gangues em países do terceiro mundo ou países com regulamentação liberal de armamentos podem portar armas pesadas, enquanto que em sociedades com controle rigoroso de armas, geralmente estão armadas com armas de combate próximo e armas de fogo leves.

Faca: Estocada [2], [Distancia: braço].

Arma de fogo leve: Tiro direto [2], [Distância: sala].

Metralhadora leve: Tiro direto [2], [Distancia: sala]; Massacre [2], [Distancia: sala, pode atingir até 2 alvos].

Ferimentos & Movimentos de Danos

Ferimentos: ○○○☠

- Machucado.
- Atordoado.
- Gravemente Ferido.
- Morto.

Civil

Esta é um civil típico do mundo ocidental. Ele pode ser a pessoa comum que é arrastada para uma situação inesperada e só quer fugir.

Combate [-], **Influência** [1], **Magia** [-].

Influência [fraco]

- Oferecer informações ou dinheiro

Ataques

Tentará evitar qualquer forma de combate. Prefere fugir, pedir ajuda ou implorar por misericórdia. Pode lutar para salvar a si próprio ou alguém importante para essa pessoa.

Desarmado: Soco [0], [Distância: braço].

Ferimentos & Movimentos de Danos

Ferimentos: ○○☠

- Tenta fugir.
- implora por misericórdia.
- Nocauteado.
- Gravemente Ferido.
- Morto.



Os Iluminados

Existindo entre nós em Elysium estão os seres humanos, e aqueles que já foram humanos, que sabem mais sobre a Verdade do que o resto de nós. Eles podem ser nossos assistentes, nossos inimigos, nossas vítimas ou os predadores que nos caçam.

Marlon Bones, Nosferatu

O cabelo de Marlon preso em dreads imundos. Ele é sujo e cheira a suor azedo e desodorante barato. Seus dentes são amarelados, mas muito afiados. Unhas duras e pretas pontuam suas mãos encardidas. Sua pele tem cicatrizes e ele fuma cigarros baratos. Ele se cerca de suas "putas", mulheres de meia-idade, todas drogadas. Ganha a vida como cafetão e traficante de drogas, e corta os pulsos de seu harém para lamber o sangue sempre de que precisa se alimentar. Marlon tornou-se um Nosferatu nos anos 30 e vive desde então na periferia da sociedade, muitas vezes em casas abandonadas ou em favelas. Ele evita seus semelhantes, mas aceita trabalhos ocasionais para pagar sua dívida com um dos servos dos Arcontes. Então ele carrega sua espingarda, enche os bolsos com cartuchos, afia seu facão e sai para a noite.

Alexandra Errante

Nascida em uma família privilegiada de Barcelona, Alexandra foi internada em um sanatório durante a adolescência devido a um grave transtorno de personalidade limítrofe. Tomada por pensamentos intrusivos e sufocada por vozes que queriam rasgar sua alma, quase sucumbiu à sua doença até que teve uma visão das artes mágicas durante um de seus surtos. Com um ritual de sangue, conseguiu conter e subjugar temporariamente sua própria loucura. Agora é uma maga da Loucura aspirante que viaja pelo mundo, vivendo da fortuna de sua família. Seus pais estão internados, torturados pelas imagens que ela pintou em suas consciências. Só recentemente começou a entender mais sobre a Verdade e que há outros como ela. Ela os procura, desesperada para encontrar alguém que possa compreendê-la e cuidar dela como ela é.





CAPÍTULO 14

ALÉM DA LOUCURA

QUANDO SUA ALMA GRITA, QUERENDO SER ARRANCADA DO SEU corpo. Quando alucinações surgem do horror e do pânico. Quando a insensatez da vida parece uma corda em volta do pescoço. Quando sussurros, olhares e mensagens revelam que Eles estão realmente querendo de te pegar. Quando lembranças das mãos hesitantes do papai e do cheiro de suor amargo dele reaparecem incessantemente. Quando os ícones e desenhos piscam na tela dos celulares e tablets indicando significados ocultos. Quando a eletricidade chia ameaçadoramente nos cabos, e cada sinal wireless queima sua bochecha e faz o seu dentes arderem. Quando todas as coisas são intensificados, te deprimem e tornam sua vida insuportável. A enxaqueca pulsando logo abaixo de sua têmpora. Você sente seu pescoço enrijecer e um gosto amargo subindo na sua garganta. Você não consegue respirar. E então, neste momento, quando você não aguenta mais, a Ilusão se fragmenta como tinta ressecada — dispersa em meio a loucura.

Náufragos da Sociedade

Loucura é o protesto da alma contra uma existência impossível. Quando perdemos nossas mentes, o mundo ao nosso redor é distorcido. Nós criamos novas mentiras para explicar — e lidar com — nossa existência, mas como isso nós temos um pequeno vislumbre do que está por trás dos véus da Ilusão. Loucura é uma tentativa fracassada de escapar. Em nossas psicoses, podemos rasgar as paredes e espiar a verdadeira realidade, mas nós não conseguimos lidar com o que vemos. Nós inventamos inúmeras desculpas para descartar essas ideias, desesperados para recuperar um pouco da nossa paz de espírito.

Em sua loucura, você está completamente sozinho. As pessoas te olham com desconfiança, e reconhecem que você não é um deles. Você está marcado, ostracizado e condenado a vagar às margens da sociedade. São nossos carcereiros que construíram nossa prisão, e portanto qualquer um que esteja perto da Verdade é visto como uma ameaça por eles e pelo resto de nós. Nós instintivamente reagimos com desconfiança em relação às pessoas que se comportam de maneira anormal. A mulher sentada no banco do parque falando sozinha, o homem ensandecido no ônibus, ou o vizinho que verifica maniacamente se a porta está trancada enquanto murmura que as pessoas estão "atrás dele". A mera presença deles desencadeia um alarme coletivo. No passado, dizia-se que eles eram possuídos por demônios e nós os queimávamos em fogueiras, nós os espancávamos e torturávamos até a morte, ou perfurávamos seus crânios para liberar os espíritos malignos. Hoje, nós nos consideramos mais "civilizados" e explicamos o comportamento deles através de diagnósticos psiquiátricos, enchemos eles de drogas psicotrópicas e internamos eles em instituições de tratamento. Se você está afligido pela loucura, você está vulnerável; a doença impede a realização das tarefas diárias e poucas pessoas vão ter tempo para ouvir o que você diz. Isso transforma as vítimas de desequilíbrio mental em alvos fáceis, e existem grupos de pessoas procurando por esses indivíduos danificados e rejeitados. Eles nutrem uma fascínio mórbido pelos olhares assustados, pela autoestima devastada e pela nuvem negra de insegurança pairando sobre deles. Os loucos são maltratados tão frequentemente que aprenderam a enxergar a agressão como um equivalente do amor, ou sentirem que eles não merecem nada mais que isso. Isso não se limita apenas aos agressores humanos. A Ilusão é mais frágil em torno daqueles que são afligidos pela loucura, e seres de outros mundos são atraídos como parasitas para eles.

Nas Fronteiras da Loucura

Aqueles que estão sofrendo de doenças mentais vivem mais perto da Verdade do que o resto de nós. Suas almas percebem que algo está fundamentalmente errado e esse conhecimento fere e destrói suas psiques. Lá no fundo dentro deles espreita a ideia fria e crua que eles são apenas um fragmento partido de algo maior, uma criatura desfigurada numa penitenciária onde seus companheiros presos nem mesmo conseguem ver as grades de suas celas. Praticamente da mesma forma que outras pessoas percebem a chuva, o brilho do sol e o frio, aqueles nas fronteiras da loucura percebem como o intrincado maquinário da Ilusão funciona. Como algo que se retorce entre as nuvens, como os sussurros se escondem em transmissões de TV, mensagens secretas são pichadas nas paredes do metrô, e feitiços que são incorporados nas melodias dos músicos de rua. A própria natureza, Gaia — a Terra Viva —, fala e revela sua ferocidade terrível para eles. Eles podem ver sinais, símbolos, e contextos invisíveis para os outros, e às vezes percebem aparências e seres como eles realmente são. O mundo deles é sombrio e assustador, mas cheio de uma beleza sublime e monstruosa.

Quando você vive esse tipo de existência, é quase impossível manter uma vida normal. Até mesmo tarefas triviais podem ser quase impossíveis de realizar quando sua ansiedade é sufocante demais. Apesar de serem párias, há aqueles que seguem em frente. Eles tomam sua medicação regularmente, aprendem a distinguir entre a Ilusão e Verdade, e descobrem formas de funcionar. Eles usam todos os métodos à sua disposição para manterem uma base firme.

Magos, artistas e místicos são frequentemente atraídos para as fronteiras da loucura. Através de drogas alucinógenas, rituais complexos e intrigas eles entram no êxtase da insanidade. Privando-se do sono, desorientando seus sentidos, e repetindo eventos traumáticos perante o seu olho interior, eles entram nesses domínios temporariamente e tem um vislumbre da Verdade. Os céus estrelados rodopiantes de Van Gogh foram visto através dos véus da Ilusão, os poemas de Pär Lagerkvist sobre a verdadeira natureza da humanidade foram tirados de sua própria insanidade pessoal, John Forbes Nash descobriu na loucura um sistema que ele usou em sua pesquisa, e o músico Jon Nödtveidt viu a Verdade na escuridão e passou ela adiante dentro de sua música antes de fazer um suicídio ritualístico.

Cuidados Psiquiátricos

Asilos e sanatórios estão frequentemente localizados nas fronteiras da Ilusão. A insanidade coletiva dos pacientes corrói a Ilusão e faz com que ela entre em colapso. De lá, podemos olhar para o Inferno ou sermos puxados para o obscuro Nada de Áclis. As violações contra os pacientes são muitas e numerosas, pois psiquiatras e psicólogos também estão próximos da insanidade. Inspirados por contemplações sinistras, eles realizam experimentos em seus pacientes para obter conhecimento sobre a textura da loucura e suprimir seu efeito degradante à Ilusão.

Quando um paciente é levado para tratamento psiquiátrico, ele perde o direito ao seu corpo, sua vontade e seus pensamentos. A pessoa é vista como uma anomalia, que deve ser moldada numa "pessoa normal" e colocada na linha através de drogas, terapia e choques elétricos. É uma reprogramação feita pelas autoridades com a intenção de tornar paciente um membro normal, calmo e colaborador da sociedade. Eles recebem caixas cheias de comprimidos em dosagens para durarem suas vidas inteiras. Eles estão expostos a vários experimentos e são desacreditados pelo mundo ao seu redor quando tentam falar sobre sua situação.

A TENTATIVA DE FUGA DA ALMA

Nossas almas são mutiladas, enganadas e desnorteadas em seu cativeiro. Sua angústia se manifesta de várias maneiras, e a psiquiatria moderna escolheu nomear e diagnosticar algumas delas.

Psicoses

Psicoses são distúrbios mentais que distorcem o senso de realidade, na maioria das vezes através de vários tipos de delírios e alucinações. Eles podem ser transitórios, recorrentes ou duradouros. Alguns que sofrem disso conseguem manter suas experiências psicóticas sob controle, mas para outros, os episódios tornaram-se uma parte integrante ou mesmo central da vida deles. Nós tendemos a ver conexões entre eventos e comportamentos das pessoas. Um padrão na psicose é a necessidade da pessoa juntar suas ilusões com suas experiências tentando entender o que está acontecendo. Delírios comuns incluem atribuir mensagens ocultas a números e rabiscos, acreditar que relatos da mídia dizem respeito a eles, e que as ações dos outros têm segundas intenções. Por exemplo, uma pessoa tossir quando alguém que sofre desse mal entra numa loja pode ser visto como desdém, ou como se quem tossiu soubesse algo sobre eles. O fato é que muitas pessoas com psicoses podem ver através da Ilusão até certo ponto, mas estes são meros vislumbres e não podem ser entendidos num contexto maior. Portanto, eles ficam com a tarefa impossível de conectar as coisas da melhor maneira possível.

Apresentação: É difícil se comunicar com você. Seu discurso é incoerente, você faz mudanças ilógicas no meio da conversa, e vê padrões e contextos que os outros não enxergam. Às vezes você também acredita que alguém está roubando seus pensamentos ou colocando novos na sua cabeça, e você sofre de alucinações e delírios.

Paranoia

A paranoia é uma forma de ilusão onde ideias de perseguição e desconfiança irracional se combinam com a capacidade de fazer conexões. Muitos que sofrem disso frequentemente explicam suas condições ou experiências dizendo que eles estão possuídos, são cobaias de experimentos, estão sendo seguidos ou manipuladas por organizações secretas ou coisas do tipo. Mesmo que muito destas crenças seja uma ilusão, há vislumbres da Verdade em meio à insanidade. Eles estão conscientes dos carcereiros e da prisão mundial ao redor de todos nós.

Apresentação: Há conspirações à sua volta, e você está sob vigilância. Você precisa ficar de olho e estar atento o tempo todo, e não confie em ninguém.

Alucinações

Uma forma de sintoma psicótico, as alucinações são aparentemente estímulos externos criados unicamente pela mente, e podem afetar todos os cinco sentidos. A forma mais comum de alucinação é ouvir vozes, que pode ser direcionadas para você mesmo ou alguma coisa que você escuta por acaso. Ocasionalmente, as vozes podem ser de natureza benevolente, mas também podem ser implicar ordens, alertas, punições e repreensões. Às vezes, as vozes podem fazer a pessoa cometer atos destrutivos para si ou para os outros. Alucinações táteis podem ser a sensação de ser tocado ou sensações físicas desagradáveis, como as asas crescendo de suas costas ou a pele descascando. Alucinações visuais muitas vezes fazem você ver a realidade sendo distorcida, ver coisas que não estão ali e ter dificuldade em distingui-las da realidade. Você começa a espiar através do véu da Ilusão. Já alucinações auditivas estão mais ligadas a seres que tentam contatar você e entrar no Elysium. Eles podem ser seres do Inferno, do Submundo ou do Limbo. Para alguns, estas entidades proporcionam uma sensação de segurança e são sua única conexão com o mundo exterior, por isso eles podem se recusar a tomar a medicações temendo que seus "companheiros" possam desaparecer.

Apresentação: Pode ser difícil contatar você, pois você está distraído demais ouvindo vozes, sentindo alguma coisa ou perdido numa visão. Talvez você tente afastar estas coisas com a ajuda de música ou vendo imagens em seu tablet. Ocasionalmente, você pode usar de drogas, álcool ou fumar constantemente. Geralmente você acha que é difícil se concentrar, e você pode falar sozinho ou abandonar conversas em andamento apenas para ouvir as outras vozes falando com você.

Fobias

Uma fobia é um medo exagerado ou sentimento de nojo a algo relativamente mundano, o que leva você a evitar lugares ou situações em que o objeto ou situação temida possa aparecer. Quando você entra em contato com a coisa que desencadeia sua ansiedade, há um impulso de rapidamente se afastar deste objeto. Certas fobias também são causadas por eventos específicos, onde o seu medo irracional está ligado a um determinado local, objeto ou situação. Fobias são frequentemente ligadas a eventos de seu passado ou mesmo de uma vida anterior, antigos medos projetados à sua existência atual.

Apresentação: Você está constantemente alerta a qualquer situação que possa desencadear sua fobia. Você mostra seu descontentamento e sugere outras ações para minimizar o risco de encontrar sua fobia, evitando-a o máximo possível. Quando está próximo da causa da fobia, você quer se afastar o mais rápido possível; seu medo se intensifica quando ela se aproxima, e você a evita a todo custo.

Transtorno Obsessivo-Compulsivo

Há muitas variedades de transtornos obsessivo-compulsivos, mas comportamentos comuns incluem lavar e limpar excessivamente, verificar repetidamente fogões e portas, contar e organizar itens, acumular coisas compulsivamente, ou realizar elaborados rituais, como assoprar quatro vezes cada página de um livro para evitar que seu filho morra. Frequentemente, você está ciente de que o que está fazendo é desnecessário, mas as emoções são tão avassaladoras que você precisa ceder à compulsão. Você continuamente repete os mesmos pensamentos e comportamentos; " se eu esquecer de fechar a porta?", "e se eu estiver contaminado?". Transtornos obsessivo-compulsivos se originam de uma reação inconsciente à Ilusão. Você percebe inconscientemente os padrões secretos, os rituais complexos e o maquinário invisível que constitui nossa realidade. O comportamento compulsivo se torna um mecanismo de enfrentamento para controlar a Ilusão, resolvendo seus enigmas e encontrando códigos ocultos na vida cotidiana.

Apresentação: Certas situações e eventos desencadeiam repugnância, medo ou desconforto extremo em você, e você criou o seus próprios métodos para lidar com eles. Se você não puder usar seu comportamento, seu medo e/ou raiva podem virar uma bola de neve. É crucial que você faça seus rituais e lide com as consequências, aconteça o que acontecer. Você quer preferencialmente esconder esses sentimentos e pensamentos.



Personalidade Limítrofe

Muitas pessoas com transtorno de personalidade limítrofe (TPL) têm um passado de trauma ou rejeição na infância, que incita episódios de comportamento impulsivo e destrutivo. Eles sofrem de emoções rapidamente oscilantes, mudando dramaticamente de euforicamente feliz e amoroso para ciúmes e raiva. Elas frequentemente interpretam o retorno social daqueles a sua volta da maneira mais negativa possível, e pode sofrer o sentimento de não pertencer a este mundo, ficando efetivamente desconectado do resto da humanidade. Ao ser afligido com TPL, você começou inconscientemente a perceber que você está preso na Ilusão. A frustração faz com que você oscile entre emoções extremas, muitas vezes se dedicando a ações autodestrutivas, pois apenas a dor física parecendo te acalmar. É difícil manter relações próximas e confiar nas pessoas, assim como na sociedade em geral, o que lá fundo você sabe que é uma mentira.

Apresentação: Você ocasionalmente sente um grande vazio dentro de você. Às vezes você duvida saber quem você realmente é, incapaz de distinguir entre você e a máscara que você revela aos outros. Quando você sente algo, a emoção te domina, pois ela dá cor a tudo dentro você e à forma como você vê o mundo. Se você está feliz e positivo, então o mundo todo é positivo também. Quando o pêndulo balança para trás, sua escuridão interior permeia tudo. O desespero triunfa e a memória de qualquer coisa positiva está além do seu alcance, pois neste momento há apenas escuridão. Felizmente, as lâminas de barbear estão lá; a dor adocicada te ajuda a suportar mais uma noite de ansiedade e desespero num mundo que te odeia.

Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT)

Qualquer pessoa afligida pelo TEPT vivenciou um horror extremo, uma sensação de impotência, ou uma violação real, tal como estupro, abuso, roubo, acidentes, atos de guerra, tortura, ou cativeiro. Os sintomas podem se manifestar por meses, e até anos, após o incidente inicial. Este trauma é revivido com frequência durante flashbacks, que parecem totalmente reais e trazem sentimentos extremos de terror, ódio, repugnância ou raiva. Estes episódios podem ser desencadeados por situações reminiscentes do terrível trauma, como aromas, sons, imagens, palavras ou o comportamento e forma de andar seu ou de outros. Muitos daqueles com TEPT sofrem de grande ansiedade e depressão, assim como mudanças de humor e pesadelos.

Apresentação: Você nunca mais quer ter tanto medo quanto você já teve, mas o medo sempre volta; ele nunca te deixa em paz. Quando ele volta, você sente como se estivesse novamente na mesma situação, sem a possibilidade de fugir, e seu corpo e mente gritam de dor e horror. Às vezes quando você sofre seus flashbacks, você age como se estivesse realmente de volta na situação que causou o trauma.

Depressão

A depressão pode se manifestar de várias maneiras, incluindo disforia e pensamentos negativos sobre você, sobre os outros e sobre o futuro. Ela pode causar fadiga, reduzir a libido, atrapalhar o sono e até mesmo as tarefas mais simples parecem inimaginavelmente difíceis de realizar. Às vezes você está sobrecarregado por uma sensação de desesperança, e pode sentir vontade de tirar sua vida. Seres do Nada e Áclis ocasionalmente são atraídos por indivíduos com depressão severa.

Apresentação: Você não tem energia e tudo parece extenuante, fútil e difícil. Você interpreta tudo no mundo através de um prisma negativo.

Transtorno de Ansiedade Generalizada

Ansiedades são sentimentos fortes de alerta e medo, muitas vezes conectados a eventos que aconteceram ou que você acha que podem acontecer. Pessoas com transtornos de ansiedade não conseguem controlar essas preocupações, e são consumidas por elas. Elas podem sentir sintomas como o palpitações do coração, respiração rápida e superficial, tensionamento dos músculos, náuseas, tremores, e a sensação de estar perto de desmaiar ou de perder o controle. Algumas pessoas ficam paralisadas enquanto outras usam sexo, compras, álcool ou drogas para aliviar suas mentes e reduzir a ansiedade.

Apresentação: Você age de forma nervosa, com movimentos bruscos e um olhar perdido, ou acha difícil ficar parado. Você se distrai facilmente do momento presente, para poder traçar possíveis rotas ou estratégias de fuga para reduzir a intensidade da sua ansiedade.

Síndrome do Pânico

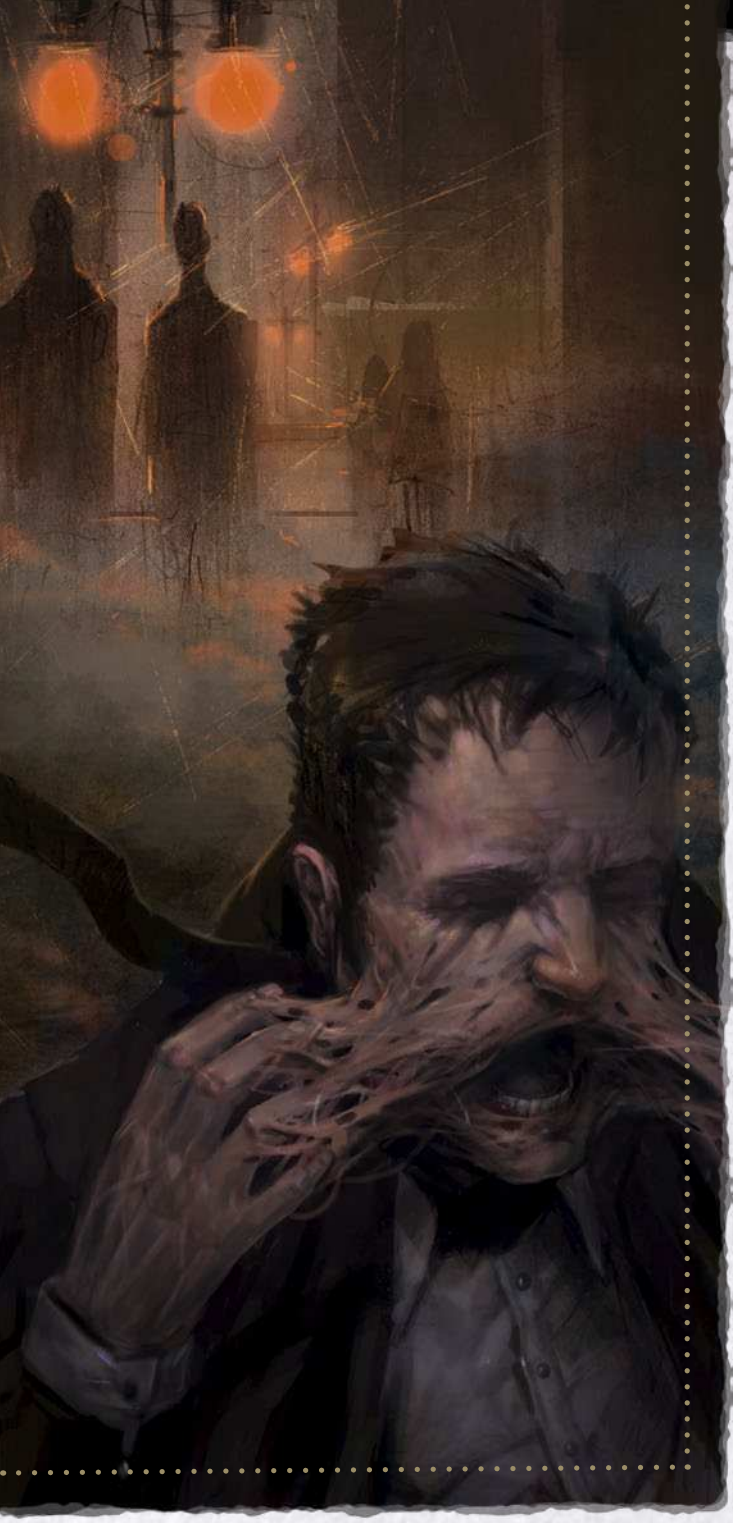
Episódios recorrentes e extremamente poderosos de ansiedade e medo onde a pessoa tem medo de perder o controle, passar vergonha, desmaiar, ou mesmo morrer de uma reação fisiológica intensa ao estresse. Pessoas com síndrome do pânico também podem ter medo de estar na companhia dos outros e de espaços confinados, como ir fazer compras ou ficar em locais públicos. Essencialmente, todos os lugares e situações em que a pessoa imagina que sua ansiedade pode ser desencadeada são visto com incômodo e medo. Elas podem sentir um sentimento de culpa, se se arriscarem lá.

Apresentação: Você criou meticulosamente planos para evitar qualquer situação que arrisque a incitação um ataque de pânico. Quando isso ocorre, você sente como estivesse sufocando, fica enjoado e tudo a sua volta começa a girar.

Comportamento Autodestrutivo

Comportamento autodestrutivo não está baseado em alguém querendo morrer, mas é executado para poder manter a força de continuar vivendo. Esse comportamento está ligado à ansiedade, e ao se ferir a dor física alivia que escuridão mental interna, mesmo que apenas por um momento. Isso pode facilmente se tornar um hábito contínuo, para conseguir lidar com situações difíceis, punir-se a si mesmo, ou simplesmente dissipar a sensação de solidão. Uma variante do comportamento autodestrutivo é se expor ao perigo, como provocar pessoas violentas, ter relações sexuais com pessoas que você não gosta, ou permitir que outras pessoas te machuquem. Pessoas com comportamento autodestrutivo podem atrair nefarites ou entidades similares, que são nutridas pelo sofrimento e pelo medo.

Apresentação: Você ocasionalmente é sobrepujado por suas emoções e pelo sentimento de perder seu autocontrole. Você não consegue suportar a dor que sente dentro de si, mas você encontrou maneiras de aliviá-las temporariamente. Você usa esses métodos para gerenciar seu medo, sua ansiedade ou sua tristeza, ou como saídas para sua raiva ou vergonha.



Tendências Suicidas

Uma pessoa suicida encontra razões pelas quais ela deveria tirar a própria vida, criando desculpas para justificar suas ações. Muitas vezes, ela acredita que seus amigos, familiares e o mundo ficariam melhor sem ela. Depressão profunda, crises da vida, e dor crônica são instigadores comuns de pensamentos suicidas. Quando você não consegue ver nenhuma saída, você tenta encontrar uma solução final, escolhendo o caminho para a falta de dor. Mas pensamentos suicidas também podem funcionar como uma válvula de segurança, permitindo que ela lide com a vida. Ela vê o suicídio como uma saída de emergência, e sabem que se ficar difícil demais, você sempre pode escapar. Entidades, como aparições, podem tentar convencer as pessoas a cometer suicídio, atraindo suas almas para o Nada.

Apresentação: Você frequentemente tem pensamentos suicidas, e durante os momentos de tribulações ou enquanto seu espírito estiver abatido, esses pensamentos sombrios emergem novamente, te oferecendo a chance de finalmente acabar com seu sofrimento. Em situações mais difíceis, você planeja como fazer e pode ir atrás dos materiais que precisa para abrir a saída de emergência e escapar das privações da vida.

A Ilusão é Rasgada

Quando é permitido a loucura correr desenfreada, a ansiedade torna-se cada vez maior, e a alma luta com seus grilhões, a ilusão pode temporariamente se romper e a pessoa pode se inflamar em um momento de divindade. Em tais ocasiões, a Mestra do Jogo pode escolher fazer um dos seguintes movimentos.

•Atrair Seres

A loucura brilha como um farol ao redor da pessoa e atrai uma entidade, que atravessa a Ilusão e se liga a ela como um parasita. O ser pode ser um nefarite, aparição, Amentoraz, alucinades ou algo parecido.

•Distorção do Tempo e do Espaço

Quando a loucura assume o controle de um ser humano, ela pode partir os grilhões da Ilusão e a trama do Tempo e do Espaço. Uma pessoa que sofre de um ataque de pânico severo pode ser transportada de volta para seu apartamento, aparecer num beco ou dentro de uma floresta, ou até mesmo em uma cidade/distrito completamente diferente. Para uma pessoa com ansiedade severa, as horas passadas numa cela podem realmente passar como dias, onde cada respiração é uma agonia prolongada. As pessoas tentam explicar todas essas ocorrências de forma racional, enquanto a pessoa mentalmente doente não tem capacidade alguma de controlar essas mudanças no Tempo e no Espaço.

•Alterações Corporais

Em situações extremas, a pessoa insana pode distorcer fisicamente seu próprio corpo. O rosto dela se deforma, as unhas se tornam garras torcidas, órgãos sexuais desaparecem, a pele fica dura e escamosa, o peso muda drasticamente, ou algo parecido.

•Abrir Passagens

A Ilusão se rompe e a pessoa (e possivelmente qualquer um perto dela) é atraída para Metropolis, o Inferno, o Limbo, o Submundo ou Gaia.

•Projeção

Em seu choque e total aversão, uma pessoa mentalmente doente pode projetar seu horror interno de forma que ele se manifeste fisicamente. Isso pode ser na forma de uma criatura (geralmente um alucinade) ou local. Uma sádica figura paterna que assombra o aflito pode subitamente ganhar vida e se tornar uma ameaça real para ele e para seu ambiente. Um pesadelo recriado do seu tempo na prisão pode levar o doente mental para um purgatório, projetado da sua vontade, apenas para ser exposto aos horrores de novo e de novo.



CULTOS

Os Reinos dos Loucos

Laços com Poderes: Pactos temporários com servos dos Arcontes, Anjos da Morte e outros seres que vivem próximos da loucura. Eles frequentemente adoram efígies de deuses, seres de outros mundos, príncipes dos sonhos e os Dançarinos Enlouquecidos.

Membros: Pessoas a beira da insanidade, que são marginalizadas pela sociedade, como os sem-teto, veteranos de guerra, párias e viciados. Eles ajudam e apoiam um ao outro.

Objetivos: Difusos e caóticos. No entanto, uma tendência para criar sua própria sociedade nas fronteiras da loucura é bastante difundida.

Movimentos: ***Ouvir Rumores das Ruas, Usar Magia da Loucura, Encontrar Esconderijos, Conseguir Drogas, Vagar Entre os Mundos.***

Os Reinos dos Loucos são um culto vagamente interligado ao redor do mundo. Párias e loucos se juntaram para criar seus próprios reinos, cada um com leis e regras incompreensivelmente complicadas, que são aparentemente inúteis para os de fora. Os membros se sustentam através da mendicância, roubo, pequenos comércios, subsídios sociais e repassando produtos roubados. Eles têm uma afinidade pela insanidade e por serem rejeitados da humanidade. Os abrigos do culto podem ser encontrados em cidades industriais em ruínas, aldeias abandonadas por seus moradores, subúrbios interditados ameaçados de demolição, passagens subterrâneas esquecidas e outros lugares além do controle normal da sociedade. Cada abrigo é esquálido, decadente e repleto de rabiscos e símbolos, assim como rituais ou costumes obrigatórios para impedir que a Ilusão desmorone. Na maior parte dos lugares, você encontra sinais de proteção desenhados com giz ou esculpidos em madeira.

Cada Reino dos Loucos é geralmente liderado por um Príncipe, e possui um sacerdote ou profeta responsável por conduzir a loucura. O culto tem uma compreensão aguçada da Ilusão e descobriu maneiras de abrir portais para fora dela, permitindo que eles vagem para outros mundos. Este é um processo prolongado, onde você é forçado a se submeter a purificação e ser marcado por fogo e fuligem, antes de vagar pelos corredores sinuosos, que contêm altares iluminados intermitentemente, onde sinais de proteção são marcados e apagados do corpo do viajante. O culto também utiliza os Dançarinos Enlouquecidos, para poder abrir portais e fazer a Ilusão desaparecer.

O Instituto Liljenberg

Laços com Poderes: A vontade do Arconte Geburah deu forma ao culto, para fazer os doentes mentais entrarem na linha e garantirem que sua loucura é mantida sob controle. Os princípios do Anjo da Morte Golab também influenciaram o culto e são adorados por alguns membros.

Membros: Médicos, psiquiatras, psicólogos e enfermeiros, principalmente associados com tratamentos psiquiátricos ou grandes hospitais. Eles têm ótimos recursos e inspiram confiança dentro de suas comunidades.

Objetivos: Explorar e deter a loucura através do uso de medicamentos, operações e experimentos ilegais.

Movimentos: ***Internar Alguém, Conseguir Medicação e Drogas, Manipular a Burocracia, Acessar Registros Médicos, Executar Lobotomia, Fazer Corpos Desaparecerem.***

O culto estuda os labirintos rodopiantes da loucura. Ele é ativo primariamente nas profissões de assistência médica, está espalhada por grandes áreas do ocidente. Seus membros realizam experimentos ilegais em pacientes e compartilham seus resultados uns com os outros. O culto é liderado pela lictor, Sigrid Meyer-Liljenberg, que é chefe de medicina do Sanatório Meyer-Liljenberg, na Alemanha. Ela publicou uma série de artigos sobre loucura, doenças mentais e métodos de tratamento novos e modernos.

Pacientes cuja loucura pode fazer Ilusão desmoronar são as principais cobaias do culto. Esses infelizes raramente consegue escapar das garras do grupo, e a maioria dos que conseguem são rapidamente recapturados, e então lobotomizados ou sedados por medicação e/ou terapia de contínua de eletrochoque. Na Internet você consegue encontrar informações de sobreviventes e familiares que relatam essas agressões terríveis, assim como as pessoas que desapareceram e quem podem estar conectadas ao culto. No entanto, devido a estigma sobre doenças mentais, essas pessoas não inspiram confiança e todas as investigações são interrompidas.

As Sereias

Laços com Poderes: Intimamente associadas com Samael e Satbariel.

Membros: Principalmente meninas e mulheres jovens que foram abusadas. Alguns cultos têm meninos e homens como membros, mas estes são vistos com um pouco de desconfiança.

Objetivos: Vingança pelos inúmeros ataques e violações.

Movimentos: ***Descobrir Segredos da Internet, Conseguir Materiais para Extorsão, Saber o que Acende o Desejo, Aparentar Inocência, Portar Armas Ocultas.***

O culto foi fundado online. Elas começaram a planejar em grupos de chat e fóruns. Inicialmente, eram apenas fantasias ousadas, mas agora há um objetivo e a vontade de levar isso adiante. Os membros são principalmente meninas que se esforçam para se vingarem do abuso a que foram submetidas. Unidas por sua loucura, mantidas em cativeiro por seus traumas de infância, elas buscam punir aqueles que as machucaram — os homens que violaram seus corpos e as envergonharam. Elas se reúnem com facas e outras ferramentas para torturarem e sacrificarem aqueles que por sua vez sacrificaram suas inocências, roubando delas a capacidade de amar, sonhar e ter esperança. É tão fácil seduzi-los e atrai-los, sejam jovens ou velhos. Logo em seguida os agressores já estão amarrados em bancadas enferrujadas, trancafiados em porões. Então, em operações ritualísticas, eles são sacrificados pedaço a pedaço para Satbariel e Samael. O culto começou a se espalhar mais e mais pela Dark Net, e por todo o mundo, com garotas direcionando as lâminas que no passado elas usaram em si mesmas contra seus agressores. Seus atos terríveis se tornaram cada vez mais ritualísticos, conforme os Princípios dos Anjos da Morte começaram a influenciar os membros.



CRIATURAS

Alucinades

Alucinades nascem das alucinações, do terror e da impotência e tomam a forma que seus criadores mais temem. Eles são criaturas moldadas pela loucura e que ganharam vida pela divindade da pessoa mentalmente doente. Alucinades se apegam ao seus criadores como parasitas, se alimentando da insanidade deles. As ações, habilidades e aparência dos alucinades variam, dependendo dos pensamentos de seus criadores sobre eles. Alguns alucinades são como crianças ciumentas que se recusam a permitir que alguém tenha um relacionamento próximo com seu criador, enquanto outros escolhem lentamente sufocar e impelir sua vítima cada vez mais fundo no abismo da loucura. A maioria dos alucinades desaparecem quando seu dono morre e sua alma passa para um novo estágio, mas alguns se agarram à alma do dono e o seguem no renascimento. Alguns outros sobrevivem a morte de seu dono, encontrando uma nova vítima para se alimentar e continuar vivendo no Elysium. Abaixo, estão três exemplos de alucinades.

O Semblante: Hamad fugiu da Síria com a sua família e agora vive na Alemanha. Ele está tentando aprender a língua e se adaptar à sociedade, mas as memórias da guerra se recusam a abandoná-lo. Vez por outra, ele se lembra das numerosas atrocidades que testemunhou, e como ele foi forçado a atirar em seu melhor amigo. Seu horror e ódio criou um alucinade, que assume a forma de um árabe vestido com uma longa e sangrenta batina com uma cinta de munição em seu peito e uma espingarda automática nas mãos. Sua cabeça está completamente envolta em chamas amarelo alaranjadas cheias de fuligem; sua voz são apenas estalos e gorgolejos. O Semblante geralmente ataca sexualmente Hamad durante a noite. No entanto, quando Hamad usa de violência com os outros, o Semblante se torna mais ameno, mais permissivo e quase amoroso. Hamad agora acredita que se ela matar alguém, esse sacrifício pode induzir o Semblante a libertá-lo.

A Besta Selvagem: Annabel é uma mulher de meia idade que mora em uma pequena casa num subúrbio de Londres. Ela foi internada repetidas vezes para tratamentos psiquiátricos, mas usando medicação pesada, ela consegue viver uma dia a dia bastante normal. Ultimamente, no entanto, ela começou a sentir como se ela estivesse sendo perseguida. Uma criatura estranha, mais especificamente, que ocasionalmente se move em duas pernas e em outras vezes com as quatro, começou a espreitar do lado de fora de sua casa. A criatura é bidimensional e só pode ser vista de uma direção; ela é plana como papel e pode se inserir através fendas e cavidades. Seus olhos são grandes e avermelhados, e quando boceja, uma bocarra tridimensional se abre em suas mandíbulas. Annabel mal tem coragem de sair de casa e sempre está com as cortinas fechadas; ela está vedando janelas e portas com silicone e fita adesiva. Ela escreve sobre a criatura em seu blog, onde os comentários são em sua maior parte desdenhosos e mortificantes.

A Criança: Trisha mora em uma favela na periferia de Bangalore na Índia. Ela ficou grávida quando jovem, mas a criança era uma menina. Como ela não era bem-vinda, a família de Trisha forçou-a a fazer um aborto, apesar de seu grande remorso. Agora, seis anos depois, ela tem um marido e dois meninos, mas ela nunca se desprendeu do vazio que ela sente por sua criança perdida. Em sua dor, ela deu vida a uma criatura da loucura, que tomou a forma de uma criança. Ela aparece como uma bebê suja, que olha para ela da rua ou chora e chama por ela durante a noite do lixão mais próximo. Trisha começou a negligenciar seus dois filhos e dá qualquer comida que ela tiver para a menina, tentando consolá-la e acalmá-la, para poder vencer sua própria tristeza e vergonha.

Amentoraz

Amentoraz é um servo angustiado de Malkuth, um ser de sombra, que assombra o Elysium e às vezes o Limbo, em obediência subserviente à sua senhora. Amentoraz é atraído para hospitais psiquiátricos e outros lugares onde os há doentes mentais, e não possui forma física durante o dia. Nestes momentos, ele é apenas uma sombra, um pouco mais escura do que aquelas ao redor dele — e às vezes alguém consegue ver olhos espiando na escuridão. Ele entra sorrateiramente nas enfermarias e porões de hospitais, esperando a noite, quando ele pode assumir uma forma física. Esta manifestação corpórea é geralmente um ser humano do passado de sua vítima, um outro paciente, um médico, um conhecido da vítima que a fascina ou um completo desconhecido. Ele prende sua vítima, para que ela não possa escapar — usando amarras de cama ou trancando a porta. Depois disso, ele suga os sentimentos de culpa, ansiedade e confusão da vítima, lembrando-a das coisas que ela reprimiu, projetando imagens desagradáveis em sua consciência, e a rasgando-a por dentro. Toda esta loucura e dor são devoradas por Amentoraz, um ato que Amentoraz acha agonizante e repugnante. Desta loucura, ele separa as sementes da divindade da vítima, consumindo suas visões, belezas e horrores fantásticos. Quando Amentoraz está cheio desse poder divino, ele procura artistas, cientistas e outros "escolhidos", e instila neles esses vislumbres da divindade da humanidade. Amentoraz tece visões, sonhos e revelações fantásticas para eles, inspirando-os a dar os primeiros passos em direção do despertar. Quando o abundância de sabedoria divina é consumida, Amentoraz deve mais uma vez se alimentar da loucura.

Amentoraz

Morada: Elysium e Limbo.

Tipo de Criatura: Um servo inumano da Arconte Malkuth.

Qualidades

- *Etéreo:* Qualquer forma de **Dano** físico, não mágico, não tem efeito sobre o ser.
- *Noturno:* A criatura desaparece nas sombras se for exposta à luz.
- *Metátomo:* Pode assumir a forma e aparência que quiser.
- *Sonhador:* Pode alterar sonhos, viajar entre sonhos e encontrar pessoas nos sonhos.

Combate [–], **Influência** [3], **Magia** [4].

Influência [Considerável]

- Saber onde alguma coisa ou alguém está localizado.
- Abusar de um segredo que ele extraiu da Loucura.
- Oferecer conhecimento obscuro e guiar alguém para o serviço de Malkuth.

Magia [Poderoso]

- Criar visões a partir dos sonhos e memórias da vítima.
- Extrair poder de uma alma humana [**–2 de Estabilidade**].
- Criar uma forma física temporária.
- Conceder a um humano compreensão divina [**Alma** *+1 constante* por um dia]

Ataques

Amentoraz não podem ser mortos, apenas expulsos de um lugar através de magia. Quando ele assume uma forma física, seu corpo pode ser destruído e Amentoraz volta para sua forma etérea. Amentoraz se preocupam apenas com o seu propósito — coletar e conceder a compreensão divina.

Desarmado: Soco [1] [Distância: braço].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○☠

- Arranhões.
- Enfraquecido [*+1 em todos os ataques*].
- Um terrível ferimento que mataria um humano, mas Amentoraz continua de pé.
- Corpo destruído.

Chacais

Os chacais são pessoas que foram distorcidas tanto no corpo quanto na alma por sua loucura e por viver nas margens da Ilusão. Normalmente, eles caem sob a influência dos Anjos da Morte e ficam vinculados aos seus princípios. Eles sentem a presença destes Poderes Superiores, mas não conseguem interpretar a vontade deles. Em vez disso, eles os seguem instintivamente e são impulsionados pelas fortes emoções que ardem dentro deles.

Os Chacais são animais selvagens com tendências canibais, sem empatia por criaturas de fora do bando. Eles acham difícil manter sua fachada humana, pois seu intelecto é muito limitado. Seus olhos são arregalados maniacamente e um forte odor animalesco vem de seus corpos. De fato, eles podem reconhecer seus irmãos e irmãs apenas por esse cheiro, e sabem definitivamente se um forasteiro tentou se esgueirar em meio a eles.

Quando eles se exaltam e seus instintos predatórios assumem, sua fala se torna rugidos ferozes, uivos e ruídos guturais, enquanto seus dentes batem e rangem. Eles ainda conseguem se misturar em círculos mais extremistas e de mentes mais fechadas, como na Ku Klux Klan, grupos terroristas e gangues de rua violentas.

Os chacais vivem nos arredores da sociedade



humana. Eles vagam entre cidades, vivendo em favelas ou em casas rurais abandonadas. Eles podem ser a família estranha que mora na casa no meio da floresta, os sem-teto que se amontoam ao redor da fogueira, o caronista na chuva, os imigrantes ilegais procurando trabalho, ou a gangue de jovens neonazistas que saiu do nada. Seus bandos existem por todo o mundo e não há coesão entre eles, mas eles se reconhecem pelo cheiro. Cada bando difere dependendo de com qual Anjo da Morte eles estão alinhados.

Chaumiel: Este bando hierárquico contém desafios constantes ao líder, sempre que ele parece estar fraco. Suas vítimas são frequentemente os excluídos e os membros mais fracos da sociedade. Se as vítimas conseguem oferecer resistência, o bando pode permitir que eles escapem, pois eles provaram sua força.

Chagidiel: Crianças e jovens são as vítimas do bando. Elas são sequestradas, estupradas e frequentemente forçadas a testemunhar seus pais sendo mortos na frente deles, e então forçadas para comer os restos ensanguentados. Se a criança for consumida pela loucura e for digna de se tornar uma parte do bando, ela pode viver; caso contrário, ela é destroçada.

Sathariel: Estes Chacais são andarilhos solitários sem bando. Suas vítimas são geralmente famílias felizes e perfeitas, que são assassinadas em suas casas. Ocasionalmente, um membro da família pode ficar vivo, para poder levar adiante as memórias e a dor.

Gamichicoth: O bando encontra prazer no terror da caça. Eles deixam a vítima saber que eles estão atrás dela com telefonemas, mensagens ameaçadoras e avisos. Eles querem ver como ela será arruinada pelo horror antes de devorá-la.

Golab: O sofrimento é o que enche o bando de êxtase. Eles levam suas vítimas para casas abandonadas e desoladas ou para galerias de esgotos e túneis, onde elas são torturadas por dias. Cada membro do bando passa um tempo com a vítima, e eles competem entre si sobre quem pode infligir a dor mais severa.

Togarini: Bando cujos atos terríveis são terrivelmente excessivos, e de muitas maneiras belo. Eles geralmente escolhem pessoas atraentes como suas vítimas, e então as abatem ritualisticamente. Necrofilia ocorre com frequência.

Hareb-Serap: O bando está frequentemente bem armado e escolhe gangues ou outros indivíduos que podem oferecer mais resistência. Eles se envolvem em carnificinas frenéticas, comendo suas vítimas durante ou imediatamente após o calor de batalha.

Samael: O desejo de vingança queima dentro do bando. Eles escolhem um grupo específico de pessoas para executarem sua vingança. As vítimas podem ser policiais, muçulmanos, mulheres bem sucedidas, imigrantes, ou grupos similares.

Gamaliel: Paixão impulsiona o bando. Eles têm relações incestuosas e muitas deformidades genéticas, principalmente se o bando já existe há algum tempo. As vítimas são capturadas e estupradas repetidamente por todo o bando antes de finalmente serem comidas.

Nahemoth: O bando vive nos ermos, muitas vezes perto de comunidades abandonadas e indústrias arruinadas. Eles são quase inteiramente animalescos e capturam os que entram em seus territórios, arrastando-os até sua toca para comê-los.

Os Dançarinos Enlouquecidos

Os Dançarinos Enlouquecidos são criaturas distorcidas que se movem com o ritmo que flui do Nada do abismo. Seus membros grotescos estão constantemente em movimento, corpos juntos costurados, de costas um para a outro, e unidos por tumores e cistos carnudos. Eles rodopiam perpetuamente em danças dervixes eternas, obedecendo símbolos invisíveis e abrindo portais entre os mundos. Eles já foram pessoas comuns que enlouqueceram, e depois sucumbiram e foram levados para dança por estarem costurados juntos de costas com outro homem ou mulher. Agora eles são abominações estranhas com olhares enlouquecidos; seus quatro braços e quatro pernas giram e giram. Notas e sons de outros mundos podem ser ouvidos ao redor deles, e os movimentos e gestos que eles produzem degradam a Ilusão. Os lunáticos os adoram como deuses ou usam eles como guardiões e porteiros. Determinadas danças abrem portais para o Inferno, a Cidade Máquina, o Submundo, ou até mesmo para uma Cidadela de Arconte. Estar perto de um dos Dançarinos significa que você está em constante risco de ser consumido por sua insanidade. Próximos deles, o corpo físico de um ser humano pode se alterar e sofrer mutações conforme a realidade se dissolve — mesmo que isso demore consideravelmente mais.

Os Dançarinos Enlouquecidos são caricaturas distorcidas, seus corpos nus, sujos e cobertos de feridas e descamações da pele. Seus pés são reduzidos a tocos desgastados de carne, de onde saem ossos que arranham o chão. Eles estão constantemente em movimento e tem controle sobre o Tempo e o Espaço, permitindo que eles flutuem pelo ar de forma onírica e em direções impossíveis — ou desapareçam instantaneamente de um lugar e aparecer no outro. Eles não são violentos e geralmente ignoram aqueles ao seu redor. No entanto, se a sua dança for interrompida, eles gritam com as duas gargantas, e rapidamente destroem qualquer um em seu caminho.

É difícil dizer se esses seres possuem algum intelecto, ou se estão completamente perdidos pelas melodias da insanidade. Eles foram todos criados inicialmente por conjuradores da loucura e um nome específico é sussurrado repetidas vezes: Khla-Minder. Somente quando seus corpos estão completamente destruídos é que sua dança pode finalmente cessar. Nos antigos templos do Oriente Médio, os dançarinos tem rodopiado por catacumbas vazias desde os tempos imemoriais, e bem no fundo do Submundo suas melodias sombrias ressoam em lugares há muito tempo abandonados.



Os Dançarinos Enlouquecidos



CAPÍTULO 15
ALÉM DA PAIXÃO

TODOS NÓS TEMOS A SEDE DE CONQUISTAR E SERMOS conquistados, de ceder aos nossos desejos, de perder o controle e sermos transportados para um lugar que é movido exclusivamente pelo prazer. Paixão não é amor, mas sim um desejo egoísta de satisfação. Ela permeia tudo o que fazemos e tudo o que existe. Nossa natureza egocêntrica não era segredo até que fomos presos pela Ilusão. Quando éramos deuses, nossos desejos não tinham limites. Nós devorávamos tudo o que víamos diante de nós e jogávamos fora as sobras. Dor e prazer são ambos a mesma coisa. Nós éramos governantes e escravos uns dos outros. Nós nos permitíamos sermos esfolados vivos em êxtase, apenas para renascer num novo corpo e seguir com nossos prazeres novamente. Éramos belos e sem pudores, nunca nos importávamos com sentimentos de culpa, hesitação, ou simpatia. Agora, nossos sentidos diminuídos e cativos nos levam a temer esta paixão, e dificultando nossa aceitação e compreensão dela. Em contraste com a morte (uma mentira), loucura (uma tentativa de fuga) e nossos sonhos (uma expressão da nossa alma), a Paixão é maior do que todos nós. Hedonismo carnal implacável é a fuga mais segura e também a mais perigosa para a Realidade Verdadeira. Ela pode devolver um fragmento de nossa divindade perdida, mas exigir grandes sacrifícios.

Evangelho da Carne

Mesmo a paixão sendo algo instalado na mente, ela está também fortemente ligada ao corpo físico. Drogas e o álcool intoxicam os sentidos e distorcem a Ilusão. A intimidade da carne nua e trêmula nos domina: a respiração pesada, os corações batendo e os orgasmos espasmódicos.

Quando éramos deuses, nossos corpos eram as ferramentas da alma. Eles eram fortes, bonitos e mutáveis. Nós tínhamos a capacidade de nos transformar. Um dia poderíamos ser mulher, e no outro seríamos homem. Nós podíamos ser ambos, nenhum ou algo totalmente diferente. Através da nossa vontade podíamos manipular nossos hormônios e reformular nossos DNA, fazer extremidades encurtarem ou expandirem, fazer cartilagens e músculos mudarem, e tomarmos qualquer forma que desejarmos. Nós éramos completos e perfeitos. Agora nossos corpos não são nada mais do que máquinas primitivas, que mantemos vivos enchendo de comida, e descartamos em seguida como excremento fedorento. Nós envelhecemos e ficamos mais fracos a cada passagem ano até que a velhice ou a doença nos puxem para baixo. Para muitos, os corpos que vestimos parecem errados ou inadequados. Nós tentamos refazê-los e refiná-los. Nós bifurcamos nossas línguas, cortamos nossos mamilos, tingimos nossos cabelos, passamos por uma extensas cirurgias de mudança de sexo, tomamos hormônios ou nos decoramos com tatuagens e piercings. Tudo isso num desejo desesperado de descobrir quem realmente somos.

Paixão Castigada

Ao longo da história, nossos carcereiros têm procurado controlar nossos desejos. Eles nos ensinaram que eles são errados, pecaminosos e nós só podemos nos libertar sob regras estritas e constituídas, tais como o sagrado matrimônio entre homem e mulher. Nossa visão dos vários papéis de gênero nos cegaram. Isto é, talvez, a maior maldição do Demiurgo: dividir-nos em duas figuras sexuais arbitrárias e proporcionando a um deles o direito divino de governar o outro. Nós lutamos e matamos por questões mesquinhas, tais quais como os homens e mulheres devem se comportar, como eles deve se vestir, e que direitos e obrigações devem ter. Mesmo na era moderna, parte da humanidade permanecem cega por essas mentiras. Em um anseio fanático de servir a Deus ou a cultura, fundamentalistas de todas as denominações batem em seus filhos para que se comportem, casam seus jovens com "parceiros aceitáveis", matam adúlteros e adultos não heterossexuais com o mesmo preconceito, e punem qualquer desvio da "norma" com extremo preconceito. Mesmo aqueles que não seguem estes padrões draconianos ainda censuram, fofocam sobre isso, e de outra forma, lentamente, destroem aqueles que vivem fora da norma com milhares de pequenas insinuações e indiretas.

As tradições rígidas do Demiurgo começaram a desmoronar em muitos partes do mundo, mas estamos sempre cegos pelo Princípio de Tiphareth. A necessidade da beleza e validação nos diminuiu. Nós acreditamos que somos livres, mas estamos acorrentados pelo desejo de possuir coisas, tais como roupas exclusivas, tecnologia de ponta, e decoração de casa como das revistas — qualquer coisa para nos sentirmos especiais e importantes. Nós somos tão inseguros, que precisamos construir um mundo perfeito onde podemos ser bonitos, adequados, adorados e bem-sucedidos — e enquanto isso tentando conquistar outras pessoas perfeitas. Esta busca e o medo correspondente de ficar para trás e sermos abandonados, nos deixa dominados por ela. Blogs sobre estilo de vida tornaram-se nossas novas bíblias e modelos e celebridades nossos novos santos e deuses. Nós os cobiçamos, queremos ser eles, queremos transar com eles — mas isso não é desejo verdadeiro.

Paixão Verdadeira

Abraçar a paixão significa sofrer de fortes emoções, que ultrapassam o seu lado racional. Este é um desejo tanto físico quanto psicológico. Sua vida toda é consumida por essa vontade, e você não consegue se livrar disso. Em certos casos, essa paixão pode estar ligada a alguma coisa em vez de uma pessoa. Pode ser um a caça de troféus de assassino em série, o desejo de um colecionador em possuir objetos raros, ou mesmo a busca de entendimento e conhecimento proibido. Independentemente do assunto, o caminho para essa paixão é sempre extremo. Você é lançado dentro do caos, onde a obsessão leva você até as fronteiras da loucura, e você decai num comportamento cada vez mais destrutivo. Nesta fase frenética, no entanto, você começa a contemplar a Verdade, recebe inspiração, e até mesmo saboreia momentos fugazes de divindade. A Paixão Verdadeira se manifesta largamente de duas maneiras:

Paixão Irrefreável

A paixão pode ser ardente e irrefreável, uma busca onde você persegue decididamente seu objetivo e ignora todo o resto do mundo. Sua vida desmorona conforme você abandona família, amigos e trabalho, apenas para encarnar o desejo que te chama. Nada mais importa, apenas a necessidade de estar com a pessoa que faz seu coração sangrar, de adquirir o troféu perfeito, ou de completar sua descoberta sensacional. Um fogo queima dentro de você. Sua existência só tem uma direção, com Paixão no banco do motorista.

Paixão Corrosiva

Paixão pode ser algo que brota lentamente dentro de você, te consumindo como um câncer. É o desejo doloroso e perverso por uma pessoa que você não ousa abordar, que te rejeita ou que aparece inatingível. São as situações em que você se sente impotente e inadequado, como a sua primeira paixão adolescente, o desejo pelo seu colega casado, os sonhos com os lindos garotos das bandas populares, ou os desejos ilegais por seu professor. Sua vida interior é consumida por suas fantasias. Você interpreta mal cada observação e enxerga mensagens ocultas e insinuações em gestos, olhares, mensagens de texto e palavras. Aqui, nesse sofrimento, há revelações que podem adquiridas também, não importa o quão dolorosa elas possam ser.

Experiências Transcendentais

Estamos presos pelas normas sexuais da sociedade, mas estas se desintegram cada vez mais conforme nós emergirmos do cativeiro. Vivemos num mundo onde o sexo e a autoexperimentação estão constantemente disponíveis. Com um clique, você pode encontrar uma infinidade de pornografia online gratuita, onde você pode navegar entre filmes que tentam superar uns aos outros ao extremo. É uma miscelânea de carne, desejo, medo, vulnerabilidade, fluidos corporais, ecstasy, e humilhação oferecida para um público insaciável. Os que encontram o caminho para as regiões selvagens não indexadas da Internet, facilmente encontram fóruns ocultos e sites de streaming, onde eles podem participar de prazeres proibidos. Eles podem se acariciar enquanto assistem tortura, vivissecção, filmes de estupro e outras coisas mais tenebrosas. Nestes lugares, eles vicariamente experimentam emoções da vida e da morte.

Na busca por experiências e prazer, podemos nos envolver em nossa própria experimentação. Trocas de poder, humilhação, faz de conta, e outras esquisitices nos permitem tocar as bordas da Paixão. Alguns se dedicam ao sadismo, enquanto outros exploram seus desejos masoquistas. Por trás de nossas fachadas perfeitas, nós saboreamos os hematomas e lacerações ocultas em nossos corpos, lembranças de nos entregarmos completamente para outro ser humano. As tentações da transição e da morte nos instigam a nos sufocarmos durante o ato sensual até pairarmos às fronteiras de morte.

No entanto, o desejo também pode ser encontrado na atração inexplicável por algo que você também acha repulsivo — tão alienígena que te assusta ou enoja, mas você não pode resistir. Talvez esse anseio seja por algo não humano: o desejo por corpos despedaçados ou apodrecidos, alguém com pele ressecada e descamando, línguas viscosas, partes mecânicas ou penas afiadas. Essas tentações vergonhosas continuam aumentando. Você se repreende por seus desejos, mas é continuamente arrastado mais fundo dentro deles. A curiosa abominação que a dona de casa prende no banheiro. A mulher enrugada que vive no sótão da escola, que sussurra segredos para as crianças em troca de beijos. O homem suado e peludo com seu hálito fedorento, mas dono de uma voz tão suave e quente que você esquece todo o resto. A máquina enferrujada no salão industrial, que aparece em sonhos recorrentes. O ser alienígena que bate os dentes, com um olhar selvagem e cheio de orifícios. Nossos apetites são quentes, cruéis e sedutores. Eles distorcem nossos pensamentos, fazem nossos corações baterem e nossos genitais incharem, mas eles também nos libertam.



Sexualidade como uma Chave

Nós instintivamente sentimos que a sexualidade é a chave para descobrirmos o que somos e o que poderíamos ser. Isso assusta a maioria das pessoas. Conforme nós quebramos tabus sexuais, algo dentro de nós é libertado e perdemos nosso equilíbrio. Nos sentimos inumanos, divinos. Atos inocentes em que você simplesmente resvala nas fronteiras proibidas não fornecem esse efeito — você deve ousar e ir fundo. A realidade será destruída pelas experiências que os participantes acharem totalmente revoltantes, mortificantes, cheias de êxtase, ou muito além do que eles achavam possível. Nestas ocasiões, não vemos apenas através da Ilusão, temos um vislumbre de nossa divindade original. Por um momento, temos poder sobre o Cosmos e compreensão ilimitada sobre o próprio tecido da existência. Somos deuses novamente. Mas, conforme as sensações diminuem, essas percepções desaparecem rapidamente.

No fim, o que constitui uma experiência transcendental depende do indivíduo. Alguns se subordinam completamente ao controle de outro ser, e se esforçam para se tornarem totalmente arruinados e objetificados para poder alcançar o êxtase e a verdade em sua total vulnerabilidade. Alguns injetam heroína de seringas imundas nas favelas de Johanesburgo, enquanto outros estupram menores num luxuoso quarto de hotel em Bangkok. Há aqueles que alcançam revelações quando mutilam seus genitais na frente de uma webcam. Outros praticam magia sexual ritualizada em templos sagrados. Ainda assim, todos se esforçam para alcançar esse surto de euforia conforme sentem sua divindade despertando, mesmo que apenas por um momento. Isso pode começar com algo que alguém de fora acharia muito insignificante. Para uma pessoa que passa sua vida toda escondendo e negando sua homossexualidade, finalmente se engajar em tal ato pela primeira vez pode ser tão poderoso, que proporciona um vislumbre de compreensão divina. Mesmo assim, o domínio da ilusão é poderoso, e você deve mergulhar ainda mais em sua experimentação para poder se aprofundar nos mistérios mais profundos da Paixão.



Nas Garras da Paixão

Se você se dedicar a atos de experimentação, esses momentos podem causar a queda momentânea da ilusão ou fornecer novas revelações. Nestas ocasiões, a Mestra do jogo pode escolher fazer um dos movimentos abaixo.

• Introspecção no Divino

Dentro do ato eufórico, o indivíduo recebe revelações momentâneas sobre o divino. Ela pode espiar através dos véus da Ilusão, lembrar-se de coisas de vidas anteriores, ou perceber os poderes que mantém a humanidade cativa.

• Tornar-se uma Vítima da Paixão

Através de magia, experimentação, um encontro com uma criatura da Paixão, ou alguma outra circunstância, o personagem jogador recebe a Desvantagem ***Vítima da Paixão***.

•Seguir a Paixão

Quando a paixão arde intensamente, ela pode rasgar os véus da Ilusão. Isso permite que a ***Vítima da Paixão*** derrube as barreiras entre a vida e a morte, e o Tempo e o Espaço. Ela não tem controle sobre isso, já que suas habilidades divinas irrompem instintivamente.

•Atrair Seres

Paixões e perversões podem atrair seres de outros mundos, como darthea, libiths, nefarites de Gamaliel, aparições, ou outras criaturas atraídas por prazer e perversões.

•Ter Introspecção na Alma de Outro

Durante um momento apaixonado com uma ou várias pessoas, alguém pode ter um vislumbre da verdadeira natureza dos parceiros. Um segredo, um anseio oculto ou algo mais emerge.

•Receber Inspiração Divina

Paixão abre portais para o subconsciente, e a produção criativa da pessoa momentaneamente se torna imaginativa, desinibida e comovente. Verdadeiras obras de arte expõe fragmentos nus da Realidade.

Cultos

Coq Rouge

Laços com Poderes: Gamaliel, Chagidiel, e a Princesa dos Sonhos Yōko Sakai.

Membros: Os membros são uma mistura heterogênea, incluindo produtores individuais de pornografia, proprietários de empresas de acompanhantes e bordéis, criminosos, traficantes de pessoas, estrelas da webcam, viciados em sexo e sadistas sexuais. Eles existem em todos os níveis da sociedades, mas a maioria está fortemente ligada ao submundo e atividades ilegais. Muitos dos membros dentro do círculo interno do culto são magos sexuais.

Objetivos: Explorar desejos proibidos, cativar as pessoas através da pornografia, e oferecer serviços sexuais de todo tipo para aqueles que podem pagar.

Movimentos: ***Usar de Extorsão e Depreciação, Oferecer Prazeres Proibidos, Atrair Pessoas Queridas e Amigos, Conseguir Drogas, Contrabandear Pessoas, Usar Contatos Influentes.***

Coq Rouge é uma rede mundial que opera atividades totalmente legais dentro da indústria pornográfica, e também possui uma série de clubes de sexo e bordéis, e funciona como agentes para prostitutas e acompanhantes. A maioria de suas atividades são encontradas online e o culto tem uma enorme influência tanto sobre os grande sites pornográficos quanto sobre as páginas mais obscuras da Dark Net. No entanto, sua fachada esconde uma série de horrores. Nos bordéis da Ásia, as crianças nascem dentro da escravidão e são rigidamente criadas para encantar e satisfazer os visitantes do mundo ocidental. Gangues sequestram mulheres na Europa Oriental e as levam para bordéis do outro lado do globo, onde são forçadas a atender até trinta clientes pagantes por dia. Jovens drogadas são levadas para porões e abrigos, e forçadas a aparecer em pornôs brutais de estupro. Em prédios isolados, cadáveres nus são depositados em poços de esterco ou são queimados em grandes fornos. Muitos do círculo interno do culto são magos sexuais e possuem templos e pontos de encontro em porões de bordéis. O culto tem sua maior presença em antigas colônias francesas: Argélia, Marrocos, Indochina, Quebec, Madagascar, assim como Louisiana no Estados Unidos, onde os magos do culto têm uma forte afiliação com a comunidade Cajun. O culto é infiltrado pelos anjos da morte Gamaliel e Chagidiel, e também tem conexões com o Limbo.

EU (Elite Urbana)

Laços com Poderes: Yesod, Netzach e Tiphareth, mas são fortemente influenciados por Gamaliel e Golab.

Membros: Somente os mais ricos e os mais poderosos (um parte destes na verdade são lictores).

Objetivos: Explorar os atos mais extremos de autoindulgência e saciar apetites proibidos, enquanto aumentam seu status dentro do grupo. Convidar pessoas influentes para a comunidade, fazendo deles aliados, e forçando-os a ficarem em silêncio. Escalar acima na distinta hierarquia do grupo.

Movimentos: ***Usar Riquezas Monumentais, Comprar Qualquer Um, Contratar Solucionadores de Problemas, Pontos de Encontro Clandestinos, Bodes Expiatórios, Manipular o Sistema Judicial.***

Eles vivem no ápice da sociedade humana. Eles especulam com monstruosas somas de dinheiro, mas estão constantemente querendo mais. Você encontrará corretores de ações em Wall Street, banqueiros nos bairros financeiros de Londres, oligarcas da cúpula de Moscou, líderes de negócios globais, advogados ardilosos e bilionários entediados. Eles buscam perpetuamente satisfação, validação e afirmação, e para eles a vida humana é medida monetariamente como todo o resto. Seus dias são passados nas sedes financeira de Manhattan, Londres, Singapura, Tóquio ou Paris, e à noite eles libertam seus apetites vorazes, ficando acordados com cocaína e anfetaminas. Eles visitam os melhores serviços de acompanhantes e sempre tem acesso a prostitutas. Ainda assim, até mesmo esse excesso logo perde sua atração, então eles usam seus enormes recursos para ir mais longe. Isso se torna uma competição entre eles, cada um buscando atos e conquistas cada vez mais macabras. Tudo é uma disputa de status. Juntos, eles se dedicam a apostar e sempre aumentar as apostas mais e mais com vidas humanas em jogo — às vezes, a própria vida. Alguém mantém um menor em seu escritório, estuprando-o entre as reuniões. Outro viaja para instalações industriais para trucidar mulheres e homens de países pobres, pessoas que ninguém nunca sentirá falta. Alguns pegam modelos e subcelebridades e as arruínam. Eles fazem tudo isso, perdidos na agitação de drogas laboratoriais e sonhos de cada vez mais poder e dinheiro.

CRIATURAS

Mancipia

Mancipia são originalmente criações da humanidade, que satisfaziam nossas paixões e inspiravam nossa criatividade. Quando o Demiurgo puxou o véu da Ilusão sobre os nossos olhos, muitos desses seres foram aniquilados e os outros foram forçados a servirem os Arcontes.

Mancipia são seres sem olhos, seus corpos não tem pelos e suas línguas são longas, macias e serpentinas. Eles são a simbiose perfeita entre masculino e feminino. Seu suor tem gosto doce e picante, seus lábios e língua são extremamente flexíveis, e suas secreções são como o mel mais delicioso. Ocultos pela Ilusão, um mancipium parece humano, mas há algo fascinante e maravilhoso sobre ele. Talvez tenha um cheiro intoxicante, seus olhos tenham uma estranha fascinação, ou sua risada seja brilhante e prazerosa. Um mancipium pode incitar um obsessão ardente em uma pessoa, obscurecendo o senso comum e a compostura a ponto dela arriscar sua vida, família, amigos e coisas por um desejo cego. Eles são muitas vezes usados para desviar pessoas que chegaram muito perto de um segredo ou estão começando a ficar problemáticas, mas que não podem ser mortas. O Arconte Malkuth usa mancipia para atrair potenciais servos entre os seres humanos. A habilidades desta criatura também podem expor a divindade da humanidade despertando sua criatividade, inspirando obras de arte peculiares e maravilhosas.



Um Mancipium

Darthea

Uma darthea é uma entidade de sonhos e loucura, foi criada a partir do desejo da humanidade por sexo. É uma abominação desinibida de perversões corporais, genitais encharcados, membros retorcidos e aberturas corporais escorregadias. Ela vive nas fronteiras entre sonho e realidade, e buscam aqueles com o apetites mais sombrios — ou, alternativamente, os mais inocentes a fim de corrompê-los. Ela chega em sonhos e se instala como uma semente bem no fundo dentro da vítima. Em contraste com a maioria das outras criaturas possuidoras, a darthea não suprime a consciência de sua vítima. O possuído está constantemente consciente do que está fazendo e tem controle sobre suas ações para tudo, exceto a sua sexualidade. A vítima não está ciente de que está possuída. Pelo contrário, parece que a neurose sexual do indivíduo afligido está descontrolada. No entanto, a possessão faz com que o corpo fique distorcido conforme a darthea aumenta seu domínio. Pode levar dias, semanas ou anos. Seu corpo fica infectado e descorado com veias escuras e pontos escamosos conforme a pessoa sucumbe cada vez mais ao controle da darthea, nutrindo-a com perversões como uma que mãe nutre seu filho. Shows de webcam inconstantes, clipes pornôs vazados, histórias eróticas e fantasias proibidas proporcionam nutrição para o ser. Colchões manchados em bordéis imundos, ataques incestuosos dentro de casa, e sexo violento nos banheiros de clubes noturnos são sua origem. Com o tempo, uma metamorfose ocorre e a criatura é arrastada do Limbo para a realidade do Elysium. Numa explosão dilacerante e violenta de intestinos, a darthea nasce do humano que a alimentou. A darthea se transformou em um libith — uma criatura que existe completa e totalmente dentro do Elysium.

Libiths

Libiths são criaturas que nascem de nossas próprias paixões e apetites, e que têm suas origens no Limbo. Algumas se aniquilam durante atos sexuais bizarros imediatamente após o seu nascimento, enquanto outras vivem por séculos como parasitas.

Libiths são atraídos por pessoas com forte frustração sexual. Elas provocam paixões em suas vítimas, e depois brincam com elas como um gato faria com um rato até que a vítima perca o controle, tire sua própria vida, ou se humilhe completamente. Libiths podem mudar para qualquer forma que desejarem. Elas normalmente entram em contato com a vítima em forma humana, seduzem-na e então lentamente mudam para algo cada vez mais inumano e repulsivo, forçando-a a atos desprezíveis. Magos do sexo ocasionalmente fazem pactos com libiths e as mantém como amantes ou usam-nas contra seus inimigos. Outros libiths se tornam servas de Arcontes ou Anjos da Morte. Libiths pode existir em qualquer forma e aparência. Algumas são descritas abaixo:

A Abominação: Encharcada, porosa e viscosa. A criatura fede a água de esgoto e gordura rançosa. Ela se aproxima de sua vítima cuidadosamente, rastejando por de ralos ou privadas quando a vítima está adormecida. Ela arrasta-se pelo chão, deixando um rastro de água de esgoto e chumaços de cabelo, sujeira e resíduos fétidos antes de rastejar para cama e se enrolar com a vítima adormecida. De manhã, a cama está encharcada e com um fedor nauseante, mas os sonhos são quentes e sedutores. A vítima fica cheia de êxtase, como se alguém tivesse injetado nela heroína durante a noite. Ela desenvolve um desejo físico de experimentar isso mais uma vez. A Abominação se revela mais e mais até se tornar uma parte integral da vida da vítima. Apesar do seu fedor desprezível e aparência grotesca, o desejo da vítima permanece e o casal faz amor repetidamente contra as paredes de azulejo do banheiro. A vida da vítima é cada vez mais consumida pela Abominação, conforme ela precisa se esforçar cada vez mais para mantê-la afastada de amigos, familiares e colegas de trabalho.

O Abusador Doméstico: Sempre começa agradável e encantador, a libith exibindo seu melhor lado. Ela prepara jantares, beija afetuosamente, permanece cortês, e mantém uma distância respeitosa. Mas assim que tenha amarrado um ser humano num relacionamento, a degradação mental começa. A pessoa é cada vez mais isolada de seus amigos, e espera-se dela constantes atos sexuais, na maioria das vezes repulsivos e humilhantes. Negações são respondidas num primeiro momento com imposição de culpa, depois com repreensões mordazes, e finalmente com os punhos. Isso tudo decai numa espiral destrutiva, e a libith agora começa a se deformar fisicamente quando fica irritada, tornando-se um monstro insano que exige ser adorado como um deus. Esta libith frequentemente procura por pais e mães solteiros e parece encontrar prazer no olhar horrorizado das crianças, uma vez que humilha seu progenitor na frente delas.

Eva Graue: Uma estrela pornô eternamente jovem que é conhecida na web por seu site (evagraue.com), onde ela publica fotos e vídeos, assim como incentiva seus fãs a pagar por shows particulares de webcam ou reuniões online. Ela está ativa no Twitter, Facebook, Google+, Renren, Youku e outras redes sociais por todo o mundo. Eva Graue é especializada em dominação financeira, onde ela é rapidamente venerada e agraciada com presentes. Ela desenvolveu uma grande base de fãs que estão preparados para sacrificar qualquer coisa — família, fortuna e trabalho por alguns minutos extras com ela na webcam. Em suas tentativas de ficar com ela, muitos dos seguidores mais fiéis de Eva cometeram suicídio, foram internados em asilos ou estão encarcerados por perseguição e assédio.

O Atraente: Esta libith sempre assume a forma de um homem em seu fim de adolescência. Ele é sempre lindo e há algo de melancólico, obscuro e sedutor sobre ele. Ele procura adolescentes que não se sentem interessantes e deixa que elas se aproximem dele, logo tendo-as na palma da mão. Num momento ele pode ser romântico, mas no outro ele é frio e recluso. Há algo triste nele e as garotas querem muito consertar seu coração partido. Elas ficam cada vez mais divididas conforme as alterações de humor dele aumentam. Ele faz com que elas abandonem seus amigos e desprezem suas famílias, e até mesmo comecem brigas com outras garotas que anseiam pela atenção dele. Somente quando sua vítima está completamente destruída, levada às profundezas mais escuras da ansiedade, beirando o suicídio, ele as abandona e passa para a próxima infeliz. As garotas que não tiram suas próprias vidas, ficam insanas (ou através de algum milagre se libertam dos ganchos dele em sua alma) ou ficam possuídas por essa misteriosa paixão adolescente pelo resto de suas vidas.

A Bonequinha: Inocente, bonito e pequenino. A Libith assume a forma de um lindo menino ou menina e procura pedófilos — preferencialmente aqueles que desejam apenas crianças, mas ainda não se aventuraram além de suas fantasias. Usando sutis convites, brincadeiras e sussurros de fantasias secretas, assim como expressando sua curiosidade por explorar os prazeres adultos, elas fisgam suas vítimas. Elas então os levam cada vez mais fundo na perdição, inspirando-os a molestar outras crianças. Quando a vítima foi completamente destruída por seus desejos, eles são abandonados. Muitas vezes, a libith divulga os atos horríveis da vítima para as famílias cujos filhos foram molestados ou para as autoridades.

A Bonequinha

Morada: Elysium.

Tipo de Criatura: Libith (forma humana).

Qualidades

- Metamorfo: Pode ter qualquer aparência e forma que desejar.

Combate [2], **Influência** [3], **Magia** [4].

Combate [Novato]

- Chorar e implorar por misericórdia.
- Fugir e se esconder.

Influência [Considerável]

- Imitar alguém.
- Abusar de um segredo que descobriu.
- Se infiltrar numa família ou grupo de pessoas.

Magia [Poderoso]

- Influenciar ou controlar outro ser.
- Conhecer as fantasias mais profundas de alguém.
- Criar um desejo insaciável pela libith [**−1 de Estabilidade** a cada dia sem ela, mas nunca vai ficar menor que Agoniado]
- Manipular memórias

Ataques

Libiths usam de manipulação e magia para tomar o controle de suas vítimas. Quando confrontados com violência direta, elas frequentemente tentam manipular o atacante até que um momento oportuno surja. Elas costumam parecer indefesas na esperança de surpreender o atacante. Se ela se sentir sobrepujada, a libith tentará fugir e se esconder, e depois atacar quando o inimigo baixar a guarda.

Desarmado: Derrubar [0] [Distância: braço, a vítima é derrubada no chão]; Socar e chutar [1], [Distância: braço].

Faca: Cortar [2] [Distância; braço].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○☠

- Arranhões.
- Subjugado.
- Muda sua forma para alguma coisa que o atacante deseja.
- Desaparece.
- Morto.





CAPÍTULO 16
ALÉM DOS SONHOS

A NOITE PERCORRE AMEAÇADORAMENTE O MUNDO, COBRINDO FLORESTAS, MONTANHAS, mares e planícies sob seu manto escuro. Sua aparência assustadora envolve as fachadas das nossas cidades, tornando-se o solo onde nossos sonhos podem florescer. Nós fechamos nossos olhos, partimos dos nossos corpos indefesos, e escorregamos livremente para outra realidade — uma existência além nossos eus físicos e cativos. Limbo, o domínio dos Sonhos, é mais um estado de existência do que um local de verdade, um mosaico de memórias e emoções que brotam de nossos subconscientes. É um universo ilimitado, tão transitório quanto encantador. Dentro dele, nos deparamos com uma colcha de retalhos de panoramas e reflexos elaborados, que rapidamente se esvaecem de nossas mentes quando acordamos. Eles parecem incompreensíveis, sombrios e ainda maravilhosos. São mais do que simples impressões, lembranças e imagens de nossos cérebros. Se nos atrevermos a olhar para dentro de nós mesmos, poderemos descobrir pistas sobre nossas origens divinas neste estado de sonho. Aqui, no fundo dentro de nós, podemos nos aventurar nos sonhos dos outros, criar mundos próprios, explorar coisas ocultas e encontrar seres e andarilhos, que vivem nesta existência além do Tempo e do Espaço. Depois de circunavegarmos a barreira inicial do Limbo, câmara após câmara estão abertas para nós por toda a eternidade.

Nosso Universo Interior

A maior parte da humanidade é impotente em seus sonhos. Nós não percebemos que estamos sonhando e, portanto, não temos controle sobre nosso novo estado, vagando sem rumo nas paisagens dos sonhos, apenas para esquecer nossas experiências assim que acordamos. Para tomar o controle de nossos sonhos, devemos primeiro nos tornar conscientes de que estamos na verdade sonhando. Essa habilidade é conhecida como *sonho lúcido*. Tendo alcançado isso, você pode tentar orientar o seu eu-sonhado através do seu subconsciente. Explorar o mundo dos sonhos sempre requer passar por algum tipo de barreira, a fim de navegar continuamente mais fundo em seu eu interior:

Rasgando o papel de parede verde-escuro de sua casa de infância, se deixando afundar no mar negro e primordial além; puxando as cortinas vermelhas para o lado, subindo pela parede de tijolos sujos, e ousando entrar no beco escuro; rastejando de volta para o ventre da mãe que você nunca conheceu; virando os azulejos amarelados no necrotério; tomando o elevador para o andar mais abaixo, onde atrocidades foram realizadas; terminando a última sequência da cifra arcana; deixando a navalha cortar fora tudo o que é humano; tomando o palco e despindo-se perante a plateia vaiando; colocando o revólver contra a sua têmpora e puxando o gatilho; perdoando o imperdoável; colocando a chave na fechadura da porta azul e girando-a...

Mudanças no Mundo dos Sonhos

Conforme você viaja pelo Limbo, os sonhos ao seu redor também mudam. No entanto, como um andarilho dos sonhos, você deve prestar muita atenção as mudanças repentinas no sonho, já que você pode não ser a verdadeira, ou única, fonte dessas alterações. Pode ser que você tenha se desviado para perto demais do local chamado Vórtice, ou inconscientemente escorregou para o sonho de outra pessoa ou para um mundo completamente diferente. Pior ainda, algum tipo de criatura dos sonhos pode ter entrado no seu sonho e a presença dela está distorcendo o ambiente. Essas mudanças são geralmente dramáticas e surreais:

Os céus se esvaem, expondo o que está além; a mancha de sangue torna-se uma grande abertura; pássaros se transformam em facas afiadas; o céu explode numa miríade de cores; o aroma de asfalto quente enche seu nariz e luzes ofuscantes brilham diante de seus olhos; tijolos se dobram para dentro, abrindo num portal escancarado; o cubo na sua mão gira se revela indefinido e bidimensional; tudo se tomba e aparentemente recua; nuances azuis se tornam um gosto amargo em sua garganta; as lágrimas caem para cima e se tornam estrelas no firmamento; um berro distante se transforma num furacão; o aroma da doçura se corrompe no fedor de enxofre; o zumbido de sinal do telefone se torna no ruído de um trem, avançando em sua direção...

Às vezes, você assume um semblante completamente novo. Seu eu-sonhado se distorce e é refeito, enquanto suas roupas se ajustam para combinar com o novo mundo. Você pode regredir para o seu eu da infância, ou assumir o corpo de um animal ou criatura. Pode levar algum tempo até você perceber que foi mudado, pois o sonho geralmente faz a sua forma alterada parecer natural.

Viajando Entre Sonhos

Usando o conceito de Similaridade, nós podemos viajar para sonhos parecidos de outros seres. De fato, um sonho sobre uma floresta existe bem próximo com qualquer outro sonho sobre as florestas, tornando mais fácil viajar entre eles. Em contraste, sonhos sobre ambientes urbanos são totalmente diferentes de sonhos sobre o deserto, tornando a viagem mais difícil. Para mudar de sonho para sonho, você deve alterar e mesclar os sonhos, repintar cada um em sua mente, o tempo todo avançando em direção ao seu objetivo. Às vezes, há atalhos para serem encontrados, como portais, escadas e passagens, que criam portais diretamente entre dois mundos de sonhos. Estes ocorrem frequentemente quando os sonhadores estão intimamente ligados a uns aos outros fora do Limbo.

Quando você atravessa pelos mundos de sonhos dos outros, você invariavelmente deixa rastros. Assim como o conceito de Infecção, você infecta os sonhos deles com sua consciência, suas memórias de pessoas e lugares surgindo no mundo dos sonhos deles, e permanecendo lá. Essas trilhas psíquicas permitem que o andarilho perceptivo rastreie sonhador invasor de volta para a própria existência dele. Ocasionalmente, essas trilhas se espalham como podridão mental e podem transformar mundos de sonhos completamente ou quebrá-los em pedaços. Um andarilho de sonhos adepto tenta esconder sua presença, mas às vezes é inevitável deixar partes de si mesmo para trás.

Morte e o Sonho

Morrer nos domínios dos sonhos raramente perigoso. Normalmente, nossa "morte" nos assusta e acordamos, mas outras vezes nós meramente trocamos de papel e somos empurrados para um novo sonho. Por outro lado, aqueles cujos corpos físicos perecem enquanto estão dormindo podendo ficar mentalmente presos no Limbo. Suas almas desconectadas não seguem em frente, tornando-se andarilhos de sonhos perdidos, que muitas vezes não entendem o que aconteceu com eles. Os sonhos também atravessam o Tempo e o Espaço, então você pode entrar nos sonhos de alguém que está morto no Elysium, mas que ainda está bem vivo no Limbo.



Perambulando pelos Sonhos

Um andarilho de sonhos deve aprender diversas técnicas para poder dominar seus sonhos e as sutilezas do Limbo. Obter real proficiência geralmente requer um tempo e treinamento consideráveis, mas também pode vir naturalmente para algumas pessoas.

Alterar Sonhos

Com esta técnica, você conscientemente manipula e reconstrói a trama dos sonhos. Mudanças menores são simples, como transformar um tubo de ferro num pé de cabra ou remodelar um guarda-roupa numa porta de entrada. Efeitos mais dramáticos como rasgar uma parte do céu, fazer casas derreterem, deixar o mar avançar inundando, são difíceis e potencialmente arriscadas — especialmente se você está alterando os sonhos dos outros.

Alterar Seu Eu-Sonhado

Enquanto sonha, você geralmente possui sua aparência normal, a menos que você tenha uma percepção diferente de si mesmo no mundo dos sonhos. No entanto, é possível fazer pequenas alterações, como características faciais, cor do cabelo e até mesmo sexo, sem muito esforço. Reconstruir toda a aparência é muito difícil fora dos próprios sonhos, assim como se transformar em outro ser ou adquirir propriedades incomuns como força sobrenatural, a capacidade de voar ou sentidos aguçados.

Invocar Seres do Sonho/ Sonhadores

O andarilho pode estender suas percepções dentro do Limbo, e invocar uma entidade ou outro sonhador, convocando-os para seu mundo dos sonhos. Há sempre grandes riscos nisso, especialmente se acontecer de você atrair a atenção de algo indesejável. Seres de sonho podem agir como guias e fontes de conhecimento, geralmente solicitando pagamento na forma de memórias e fragmentos de sonhos.

Encontrar Conhecimento Perdido

No Limbo, você pode explorar as memórias do seu passado, obter revelações sobre o inconsciente coletivo da humanidade, descobrir segredos no mundo dos sonhos de outras pessoas, ou encontrar os caminhos e chaves que levam à sua divindade. Esta pesquisa exige que se atravesse muitas barreiras e que se aproxime do Vórtice. Memórias e revelações muitas vezes assumem a aparência de objetos com os quais nós temos uma conexão pessoal, como cadernos, computadores, bonecas ou melodias. Aspectos da nossa psique assumem formas simbólicas nos reinos do Limbo. Ocasionalmente, você deve procurar por suas memórias, pois elas podem estar escondidas no mais profundo porão, enterradas no caixão de seu pai , dentro de um vídeo difícil de achar na Internet, em meio a uma pilha de cartas fechadas, gravadas numa fita VHS antiga, ou enfiadas em armários de arquivos empoeirados. Aqui você pode encontrar traumas esquecidos, alegrias infantis e tristezas torturantes juntados num mosaico de fragmentos. Os sonhos ingênuos da infância, abandonados e violados pelas exigências da vida adulta, aguardam para serem redescobertos.

Abrir Portal

É possível abrir um portal do Limbo para o Elysium ou para as outras realidades, e então atravessar como seu eu-sonhado. Isto é algo difícil, extenuante e muito perigoso —ainda mais quando se utiliza de uma forma inumana. Sair diretamente do Limbo para Elysium ou outros mundos é algo que apenas os mais poderosos dos andarilhos dos sonhos conseguem realizar.

Além dos Sonhos

Dentro das profundezas do Limbo, nós podemos viajar para além dos nossos sonhos. Aqui podemos encontrar a fonte de todos os sonhos, mundos de sonhos estilhaçados e domínios inteiros governados por déspotas enlouquecidos. Aventurar-se propositadamente aqui é nascer em uma nova e mais profunda existência.

Vórtice

Existe um lugar lá no fundo dentro de nós onde o nosso espírito se mistura com todos as almas da humanidade. O Vórtice é a fonte de sabedoria e revelações infinitas, que se origina do nosso inconsciente coletivo — um redemoinho majestoso de imagens, emoções e impressões caóticas. Quanto mais nos aproximamos de seus limites, mais nossas almas são expostas. Nós podemos perceber mais dimensões e abrir muitos dos grilhões que o Demiurgo colocou sobre nós. Memórias de existências anteriores se rebobinam e piscam diante dos nossos olhos numa cacofonia de impressões:

Visões enfraquecidas de feras lambendo sua mão em submissão; um gigantesco mecanismo de latão; uma pele esfolada que um dia você vestiu; um chaveiro coberto de ferrugem; um coração mecânico pulsante; um trono de mármore de onde você já governou; uma arma que você já usou para tirar sua própria vida; a cinzas de um mundo queimado; penas de asas esfarrapadas de anjo; um feto abortado que foi você em outro tempo, minúsculo e frágil em sua mão, retornando seu olhar.

Se você se aventurar até as margens do Vórtice, os sonhos rapidamente tomam o lugar um do outro, nenhum deles permanecendo por mais que um momento. Novas cenas aparecem, criaturas mudam de forma ou desaparecem, percepções se tornam distorcidas conforme o próprio Tempo avança irregularmente. Lenta, mas definitivamente, você é despedaçado, extinto ou transformado numa criatura insana dos sonhos. Para adquirir entendimento nos mistérios do Vórtice, é preciso viajar para os mundos dos sonhos mais próximo da tempestade, que resistem com ilhas exóticas. Os mais estáveis desses reinos pertencem aos Príncipes dos Sonhos, ou são os restos moribundos de sonhos despedaçados. Nestes santuários, você pode beber da fonte do Vórtice sem se afogar na sua súbita inundação.

Sonhos Despedaçados

Conforme você se aproxima da gênese dos sonhos, você se depara com mundos de sonhos fragmentados orbitando o Vórtice como planetas mortos, cada um cheio de andarilhos perdidos e seres desamparados. Este macrocosmo virtual de mundos consiste de sonhos da humanidade há muito esquecidos, destruídos, ou lentamente desaparecendo. Existindo apenas no Limbo, esses quase-seres foram criados a partir de nossas memórias e anseios — semblantes desamparados que não estão vivos nem mortos. Eles são nossos filhos abandonados, vagando sem rumo pelo labirinto do Limbo até que murchem e desvaneçam.

De tempos em tempos, esses mundos abandonados chegam até nossos sonhos por acidente, ou nós podemos encontrá-los enquanto viajamos. Alguns desses sonhos despedaçados são bastante conhecidos por magos dos sonhos, relatados em escritos antigos, ou mencionados em páginas da Internet sobre interpretação de sonhos e em estudos sobre o sono. Alguns dos inumeráveis sonhos esfarrapados incluem:

O sol é uma ferida vermelho-sangue num céu cor de cinzas. *Mulheres idosas dançam nuas em meio a espetos e ganchos enferrujados, seus corpos enrugados, seios pendurados e juntas envelhecidas movem-se num ritmo irregular. Os olhos, branco-acinzentados do glaucoma, olham fixos para cima — mandíbulas desdentadas pendem abertas. Quando uma delas desmaia de exaustão, ela é arrastada para uma tigela de sacrifício, para que ela possa vomitar ouro líquido, crepitando no ar frio e escaldando seus lábios. Se elas sentirem o cheiro de um sonhador, elas uivam roucamente, caem de quatro, e o caçam como predadoras selvagens.*



O prédio é infinito*, uma torre sem fim, uma arquitetura de pesadelo insano de escadarias e mais escadarias. Janelas altas voltadas para a neblina cinza. Pássaros, não mais do que silhuetas, contorcendo-se contra céu cheio de poeira, grasnando sem resultado e voando contra o vidro, deixando um rastro de penugem, sangue e penas esvoaçantes.*

A pequena aldeia mexicana tem casas com paredes brancas. *O calor vivo deixa tudo tremeluzente. Os céus e as estrelas são fantasiosas e impressionistas — como uma pintura de Van Gogh. Num ou noutro lugar, os edifícios estão borrados. Você quase pode sentir o cheiro da tinta a óleo e terebintina. Cada passo que você dá faz o mundo se corroer e escorrer, deixando tudo rançoso no sol escaldante. Incontrolavelmente, você vomita e seu conteúdo estomacal espalha as cores ainda mais. Quando você chega na taverna, o interior dela é decadente. Você quase afunda pelo no chão inchado por gás. Na mesa há um revólver. Há também uma bala. O sonho não tem outra saída.*

Você é uma criança; seu reino é o guarda-roupa em que você está se escondendo. *Você ouve brigas no mundo lá fora, mas dentro do guarda-roupa você está seguro. Você pode descansar sua cabeça contra a jaqueta grossa de inverno, aconchegado no pelo macio do urso de pelúcia. O travesseiro é macio atrás de você, e a lanterna está lá para uma emergência. Então você ouve os passos se aproximando. Os passos dele. Você se molha.*

A noite é densa do lado de fora do palácio de inverno. *Uma lua crescente sangra seu conteúdo sobre o céu – você quase pode sentir seu gosto. No salão de baile, mamíferos distorcidos se agitam e incham. A orquestra para de tocar. Do andar de cima, vem o som de um riso nervoso. Lá o czar e sua corte rastejam pelo chão polido e tiram cara ou coroa com moedas de jade rachado.*

Rochas brancas cobrem a praia, polidas por milênios de ondas. *O mar se move em ondas pesadas e escuras. A mulher gigante se estende como uma ilha alongada nas ondas. Ela está deitada de lado, com apenas um de seus olhos acima da superfície da água. Seu olhar é cheio de ódio. Sua boca está bem aberta e a água verte dela. Ela só pode observar, borbulhar e permitir que suas águas afoguem o mundo. Ano após ano, ela devora cada vez mais a região. Não há muita terra sólida sobrando. O antigo faroleiro pode contar toda a história. Ele sempre esteve aqui.*

Fábricas enferrujadas onde feras eternas cavaram suas tocas, *e as adornam com ossos e altares quebrados. Crianças famintas vagam, andando sobre lascas e pedras com os pés em frangalhos. Elas sangram de cada ferida e sua pele se assemelha a pergaminhos antigos. Alegria e verdades bíblicas escoam deles em direção a um céu repleto de uma eternidade de estrelas. Cada estrofe sagrada faz as estrelas fluírem e se agitarem, conforme elas dançam de acordo com a vontade do Criador. Aqueles que vagam por aqui sem estigmas ou sacrifícios de sangue ao Deus e ao Cosmos despertam as feras, que dormem com suas cabeças apoiadas em suas mãos cheias garras.*

Em um pedestal há um computador antigo. *A tela é grossa, a superfície bege agora está descorada, e o monitor pisca com um brilho verde. Um velho nu está pendurado de uma forca no teto. Ele balança para lá e para cá com uma brisa imperceptível. Você se aproxima da tela do computador e olha para ela. O texto verde contra o fundo preto pergunta: "Você quer jogar um jogo?"*

Fragmentos de megacidades futuristas, *estações espaciais e mundos virtuais circulam ao seu redor. Cada paisagem alienígena é rasgada e obliterada diante de seus olhos. O ar ressoa com uma cacofonia de rugidos, ruído branco e guinchos de metal. Numa câmara criogênica ao seu lado, há uma mulher com eletrodos na testa. O monitor eletrônico revela que ela está morrendo. Cada batida fraca de seu coração é como um martelo contra uma bigorna, quebrando o mundo em pedaços.*



Os Príncipes dos Sonhos

Príncipes dos Sonhos são pessoas que abandonaram seus corpos no Elysium e através da Arte de Sonhar, criaram realidades pessoais próximos ao Vórtice. Manipulando habilidosamente a arquitetura dos sonhos, eles criaram passagens seguras através do Limbo para alcançar seus reinos de sonhos, localizados bem próximos fronteira do Vórtice. Estas construções extensas e volumosas não são destruídas pela violência do redemoinho, contanto que o Príncipe dos Sonhos continue anexando e substituindo os mundos de sonhos exatamente na mesma formação, assim como peças de um intrincado quebra-cabeça. Ainda assim, mesmo com os recursos ilimitados do Limbo, os Príncipes dos Sonhos permaneçam presos numa eterna disputa de poder, pois seus territórios se misturam uns com os outros.

Os Príncipes dos Sonhos são seres trágicos. Eles escaparam das restrições e maquinações do Demiurgo, e podem perceber suas divindades perdidas. Mas, mesmo no Limbo, eles permanecem como sombras fracas do que eles poderiam ser. Seus contínuos conflitos os tornaram tiranos e cruéis, e eles caíram numa loucura fervorosa tentando desesperadamente manter seus mundos de se desintegrarem, tudo isso enquanto se esforçam para se elevarem e glorificarem a si mesmos. Eles estão tão ligados com seus reinos de sonhos, que é difícil vê-los como coisas separadas.

O Mundo do Conhecimento Arcaico e Mentes Onipotentes *é um sonho onde monumentos, colunas e estátuas de mármore magníficos se estendem em direção a um céu azul claro. Cidades antigas repousam em uma paisagem verde e pastoral e o cheiro do mar e o som das ondas estão sempre presentes até em áreas remotas. O mundo dos sonhos é modelado de acordo com os conceitos idealizados de Atlântida. Uma sociedade perfeita. Um mundo perfeito. Poucos seres são encontrados aqui, pois seus habitantes têm sido sistematicamente expurgados um após o outro, sempre que o Príncipe Sonho, Friedrich Köpfel, fica insatisfeito com o progresso deles. Ele está atualmente no processo de criação de uma nova população, que coincide com seus ideais rígidos. Anteriormente foi um químico da corte a serviço da o duque de Thüringen, Köpfel começou a criar seus mundos de sonho de volta no século XVII.*

O Mundo dos Templos de Pedra e o Sofrimento Fervoroso *é um sonho obscuro, repleto de uma paisagem sonora impressionante — um murmúrio no fundo de música etérea, zumbindo de insetos, sons em línguas esquecidas, choradeiras aterrorizadas e os primeiros gritos de recém-nascidos. O sonho é absurdamente quente e fede a cinza, sangue e suor. Visitantes deste sonho sentem-se grogues e inchados, muitos logo começam a sangrar dos olhos, boca e genitais. Tudo parece vibrar e tremer. Criaturas inicialmente parecem bidimensionais e incolores, apenas ficarem dolorosamente vivas sem aviso. Num salão de um templo em ruínas no coração do sonho está a Donzela do Tormento — cega, com genitais mutilados, inchada pela gravidez e cheia com larvas que rastejam das feridas infectadas de seus membros amputados. Ela está cercada por apsaras grotescas, que se separam das paredes em que foram esculpidas e dançam com seus pés esmagados ao redor de sua cama de pedra ensanguentada. A Donzela quer que todos sofram como ela sofreu, enchendo seu pesadelo fervoroso com crianças mortas-vivas, vítimas de tortura grávidas e demônios bestiais em máscaras de marfim.*

Este Mundo dos Sonhos de Fascínio e Divindade *está repleto de florestas cobertas de neve, rios congelados, montanhas e estepes, que são riscadas por rotas de peregrinação sinuosas, onde procissões de monges vestidos de negro marcham, carregando cruzes douradas e ícones pingando sangue. Nas aldeias, as pessoas se reúnem em chalés de madeira e passam suas noites cheias de medo amontoadas em volta de fogueiras e velas gordurosas, perdidas em orações ao seu deus punitivo. Catedrais magníficas com cúpulas em camadas e mosteiros isolados agarrados a montanhas servem como centros de luz neste mundo escuro e inóspito. Em quartos escuros de igrejas cheios de imagens de santos, incenso sufocante e milhares de iconóstases, os pecadores se açoitam em êxtase até que suas costas estejam em carne viva e manchadas de sangue. O Príncipe dos Sonhos, Nikolaj Makarov, vaga por seus domínios como o novo Messias, distribuindo bênçãos e espalhando a palavra de Deus para o fiéis e punindo aqueles que não são subservientes o bastante.*

O Mundo de Cidades Frias e Ordem Perfeita *é uma cópia do nosso moderno mundo, mas idílico, falso e meticulosamente organizado em infinitos padrões repetitivos. Subúrbios de casas isoladas com gramados perfeitamente aparados se estendem infinitamente em direção ao horizonte, cercando centros urbanos imaculados desprovidos de lixo e grafites. Escondidos da vista, prisões com dezenas de milhares de celas idênticas, esperando para serem preenchidas. Pessoas que foram atraídas para os sonhos são reproduzidas em incontáveis cópias, todas idênticas e banais. A burocracia do mundo é draconiana, a paranoia constante destrói todos as ideias de rebelião. Todo cidadão permanece sob vigilância contínua, monitorado por câmeras, drones, implantes de GPS subcutâneos e informantes. O Príncipe dos Sonhos, Aron Greenberg, quer trazer ordem e significando para Limbo, moldando de sua totalidade em algo mais parecido com nosso mundo acordado. Ele monitora incessantemente sua sociedade de proles subjugadas, e constantemente emite novas leis e decretos.*

O Mundo de Contos de Fadas e de Luas Cheias *é um mundo transitório e escuro de mito, rico em florestas primordiais cheias de rosas silvestres, labirintos de cercas vivas, ruínas e pontes de pedra. Estes ermos fantásticos são povoados por andarilhos rebeldes, lobos medonhos, sátiros sedutores e outros seres de contos de fadas. É um mundo com noites élficas, sombras da lua, e crepúsculos vermelho-sangue, onde a música, soluços fantasmagóricos e risadas sonoras são ouvidas à distância. Nada é certo aqui. O solo pode se romper a qualquer momento, paredes e árvores podem crescer garras para pegar você, a criança chorando pode se tornar uma boneca de palha, e a comida que você come pode estar cheia de larvas. Muitos daqueles que são atraídos para este mundo dos sonhos são crianças, e algumas delas nunca mais vão acordar. Perto do Vórtice, há um grande castelo rococó onde a Princesa dos Sonhos, Nicolette Pasteur, entretém seus convidados, tão exuberante e caprichosa como qualquer rainha de conto de fadas. Seus sonhos misteriosos e doces se espalham daqui ao longo das eras. Agora, seres curiosos, anjos caídos e enviados de mundos estranhos organizam bailes de máscaras no labirinto expansivo de bonecas, cortinas e enormes camas de dossel.*

O Mundo da Infecção e da Desgraça *é um mundo paisagens africanas sonhadas machadas de sangue, que se juntaram num labirinto de alas hospitalares esquálidas, bueiros, necrotérios e celas acolchoadas organizados numa discórdia frustrante. Leopardos espreitam em meio a fileiras de cadáveres apodrecidos e pacientes lamentam em seus respiradores, que foram rasgados por dentro pela vegetação florescente. Em toda parte, fios elétricos soltos pendem e faíscam, enquanto semblantes assustadores espreitam atrás de cortinas de plástico sujas. Figuras revestidas da cabeça aos pés em equipamentos de proteção e máscaras de respiração caçam pessoas e criaturas fugitivas, num silêncio sinistro e determinado, e armados com lança-chamas, brocas de lobotomia e agulhas hipodérmicas. A Princesa dos Sonhos, Jolainne N'Gembo-Mouanda, é uma médica e química de uma pandemia global de um futuro próximo do mundo, e ocasionalmente amplia sua influência pelas enfermarias noturnas de clínicas e hospitais psiquiátricos do Elysium, para poder arrastar a equipe e os pacientes para seus sonhos espasmódicos e florescentes.*

O Mundo da Loucura e Labirintos *é um sonho cheio de cinzas, penhascos, poços e construções maravilhosas de pedra, metal e ferrugem. Tudo é aglutinado num labirinto insondável, que se espalha por todas as direções, se estendendo da desintegração absoluta próxima ao Vórtice até lugares onde ele sutilmente invade nosso mundo acordado. Em alguns locais, como o caos de Bagdá, Cabul, Mosul e Basra, você pode*

acidentalmente se desviar e cair diretamente nesse mundo de sonho. O labirinto constantemente torce e distorce, enquanto ichtyria rastejam por todos os lugares, banqueteando-se com os corpos dos sonhadores que morreram durante as privações ou que foram sacrificados pelos servos ocultos do Príncipe dos Sonhos. No centro do labirinto, no topo de um zigurate de basalto negro como a noite, o Príncipe dos Sonhos, Hammad al-Sufi, senta-se num trono empoeirado, balbuciando encantamentos insanos enquanto servos, andarilhos e os insanos se curvam e o adoram como um deus, registrando fielmente seus comandos e suras.

***O Mundo das Salas Secretas e as Paixões Corrompidas** é um sonho centrado num palácio japonês, que se assemelha a uma multitude de cores e impressões com banhos quentes, lanternas de arroz e quartos com paredes de papel, povoados por um amplo elenco de personagens, desde os jovens e imaculados até os perigosos com suas inúmeras facas. Fora dos muros do palácio outros mundos de sonhos se espalham ao redor, povoados por clubes de sexo vagabundos, strip-clubs e becos estreitos. É um caldeirão de desejos e perversões. Em câmaras cheias de fumaça e atrás de elegantes telas de shoji, corpos nus encharcados de óleo se esfregam uns aos outros, fluidos corporais são esguichados, lambidos, engolidos e besuntados por toda parte. Tudo é carmesim, grudento e sórdido. A Princesa dos Sonhos, Yōko Sakai, frequentemente passeia através de seu império glamoroso, acompanhada por uma comitiva de servos e escravos. Ela exige que todos a desejem e amem.*

Quando o Sonho Muda

A mestra do jogo pode usar os Movimentos listados abaixo sempre que um personagem jogador dormir, estiver viajando no Limbo, ou quando ele explorar a magia dos sonhos, perambular pelos sonhos, ou nos domínios proibidos da Internet entrar em contato com o Limbo.

•Paralisia do Sono

A pessoa acorda, e consegue ouvir e abrir os olhos o suficiente para olhar ao redor, mas não tem controle sobre seu corpo. Sua consciência permanece presa nos sonhos, mas ela também consegue ver e vivenciar as coisas em volta de seu corpo físico. Geralmente a pessoa sente um pânico profundo, tem dificuldade para respirar e sente outros seres no quarto com ela.

•Um Sonho vira Realidade

O sonho desafia o tempo e o espaço e você vivencia e enxerga eventos que ocorreram no passado ou acontecerão no futuro.

•Sonambulismo

Embora adormecido, seu corpo se move por conta própria, de olhos abertos e aparentemente consciente — sendo até mesmo capaz de falar e realizar ações complexas. Isso pode ocorrer por você estar sob o domínio temporário de um ser de sonho ou porque os instintos inconscientes ou primitivos do corpo estão tomando conta.

•Mudar de Sonhos

Você entra no mundo dos sonhos de alguém ou num sonho despedaçado, ou traz algum outro adormecido para o seu mundo dos sonhos.

•Preso no Sonho

As barreiras do Limbo se fecham em torno da pessoa, capturando-a no mundo dos sonhos. Ela não consegue acordar ou escapar, a menos que os pré-requisitos mudem ou uma nova saída seja encontrada.

•Criar um Reino dos Sonhos

Um mundo nasce próximo do Vórtice. O sonhador pode ficar envolvido em seu próprio mundo dos sonhos ou chamar outros sonhadores para ele. Este mundo pode existir muito depois do sonhador morrer e também crescer e mudar sem o controle do sonhador.

•Um Portal É Aberto

Um portal para ou de um mundo de sonhos é aberto. Isto pode ser qualquer coisa, desde uma porta que se materializa na parede, uma entrada encontrada em um guarda-roupa, um ralo bocejando no chão, uma pintura ganhando vida, um espelho que você pode atravessar, ou algo completamente diferente, como uma peça de roupa que te transporta para outro mundo dos sonhos sempre que você coloca. Portais são geralmente temporários ou apenas surgem em momentos específicos, mas ocasionalmente podem ser permanentes.

•Atrair Seres

Você atrai um ser do mundo dos sonhos ou cria a partir de seus próprios sonhos ou fantasias. Ele pode nascer da pessoa, aparecer através de um portal, ou manifestar-se no quarto ou nos arredores.

•Atrair a Atenção de um Príncipe dos Sonhos

O personagem atrai a atenção de um Príncipe dos Sonhos, e ele pode escolher trazer o andarilho para seus domínios, enviar súditos contra ele, ou simplesmente entrar em contato com ele.

•Deixar Rastros

Sempre que você perambular por um sonho despedaçado, mundo dos sonhos, ou no sonho de outra pessoa, você invariavelmente deixará rastros seus para trás. No entanto, neste caso, a trilha psíquica é significativa e logo se torna poderosa. Talvez ela consuma o sonho, faça algo se estilhaçar, atraia algo até você, ou leve a algo inesperado.

•Obter Compreensão

No sonho, você pode obter compreensão e conhecimentos perdidos, como uma memória antiga ou uma pista que você tem procurado por muito tempo. Sua mente inconsciente reúne coisas que você reprimiu, e você pode ver as coisas em outros lugares e épocas. Ocasionalmente, esses sonhos são muito caóticos e quando você acorda, você precisa juntar as peças sozinho. Você também pode encontrar respostas para perguntas sobre sua própria natureza; por mais desagradáveis que elas sejam.

CULTOS

O Coletivo Stillwater

Laços com Poderes: Principalmente o Príncipe dos Sonhos Friedrich Köpfel, mas também Nikolaj Makarov e Hammad al-Sufi.

Membros: Aqueles que nasceram dentro do Coletivo, traçando sua linhagem por várias gerações anteriores. Também aqueles que são atraídos para o culto depois de ler sua literatura e seus panfletos, geralmente homens e mulheres na faixa dos vinte anos.

Objetivos: Escapar eternamente para o mundo dos sonhos e viver no seio de Deus.

Movimentos: ***Levar Alguém ao Sono, Sonambulismo, Invocar seres dos Sonhos, Membros Fanáticos, Usar Crianças como Escudos, Aparência Inocente.***

O culto foi fundado na década de 1970 e mesclou opiniões radicais de esquerda, hinduísmo, budismo e misticismo dissidente cristão junto com experimentos com drogas, meditação e ocultismo. Eles agora vivem isolados no campo onde eles e suas muitas crianças vivem num grande coletivo. Eles não têm televisão, rádio telefone, ou uma conexão com a Internet, e todas as crianças são educadas em casa com um currículo rígido. A maioria trabalha com agricultura e, como os Amish, se esforçam para se tornarem autossuficientes. Eles também produzem literatura esotérica sobre sonhos e perambulação entre sonhos, e os jovens do culto distribuem panfletos em mercados locais e fora de shoppings.

Com a ajuda de drogas e medicamentos, eles exploram o Mundo dos Sonhos coletivamente. Seu líder e fundador, Rupert Stillwater, está em um estado de sono durante a maior parte do dia. Dentro do culto eles aguardam "O Arrebatamento", quando eles encontrarão seu caminho para uma morada celestial consumada no limbo e vão transferir suas almas para lá, deixando o mundo físico e seus grilhões do materialismo para trás.

Velas Negras

Laços com Poderes: Conhecimento de vários Príncipes dos Sonhos e seres dos sonhos, mas tem maior conhecimento, ou contato, com Aron Greenberg, Yōko Sakai e Nicolette Pasteur.

Membros: Hackers, programadores de computador, blogueiros e ativistas; a maioria deles tem vinte e poucos anos.

Objetivos: Manter a Internet livre. Entrar em contato com entidades ocultas da rede.

Movimentos: ***Hackear, Adquirir Informações, Alterar Informação Existente, Instalar Pontos de Invasão, Derrubar Websites, Espalhar Rumores.***

Essa rede de hackers, programadores e informantes consiste de exploradores e autoproclamados profetas da Internet. Eles trabalham em colaboração próxima com sites como Wikileaks e a rede Anonymous, mas adotaram uma visão quase religiosa da Internet como uma entidade divina. Entre seus membros, muitos argumentam que ela vai despertar e se tornar o novo Deus da humanidade. Em suas explorações dos domínios da Internet, eles encontraram sequencias de código, páginas da Web e domínios curiosos. Alguns acreditam que estes são sinais de Inteligências Artificiais (IAs) despertando. Na verdade, eles estão realmente encontrando as consciências expansivas dos Príncipes dos Sonhos. Os Velas Negras tentam ativamente hackear profundamente estes constructos, e notaram que várias deles até começaram a responder. Recentemente, alguns membros desapareceram e há uma paranoia crescente de que as autoridades estão caçando ativamente o grupo. Eles não perceberam que esses membros foram atraídos para o Limbo — em geral involuntariamente.

CRIATURAS

Nós seríamos ingênuos em acreditar que estamos seguros em nossos sonhos. Seres milenares existem na escuridão do Limbo, ansiosos para se alimentarem de nós como parasitas. Há criaturas nascidas dos nossos piores pesadelos, assumindo a aparência do que nós mais tememos e nos assombrando todas as noites. Alguns desses terrores noturnos podem até escapar pelas fendas para dentro do nosso mundo acordado. Quem realmente sabe que abominações e sombras nos vigiam enquanto dormimos? O que toma vida nos cantos escondidos, sob as escadas, nos sótãos e porões? Nós acordamos suando frio e percebendo que fomos tocados por alguns ser amorfo muito além da nossa compreensão. Mas a Ilusão logo restabelece seu controle e qualquer revelação que possamos a ter conseguido desaparece por trás do véu. Quanto mais você explora o mundo dos sonhos, mais você é exposto aos seus perigos. No seu próprio universo de sonhos, você está relativamente seguro em sua ignorância inocente, mas quando você começa a perambular pelos sonhos dos outros, conscientemente manipulando suas criações, você atrai atenção indesejada.

Ichtyria

Ichtyria nascem do Vórtice e só existem no Limbo. Externamente, eles se assemelham a miriápodes com segmentos pelo corpo, pernas finas e antenas frágeis. Eles podem crescer até vários metros de comprimento, e emitem um som farfalhante único de suas placas ósseas e antenas enquanto rastejam. Eles têm bocas circulares como de sanguessugas ao longo do ventre e podem enrolar-se em torno de outros seres, grudando neles como parasitas. Ichtyria tem a capacidade de criar conexões entre sonhos e realidade, de forma que as vítimas torturadas ou mortas no Limbo também sofram o mesmo destino no mundo acordado.

Ichtyria existe em mais dimensões do que estamos acostumados ou percebemos normalmente. Um andarilho de sonhos vendo um ichtyrium de alguns ângulos pode ver sua verdadeira forma: uma massa de camadas dobradas de pele, que se move hipnoticamente como uma anêmona do mar em uma corrente aquática invisível. O andarilho pode entrar em seu interior carnudo, rastejando por estas camadas úmidas de pele, atravessando protuberâncias corpulentas e veias pulsantes, até chegarem diretamente no olho da criatura. Esta pérola turva, grande o suficiente para segurar em suas mãos, pode ser arrancada de suas raízes fibrosas, e o ichtyrium desamparado grita e se contorce por isso. Tudo que a criatura devorou está preservado no olho — todos os memórias, pensamentos, andarilhos e previsões.

Psífagos

Os psífagos não são originários do Limbo. Em vez disso, eles ficaram presos lá depois que perderam seus corpos físicos há anos atrás. No mundo dos sonhos, o psífagos parecem ter sua aparência original, mas sua existência no mundo dos sonhos adultera, distorce e destrói a antiga semelhança ao longo do tempo. Psífagos antigos são altamente distorcidos e monstruosidades grotescas de se ver. Cada um também carrega as características dos receptáculos que eles atacaram anteriormente. Esses seres caçam e superam o sono, para poder experimentar a euforia de possuir um corpo físico e saciar seus irresistíveis desejos de experiências físicas. Eles são tão extremos em suas buscas hedonistas de sexo, violência, intoxicação e outras sensações corporais que um psífago pode destruir seu corpo hospedeiro em questão de meses. Enquanto isso, o eu-sonhado da pessoa possuída é mantido em cativeiro no mundo dos sonhos do psífago, que pode ser qualquer coisa, desde uma masmorra até um berçário trancado. Se o sonhador conseguir, de alguma forma, for libertado ou achar uma maneira de libertar-se, ele pode retomar o controle de seu corpo — embora ele possa precisar dar algumas explicações sobre seu comportamento estranho.



Seres dos Sonhos

Os seres de sonho são criaturas trágicas, seres quase reais criados a partir de nossas fantasias e desejos. Alguns são ressuscitados noite após noite, tornando-se bonecos indefesos em nossas cenas internas de sonhos. Outros se dissolvem no esquecimento e olham a partir dos cantos escuros e sombras do Limbo — na esperança desesperada de serem notados. Alguns sortudos adquirem poder e conhecimento, e se tornam predadores ou parasitas que alimentam de nós. Estes últimos, nós devemos realmente temer.

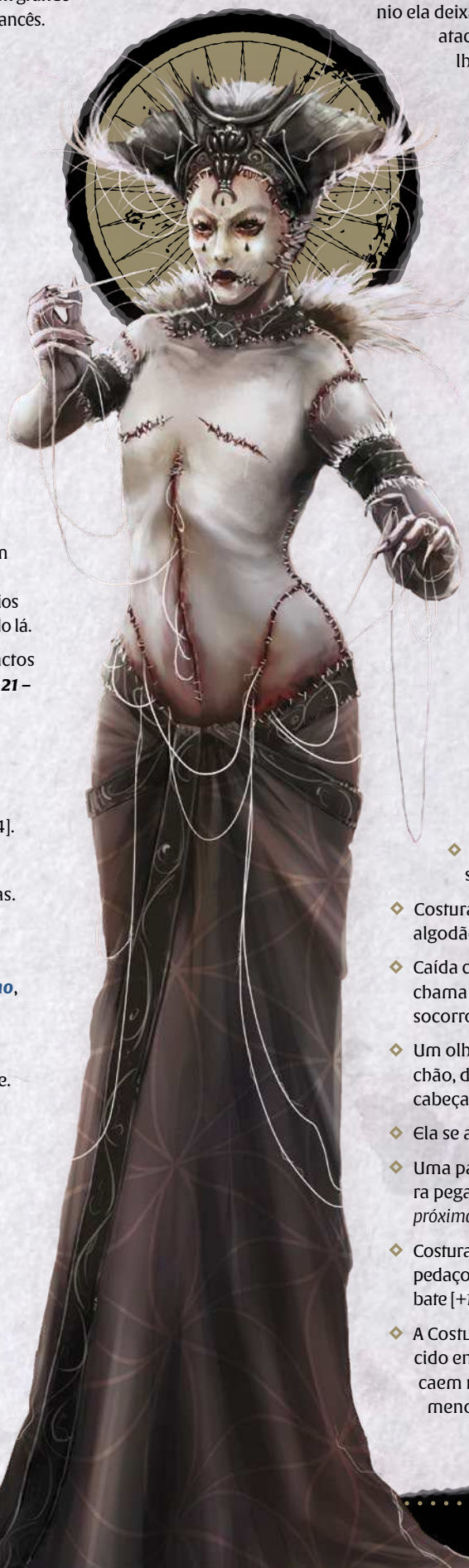
A Criança Mariposa

A Criança Mariposa tem um corpo desajeitado, cinza e nu. Mariposas com asas pulverosas rastejam por sua carne, percebendo o caminho com suas antenas. Elas crescem em casulos dentro do corpo da Criança e rastejam para fora de aberturas macias e arredondadas. Frequentemente, a Criança rasga suas veias com garras afiadas e alimenta sua ninhada com seu sangue, incitando-os a enxamear freneticamente ao redor das feridas para beber. A criatura se move cautelosamente e em silêncio; sua voz não é mais que um sussurro, quase abafada pelas asas inquietas das mariposas. A Criança escolhe vítimas solitárias e assombra seus sonhos. Enquanto sua presa dorme, ela se arrasta do Limbo para o Elysium, onde faz uma incisão e avidamente sorve do sangue da vítima com sua língua quente e vermelha, enquanto o quarto se enche com os zumbidos sonolentos de mariposas. Quando a Criança Mariposa invade o seu mundo de sonhos, você começa a ouvir o bater de asas das mariposas. Logo você pode ver a criança por trás de espelhos e vidros reflexivos, como se estivesse se aproximando e tentando te encontrar. Uma vez que a vítima está assombrada, ele também começa a atrair mariposas no Elysium. Dezenas delas pairam ao redor de qualquer fonte de luz e se acomodam do lado de fora das janelas.

A Costureira

À medida que a costureira se aproxima, a dor começa a se espalhar através do seu corpo. Você percebe uma melodia cantarolada, o cheiro de cânfora e como a luz aparece pálida de turva. Quando ela finalmente está ao seu lado, seu o corpo se divide em pedaços. Seus órgãos internos se espalham como uma gosma no chão, e os insetos e os pássaros descem para se banquetearem neles enquanto você ainda está vivo. A Costureira se oferece para costurar você de volta, solicitando um pagamento inusitado: ser informada sobre sua vida no mundo acordado. Conforme o sonhador conta, ela recolhe seus órgãos e começa a costurar seu corpo de volta com uma agulha e linha — mas ela sempre guarda um órgão. Em breve ela exigirá serviços adicionais do sonhador, prometendo devolver a parte do corpo furtada.

O mundo dos sonhos da costureira é um grande quarteirão residencial num subúrbio francês. Todos os humanos presentes estão mortos. Seus corpos foram saqueados e costurados de volta, algodão escapa das cavidades. Eles se movem sob os comandos dela e atacam todos os intrusos como zumbis. No fim da rua, bem no fundo de uma casa despretensiosa, fica sua câmara de costura. Cheia de tecidos, máquinas de costura, agulhas e tesouras. Lá, em sua despensa, flutuando em licor, estão os órgãos que ela roubou dos sonhadores.



A Costureira

Morada: Limbo.

Tipo de Criatura: Criatura poderosa do Limbo.

Qualidades

- *Domínio:* Ela tem uma conexão com seu domínio e imediatamente percebe se alguém remove um ou vários dos órgãos, mesmo ela não estando lá.
- *Pactuante:* Este ser pode selar pactos com os humanos. Veja ***Capítulo 21 – Pactos e Magia***.
- *Sonhadora:* Pode alterar sonhos, viajar entre sonhos, e encontrar pessoas nos sonhos.

Combate [3], **Influência** [3], **Magia** [4].

Combate [Considerável]

- Controlar suas bonecas humanas.
- Costurar membros juntos [***1 de Dano***, *+1 para* ***Evitar Dano***].
- Rasgar feridas abertas [***3 de Dano***, *+1 para* ***Evitar Dano***].

Influência [Considerável]

- Contar uma mentira convincente.
- Oferecer alguma coisa em troca de um favor.
- Saber onde algo está localizado.

Magia [Poderoso]

- Manipular o sonho.
- Rasgar alguém com a sua vontade.
- Reparar seres vivos.
- Criar e controlar bonecas humanas.

Ataques

A costureira altera o sonho, distorce caminhos e separa os indivíduos uns dos outros. Em seu domínio ela deixa suas vítimas se distraírem e depois as ataca com seus bonecos humanos empalhados. Ela ataca com suas unhas afiadas como navalhas para abrir feridas profundas e sangrentas. Ela também pode costurar orifícios e juntar membros com uma grande agulha de costura, deixando suas vítimas indefesas.

Unhas como navalhas: Cortar [3] [Distância: braço, *+1 para* ***Evitar Dano***].

Agulha e linha: Costurar [1] [Distância: braço, a vítima fica presa numa linha de costura, deve ***Agir sob Pressão*** para se soltar. Se a vítima arrancar e rasgar a linha para se soltar ela automaticamente recebe **1 de Dano** — as costuras são profundas].

Magia: Despedaçar [–] [Distância: sala, ***Manter o Controle*** para não ser dilacerado, ainda vivo, mas totalmente indefeso. Este ataque pode só pode ser feito se alguém ouvir a melodia que ela está cantarolando]; Distorcer arredores [–] [***Ver Através da Ilusão*** para se orientar]; Cercar com bonecas humanas [1] [as bonecas tentam agarrar o vítima, ***Agir sob Pressão*** para se libertar].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- O ataque penetra o corpo da Costureira sem nenhum efeito visível.
- Costuras do corpo dela estouram expondo algodão encharcado de sangue.
- Caída com a força do ataque, a Costureira chama suas bonecas humanas para vir em seu socorro (veja Cercar com bonecas humanas).
- Um olho de vidro negro cai e rola longe no chão, deixando um buraco ensanguentado na cabeça da criatura.
- Ela se afasta e tenta oferecer um acordo.
- Uma parte do corpo arrancada, mas A Costureira pega e começa a costurar ela de volta [*+1 na próxima rolagem* contra ela].
- Costuras estouram e seu corpo começa a cair em pedaços. Ela está enfraquecida pelo resto do combate [*+1 constante em todos as rolagens* contra ela].
- A Costureira é reduzida a uma pilha de pele e tecido ensanguentados (e suas bonecas humanas caem no chão sem vida). Ela está morta — pelo menos por enquanto.


Nachtschrecke

O Anseio

O Anseio é fascinante, com dedos pálidos, mãos finas, olhos pintados e longos cílios. Ele canta canções em todos as línguas, e pode tomar sua mão e guiá-lo pelo Limbo, assim como para lugares e mundos desconhecidos. Tão real quanto ele pareça, o Anseio é apenas um sonho — uma fantasia criada pelas paixões e desejos de uma pessoa insana, mas ele tem um desejo ardente de se juntar aos vivos. Se você passar tempo com ele, você percebe rapidamente quão enfadonho ele é; as mesmas frases, gestos e sorrisos são usados e repetidos, como se fosse uma pantomima. A tristeza reside em seus belos olhos e por trás de seu sorriso há melancolia. No entanto, quando ele dança, o próprio tempo parece parar, e pólen vermelho-ferrugem se dispersa pelo ar, espalhando o aroma de açafrão. Ele te segue silenciosamente através dos sonhos e faz observações, tentando te proteger de perigos, se ele puder. À medida que ele se aproxima do seu sonho, partes do Limbo desaparecem e são quebradas, expondo passagens para um reino de sombras em vermelho resplandecente, vaga-lumes e o som de cachoeiras.

O Colecionador de Crianças

Tarde da noite, as portas de um guarda-roupa deslizam para trás e as sombras emitem as melodias alegres de uma caixinha de música, ou imagens coloridas brilham no computador ou na TV. Desta forma, o Colecionador de Crianças atrai as crianças para o seu mundo dos sonhos. De manhã, os pais encontram camas vazias, seus pequeninos desapareceram sem deixar rastros, restando apenas sonhos vagos e ansiosos da noite anterior. O mundo dos sonhos do Colecionador é uma orla noturna entupida de barcos enferrujados, onde os peixes inchados flutuam e apodrecem na baía. Em uma plataforma de petróleo, envolta em névoa, as crianças são mantidas em cativeiro. A criatura as alimenta e força a brincar com ele. Esconde-esconde, pega-pega, casinha e jogos de adivinhação. Durante esses momentos, o Colecionador está verdadeiramente feliz. Ele quer que as crianças permaneçam sempre suas amigas, mas elas sempre o traem quando se tornam adultas. Quando isso acontece, a criatura grita de tristeza pela traição da vítima, mutilando-a e devorando-a na frente dos outros cativos. O Colecionador constantemente mede a altura, belisca, cutuca, cheira a pele e apalpa para ver se eles estão começando a desenvolver seios ou pelos púbicos. Crianças astutas podem ocultar esses sinais de puberdade por um tempo, mas só estão prolongando o inevitável. Alguns tem conseguido escapar de volta para Elysium, embora o Colecionador nunca deixe de procurar por esses traidores.

A criatura é pálida, careca e tem dentes grandes, que são deformados, quadrados e rangem e ruminam constantemente. Ele não tem olhos, mas usa seu olfato e audição para fazer se locomover. Às vezes, seu corpo é tão grande que se estende até o céu, e cada passo faz o chão tremer. Em outras ocasiões, é pequeno, curvado e se esconde nas sombras. Pode se disfarçar utilizando peles humanas, escondendo toda a sua grotesca aparência por um tempo. Quando o Colecionador penetra em seu sonho, você sente o cheiro de água salgada e podridão, e consegue ouvir uma caixa de música distante.

Nachtschreck

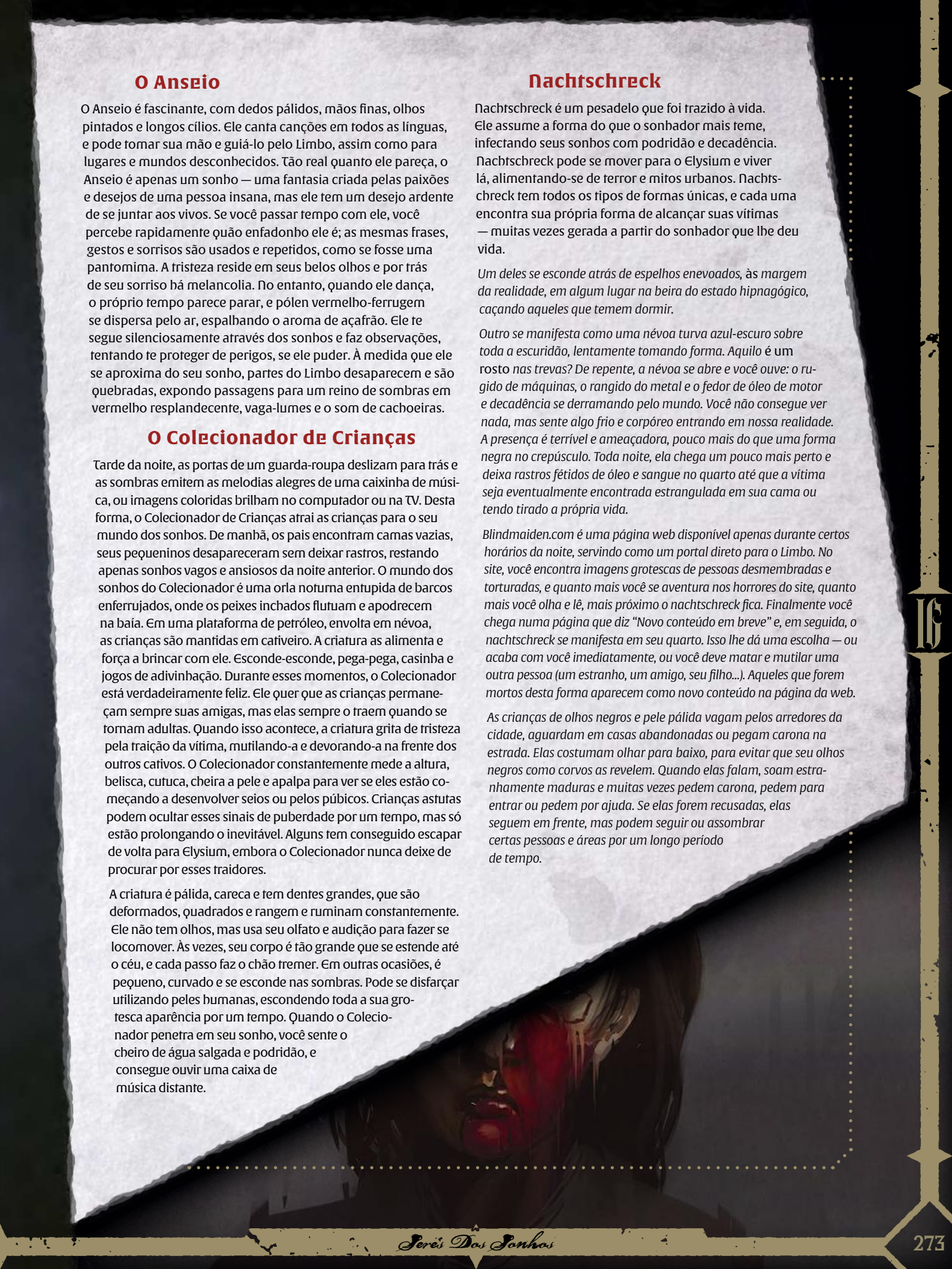
Nachtschreck é um pesadelo que foi trazido à vida. Ele assume a forma do que o sonhador mais teme, infectando seus sonhos com podridão e decadência. Nachtschreck pode se mover para o Elysium e viver lá, alimentando-se de terror e mitos urbanos. Nachtschreck tem todos os tipos de formas únicas, e cada uma encontra sua própria forma de alcançar suas vítimas — muitas vezes gerada a partir do sonhador que lhe deu vida.

Um deles se esconde atrás de espelhos enevoados, às margem da realidade, em algum lugar na beira do estado hipnagógico, caçando aqueles que temem dormir.

Outro se manifesta como uma névoa turva azul-escuro sobre toda a escuridão, lentamente tomando forma. Aquilo é um rosto nas trevas? De repente, a névoa se abre e você ouve: o rugido de máquinas, o rangido do metal e o fedor de óleo de motor e decadência se derramando pelo mundo. Você não consegue ver nada, mas sente algo frio e corpóreo entrando em nossa realidade. A presença é terrível e ameaçadora, pouco mais do que uma forma negra no crepúsculo. Toda noite, ela chega um pouco mais perto e deixa rastros fétidos de óleo e sangue no quarto até que a vítima seja eventualmente encontrada estrangulada em sua cama ou tendo tirado a própria vida.

Blindmaiden.com é uma página web disponível apenas durante certos horários da noite, servindo como um portal direto para o Limbo. No site, você encontra imagens grotescas de pessoas desmembradas e torturadas, e quanto mais você se aventura nos horrores do site, quanto mais você olha e lê, mais próximo o nachtschreck fica. Finalmente você chega numa página que diz "Novo conteúdo em breve" e, em seguida, o nachtschreck se manifesta em seu quarto. Isso lhe dá uma escolha — ou acaba com você imediatamente, ou você deve matar e mutilar uma outra pessoa (um estranho, um amigo, seu filho...). Aqueles que forem mortos desta forma aparecem como novo conteúdo na página da web.

As crianças de olhos negros e pele pálida vagam pelos arredores da cidade, aguardam em casas abandonadas ou pegam carona na estrada. Elas costumam olhar para baixo, para evitar que seu olhos negros como corvos as revelem. Quando elas falam, soam estranhamente maduras e muitas vezes pedem carona, pedem para entrar ou pedem por ajuda. Se elas forem recusadas, elas seguem em frente, mas podem seguir ou assombrar certas pessoas e áreas por um longo período de tempo.



As Crianças dos Olhos Negros

Morada: Limbo.

Tipo de Criatura: Nachtschreck trazido a vida por pesadelos e lendas urbanas.

Qualidades

- *Coração de pedra:* Não pode ser influenciado ou encantado.

Combate [3], **Influência** [2], **Magia** [1].

Combate [Considerável]

- Cercar alguém [*-1 constante*].
- Caçar alguém até que ele seja pego.
- Explodir em violência súbita e sem sentido.

Influência [Novato]

- Brincar de gato e rato.
- Enganar alguém.

Magia [Fraco]

- Viajar entre o Limbo e o Elysium.

Ataques

As crianças de olhos negros vivem do medo de suas vítimas. Elas perseguem suas vítimas por horas, dias, ou até semanas.

Objetos afiados: Ferramentas Afiadas [1] [Distância: braço]; Arrastar para o chão [1] [Distância: braço, vítima é puxada para o chão]; Cortar partes do corpo [2] [Distância: braço, a vítima deve estar caída].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○☠

- Uma das crianças de olhos negros foge.
- Quando o rosto de uma das criaturas é atingido, um negrume absoluto aparece sob a pele rasgada.
- Uma das crianças morre, mas dá uma oportunidade para um dos outros chegar por trás do atacante.
- As crianças de olhos negros ficam furiosas (elas causam **+1 de Dano** a partir de agora).
- Seus ataques empurram as criaturas para o chão criando uma possibilidade de fuga [*+1 na próxima rolagem*].
- Tão subitamente quanto apareceram, as crianças de olhos negros desaparecem (você está seguro por enquanto ...).

Andarilhos dos Sonhos

Os andarilhos de sonhos são pessoas que, durante um longo período de tempo, levaram suas consciências para o Limbo, e assumiram uma forma permanente lá — enquanto seus corpos físicos definharam e morreram. Eles têm a capacidade de vagar entre os sonhos e podem manipulá-los e distorcê-los.

John M. Chivington

Coronel Chivington era um padre metodista que participou da Guerra Civil Americana. Durante o conflito, ele adquiriu um gosto pela violência e conquista. Quando foi ordenado a expulsar os índios da Reserva Sand Creek para dar lugar aos colonos brancos, ele fez isso com o maior prazer e brutalidade. Nenhuma vida foi poupada por ele e suas tropas massacraram homens, mulheres e crianças, pegando troféus e se enfeitando com escalpos, genitálias e fetos tirados de mulheres enquanto elas ainda estavam vivas. Essa orgia de violência e euforia foi gravada para sempre em sua mente, e durante a noite ele revivia o massacre de novo e de novo. Com o tempo, ele entrou completamente no Limbo, deixando seu corpo para trás. Chivington cultua Netzach e uma das Encarnações do Arconte regularmente aparece diante dele na forma do Presidente Theodore Roosevelt, manipulando sua propensão à violência em direção aos inimigos de Netzach. Chivington matou uma série de andarilhos dos sonhos e magos dos sonhos, e até se aventurou no Elysium para fazer "justiça" por lá.

Yōko Sakai

Yōko Sakai era uma gueixa no Japão do século XVIII, que começou explorando seus sonhos com a ajuda do ópio. Ela é agora uma Princesa dos Sonhos, governando um mundo de sonhos onde seu poder é absoluto (veja acima). Seu mundo de sonhos se abre em zonas de meretrício ao redor do mundo, onde as pessoas que estão totalmente acordadas podem entrar acidentalmente dentro de seu reino perverso de desejos frenéticos. Ela quer ser adorada e temida. Ela tem curiosidade sobre outros andarilhos de sonhos, e geralmente oferece a eles uma audiência para poder trocar informações e descobrir quem eles são. Entre as paredes de papel de arroz de seu palácio, cortesãs servem o chá de acordo com rituais milenares e oferecem bandejas com cachimbos de ópio, seringas com heroína e o sangue cristalizado de anjos. Senhora Sakai avalia seus convidados, e aqueles que não a tratam com a reverência e submissão adequadas são presos e usados como escravos. Aqueles que a deixam especialmente enfurecida conseguem ver seu verdadeiro rosto, e são esfolados e tecidos nas paredes de arroz do palácio. No entanto, aqueles que mostram submissão, a encantam, ou possuem bens para trocar, podem receber revelações sobre os mistérios do Limbo, aprenderem magia dos sonhos ou serem conduzidos de volta para o Elysium ou outros reinos de sonhos através de becos sinuosos.

Yōko Sakai

Morada: Limbo.

Tipo de Criatura: Princesa dos Sonhos.

Qualidades

- *Domínio:* Ela tem uma conexão com seu domínio e imediatamente percebe quando alguém novo entra em seu palácio.
- *Sonhadora:* Pode alterar sonhos, viajar entre sonhos, e encontrar pessoas nos sonhos.

Combate [2], **Influência** [5], **Magia** [5].

Combate [Considerável]

- Atacar com grampos de cabelo ocultos.
- Chamar reforços.
- Cortar com leque dobrável.

Influência [Excepcional]

- Exigir respeito.
- Influenciar pessoas e organizações no Elysium.
- Oferecer objetos ou conhecimentos sobrenaturais em troca de pagamentos.
- Acumular conhecimento proibido.
- Organizar um plano complexo com várias partes envolvidas.

Magia [Excepcional]

- Alterar seu mundo de sonhos através da vontade.
- Mestra nos saberes do Sonho.
- Poderosa andarilha dos sonhos.
- Revelar compreensões profundas do Limbo.
- Mover o corpo físico de alguém para o Limbo.

Ataques

O poder de Yōko Sakai sobre seu mundo de sonhos é absoluto e qualquer coisa que entra em seu mundo está em óbvia desvantagem. Se ela for levada a ir até outras partes do Limbo ou até mesmo para outras dimensões, Yōko provavelmente se cercará de servos capazes de protegê-la contra quaisquer ameaças.

Grampos ocultos: Ataque surpresa [2] [Distância: braço, a vítima só pode ***Evitar Dano***].

Leque dobrável: Cortar [2] [Distância: braço, pode afetar duas vítimas dentro do alcance]

Magia: Alterar o sonho [1–3*] [Distância: campo, ***Manter o Controle*** para resistir ao poder direcionado a você]

** Dano depende da alteração.*

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- O ataque só deixa arranhões.
- Yōko desvia um projétil com seu leque dobrável, direcionando-o para outra vítima [***Evitar Dano***].
- Yōko altera os arredores, forçando objetos inanimados a atacarem contra seus oponentes como criaturas vivas [**2 de Dano**].
- Um dos servos de Yōko oferece sua vida para salvar a de sua senhora.
- Yōko altera o sonho para recuperar força vital e curar **1 Ferimento** por **Ferimento** que ela infligir [***Manter o Controle*** para resistir a magia].
- Um rasgo se abre no quimono de Yōko, expondo sangue escorrendo pela pele branca.
- Yōko grita de dor quando o ataque abre uma ferida.
- A princesa dos sonhos é derrubada, incapaz de se levantar por alguns segundos [*+1 na próxima rolagem*].
- Yōko desaparece conforme seu o mundo dos sonhos começa a se dissolver e se despedaçar.



Yōko Sakai



CAPÍTULO 17
O SUBMUNDO

ABAIXO DE NOSSAS CIDADES EXISTE UMA REDE INFINITA DE LUGARES SUBTERRÂNEOS — esgotos, túneis, bueiros, trilhos de metrô, abrigos e poços. Esses túneis vão sempre mais fundo, serpenteando abaixo da superfície até encontrarem passagens de fora de nosso mundo. Lá embaixo, os labirintos do Submundo chegam em Metropolis e no Inferno, e então continuam ainda mais profundamente para o Nada. Nesta escuridão estígia, você pode encontrar os Vigias colocados lá pelos Arcontes, lunáticos de olhos arregalados, profetas, líderes de cultos e os Crias da Noite. No entanto, existe ainda mais abaixo dessas profundezas, onde as passagens esculpidas se transformam em cavernas naturais e túneis — sendo a morada de seres de mundos há muito tempo esquecidos. A cidade de Ktonor está bem no fundo, e além dela está o Nada que tudo consome. Viajar no Submundo é se colocar num estado de perigo e pavor. Ele é um labirinto escuro e sinuoso com inúmeros perigos para o corpo e a alma. E se você um dia voltar para a superfície novamente, nunca mais será o mesmo.

A Escuridão e o Nada

A escuridão sempre esteve conosco. Ela é sinônimo da noite, do Submundo, do enclausurado, do clandestino, e uma metáfora para o mal, o perigoso e o desconhecido. A escuridão nos enche de dúvidas e medo primordial. É a antítese da iluminação, sufocando a luz do conhecimento e da sabedoria. Nós sempre tentamos manter a escuridão à distância. Desde nossos primeiros dias em cativeiro, nós nos reunimos em torno de fogueiras e olhamos com medo para a noite. Agora, nós afastamos o escuro com abajures, lâmpadas de rua e neon ofuscante.

Envoltos pela escuridão nós perdemos nosso senso de direção, de distância e tempo. Embora estejamos perdidos no princípio, nossos outros sentidos logo se aguçam. Nós ouvimos sons curiosos, percebemos aromas anteriormente desapercebidos, experimentamos os sabores mais sutis e sentimos as menores brisas contra a nossa pele. Por isso, a escuridão tem um fascínio sensual. Ela é evasiva, amorfa e imperscrutável. A escuridão é o estado primordial. Todas as formas de luz, sejam chamas, lanternas ou estrelas são, no fim das contas, transitórias e antinaturais.

Quanto mais fundo nós descemos no Submundo, mais nós experimentamos o Nada. Perto da superfície, ele é apenas uma sensação irritante, difícil de explicar. Mas quanto mais fundo mergulhamos, mais aparente ele se torna, uma sensação de vacuidade que aumenta a cada passo. Essa profunda e inexplicável tristeza nos aflige, querendo cortar o cordão umbilical entre o corpo e a alma. O corpo se sente estranho e frio, como se a existência carnal de alguém fosse um estado não natural. Ocasionalmente, nós temos a sensação de cair ou flutuar, perdendo nosso senso de direção e para onde é para cima ou para baixo. Algo nos chama, sussurrando das profundezas, reverberando, e nos incitando a aventurar cada vez mais fundo, abandonando os mundos de cima. Isso pode se manifestar como sonhos estranhos, que revelam aspectos nunca vistos de nós mesmos. Nas profundezas do Submundo, o nada governa tudo. Tudo se torna mais fino e mais insubstancial, as cores perdem seu brilho, e nossos sentidos desaparecem lentamente. Nosso espírito é desnudado camada a camada até que nossa verdadeira natureza seja revelada.

Perto da Superfície (Nível I)

Nesta parte do Submundo, os sons do mundo de cima ainda podem ser ouvidos. Trens do metrô roncando, a água da chuva caindo através de drenos de tempestade para os esgotos e tubos de vapor gemendo e chiando enquanto a cidade respira. Abaixo das ruas movimentadas, há um labirinto virtual de passagens sinuosas, corredores de manutenção e sistemas de túneis. Uma população inteira de crianças fugitivas, pessoas desabrigadas, lunáticos, criminosos e viciados em drogas moram em subsolos abaixo de hospitais, nos túneis de manutenção de metrô e em abrigos antiaéreos esquecidos. Além das fogueiras nos tambores de óleo e lâmpadas expostas, este é um mundo de eterna sombra. O chão é coberto com bitucas de cigarro, vidro moído, e agulhas usadas. Aqueles que viveram aqui por um tempo sabem quais áreas devem ser evitadas, como os becos dos quais emanam sussurros antinaturais, as escadarias de metal enferrujadas que levam para os níveis inferiores, ou as portas de metal que nunca devem ser abertas. As Crias da Noite às vezes caçam aqui por comida ou se escondem entre os párias.

Guias

Nesta região do Submundo, você pode encontrar guias. Por um punhado de dinheiro, uma garrafa de licor, ou um maço de cigarros, eles podem te mostrar escadas e escadarias que te levam mais fundo dentro das profundezas. Certos guias oferecem conselhos discretos e podem fazer uma tentativa final para dissuadi-lo de ir adiante. No entanto, independentemente do que for oferecido, poucos seguirão alguém para abaixo nas profundezas. Eles já sentiram — ou até mesmo viram — o que está realmente lá embaixo. Pior ainda, certas guias adoram o Cairath e podem deliberadamente levá-lo aos lugares onde ele vive.

As Profundezas (Nível II)

Essas passagens estreitas e labirínticas descem para completa escuridão. Rajadas de vento frio emanam de baixo. Há velhos túneis de esgoto com lixo fedorento chegando até os joelhos, canos e maquinário enferrujando, e escadas de metal levando ainda mais fundo. Painéis elétricos abandonados zumbem em paredes de cimento áspero, acompanhados por goteiras ecoando na escuridão. Saliências em ruínas e cavidades profundas aguardam pelos desatentos para desmoronar. Baratas, ratos e criaturas muito piores rastejam na escuridão. Os últimos sons da superfície são emudecidos aqui, substituídos por ruídos sinistros exclusivos ao Submundo.

Os Territórios de Caça

O distorcido Cairath habita nos esgotos, enquanto os zelothS usam as Profundezas como seus territórios de caça. Eles arrastam andarilhos descuidados para seus soberanos mais abaixo. Às vezes você ouve pancadas, rangidos e murmúrios nos tubos de metal como se eles se comunicassem uns com os outros. Sombras ganham vida no facho de uma lanterna, e silvos inumanos podem ser ouvidos em passagens escuras e estreitas. A sensação de que algo está seguindo e guiando você para baixo se torna cada vez mais forte.

Cultistas

O Submundo é um lugar poderoso para fazer contato com seres sobrenaturais ou realizar magia. Portanto, muitos cultos traçaram seus caminhos pelo Submundo para estabelecer seus santuários. Aqui, onde o véu da Ilusão é fraco, é mais fácil olhar para a Realidade Verdadeira.



A Fronteira (Nível III)

A fronteira é onde a escuridão e o Nada rasgam a Ilusão. As passagens apertadas, escadarias e túneis de cima se abrem para grandes salões e abismos sem fundo. Em depressões de pedra, lodo de esgoto e produtos químicos se misturam, deixando o ar tóxico e nauseante. Salas cheias de correntes, engrenagens e majestosas rodas dentadas de um poderoso maquinário bizarro. Pontes e escadarias levam para cima ou para baixo em poços escuros como breu. Se você cair aqui, você mergulhará em profundezas desconhecidas. O silêncio ancião é ocasionalmente interrompido por estrondos repentinos, que reverberam a partir das sombras infinitas. As suaves rajadas de ar sopram adiante, carregando o cheiro de ferrugem. Sem luz, você está completamente perdido, apenas sentindo seu caminho ao longo das paredes sujas de azulejos, aço gelado ou pedra polida. Na sua essência, a Fronteira é uma passagem para outros mundos — principalmente para Metropolis, cujo Submundo está interligado com os reinos subterrâneos de todas as outras cidades. Há também passagens para as câmaras ensanguentadas do Inferno e até para lugares além disso, mais longe, infinitamente para baixo, baixo, baixo.

Aquilo que Habita nas Profundezas

Mesmo que a Fronteira pareça vazia, seres alienígenas e aterrorizantes vivem aqui. Você pode facilmente encontrar estranhas criaturas que rastejaram vindas do outro lado da Ilusão. Almas fugitivas dos salões de tortura do Inferno buscam sua liberdade, deixando trilhas de sangue e cinzas em seu rastro. Andarilhos de Metropolis e seres mecânicos Cidade Máquina vagam desorientados sob os arcos de pedra. Em estreitas escadarias e em passagens escondidas, você pode encontrar as Crias do Submundo viajando até a superfície ou descendo em direção a Ktonor. Perto de ninhos de criaturas inefáveis, você pode ocasionalmente ouvir a pregação do clero de nefarites e sentir o cheiro de incenso e sangue fresco. Em lugares onde a escuridão é mais espessa, as aparições pairam silenciosamente em direção ao Nada.

Vigias dos Arcontes

Os Arcontes colocaram guardas aqui. Seu único propósito é impedir que criaturas usem A Fronteira para viajar entre os mundos — especialmente, impedindo as Crias do Submundo de trilharem o caminho para a superfície. As ordens dos guardas são caçar, destruir e esfolar tudo que se mover aqui embaixo. Os mais importantes dos servos dos Arcontes são os gransangthir que distorcem o Tempo e o Espaço para fazer suas vítimas se perderem. Bandos de zelothes caçam para eles e arrastam andarilhos perante estas bestas inchadas. Cultistas da Irmandade Vermelha têm espiões na superfície, mas também vem para baixo para realizar os ritos sagrados, ficar perto de seus deuses, e sacrificar andarilhos esfolando-os vivos.

O Labirinto (Nível IV)

No Labirinto, a desolação e a solidão reinam supremos. As construções mecânicas da humanidade dos níveis superiores finalmente desparecem nas cavernas com escadas naturais formadas de rocha negra. Há saliências gigantescas e pontas de pedra projetando-se sobre poços sem fundo. Perca seu equilíbrio aqui e você cairá se debatendo até seu corpo bater contra as rochas, sendo despedaçado pelas bordas de escarpas brutais. Você precisa encontrar seu caminho através de desvios confusos e cavernas baixas, onde estalagmites e estalactites crescem grossas. Em abrigos de rochas escavadas, você pode encontrar cadáveres de exploradores anteriores, alguns mumificados e intocado depois de milhares de anos. Em outros momentos, você precisa se espremer através de fendas estreitas onde o pó da rocha é espesso, ou precisa vagar por planaltos lisos intermináveis. A jornada te leva por passagens onde as águas chegam até o peito e através de rios subterrâneos e cachoeiras trovejantes. Em muitas cavernas, o teto é tão alto até as luzes mais brilhantes não podem alcançá-lo. Cada passo, cada respiração ressoa na escuridão e ecoa de parede em parede. Você se sente como se estivesse viajando por cavernas aquáticas, onde um enorme mar primordial recuou. Fósseis alienígenas estão enterrados pelos chão e pelas paredes, junto com corais petrificados e depósitos de sal. O Labirinto não é terra de ninguém, o último limite antes dos verdadeiros reinos do Submundo.

O Portal de Corais

Largos degraus de pedra levam para baixo através de um leito de mar petrificado. Você perambula em meio a florestas de corais enegrecidos, depósitos de sal, planaltos de pedra polida, e fósseis estranhos. No fundo dos degraus fica o Portal de Corais: uma criação simultaneamente bela e grotesca, que marca a entrada para a cidade de Ktonor. O portal exige um sacrifício. Qualquer um que deseje passar deve manchar seu sangue em sua superfície brilhante. Isso permite que você atravesse, como se caminhasse através de uma parede de água. Seres ligados aos Arcontes não podem passar e seu sangue chia e ferve como se tivesse sido espirrado em rochas escaldantes.

A Cidade de Ktonor (Nível V)

Ktonor é a cidade do Submundo. As Crias do Submundo vivem aqui, um rebanho maltrapilho que perece lentamente. Eles são os refugiados e sobreviventes de inúmeras civilizações aniquiladas ou escravizadas pela humanidade quando ainda éramos deuses. A cidade é a última fortaleza de matéria antes do grande poço do Nada que repousa nas profundezas. Máquinas antigas e arcanas mantêm a cidade ancorada com segurança na existência, mas além da sua influência, a própria realidade se desintegra. O Nada te atrai e te convoca, e todos que vivem em Ktonor sentem a presença constante de Áclis e o ser mencionado apenas em sussurros — Aquela Que Aguarda Abaixo.

A Cidade Perdida

Ktonor é esculpida nas paredes de um enorme poço, se alastrando sobre penhascos salientes, saliências e terraços. Ele descende para baixo como uma espiral, indo sempre mais fundo. Quanto mais baixo você vai, mais perigosa a cidade se torna. Cachoeiras mergulham na escuridão vindas de alguma fonte invisível acima; um brilho pálido fosforescente reflete em sua bruma. Pontes estreitas de obsidiana negra atravessam o abismo. A arquitetura da cidade é alienígena e caótica, criada por milhares de seres diferentes de várias eras passadas, raças alienígenas e mundos perdidos. As abóbadas, câmaras e construções estão sob a escuridão, mas em alguns lugares a cidade é iluminada por lanternas âmbares. Grande parte da cidade é desabitada, pois a maioria das pessoas se aglomeram em torno de suas regiões centrais: no Bazar, no Templo Biomecânico, nos Jardins Suspensos, no Local do Julgamento, nas Pontes Sacrificiais, nos Pilares da Incubadora Neonatal, no Mercado dos Mortos, nos monumentos fora das Câmaras de Nascimento, nas Escadas Turquesas, nas abóbadas acima dos Salões das Turbinas e no Aparato de Memória. Sendo praticamente só ruínas, as seções mais profundas da cidade são povoadas por criaturas distorcidas e bestiais. Habitantes anteriores foram transformados em monstros selvagens, conforme o esquecimento dominou seus sentidos.

As Crias do Submundo

Quando éramos divinos e governávamos dos pináculos de Metropolis, nós conquistamos civilizações inteiras, exploramos todas as formas de luxúria, viramos os mistérios pelo avesso, escravizamos qualquer um ou qualquer coisa que desejávamos e acabamos com tudo isso quando nos entediávamos. Aleijadas e assustadas, estas criaturas tentaram escapar do nosso abraço cruel. A maioria falhou, mas algumas conseguiram traçar seu caminho para o Submundo, onde eles tentaram preservar suas culturas as margens do Nada. Elas são uma multitude variada de deuses dançarinos, fazedores de sonhos, fusores de alma, rainhas da tristeza, portadores de ouro, contadores de histórias, e anunciadores; uma miríade de pessoas exóticas e criaturas organizadas em clãs, linhagens e famílias.

Os servos dos Arcontes os forçam a permanecer nas profundezas, impedindo-os de ascenderem para nosso mundo e perturbarem as estruturas do Elysium. Muitos dos habitantes do Submundo ainda cultivam um ódio profundo por nós, mas a maioria se entregou ao seu destino. Seus memórias e mitos destes tempos antigos também são distorcidos, então muitos deles não sabem o que é verdade.

Algumas Crias do Submundo ocasionalmente alcançam o superfície e entram no Elysium, para poder secretamente se juntarem ou criarem cultos, fazerem pactos, espionarem os servos dos Arcontes, e (mais importante) coletarem material genético fresco. As Crias do Submundo, apesar de suas linhagens fragmentadas, possuem uma coisa em comum: todos estão morrendo. Sua proximidade com o Nada, gerações nascimentos incestuosos, e baixa resistência a doenças tornou muitos deles estéreis. Aqueles poucos e raros que são nascidos são geralmente loucos e bastante desfigurados. Uma criança saudável é sempre vista como mágica e sagrada, um símbolo de esperança. E para aqueles que perderam completamente sua capacidade de procriar, resta desaparecer numa amargura silenciosa.

A População Humana

Há humanos vivendo em Ktonor: aqueles que encontraram seu caminho para o Submundo por engano, foram sequestrados, ou nasceram aqui no abismo. Humanos nascidos aqui são vistos como Crias do Submundo, mas aqueles quem vieram de cima são tratados com grande suspeita, e muitas vezes são capturados e vendidos como escravos, a menos que alguém voluntariamente seja responsável por mantê-los em liberdade constante. Há uma exceção para esta regra: membros dos Guardiões do Labirinto são sempre tratados com respeito. Esses peregrinos que ouvem o chamado do Nada, descem para Ktonor em procissões sagradas, e assumem o papel de sacerdotes na cidade, afastando o Nada. Eles realizam sacrifícios e cerimônias, meditando em preparação para a última marcha para encarar Aquela Que Aguarda Abaixo. Conforme eles vagam para baixo em sua procissão tranquila, algumas das Crias do Submundo inevitavelmente seguem. Ninguém que trilha esse caminho é visto de novo.

Os Tutores Biomecânicos

O poder supremo em Ktonor está nas mãos dos Tutores Biomecânicos. Eles são os últimos de sua espécie, obras-primas de uma raça extinta. Antes dos Tutores, a cidade foi dominada por déspotas e profetas autoproclamados vindos de várias culturas do Submundo. Disputas eram comuns, ressentimentos fervilhavam, e nervos se agitavam sobre quem deveria governar e como as questões eram resolvidas. Após a Guerra dos Quatro Tronos, os Tutores foram formados e integrados em Ktonor, todo o poder foi colocado em suas mãos. Eles foram nomeados para proteger as Crias do Submundo, garantir a sobrevivência de todos e priorizar o coletivo sobre o indivíduo. Os Tutores agora mantêm maquinaria arcaica da cidade e agem como guardiões e juízes. Eles também decidem quem terá acesso ao material genético necessário para produzir descendentes saudáveis. Recentemente, as Crias do Submundo — bastante influenciadas pelos arautos do Inferno ou por sua própria sede de poder — começaram a se voltar contra os Tutores e questionarem por que só eles devem ter acesso ao recurso mais importantes de Ktonor: as Câmaras de Nascimento.

Os Reinos Caídos (Nível VI)

Se você continuar indo além dos limites de Ktonor, você chegará a salões enormes e desolados repletos de cidades dilapidadas, jardins abandonados, criaturas pálidas e perdidas. Tudo está coberto por uma camada de cinzas. Dentro dessas abóbadas sagradas, a própria história deveria ser preservada, junto das sementes de um novo futuro. Mas qualquer esperança de restabelecer o que já foi agora parece distante, e a presença insidiosa do Nada faz com que tudo desapareça lentamente. Para o povo de Ktonor, este reino está cheio de tristeza. Eles o evitam o máximo possível. Aqui estão os cacos e fragmentos de milhares de reinos que foram destruídos a muito tempo. Criações magníficas cheias de melancolia esculpidas na pedra, refinadas de metal bruto, e esculpida em minerais, ao lado de construções, pontes e monumentos majestosos. Há florestas de pedra cheias de árvores fantásticas com dosséis e raízes sinuosos. Edifícios futuristas mesclados com o meio ambiente, com cubos e triângulos colocados sobre seus topos, desafiando a gravidade. Ao longo das paredes e nas pinturas de aço e chumbo, estão escritos de línguas já esquecidas celebram onde civilizações inteiras foram consumidas, rezando para serem relembradas. Em criptas profundas recordações, obras de arte e literatura estão preservadas; tesouros inigualáveis, tecidos delicados quase virados em pó, maravilhas de alta tecnologia capazes de usar o poder das estrelas, instrumentos musicais rachados, aparatos avançados, bancos de dados e máquinas pensantes, assim como arte alienígena e fantástica. Abra a câmara certa e você será recebido por fragrâncias de outras existências, cores exóticas e cintilantes, e sensações estranhas e novas. Todos esses tesouros que foram salvos da destruição, agora aguardam, enterrados sob camadas de poeira. Os Reinos Caídos são a sepultura de milhares das civilizações, lentamente se decompondo na escuridão, observados por aparições e memórias vacilantes.

As Câmaras de Nascimento

Somente os Tutores têm permissão para pôr os pés no solo sagrado das Câmaras de Nascimento. Aqui, os materiais reprodutivos das Crias do Submundo são manipulados e melhorados com material genético fresco, geralmente obtido de seres humanos. Ao entrar nos salões fechados, você é tomado por um fedor indescritível e uma visão grotesca. Humanos de todos os tipos foram ligados às máquinas biomecânicas. Eles foram brutalmente lobotomizados e são alimentados através de tubos no nariz e boca. Os resíduos são bombeados através cateteres nos abdomens. Muitos deles tiveram seus membros amputados. Todos eles simplesmente olham incompreensivelmente para o vazio. Os genitais masculinos são mantidos dolorosamente eretos e seu sêmen coletado em recipientes sagrados. As mulheres também são colhidas, seus óvulos roubados são inseminados e cultivados. Os corpos dos povos do Submundo são preservados em recipientes cheios de solução nutricional, tubos criogênicos e campos elétricos, enquanto o DNA é manipulado e mesclado com novo material genético. Eles são deixados para se desenvolverem em tubos até que os fetos sobreviventes sejam transferidos para os úteros dos membros dos Tutores Biomecânicos.



O NADA (NÍVEL VII)

Além dos Reinos Caídos está o Templo dos Cegos. Atravesse-o e o Labirinto Interno, e você será levado à Aquela Que Aguarda Abaixo. Além dela, só há o Nada. Místicos argumentam que o Nada devastador leva ao Vórtice do Limbo, onde tudo ressurge como sonhos e fantasias. Eles dizem que deveria ser possível viajar profundamente em Áclis, e se alguém encontrar os ritos e sacrifícios corretos, preservar seu corpo e espírito tempo suficiente para atingir um estado de iluminação na inexistência, onde as algemas da Ilusão perdem seu controle.

O Templo dos Cegos

Nas profundezas extremas do Submundo está o Templo dos Cegos, uma fortaleza negra cheia de máquinas gigantescas. Os dez rios do Submundo são direcionados para grandes reservatórios e descendo uma câmara de turbina, que ronca incessantemente para gera energia. O Templo é uma barreira contra o Nada, um selo negro de ferro, rocha e aço. No Templo, nenhuma luz pode ser acesa. Nenhuma chama, nem mesmo a menor fagulha pode queimar aqui. Neste mundo de escuridão eterna, até mesmo a gravidade obedece às suas próprias regras e caprichos volúveis. O que serve como parede, teto ou piso é impossível de dizer no Templo. Você pode vagar em todas as superfícies e se mover em todas as direções possíveis. Desta forma, você rapidamente fica desorientado, e tudo que resta ao seu redor são sussurros e gemidos confusos de aparições procurando desesperadamente uma saída. Ocasionalmente, você ouve gritos, distantes e arrastados, como se estivessem sendo lentamente apagados da própria existência.

O Labirinto Interno

Além do Templo dos Cegos, o Labirinto Interno começa a se estender até o Nada. Este é o labirinto final, e ninguém que já se aventurou aqui retornou. Aqui o Tempo e o Espaço começam a se dissolver e as dimensões se mesclam. Tudo se dissolve numa massa cinzenta e esgotada, sem cor ou forma. Tudo se move em movimentos espiralados. O único som é o silvo silencioso da realidade sendo rasgada e despedaçada à sua volta. Logo, seu corpo se dissipa em partículas de poeira enevoadas que desaparecem conforme seus átomos se dispersam. As memórias desaparecem. Você se dissolve. Você desliza para o Nada. E enquanto isso, Aquela Que Aguarda Abaixo assiste, impassível.

Aquela Que Aguarda Abaixo

Você vai encontrá-la à beira do Nada. Alguns argumentam que ela é filha de Áclis, ou talvez um aspecto de Áclis em si. Nos sonhos, ela assume várias formas: uma olho brilhante num caos amorfo, folhas tenras na superfície de águas negras, um feto com seu cordão umbilical apertado em volta do pescoço, ou um corpo feminino inchado reclinando no escuro. Aquela Que Aguarda Abaixo não serve ao Demiurgo ou Astaroth — ela está além deles. Ela é um ser poderoso por si só, e sua consciência se estende até outros mundos. Ela é a mãe que convoca aqueles que tem o Nada em seus corações, aqueles que se sentem vazios e abandonados, equilibrando-se no limite da vida e da morte. Ela fala para os desgarrados e exilados. Ela é a mão reconfortante que alcança o despercebido e ignorado. Os perdidos escrevem o nome dela nas paredes de azulejos do Submundo. Muitas das Crias da Noite a adoram e cultos dedicados a ela existem em todo o mundo, em todos os níveis da sociedade. Sua presença faz tudo que é falso ser revelado, camada a camada, até que a verdadeira natureza seja exposta. Ela oferece tranquilidade, esquecimento e inexistência. Ela promete a paz verdadeira: mate a pessoa que você foi e renasça, passando da vida para a morte e voltando. Alguns dizem que ela é próxima do Anjo da Morte Sathariel, mas Aquela Que Aguarda Abaixo é muito mais vasta, e alguns dos servos de Sathariel a veneram abertamente. Quais são seus propósitos e objetivos, ninguém sabe. Cada pessoa que a venera encontra a resposta e o significado apenas dentro de si mesmos.

Áclis

Além do Templo dos Cegos. Além do Labirinto Interno. Além d'Aquela Que Aguarda Abaixo. Além do Tempo e do Espaço. Além do Caos. O redemoinho aguarda. Um buraco negro. Girando em seu próprio eixo. Terrível. Eterno. Devorador. Os últimos fragmentos de matéria se dissolvem. Átomos se desfazem. Desaparecimento. Vácuo Negro. Aparições ardem como chamas. Corpos celestes despedaçados caem em espiral. Arrastados mais abaixo. Extinguidos um por um. Seu espírito se inflama por um momento fugaz. Um suspiro final. Vazio. Nada. Áclis.

QUANDO O ABISMO TE CHAMA

Quando uma pessoa viaja para o Submundo, a mestra do jogo pode usar os Movimentos abaixo.

•Perdido no Labirinto

As muitas passagens e a escuridão fazem com que você se perca. Encontrar um caminho para seguir ou o caminho correto parece impossível.

•Ficar Separado

Alguém fica separado. Ele pode cair através de um abismo escuro no chão, ser capturado por um zeloth, ou soltarem a mão um do outro no escuro.

•Recursos Desaparecendo

O Submundo exige seu tributo. A lanterna cai e rola para as profundezas, fora de alcance. A pistola escorrega do coldre e desaparece com um barulho de água no esgoto, ou as últimas rações em a mochila são comidas por ratos.

•Sentir Perigo

Sons, cheiros ou trilhas indicam que há perigo por perto. Talvez sejam zeloths batendo nos canos, os gritos de alguém sendo devorado por um cairath, ou o fedor horrível de algo se aproximando.

•Ceder à Pressão

A atmosfera atormentante, a escuridão crescente, os sons curiosos, e a sensação opressiva de que tudo pode desmoronar sobre você a qualquer

instante ou que você pode cair na beirada e mergulhar profundamente num poço, faz com que você sofra um colapso mental. [Trauma grave: **–2 de Estabilidade**; o jogador escolhe um estado.]

•Rastros dos Que Vieram Antes

Você encontra a trilha de alguém ou algo que passou por aqui antes. Seja um acampamento temporário, equipamentos perdidos, um corpo, uma arma ou mensagens escritas na parede, isso fornece uma chance de obter uma nova direção, adquirir informações ou receber novos equipamentos.

•Abertura para Outro Mundo/Nível

Você se encontra às margens da saída desse nível. Talvez você faça o seu caminho de volta em direção à superfície, vá mais fundo na escuridão, ou até mesmo entre em um dos outros mundos na fronteira.

•Um Lugar Maravilhoso

Você chega num lugar maravilhoso. É exótico, etéreo, fascinante, e te convida a explorar e talvez descansar por um tempo.

•Encontro com o Exótico

Você encontra algo na escuridão do Submundo. Talvez um andarilho, um cultista, uma aparição, uma Cria do Submundo, ou algo ainda mais estranho.

•Sob o Controle de Seres Superiores

Um dos Seres Superiores do Submundo expande sua consciência e se apodera da pessoa. Pode ser a vontade d'Aquela Que Aguarda Abaixo, das influências alienígenas de um deus perdido ou da senciência sombria de Gransangthir. O Ser pode atrair, invocar e moldar o labirinto do Submundo como desejar, para dirigir o andarilho para onde ele quer levá-lo.

•A Influência do Nada

O Nada se instala sobre a pessoa. Ela fica cansada e apática. Suas roupas começam a se desgastar e se esfarrapar, como se o tecido tivesse centenas de anos. Ela se enche de tristeza e melancolia. Aparições se tornam visíveis e agora aparecem como pálidas formas na escuridão.

•Visões d'Aquela que Aguarda Abaixo

Você sente como sua essência fosse removida pouco a pouco, e tudo dentro de você é exposto. Você dominado pelas tentações da inexistência e de buscar outro tipo de vida, para que você possa recuperar o conhecimento perdido.

CULTOS

A Irmandade Vermelha

Laços com Poderes: Escravos de Gransangthir, servos indiretos dos Arcontes.

Membros: Famílias e comunidades de bairro de áreas decadentes. Ativos em favelas e subúrbios, muitas vezes associados com os de pouca educação e ocasionalmente com gangues. Forte coesão.

Objetivos: Proteger sua vizinhança e a humanidade dos perigos que emergem das profundezas.

Movimentos: ***Encontrar Caminhos para o Submundo, Conseguir Armas e Drogas, Rumores das Favelas, Esconder Evidências, O Silêncio dos Vizinhos, Invocar Zeloths/Cairath.***

As ordens sagradas do Gransangthir chegam até os membros do culto como sonhos febris. Eles falam com seus cultistas das profundezas abaixo da cidade e os imbui com um grande propósito: proteger os segredos do Submundo, adorar e sacrificar a Gransangthir, e garantir que as Crias do Submundo e seus seguidores sejam exterminados. O culto é uma comunidade de párias e famílias destruídas em várias vizinhanças que querem proteger seus parentes da ameaças da sociedade. Quando necessário, eles recorrem a violência e mantêm suas próprias leis e regras. Aqueles que estão mais próximos do Gransangthir frequentemente se vestem com aventais ritualísticos de açougueiros e se armam com facas, machados e outras ferramentas enferrujadas durante as cerimônias do culto. Alguns destes escolhidos também se aventuram no Submundo para poderem fazer sacrifícios diretamente para seus soberanos. Como recompensa por seus serviços, eles podem participar dos sonhos eufóricos de Gransangthir, assim como sugarem avidamente suas tetas gordas e beber o leite fermentado.

Sonhos Atlantes

Laços com Poderes: Crias do Submundo.

Membros: Estudantes, hipsters, mochileiros, teóricos da conspiração, velhos hippies, e qualquer um com uma paixão por mitos, lendas, OVNIs e civilizações perdidas. Frequentemente são versados em história, arqueologia e literatura, e geralmente são ativos na Internet.

Objetivos: Encontrar evidências de civilizações perdidas, revelar teorias da conspiração, e obter conhecimentos sobre a Verdade.

Movimentos: ***Hackear, Pesquisar Informações Rápidas, Conseguir um Local para Dormir, Despistar, Rede Global de Contatos.***

A caça pela verdade, o fascínio pelo desconhecido e a coleção crescente de teorias da conspiração é o que dá vida aos membros dos Sonhos Atlantes. No entanto, de muitas formas, eles permanecem tão cegos para a Verdade quanto qualquer pessoa. Eles se apegam a cada resposta que encontram, veem uma nova conspiração a cada manchete, mostram vídeos borrados do YouTube com evidências de extraterrestres, e acreditam que em hieróglifos provam a existência de Atlântida. O culto é vagamente estruturado e a maior parte de sua interação acontece na Internet, especificamente no fórum Sonhos Atlantes, onde eles compartilham informações e tentam revelar os mestres ocultos da humanidade. O culto foi infiltrado por membros das Crias do Submundo, que indiretamente lideram seus membros e os alimentam migalhas de conhecimento oculto, misturado com uma dose saudável de mentiras. Eles usam a grande rede de informações do culto para obter conhecimento sobre o Elysium. Eles primariamente observam pessoas, reúnem informações sobre crianças e lugares selecionados especialmente, e espalham desinformação. Quando andarilhos das Crias do Submundo encontram seu caminho para a superfície, eles frequentemente conseguem equipamentos, roupas e alojamentos temporários com outros membros do culto.

Guardiões do Labirinto

Laços com Poderes: Aquela Que Aguarda Abaixo.

Membros: De todas as partes da sociedade, mas concentrados nas maiores cidades e atraídos pelo culto através sonhos e visões. Membros típicos sentem falta de algo em suas vidas, algo impossível alcançar através da felicidade material. Os membros são fanáticos, mas raramente violentos.

Objetivos: Atingir a iluminação, descobrir a Verdade e finalmente alcançar a paz eterna e o conhecimento ao entrar em Áclis.

Movimentos: ***Auto Sacrifício Fanático, Visões do Submundo, Encontrar Passagem Seguras para as Profundezas.***

Os membros são atraídos para o culto através de sonhos e visões. Eles se encontram em túneis, abrigos de proteção e porões para adorar Aquela Que Aguarda Abaixo. Eles se preparam espiritualmente para a sua peregrinação para as profundezas e em seguida começam a purificar seus corpos sob os olhos atentos dos Tutores. Os membros se esterilizam — através de operações ou automutilação — e quando estão prontos para prosseguir para o Submundo, eles cortam seus olhos para "ver" melhor o caminho que sua Senhora preparou para eles. Quando eles são dignos, Aquela Que Aguarda Abaixo convoca os membros, e eles descem em direção a Ktonor. Ela os guia com seus sussurros, permitindo que eles evitem os guardas dos Arcontes. Alguns permanecem em Ktonor para adorar sua Senhora ou para ajudar outros que se aventuram para baixo, mas seu objetivo final é sempre alcançar o Nada e o conhecimento total. Os membros que foram para os subterrâneos se vestem em véus cerimoniais cinzas.


Cairath

CRIATURAS

Zeloths

Zeloths são pessoas que foram esfoladas vivas e sacrificadas para Gransangthir. Gritando, elas são atraídas para o nojento corpo da abominação, aderindo a sua massa carnuda, e sendo distorcidas através de um sofrimento extremo. Eventualmente, o recém-formado zeloth é nascido em meio a sangue e fezes de um dos orifícios gotejantes da criatura. Em sua nova foram, eles são criaturas sem pele e sem capacidade de falar. Suas unhas foram remodeladas em garras curvados e uma língua longa sinuosa permite que eles tirem sustento de suas vítimas. Infecções de fungos e mofo brotam em torno de suas bocas e orifícios corporais como um pasta amarelo-acinzentada. Esses esporos são altamente tóxicos para as Crias do Submundo e putrefazem em feridas como gangrena avançada.

Cairath

Cairath são criaturas que vivem nos esgotos e catacumbas logo abaixo da superfície da cidade. Eles são grotescas abominações inchadas e apodrecidas, carcaças fétidas misturadas com sucata e lixo. Eles não devoram suas vítimas, mas se prendem os seus corpos se contorcendo ao seu próprio. Estes desafortunados podem viver por dias, e até semanas, passando por este doloroso processo de união. Seus lamentos e pedidos de ajuda telegrafam a presença da criatura a uma longa distância. Eles consomem pessoas, animais e outras bestas dessa maneira. Cairath conscientemente influenciam seu ambiente, e pessoas a beira da loucura podem cair sob influência de sua magia, adorando-os como deuses. Estes loucos formam pequenos cultos, que capturam vira-latas, moradores de rua e outros párias, e os acorrentam em áreas onde sabem que os cairath caçam. O mais valentes deles se sacrificam ao cairath. Quando um cairath se torna suficientemente poderoso, ele pode se transformar em um gransangthir.

Cairath

Morada: Elysium e o Submundo

Tipo de Criatura: Guardião das fronteiras entre o Submundo e o Elysium.

Qualidades

- *Intelecto animalesco:* Não pode ser influenciado ou encantado.
- *Gigantesco:* Não pode ser segurado ou derrubado durante o combate corpo a corpo. Se os ataques do ser em combate corpo a corpo atingirem, eles sempre derrubam a vítima, além de qualquer outro resultado.
- *Devorador:* Qualquer um lutando contra o cairath em combate corpo a corpo sofre *–1 constante*.
- *Montanha de Carne:* Todo **Dano** é reduzido em –1 exceto danos de explosões, fogo ou ácido.
- *Forma monstruosa:* Humanos que veem a verdadeira forma da criatura devem ***Manter o Controle*** para não ficarem paralisados de medo.

Combate [5], **Influência** [1], **Magia** [2].

Combate [Excepcional]

- Esmagar oponente.
- Atacar vários alvos simultaneamente.
- Fazer um túnel desabar [**2 de Dano**, ataque de área].
- Devorar alguém [cura **2 Ferimentos**].
- Vomitar sangue e coisas repulsivas.

Influência [Fraco]

- Convocar adoradores.

Magia [Novato]

- Influenciar a mente de alguém [***Manter o Controle***].
- Causar loucura[***Manter o Controle***].

Ataques

O cairath se move lentamente, mas sua aparência assustadora paralisa os seres humanos com medo opressivo. Seu corpo grotesco é feito de metal e carcaças de centenas de seres, membros e bocas em busca de novos seres vivos para serem integrados na carne apodrecida. Enquanto as balas parecem causar pouco dano, combatentes próximos tendem a ser esmagados ou engolidos pelo monstro.

Armas naturais: Agarrar [1] [Distância: braço, vítima está presa e deve ***Agir Sob Pressão*** para se libertar]. Devorar [4] [Distância: braço, apenas vítimas presas, a vítima deve se cortar para escapar, ***Agir sob Pressão***]; Esmagar [3] [Distância: braço]; Vomitar sangue [–] [Distância: sala/área, alguém coberto no sangue sofre *–2 constante* em ações que exigem movimento]; Desabar túnel [2] [Distância: sala, área; quem não conseguiu ***Evitar Dano*** ficará preso sob o entulho].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○○○○☠

- Continua não sendo afetado pelo dano.
- O ataque é repelido por um pedaço de metal.
- O cairath tenta agarrar seu atacante [***Evitar Dano***].
- Uma de suas extremidades é cortada e rasteja pelo chão gritando.
- Uma cabeça humana chora e grita em agonia [***Manter o Controle***].
- O ataque rasga a carne, expondo o corpo meio-integrado de um ser humano, chorando por ajuda [***Manter o Controle***].
- Vários ratos e baratas rastejam para fora da ferida aberta.
- Sangue e fluidos vazam da criatura [*+1 constante* em todas rolagens contra ele].
- O cairath foge para os esgotos.
- A criatura morre num coro de gritos e uivos insanos.

Gransangthir

Essas enormes criaturas semelhantes a sanguessugas vivem nas partes úmidas e viscosas dos esgotos. Seus corpos são uma massa de gordura rançosa, mofo e carne podre. Esses seres já foram cairath, que cresceram até proporções grotescas e pensam com as vozes de suas milhares de vítimas, ainda preservadas em seu corpo. Eles são subservientes aos Arcontes e os servem como guardas do Submundo. Eles podem estender a vontade até a superfície e, através de sonhos e visões, influenciar pessoas. Gransangthir não constituem uma ameaça física direta, já que eles são muito disformes para se movimentarem, mas são dotados de potentes poderes mentais, e eles são os criadores dos zeloths — que protegem seus mestres até a morte.

Larvas

Larvas são criaturas negras, parecidas com vermes, que vivem em o Submundo. Elas nascem de ovos com aparência de couro, que se ficam em câmaras profundas abaixo do chão. Atingindo vários metros de comprimento, elas têm uma boca redonda forrada com pequenos dentes afiados. Elas podem sentir o cheiro de criaturas vivas e atacar em bandos. Elas emitem um grito dissonante estridente quando caçam. Elas também esperam por suas presas, penduradas no teto, deitados em fendas, ou flutuando em águas rasas esperando para grudarem numa vítima como sanguessugas. Quando elas atacam, se roem se caminho dentro do corpo, devorando-o de dentro para fora. Os governantes do Inferno têm aprendido como capturar larvas e domá-las. Elas vivem dentro de razides e certificam-se de que estes escravos não desafiem as ordens dos Anjos a morte.





Os Tutores Biomecânicos

Criados por mestres esquecidos, eles servem para proteger, unir e garantir a sobrevivência das Crias do Submundo. Eles são criaturas de carne, metal e plástico; humanoides, mas com uma grandiosa imponência em seus corpos e movimentos. Sua pele é áspera e pedregoso, mas ainda orgânica. Eles são imortais, mas não podem criar mais de si mesmos, então seus números estão constantemente diminuindo. Se um conflito ocorre, eles usam suas mãos poderosas para destroçar a maioria dos adversários como um humano rasga um guardanapo molhado. Todos eles têm úteros e gestam as crias feitas nas fábricas de criação para garantir a elas a melhor chance de sobrevivência. Após o nascimento, a criança é entregue às Crias do Submundo para ser cuidada e crescer. Cada Tutor tem um amor eterno pelas crias que eles parem, pois eles mesmos não podem procriar. Os Tutores Biomecânicos anteriormente tinham controle total sobre Ktonor, mas ultimamente alguns grupos começaram a se voltar contra eles. A Famaria reúne cada vez mais adeptos ao seu rebanho, e logo chegará o momento em que eles abertamente desafiarão os Tutores.

Aparições

Aparições são seres que foram lentamente devorados pelo Nada, com apenas um fragmento deles resistindo. Seus corpos não têm substância e passar a mão por eles é como tocar uma névoa fria. Suas formas pálidas são distorções terríveis de como eles pareciam em vida. Alguns permanecem perto superfície para assombrar os vivos, enquanto outros se amontoam na tristeza e na escuridão. Eles podem ser vistos vagando por aí e não parecem notar os vivos exceto quando o sangue é derramado. Então as aparições acordam de seu torpor e seus olhares mortos se dirigem para a nossa realidade. Como mariposas em volta da chama, aparições gravitam em direção à vida para sufocá-la, roubar seu calor, e colocar os lábios frios contra feridas abertas para beber o sangue, o que brevemente dá a eles uma memória fugaz da vida. Outras maneiras de despertar as aparições do seu torpor são música, canto, arte, sexo e outras expressões de vida, o que faz suas almas enfraquecidas se agitarem. Quando suas mentes se acalmam, as aparições recordam suas vidas anteriores e todo o conhecimento eles tinham naquela época. Na Ilusão, você não pode ver as aparições. Eles vagam invisíveis ao nosso redor. Ocasionalmente, você pode vislumbrá-los em espelhos ou em reflexos, como pouco mais que sombras pálidas. A tecnologia também é um portal por invocar e contatar aparições, e há aquelas que existem quase inteiramente na Internet ou nas fronteiras entre o sonho e a realidade.

Aparição (do tipo mais fraco)

Morada: O Submundo.

Tipo de Criatura: Alma aprisionada.

Qualidades

- *Etéreo:* Não pode ser machucado por armas físicas ou impedido por objetos físicos.

Combate [–], **Influência** [1], **Magia** [1].

Influência [Fraco]

- Contar segredos de sua vida anterior.

Magia [Fraco]

- Roubar vida [**1 de Dano**].

Ataques

Aparições roubam a vida sugando feridas abertas. Seus corpos etéreos são imunes ao **Dano** físico. A única maneira de escapar aparições é expulsando-os mentalmente ou dando as eles outra fonte de vida.

Magia: Roubar vida [1] [Distância: braço, ***Manter o Controle*** para resistir].

Ferimentos & Movimentos de Dano

O único meio de machucar uma aparição é através de magia ou do poder do exorcismo.

As Crias do Submundo

As Crias do Submundo é um termo genérico para os inumeráveis povos que foram levados ao exílio no Submundo. Eles foram oprimidos por praticamente todos governantes e culturas, e são forçados a viver nas sombras da humanidade, do Demiurgo, e dos Arcontes. Eles são muitos e também muito variados para serem descritos completamente. Abaixo, estão alguns exemplos comuns.

Azadaevae

Altos e esbeltos, com feições delicadas, pele pálida, e longos cabelos finos, os Azadaevae parecem etéreos e movem-se com graça solene. Eles estão perpetuamente nus e um véu de poeira se espalha como uma névoa em torno de seus corpos, o qual eles usam para tecer ilusões, assim como encantar os sentidos e emoções. Seus olhos são verde-escuros e sem pupilas. Eles têm a capacidade de ver as verdadeiras almas daqueles que encontram, permitindo que eles detectem seus antigos governantes, tiranos e atormentadores. Azadaevae são os mesmos seres que os Azghouls (ver ***Capítulo 18 – Metropolis****), mas antes deles terem sido escravizados. Sua estranha beleza faz as pessoas desejarem possuí-los e torná-los servos e cortesãs. Por isso, sobraram muito poucos deles. Eles antigamente viviam num complexo sistema de castas, que já a muito tempo entrou em colapso.*



Azadaevae

Morada: O Submundo.

Tipo de Criatura: Criatura do Submundo.

Qualidades

- *Sentidos aguçados:* Os sentidos do ser são perfeitos, capazes de perceberem o menor som, cheiro, ou até mesmo um sentido intuitivo que algo está "errado".
- *Visão da alma:* Sempre pode ver a verdadeira forma de uma criatura e as vidas passadas de um humano.
- *Poeira eufórica:* Aqueles que inalam a poeira da criatura caem num estado de euforia e iluminação (+1 em **Alma** e –1 em **Violência** até a cena terminar).

Combate [2], **Influência** [3], **Magia** [4].

Combate [Novato]

- Flutuar graciosamente para fora do perigo [*–1 constante* para os ataques].
- Liberar nuvem de poeira [**1 de Dano**, ver *Poeira eufórica*].

Influência [Considerável]

- Revelar conhecimento do Submundo.
- Roubar alguma coisa de alguém.
- Oferecer objetos raros e obscuros em troca de serviços.

Magia [Poderoso]

- Tecer ilusões poderosas.
- Fazer profecias.
- Ver dentro da alma ou de vidas passadas de alguém.
- Encantar emoções.

Ataques

Azadaevae não são criaturas violentas, mas quando confrontadas com ameaças, eles não hesitam em use seus poderes para subjugar seus oponentes. Azadaevae podem prender as vítimas em ilusões, enlouquecendo-as com medo ou euforia.

Poeira Eufórica: Nuvem de poeira [1] [Distância: sala, área, a vítima inala uma overdose de *poeira eufórica*].

Magia: Tecer ilusão [–] [Distância: campo, a vítima deve ***Manter o Controle*** para resistir a ilusão]; Encantar emoções [–] [Distância: Sala, a vítima deve ***Manter o Controle*** para evitar de ser encantada].

Ferimentos e Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○☠

- Poeira se dispersa pelo ar como uma névoa brilhante.
- Sangue cintilante escorre da ferida, o azadaevae grita de sofrimento.
- Poeira circunda o azadaevae, criando uma ilusão [***Manter o Controle***].
- A criatura cai inconsciente no chão.
- O azadaevae está morto, sua poeira cintila ao redor do corpo.

Beryn

Gordos e inchados, os Beryn permanecem em suas câmaras, onde a água é mantida quente e evaporante em lagoas artificiais. Quando eles se aventuram para fora, eles são envoltos em algas shirza molhadas ou andam máquinas aracnídeas com câmaras de vapor, que garantem que eles podem conservar a umidade. Suas vozes são grossas e pegajosas, mas têm excelentes memórias e tem a capacidade de ver as coisas além do horizonte do Tempo. Eles muitas vezes agem como conselheiros dos Tutores Biomecânicos e, portanto, ocupam posições privilegiadas em Ktonor. Eles são profundamente fascinados por tecnologia e máquinas, e mantém funcionando grande parte dos aparatos e mecanismos de Ktonor.

Famaria

Famaria se vestem com majestosos robes cerimoniais, cujas liteiras são carregadas por escravos. Eles são armados com armas alienígenas e arcaicas que pingam com veneno. Eles são umas das mais antigas famílias existentes, e alguns dizem que eles foram os arquitetos e construtores originais de Ktonor. Eles se opõem abertamente aos Tutores Biomecânicos. Eles também advogam uma ofensiva para garantir a sobrevivência do seu povo, assim como conseguir vingança contra a humanidade. Eles têm relações com os arautos do Inferno e o clero de nefarites, e há um rumor sussurrado de que um pacto formal já foi assinado.

Os Zatars

No passado os Zatars possuíam asas, mas então eles as extirparam. No passado eles tinham olhos claros, mas agora estão turvos e leitosos. No passado eles tinham poder e riquezas, mas eles jogaram tudo isso fora. Vestidos em véus cinzentos, eles adoram Aquela Que Aguarda Abaixo e ajudam os peregrinos a evitarem os guardiões do Labirinto quando eles fazem sua descida para Ktonor. Eles são pálidos e duros como mármore, suas mãos têm seis dedos e símbolos estão esculpidos em sua carne. Alguns dizem que os Zatars foram um Coro dos anjos do Demiurgo que aniquilaram povos inteiros em Seu nome, eventualmente se voltando contra Ele e sendo banidos por isto. Agora, eles adoram o Nada e pouco se importam com os jogos de poder do Submundo. Em seus caixões, eles armazenam espadas de aço enegrecidas e as chaves para os segredos de Metropolis. Se você mencionar o Demiurgo perto deles, eles se atiram no chão em angústia ou tentam rasgar a língua do orador ofensivo.

Os Outros

Além dos já mencionados, há os Besh-Tanath, que vivem com suas famílias reclusas e bastante unidas; os Tamars, cujas canções ecoam tristemente nas abóbadas vazias; os Laishi, ferreiros de armas que foram encarcerados em seus corredores cinzentos depois de uma violenta revolta; e os Kadash, que podem esculpir seus próprios corpos e os dos outros. Há Aqueles Sem Nomes, que canalizam o Nada dentro de si e descarregam como uma inundação negra. Os Kilotherna, que permanecem envoltos em véus brancos de tristeza desde que seu governante tirou a própria vida. Os magníficos Menonveem, que vivem sonhando em pensamentos etéreos. Todos esses e muitos outros vivem ao lado de criaturas maltrapilhas de sonhos, de paixão e de insanidade, e de deuses perdidos que chafurdam em suas existências solitárias. O Submundo é o lar de todos eles.



Famaria

Stahlberg e Mirror

No beco escuro, um pouco além do brilho da lâmpada da rua, estão duas pessoas. Stahlberg é um homem branco musculoso e imponente. Ele parece cansado, com olhos exaustos, uma barba curta e algo selvagem em seu olhar. Ele sempre carrega um revólver pesado ou uma espingarda de cano serrado enfiada debaixo de seu casaco. De pé próximo a ele está Mirror, uma jovem negra usando um moletom com capuz, jeans desgastados e um celular sempre em sua mão. Stahlberg é descendente dos Kadash. Ele adotou Mirror quando ela era uma garotinha e ela o seguiu desde então. Eles são andarilhos do dia, viajando continuamente entre o Elysium e Ktonor. Eles sequestram crianças de áreas mais pobres e as levam para as profundezas, ajudam os Sonhos Atlantes quando eles precisam de força bruta, e estão sempre de olho nos inimigos das Crias do Submundo.

Zishan Bangial

Um paramédico e motorista de ambulância paquistanês, Zishan trabalha no turno da noite nos piores bairros da cidade. Ele cresceu no Submundo, mas foi enviado para cima para adquirir material genético para as Crias do Submundo. Ele pega amostras de sangue daqueles que ele leva na ambulância, entregando-as junto com as informações pessoais dos pacientes numa casa abandonada, onde um monte de dinheiro sujo espera por ele. Pacientes que possuem o DNA apropriado tendem a desaparecer em alguns meses. Quando Zishan está bêbado, ele fala abertamente e narra as coisas que viu na escuridão.

Hassan al-Nuri

O chefe de um dos maiores campos de refugiados do Líbano, Hassan é — para um observador casual — um velho de ascendência árabe, vestido à moda ocidental. Ele usa o campo de refugiados, um lugar de desespero e raiva, para encontrar novos membros para um culto de guerreiros sagrados, devotados a ele. Ele busca por aqueles com o material genético apropriado, que ele então refina através de casamentos impostos. Ele tem contato direto com vários arautos dos Anjos da Morte, e transmite suas ofertas para seu povo no Submundo. Ele planeja destituir os Tutores Biomecânicos, e em seguida destruir os servos dos Arcontes. Hassan al-Nuri é um dos Famaria, e uma peça importante na conspiração para usurpar o poder em Ktonor.

Judith Schiller

Judith é uma senhora de meia-idade com um carisma contagiante. Ela tem um olhar quente, embora triste, que parece perfurar sua alma. Ela mora sozinha com seus gatos, mas ocasionalmente recebe visitantes para sessões espirituais privadas e de adivinhação. A senhora Schiller dirige uma pequena editora de livros, a *Ouroboros*, que imprime coleções de poesia, romances históricos, livros da Nova Era e revistas obscuras. Sua editora hospeda um site onde os usuários podem publicar seus próprios poemas e contos, assim como comprar as coleções de poesia uns dos outros em livros de impressão sob demanda. A página se tornou um lugar onde as Crias do Submundo que vivem na superfície podem se comunicar uns com os outros. Em seus poemas, eles deixam mensagens veladas sobre pontos de encontro, avisos ou perguntas. Judith Schiller é uma Azadaevae, que, apesar de sua melancolia, tem um desejo ardente de ajudar seu povo. Ela atua como um intermediária e informante, que gerencia uma delicada rede oculta para aqueles vivem no mundo da superfície.

Presença no Elysium

As Crias do Submundo também existem na superfície. Alguns vivem em clandestinidade permanentemente entre a humanidade e esqueceram de onde vieram. Outros visitam o mundo iluminado apenas brevemente e ainda servem seus pares nas profundezas.



CAPÍTULO IX

METROPOLIS

METROPOLIS É O LAR PRIMORDIAL DA HUMANIDADE. NO TOPO DE suas 7.777 colinas, a cidade está morta, vazia e silenciosa. Derrubada em sua fatídica decadência, a paisagem urbana sombria é tão ameaçadora e aterrorizante quanto bela e miraculosa. De horizonte a horizonte, a vastidão sombria se estende num labirinto interminável de maravilhas arquitetônicas, ruas serpenteantes e construções grotescas. Edifícios monumentais erguem-se sobre o horizonte, silenciosos e ameaçadores sob o firmamento escuro dos céus. Os ventos gemem pelas ruas, rodopiando restos e escombros espalhados pelo pavimento rachado. De vez em quando, o silêncio é quebrado pelo grito doloroso das vigas de metal, seguido por um rugido estrondoso quando um dos imponentes prédios colapsa, com sua poeira de pedra recobrindo tudo como uma mortalha fúnebre. Nas muitas praças abertas, monumentos e estátuas rachadas fitam a noite com olhos de pedra ou cobre patinado. Metropolis é o modelo supremo que inconscientemente tentamos recriar nas cidades da Terra. É construída de ferro, pedra, aço, e materiais estranhos roubados de mundos conquistados. A cidade não tem fronteiras físicas. Metropolis se estende infinitamente pela noite.

A Cidade Eterna

Metropolis é um lugar de esplendor caído, um monumento do passado, um túmulo cheio de maravilhas. Suas encruzilhadas são símbolos mágicos, escondendo significados ocultos. Guardas e arautos jazem mortos em seus postos, encolhidos como insetos ressecados. Encantamentos foram tecidos sobre casas e canais entupidos de lama. Ainda é possível encontrar portas ocultas e câmaras seladas onde os mais fantásticos tesouros estão escondidos.

O sol nunca nasce na Cidade Eterna. O tempo parece ter parado ou talvez o sol tenha se consumido totalmente. Metropolis está perpetuamente banhada numa luz escura azul-acinzentada que emerge por trás de nuvens pálidas. Uma sensação de ar pesado paira sobre Metropolis, como se suas próprias casas e ruas fossem forjadas de chumbo ou de aço negro, como partes da própria terra. Seus edifícios se erguem ao redor do visitante, subindo sem parar em direção ao céu enegrecido. Qualquer viajante parece totalmente insignificante, enquanto a cidade em si é monumental, inabalável e eterna.

A arquitetura de Metropolis está além do Tempo. Aqui, todas as grandes cidades de todas as eras humanas existem lado a lado, exibindo edifícios da Roma antiga, de Paris do século XVIII, das favelas industriais de Londres e arcologias desconhecidas do futuro. Aqui e ali, fragmentos das cidades do nosso mundo se invadem Metropolis. Becos, ruas e bairros inteiros formam pequenos enclaves de luz e vida entre os labirintos de pedra e aço.

Aqueles que perambularam por Metropolis e voltaram para o Elysium muitas vezes se sentem fragmentados, como se alguma coisa dentro deles tivesse sido desconectada, torcida ou esticada. As sombrias fachadas, as sinuosas escadarias e as terríveis Cidadelas reaparecem nos sonhos do viajante. Memórias de uma infinidade de vidas de um passado distante começam a surgir quanto mais tempo o viajante passa na cidade.

Para Vagar por Metropolis

Metropolis é um labirinto de becos, escadarias, ruas, avenidas e pontes, onde o Tempo e o Espaço funcionam de maneira diferente do que no Elysium. Você pode caminhar na direção de um destino por horas a fio sem nunca se aproximar, ou ainda virar uma esquina e de repente encontrar-se em outra parte da grande cidade ou de volta onde você começou.

Viajar pela cidade se torna um ritual em si mesmo, que muitas vezes parece enlouquecedor e desconcertante para um observador não iniciado. Para poder progredir, o viajante pode ser forçado a andar exatamente sete passos dentro de um beco, refazer os sete passos e depois voltar pelo caminho de onde veio originalmente. No mercado com o monumento enferrujado, ele pode precisar trocar de lugar dois paralelepípedos específicos para continuar em linha reta. Usando linhas de giz em uma parede de azulejos, ele pode criar uma nova entrada num edifício abobadado. Se ele dormir lá numa noite, vai estar num novo lugar quando acordar.

Os habitantes de Metropolis aprenderam intuitivamente como se deslocar por lá, mas somente os mais habilidosos conseguem alcançar os lugares escondidos da cidade. Esses guias utilizam atalhos perigosos, melodias secretas, símbolos de giz, sacrifícios de sangue, entalhes e portais para chegar ao seu destino. É possível negociar com eles, mas eles sabem o seu valor, e o viajante descuidado pode rapidamente se perder — ou pior.

Fenômenos em Metropolis

Metropolis está cheia de muitos fenômenos curiosos. Em certos locais, sons se recusam a propagar, enquanto em outros vozes ecoam de eras passadas. As sombras da cidade são profundas e frias, ocasionalmente se movendo como se uma fonte invisível de luz as empurrasse para uma nova posição — como o ponteiro de um relógio de sol milenar. Quando tocado por certas sombras, alguém pode sentir sensações maravilhosas, um arrepio curioso ou uma presença alienígena. Algumas são sufocantes, como se o próprio oxigênio tivesse sido drenado, enquanto outras são um portal aberto para outra parte da cidade. Alguns que repousaram em sombras profundas foram alterados eternamente; tendo seus sonhos, vidas e entusiasmo devorados. Até a gravidade se comporta de forma estranha. Viajantes podem cair de um prédio alto, mergulhando para a morte, apenas para a gravidade perder sua força enquanto eles flutuam languidamente e tocam o chão ilesos. Em outros lugares, eles podem mergulhar para cima em direção às nuvens, como se o mundo estivesse de ponta cabeça.

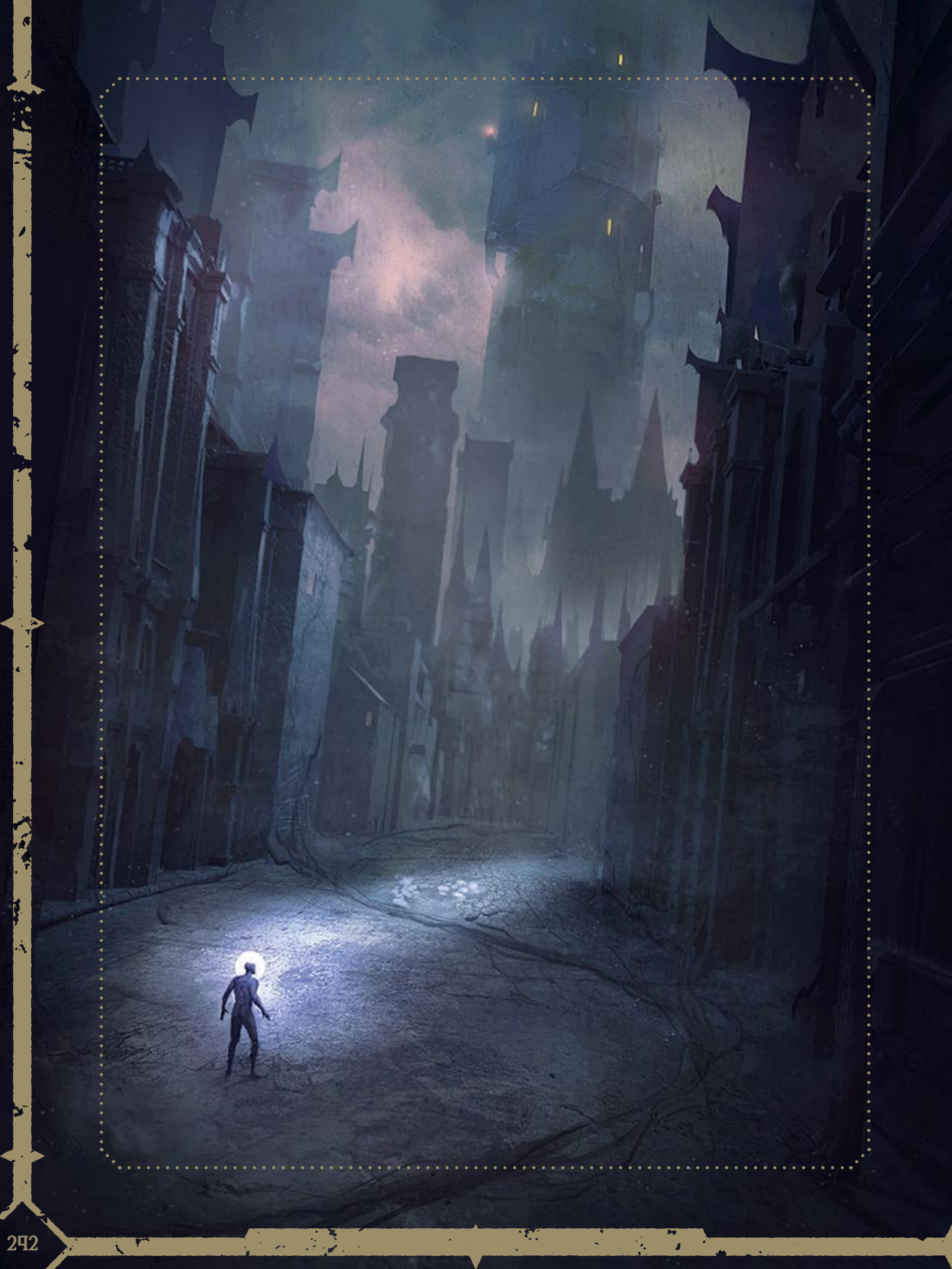
A Cidade Máquina

A Cidade Máquina é uma complexa construção mecânica que cobre uma grande parte de Metropolis. Turbinas a vapor colossais são ligadas a torres de transmissão primitivas, transmitindo energia por vários quilômetros. Estas são entremeadas por pistões, geradores gigantescos, tanques de reatores luminescentes e aparelhos insondáveis cujo propósito foi esquecido há muito tempo. Algumas seções lembram um mecanismo imponente com engrenagens gigantescas, fios de cobre e correntes de latão. Tecnologia moderna e antiga se misturam e várias partes da máquina são interconectadas sem nenhum propósito aparente. Nos centros de controle, inúmeros reguladores e computadores são iluminados por telas bruxuleantes e hologramas fantasmagóricos.

Variadas escadas de metal enferrujado conectam diversas seções do complexo. Dutos abertos de inspeção percorrem centenas de metros para cima e para baixo através da infraestrutura metálica. Vastas áreas da Cidade Máquina estão mortas e silenciosas, mas em outras partes os fios ainda faíscam e chiam, engrenagens rodam continuamente e pistões trabalham enquanto o vapor sobe através das grades e chaminés.

Se um personagem passar tempo mexendo na tecnologia dilapidada da Cidade Máquina, ele descobrirá máquinas capazes de dobrar o Tempo e o Espaço. Prismas moldam a luz em ilusões, exibindo o desejo mais profundo de um personagem. Tanques de clonagem e tecedores de DNA produzem criaturas belas e monstruosas. Gráficos anatômicos detalham o desmembramento de mundos inteiros. Câmaras rituais com eletrodos e equipamentos cirúrgicos abrem portais para outras dimensões. Telas espelhadas permitem que os espectadores vejam todo o Tempo.

Por milênios, a Cidade Máquina tem sido operada por tekrons, criaturas submissas que consertam ou desmontam partes da Máquina, e ocasionalmente constroem novas. Embora o conhecimento do propósito exato da Cidade Máquina tenha sido perdido há muito tempo, há indicadores de que ela desempenha algum papel na manutenção da Ilusão. Esta gigantesca cidade mecânica se estende em todas as direções e pode remodelar a realidade que conhecemos.



A Cidade dos Mortos

A Cidade dos Mortos está construída em uma das 7.777 colinas de Metropolis. Os monumentos e mausoléus dos cemitérios erguem-se centenas de metros acima do solo, formando um labirinto de ruelas apertadas, que lentamente sobem em espiral até o pico da colina. Uma grade ravinas profunda corta a colina. A colina em si é quase oca, escavada em pedaços por câmaras funerárias, criptas e catacumbas.

Residindo entre pedras e a estatuas estão as criaturas que expiraram durante a passagem infinita do tempo. Aqueles poucos humanos que morreram a Morte Verdadeira jazem aqui em enormes mausoléus, esperando que o Tempo pereça. Criaturas além do Tempo e do Espaço estão embalsamadas em câmaras seladas. Há catacumbas onde crânios enegrecidos e ocos são mantidos como troféus de guerras e conquistas; suas cabeças com formatos não naturais, dentes amarelados e os lábios secos e recuados em sorrisos plácidos e desdenhosos. Nos arredores, os fornos de crematório estão silenciosos e frios. As cinzas de milhões de escravos são mantidas em enormes urnas, muitas das quais estão quebradas em pedações — seu conteúdo está agora espalhado pelas ruas e becos. Recipientes de vidro contêm criaturas belas e maravilhosas, preservadas em sua beleza pós-morte.

Alguns de nossos cemitérios são portais para a Cidade dos Mortos: o Père-Lachaise em Paris, as Catacumbas Romanas, o cemitério de Santiago e a necrópole do Cairo, para citar alguns.

Em meio aos monumentos do cemitério, criaturas murmurantes aguardando a eternidade mantêm vigílias intermináveis. Flamulas de oração voam na brisa estagnada. Deuses mortos residem em abóbadas seladas debaixo da colina; eles perderam suas almas, mas estão presos em corpos ainda sofrendo de emoção e desejo. Não podem deixar seus aposentos, mas muitas vezes tentam atrair os vivos para seus túmulos, ganhando um breve descanso de seus sofrimentos enquanto vivem seus desejos e devoram sua vítima. Qualquer um tolo ou infeliz o suficiente para tocar seus corpos amaldiçoados fica congelado, com a gangrena se espalhando sobre seus corpos como grandes hematomas.

No pico da colina repousa a Capela Vazia, um edifício branco como osso, onde a lenda diz que o Demiurgo será enterrado após o fim do mundo. Depois que o Demiurgo desapareceu de sua Cidadela, um servo apareceu no túmulo. Ele agora guarda a Capela Vazia com uma espada enorme e um olhar austero. Sua presença foi interpretada como anunciando tanto a morte do quanto a continuidade da vida do Demiurgo. A verdade não é clara.

Os Templos

Magníficos templos são construídos em cada uma das 7.777 colinas de Metropolis. Nenhum deles é parecido. São todos fragmentos requintados de milhares de culturas e reinos. Alguns templos não são mais que ruínas, enquanto outros são catedrais de mármore ecoantes, gigantes de aço e vidro, fortalezas de ferro ou torres de cobre patinado. Todos são arcaicos e estranhos, artefatos de eras passadas e mortas, construídos e preservados em monumental extravagância. Símbolos divinos de vitória e triunfo, cada templo encarcera um deus caído, mas depois da queda da humanidade, muitos deles se libertaram. Esses são seres poderosos, tão estranhos e etéreos quanto assustadores e distorcidos. Eles vagam pelas ruínas de Metropolis, ocasionalmente se aventurando em outros mundos ou no Elysium. Muitos ainda habitam em seus antigos templos, presos por antigas magias ou vivendo em confusão e medo do que possa existir além de seus salões.

As Cidadelas

Ameaçadoras e sombrias, construídas em arquiteturas alienígenas, com arcos, escadarias e fachadas negras, as Cidadelas são mais altas do que qualquer outro edifício em Metrópoles, subindo quilometro após quilometro através de poluição, névoa, fumaça e nuvens. Elas são os centros de poder dos Arcontes. É a partir daqui que suas consciências fluem através das dimensões, mantendo o sistema de Princípios do Demiurgo. Cada Cidadela é como um gigante negro que se eleva sobre a paisagem morta de Metropolis.

Ao avistar uma Cidadela, você sente como se o próprio edifício estivesse lhe observando. Quanto mais perto chegar, mais perto sua mente chegará à do Arconte. Ele penetra em seus poros, preenche sua consciência e modifica seus pensamentos, incentivando-o a se tornar parte de seu Princípio. Por exemplo, todos os que residem na Cidadela de Kether estão cheios de profunda reverência pelos poderes dominantes e desejam ter seu próprio lugar na hierarquia divina. Todos os visitantes da Cidadela de Binah sentem o seu lugar na grande comunidade, ansiando os rituais e sentindo-se impotentes como um indivíduo perante o poderoso coletivo. Na Cidadela de Geburah, todos obedecem a leis, decretos e antigas referências inscritas em ferro. Apenas na Cidadela de Malkuth os exploradores sentem um sussurro de sua divindade humana.

As Cidadelas são parecidas com a própria Metrópole, estando em grande parte em ruínas. Suas fachadas estão enegrecidas e dilapidadas desde a Grande Guerra, quando os Arcontes quase destruíram uns aos outros após o desaparecimento do Demiurgo. O interior labiríntico de uma Cidadela consiste de gigantescos salões, salas de arquivos, paisagens alienígenas, escadarias intermináveis, tronos e abismos. Os primeiros mil andares são uma sombra de sua antiga glória e lar dos adoradores dos Arcontes, seres que chegaram até a Cidadela por medo ou devoção. Alguns quilômetros acima, os verdadeiros servos e arautos dos Arcontes são encontrados. Quanto mais alto você sobe, mais fundo dentro do Arconte você viaja, pois a Cidadela é o Arconte. Seu poder primordial e Princípios estão postos na própria fundação da construção.

Quatro das Cidadelas, pertencentes aos Arcontes caídos, estão enegrecidos, ocas e mortas. Partes das fachadas caíram em ruínas, com suas câmaras ecoando vazias, enquanto a presença do Arconte mais parece um eco do passado. Anjos e lictores isolados ainda vagam nestas ruínas, lamentando seus antigos deuses-reis.

Os Calabouços do Esquecimento

As Cidadelas são nodos importantes nos mecanismos da morte. Os Arcontes se alimentam de nossas almas e, após a morte, as Cidadelas nos chamam. Nós seguimos o Princípio que tinha o maior controle sobre nós, e nos deixamos ser enlaçados por ele. Certas almas podem escapar desse chamado, libertando a si mesmas, enquanto outras ficam presas num eterno cabo de guerra entre vários Princípios.

Longe nas Cidadelas, os Arcontes mantêm almas em inúmeras câmaras negras. Lá, na escuridão total, assumimos a forma física que tivemos na vida. Nós não precisamos comer, beber, dormir ou mesmo respirar. Estamos sozinhos com nossa existência, livres do sofrimento, mas negados de qualquer interação com o resto do universo. Esta solidão é opressiva e sufocante. Ela devora todos os sons, todos os sentidos. É pacífico, mas horrível ao mesmo tempo.

Sem acesso a estimulação externa, a alma mergulha para dentro de si, puxando memórias, pensamentos, crenças e convicções que conseguem florescer e nos proteger no isolamento extremo. Nesse vazio, todas as lembranças e desejos florescem como cores em uma tela em branco. Aqui, nesta fronteira da saudade, revivemos nossas infâncias, encontramos amigos há muito mortos, tropeçamos em nossas primeiras tentativas sexuais e nos lembramos de tudo — de toda paixão, anseio, ódio, tristeza e fracasso.

No entanto, cada vez que as memórias são puxadas, mais difíceis fica encontrá-las novamente. Pouco a pouco, elas são devoradas pela presença dos Arcontes. Nós somos constantemente forçados a cavar mais fundo, entregando mais e mais de nós mesmos até estarmos completamente vazios e esgotados. É como ser despido peça por peça, esvaziando nossos bolsos e abandonando tudo o que possuímos. Depois que nenhuma lembrança restar, nós existimos em não existência, incapazes de compreender o nosso meio ou a nós mesmos. Somos desprovidos de tudo. É só então que a nossa alma é liberta.

Há aqueles que continuam lutando, recusando-se a desistir de suas memórias e segredos mais íntimos. Alguns também são bem-sucedidos em preservar pedaços de si mesmos e renascem com lembranças de suas vidas passadas.

O Abismo

As dez Cidadelas dos Arcontes formam um círculo ao redor do Abismo, o precipício sem fundo onde ficava a Cidadela do Demiurgo. Agora há apenas um poço profundo, cercado por penhascos escarpados. Metropolis se estende até a borda, com os edifícios mais externos precariamente equilibrados na beira; ocasionalmente, uma casa qualquer cai no vazio. Um dos rios oleosos de Metropolis termina em uma cachoeira trovejante aqui, caindo em cascata na escuridão. Esporos, fungos, algas e cogumelos alienígenas crescem ao longo das paredes do penhasco, tornando o terreno escorregadio e perigoso. Ecos de vozes ressoam entre as paredes do penhasco, acompanhados por sons e sussurros. Feras voadoras pairam como pássaros carniceiros acima do Abismo, banqueteando-se com dos prolíficos crustacz, que rastejam para cima e para baixo dos penhascos, depositando seus ovos nas fendas e rachaduras. O Abismo tem vários quilômetros de largura e em alguns lugares o outro lado permanece fora de vista. Trilhas estreitas nos penhascos e lances primitivos de degraus levam à escuridão inferior, bem como guindastes e cabos enferrujados que se estendem para baixo. Mesmo com a luz de cima, aproximadamente dez metros para baixo, tudo fica escuro como breu. Diz-se que o próprio Astaroth mergulhou no Abismo em busca de seu gêmeo perdido, enquanto milhares de curiosos fizeram sua própria jornada para buscar vestígios do Demiurgo.



As Maravilhas de Metropolis

- Vagando por Metropolis, você encontrará coisas estranhas, maravilhosas e aterrorizantes. Abaixo estão alguns exemplos.
- Enormes monólitos pretos revestidos com uma superfície oleosa. O ar está cheio de moscas zunindo.
- Um mosaico em espiral cobre toda a parede de um prédio. Quanto mais tempo você observa o mosaico, mais sonolento fica. Quando você finalmente sucumbe, dorme por um dia inteiro e tem sonhos estranhos com outros mundos.
- Ruínas cheias de buracos de balas e sinais de explosões. Um tanque Tiger da Alemanha Nazista está abandonado entre os escombros.
- De um edifício aparentemente abandonado, você consegue ouvir gemidos e sons de prazer. Um sentimento de excitação e fortes impulsos sexuais tomam conta daqueles que se aproximam.
- Edifícios estão congelados em gelo e neve, e um inverno eterno reina sobre esta área. O frio cortante flui de um buraco na rua que leva a um labirinto de cavernas de gelo.
- O céu noturno está cheio de estranhas estrelas, luas e cometas, que parecem estar estranhamente próximos. Todos os sons são abafados e belas constelações flutuam ao redor, produzindo sombras curiosas.
- Um grande templo com antigos pilares e estátuas. Seu interior é uma versão bizarra e retorcida de um banho romano, com bacias cheias de água parada, vapor, murais eróticos e o som constante de água pingando. Criaturas escorregadias e imundas fazem desses salões sua casa, e você tropeça nos restos de suas vítimas.
- Estruturas megalíticas de pedras verticais parecem romper o concreto e asfalto, envoltas em névoa. Cogumelos brancos crescem sobre sua superfície e no chão ao redor.
- Um ferro-velho com montanhas de lixo e incineradores subterrâneos rugindo com o calor. As ruas, praças e vielas estão todas soterradas sob o lixo e as cinzas fedorentas.
- Um fundo seco de um antigo mar petrificado para a eternidade. Um fóssil grotesco e enorme domina a cena, impossível de explicar.
- O ar se enche com a agitação intensa de milhares de asas. Pássaros de origem desconhecida aninharam-se em um dos sombrios arranha-céus. Eles moram na estrutura oca e erguem-se para o céu escuro como um enxame de insetos.
- Um quarteirão inundado cheio de água parada. Jangadas ou barcos são necessários para passar por esta área.
- Uma vasta fábrica-catedral de ferro enferrujado aparece à distância. Entre as engrenagens, mecanismo e polias, escadas levam até as catacumbas. Um túmulo repousa no centro da capela.
- O brilho de uma vela pode ser visto na janela de uma das fachadas negras.
- Uma antena de rádio enferrujada com uma lâmpada vermelha desolada no topo. Abaixo dela, um pequeno altar contém pássaros esviscerados, aparentemente espalhados aqui como um sacrifício.
- Páginas rasgadas de escritos religiosos em incontáveis línguas voam pela rua como folhas de outono.
- Dentro de um prédio, uma mesa de operação coberta por órgãos estranhos, que pulsam com um brilho violeta. As entranhas, os tendões verde-acinzentados, a epiderme e as fibras musculares estão cobertas por uma coisa cheia de manchas. Isso suga teus dedos antes de grudar-se no teu corpo, espalhando suas fibras nervosas sob tua pele como uma teia nojenta.
- Um prédio foi estilhaçado em milhares de pedaços, partido por uma força imensa ou explodido de dentro. Para contorná-lo, você deve atravessar montanhas de destroços afiados.
- Água limpa e fresca vaza de um cano enferrujado. Há marcas no chão sugerindo que alguém ou algo vem frequentemente aqui para beber.
- As sombras começam a girar e virar, acompanhadas de um frio gelado que te deixa cansado e fraco.
- Um buraco profundo cheio de coisas vivendo no seu interior. Carne pulsante e substâncias orgânicas viscosas crescem em abundância. Um borbulhar e sibilo constante pode ser ouvido.
- Correntes e algemas estão jogadas numa pilha enferrujada. No topo da pilha, há um cadáver em posição fetal mumificado.
- Uma onda palpável de tristeza sai da entrada de um antigo teatro. Quanto mais perto você chega, mais difícil é conter as lágrimas.
- Criaturas angelicais rastejam como insetos sobre a fachada de um edifício, pingando umidade, lambendo a pedra com línguas pálidas e viscosas. Seus dedos finos procuram nas fendas e cavidades, enquanto suas asas tremulam ocasionalmente.
- Uma arena de gladiadores onde gerações de escravos massacravam uns aos outros como entretenimento para os deuses. O piso áspero de chumbo desgastado e pó de ferro ainda manchado de sangue. Suas memórias pairando numa aurora cintilante ao redor da arena, e elas entregarão seus segredos em troca de sangue.
- Máquinas com estranhas engrenagens permanecem imóveis e enferrujadas. Uma videira com pequenas flores brancas cresce entre elas, emergindo desafiadoramente do asfalto rachado.
- A rua rachou aqui. Abaixo do asfalto, há um gigantesco mecanismo de metal envelhecido. Se você quiser, é possível descer através do maquinário e entrar no Submundo.
- Fileiras de vasos, tubos e frascos onde vírus e doenças espreitam. Um vidro arredondado paira no ar acima do resto. Ele contém um infecção consciente, que, se liberado, toma conta de um corpo, dissolve-o e depois o modifica.

- Enormes tapeçarias de tecido grosso e fios de prata. Elas parecem conter uma mensagem curiosa, mas grandes seções estão cobertas de mofo e poeira.
- Uma passagem leva até uma cripta onde três corpos estão sob suas mortalhas mortuárias. Externamente, eles parecem saudáveis e vibrantes.
- Uma rede de canais está cheia de lodo e algas. Uma luminosidade pálida brilha na superfície.
- Um jardim vibrante repleto de plantas, segue vivo de alguma forma na paisagem sombria da cidade. No centro do lugar, você encontra anjos crucificados com as asas arrancadas. Cateteres e tubos médicos indo dos corpos dos anjos para o chão, fertilizando a vegetação. Um dos anjos ainda está vivo.
- Um enorme bunker, mas o portão de metal parece ter sido arrombado de dentro para fora. No topo de altos pedestais, corações de pedra descansam sob redomas em almofadas de seda vermelha. Um dos pedestais está vazio e sua redoma de vidro foi quebrada.
- Um viaduto se arqueia ameaçadoramente sobre a rua. Abaixo, em sua sombra profunda, algo repentinamente se move e foge para um beco.
- Um edifício com formas orgânicas e aberturas que se assemelham a orifícios corporais. Se você se aproximar, sua boca se enche de um gosto elétrico, como se você tivesse lambido uma bateria.
- Entre dois arranha-céus escuros, você vislumbra uma das Cidadelas. Você pode sentir sua presença antes de vê-la. Alguém ou alguma coisa está te observando e, por um breve momento, você tem um vislumbre da consciência do Arconte.
- Um edifício parecido com uma catedral, envolto numa névoa cinzenta, abandonado e queimado. No porão, hologramas oscilantes vagam de um lado para o outro.
- Uma cadeira cirúrgica com braços mecânicos equipados com bisturis e seringas. Se você se sentar, ela se ativa e cumpre seu terrível propósito.
- Uma coleção de pedras mornas de cor vermelho-sangue. Se você pressionar a palma de sua mão contra elas, uma melodia começará a soar entre templos e arranha-céus. Ela logo espalha a poeira, intensificando-se até rugir como uma sirene de alerta sobre a cidade morta.
- Uma câmara escurecida de onde se ouve trafego, vozes e risos distantes. Se você entrar pela porta, você é imediatamente transportado de volta para o Elysium.
- Uma estátua esmagada em milhares de pedaços em uma das praças. Na base da estátua, um portal de cobre patinado se abre para uma escadaria que leva para baixo.
- Espelhos gigantescos de obsidiana vermelha, manchados de fuligem, estendem-se do chão ao teto. Estudá-los e observá-los por um tempo, verá como as imagens espelhadas se movem. Esses reflexos sangrentos vêm dos mundos dos sonhos. Se você aprender o código, você pode usá-los como um portal para o Limbo.
- Uma árvore de ferro negro cresce numa praça. Seus galhos se estendem como braços espinhosos. Na base da árvore, uma abertura e uma escada levam para baixo. Uma música sombria sobe pelas escadarias para recepcioná-lo.
- A risada aguda surge de uma casa abandonada. Pouco depois, um corpo é jogado para fora pela janela, aterrissando na rua com um ruído encharcado. O riso continua de dentro da casa.
- Uma instalação industrial iluminada por um brilho amarelo-esverdeado emanando de grandes recipientes turvos, onde espécimes de escravos são preservados em intermináveis fileiras de corpos flutuantes e inchados. Abaixo de cada receptáculo, há uniformes e armas enferrujadas.
- Um edifício futurista de aço onde cada janela de vidro foi quebrada. Abaixo do prédio, uma favela se estende para fora e você pode vislumbrar movimentos nos numerosos abrigos.
- Pequenos edifícios de azulejo estão queimados e bombardeados em ruínas. Todos os ruídos são abafados e úmidos, e soam estranhamente distantes mesmo quando estão próximos. Um magnífico cavalo passeia pela rua e desaparece atrás de uma esquina.
- Uma sombra se move lentamente como um relógio de sol, a poeira rodopiando ao seu toque. Conforme ela se move, um novo caminho se mostra: uma escada que leva para cima.
- Um prédio queimado, completamente vazio. Com vozes de milhares de anos atrás ainda ecoando presas entre suas paredes. Segredos são sussurrados e pactos são feitos aqui.
- A atração da gravidade diminui, permitindo que você faça saltos impressionantes e ganhe uma sensação de flutuação. Quanto mais você continuar em frente, menos força a gravidade tem, até que você consiga ver partes de prédios pairando preguiçosamente ao redor de uma máquina estranha.
- Ao longe, você ouve trovões cortando o céu sobre a cidade e vê relâmpagos entre os altos prédios. Na breve luz ofuscante, você vê imagens de como a cidade parecia antes de sua decadência.
- Aquedutos antigos de proporções enormes pairam sobre as casas, deixando algumas numa sombra permanente. A parte inferior está coberto por líquens e musgos que brilham palidamente na penumbra.
- Píeres se estendem por um rio cheio de lama. Guindastes enferrujados estão acima do cais. Na água, há um imponente navio a vapor do início do século XX. Está enegrecido, mas você pode distinguir seu nome: RMS Lusitania.
- O edifício de um templo feito de vidro verde escuro. Um leve brilho emana dele, pintando a parte de baixo das nuvens de cores doentias. Corpos petrificados e secos de inúmeras criaturas estão por toda parte.



Quando você anda na Cidade Eterna

• A Presença do Arconte

A presença de um Arconte torna-se tangível. Seu poder psíquico se estende da Cidadela e penetra em você. Anjos são vistos no firmamento, e pessoas loucas que veneram o poder do Arconte espreitam pelas ruas.

• Memórias do Passado

Lembranças tomam conta de você, te afogando em vislumbres de outras vidas, fragmentos e sensações de outras existências e pequenas sementes de divindade despertadas. Você reconhece ruas, edifícios e lugares. É como retornar a um orfanato que você não vê há muitos e muitos anos. Muito mudou, mas cada canto abriga uma memória nebulosa.

• Cruzar o Tempo e o Espaço

Você cruza o Tempo e o Espaço. Talvez você reapareça em um local completamente diferente da cidade, ou se mova pelo Tempo e deixe Metropolis por completo, retornando dias, meses, anos ou séculos depois de ter entrado na cidade pela primeira vez.

• Um Lugar Maravilhoso

Este local esconde algo interessante. Pode ser uma das Cidadelas, a Cidade Máquina, a Cidade dos Mortos, o Abismo ou outro dos muitos edifícios e segredos de Metropolis.

• Portal para o Elysium

A ilusão te puxa de volta para o Elysium. Talvez você dobre uma esquina e se encontre num beco em nosso mundo. Talvez ouça sons fracos da vida e do trafego à distância, e possa seguir estes sons pelo labirinto de Metropolis e voltar para nossa prisão.

• Vida nas Ruínas

Algo se agita na cidade morta. Talvez um Azghoul, humanos selvagens, um anjo, um animal feroz farejando um cheiro ou algo mais exótico.

• A Influência da Cidade

A Cidade Eterna tem uma influência profunda. Suas sombras escuras passam por uma pessoa, alterando-a profundamente e para sempre. Enquanto Metropolis pode ter uma influência física, ela também pode influenciar mentalmente os personagens. Um Gancho Dramático pode ser substituído, dois Atributos podem trocar de lugar, Vantagens ou Desvantagens são alteradas ou um Arquétipo muda. Quando você sai de Metropolis, você não é a mesma pessoa.

CULTOS

Profetas do Terceiro Templo

Laços com Poderes: Anjo do Arconte Kether.

Membros: Judeus ortodoxos.

Objetivos: Levar os fiéis à Terra Santa (Metropolis) e erguer o terceiro templo lá, estabelecendo um novo reino como povo escolhido por Deus.

Movimentos: ***Contatos em Sinagogas, Informações do Mossad, Convicção Inabalável, Recursos Ocultos.***

Durante o massacre no Gueto de Varsóvia em 1943, um jovem judeu, Jochim, foi atraído para Metropolis. Desesperado e encharcado de sangue, ele vagou pela cidade enegrecida. Encontrou uma fonte de água negra parada e saciou sua sede ali. Uma luz brilhou da escuridão e um anjo apareceu para ele. Este anjo proclamou-se um servo do Deus Altíssimo e deu a Jochim a sagrada tarefa de reunir os justos. Quando o tempo chegasse, Jochim os levaria para fora da escravidão e para a Terra Santa como Moisés.

Atualmente, Jochim é um rabino idoso, que reuniu judeus ortodoxos honrados desde o final da Segunda Guerra Mundial para um êxodo de Elysium para Metropolis. Ocasionalmente, Jochim e seus poucos escolhidos aventuram-se em longas caminhadas por Metropolis para falar com o Anjo e oferecer sacrifícios.

O culto tem sua maior influência na América do Norte e em Israel. Eles continuamente coletam provisões preparando-se para sua jornada sagrada. Antes que a marcha sagrada possa começar, o culto deve suportar várias provações e purificar o mundo dos inimigos de Jeová.

O culto é a extensão do braço do Anjo no Elysium. Ele não tem intenção de conduzi-los a Metropolis ou criar uma nova Terra Santa, mas usa o culto para lutar contra os servos dos Anjos da Morte. Os adeptos do culto são enviados para matar pessoas maculadas pelo Inferno. O Anjo é um manipulador nato, e esta não é a primeira vez que teve desesperados na palma da sua mão. Nômades, escravos fugidos e condutores de caravana ao longo da história foram enganados por belas palavras sobre eles serem os "poucos escolhidos" do reino celestial.

Seção 11

Laços com Poderes: Geburah.

Membros: Em sua maioria policiais e membros de empresas de segurança privada, mas também promotores e juízes.

Objetivos: Proteger o segredo de Metropolis. Expulsar indesejáveis como dependentes químicos, homossexuais e ateus.

Movimentos: ***Contatos na Cúpula do Sistema de Judicial, Dar Cobertura uns aos Outros, Forjar Evidências, Caminhos para Metropolis, Manipular Relatórios Policiais, Fazer Pessoas Desapareçam Definitivamente.***

O culto tem a maior parte de seus membros dentro das agências da lei. De fato, a Seção 11 pode ser encontrada sob várias formas nos departamentos de polícia ao redor do mundo. Lictores desempenhando funções de promotores, juízes e diretores selecionam candidatos promissores e os doutrinam nos segredos do culto. Aqueles que têm uma propensão à violência e um ponto de vista conservador são geralmente escolhidos, e o racismo é endêmico no grupo. Na América do Norte, afroamericanos, árabes e hispânicos são os principais alvos do culto. No Oriente Médio, são trabalhadores estrangeiros da Índia, África, culturas ocidentais e de tribos e etnias diferentes. Os membros gozam de uma mistura odiosa de homofobia, misoginia e desaprovação de várias subculturas.

O objetivo principal da Seção 11 é proteger o segredo de Metropolis. Pessoas de fora não devem ser informadas sobre a Cidade Eterna, e as que falam sobre sua existência são colocadas sob custódia, surradas e ameaçadas para ficarem em silêncio. Se isso não funcionar, são enquadradas por crimes que não cometeram. Impressões digitais em uma cena de homicídio, posse de drogas ou pornografia infantil geralmente cuidam da maioria dos inimigos. Se isso ainda não dissuadir a pessoa, um falso suicídio ou overdose pode ser arranjado. Em alguns casos, as vítimas são jogadas em vans e deixadas em becos escuros para serem devoradas pelas feras de Metropolis.

Dentre os membros do culto, Metropolis é vista como um aviso terrível do que está por vir se eles permitirem que criminosos, sem-teto, homossexuais e ateus dominem o mundo. Limpando a decadência urbana, influenciando a política em uma direção conservadora e mantendo a Metropolis em segredo, a Seção 11 busca fortalecer a Ilusão e preservar o rumo da sociedade.

Confabuladores

Laços com Poderes: Malkuth.

Membros: Exploradores urbanos, jovens alternativos, teóricos da conspiração e ocultistas.

Objetivos: Explorar e entender Metropolis.

Movimentos: ***Redes Secretas, Manter a Cidade Sob Vigilância, Esconderijos e Pontos de Encontro, Passar por Cordões de Isolamento.***

Entre as centenas de histórias de terror na Internet, causos macabros, lendas urbanas e contos de eventos inexplicáveis, há histórias de pessoas que viram, ou se aventuraram, em uma cidade alienígena e sombria. Os Confabuladores são uma rede descentralizada de exploradores urbanos, ocultistas e caçadores de criptas buscando a verdade por trás dessas histórias. Eles se encontram para explorar lugares abandonados, na esperança de descobrir um caminho para a cidade dos rumores.

Alguns membros conseguiram chegar em Metropolis. Eles trazem de lá objetos curiosos e histórias do que viram. Eles sabem que precisam manter silêncio sobre suas experiências, pois vários deles foram injustamente presos ou desapareceram por completo. Ultimamente, uma cultura de agressividade surgiu dentro do culto. Eles perceberam que o sofrimento humano e suas vítimas podem abrir as barreiras entre os mundos. Por isso, alguns membros do culto cometeram crimes graves. Eles visam pessoas desabrigadas, atacando-as ou até mesmo as matando, tudo para abrir as portas da Ilusão.

Cat, uma jovem com uma sensibilidade punk, tornou-se a autodesignada líder dos Confabuladores. Ela ganhou o controle sobre um Azghoul através do aprendizado do seu verdadeiro nome. Ela usa-o para assustar os outros e se submeterem a ela. O Azghoul parece um homem mais velho enorme e com um rosto horrivelmente marcado. Ele segue Cat em todos os lugares e não fala, exceto por uma ou outra palavra resmungada.



SOBREVIVENTES DE METROPOLIS

Quando fomos expulsos de nossos tronos, houve poucos que lamentaram nossa queda. As criaturas olhavam para o Demiurgo com medo, mas quando o Deus as ignorou, elas romperam os grilhões da escravidão, dançaram e cantaram em liberdade eufórica. Um novo amanhecer sem tiranos tinha aparentemente chegado. Desde então, quase todos eles foram destruídos e sua felicidade morreu com eles. Remanescentes miseráveis desses povos ainda podem ser encontrados em Metropolis.

Os *Kurfagi* lutaram e morreram por nós. Eles sofreram lavagem cerebral pela guerra. Agora estão perdidos e sem liderança. Eles não são mais soldados e não se lembram do passado. Seus dedos são lâminas curvadas e suas mãos são cinzas e duras como uma couraça. Eles tiram seu sustento das ruas e tentam amenizar sua dor através das drogas.

Os *Curatorides* selecionaram nossos escravos, depois os testaram e modificaram. Metade de seus corpos são mecânicos com instrumentos embutidos para medir, curar e ajustar a anatomia dos escravos, assim como corrigir aspectos que o dono queria que fossem alterados. Eles ainda realizam seus experimentos quando possível. Eles estão preocupados demais com a própria obsessão para ver que o mundo morreu ao seu redor, e sempre têm uma desculpa para o que fazem.

Os *Amentilhos* podem ser encontrados flutuando entre as casas abandonadas. Eles parecem não ter peso, etéreos, dançando nos ventos suaves. Se tocados, sua pele se desmancha como pétalas secas e rodopia ao vento em pequenos pedaços. Eles murmuram comandos, proclamações e mentiras, repetidos como mantras.

Em galpões desertos, os *Construtores* permanecem em silêncio em filas intermináveis, acumulando poeira. Guardas mecânicos criados para guerra e para destruição, agora são relíquias enferrujadas com intelectos brilhantes trancados em corpos imóveis.

Os *Magistrados* dormem nas criptas e catacumbas subterrâneas de Metropolis ou em câmaras seladas em suas imponentes torres. Eles estão conectados a máquinas complexas que preservam suas vidas enquanto aguardam nosso retorno. Frequentemente, eles estão cercados por enormes tesouros e riquezas que acumularam. Eles já foram nossos administradores, mas os poucos que restaram abandonaram suas coroas. Os atos cruéis que cometeram em nossos nomes os encheram de culpa e ressentimento.

Os trágicos *Eforia* foram outrora belos além das palavras, e formaram pactos conosco para conservarem sua beleza. Agora, sua pele está flácida e pegajosa, infecções supuram nas dobras e cavidades, exalando um fedor repugnante. É como se seus corpos tivessem derretido e decaído, jogado sobre um esqueleto que permanece impossivelmente ereto, um boneco de cera sobre por uma chama quente. Se você os encontrar, eles lamentam deploravelmente e escondem seus rostos atrás de dedos longos e flácidos. Eles não querem que nós vejamos o que eles se tornaram.

Azghouls

Os azghouls eram nossos antigos escravos. Um azghouls vê a alma de um ser humano e não sua aparência física. Portanto, eles ainda podem sentir medo, desejo ou ódio em relação a um humano que já nasceu e morreu centenas de vezes no Elysium.

Os azghouls já foram seres belíssimos — os azadaevae — mas foram mutilados, transformados e obrigados a nos servir. Eles são antropomorfos, sobrenaturalmente esguios e mais altos que nós. Suas belas características foram distorcidos por operações e modificações. Quase todos possuem olhos de um verde profundo e totalmente sem pupilas.

Todos os azghouls usam armaduras de vidro turvo, que parecem terem sidos forjadas para encaixar perfeitamente sobre seus corpos. Esta criação é na verdade um parasita, vivendo em uma dolorosa simbiose com seu hospedeiro. Longos ferrões penetram na espinha do azghoul, conectando essa camada externa com o sistema nervoso. É possível ver através do vidro esfumaçado e ver os músculos sem pele por baixo. Os órgãos internos da criatura estão entremeados com a tecnologia da armadura através de tubos, instrumentos afiados e ganchos para dar ao parasita controle total. Foi a humanidade que aprisionou os azghouls nessas estruturas, ligando assim sua existência física à nossa servidão. Através da armadura, nós os controlamos e os levamos à submissão. Um azghoul que tentar remover sua armadura perece sob extremo tormento.

Os azghouls ainda são nossos escravos, mas esquecemos como fazê-los obedecer. Qualquer um que descubra o Nome Verdadeiro de um azghoul obtém domínio total sobre ele. Na Ilusão, os azghouls parecem pessoas imponentes, intimidantes, mas seus corpos invariavelmente exibem cicatrizes e ferimentos.

Azghoul

Morada: Metropolis.

Tipo de Criatura: Antigos escravos dos humanos (azadaeva antes disso).

Qualidades

- *Sentidos aguçados:* Os sentidos do ser são perfeitos, capazes de captar o som ou cheiro mais ínfimo, tendo até mesmo uma sensação intuitiva de que algo parece "estar errado".
- *Visão da alma:* Podem sempre ver a verdadeira forma de uma criatura e as vidas passadas de um humano.
- *Proteção corporal*: Todo **Dano** recebido é reduzido em **–1**.
- *Antigo servo:* Se um humano chamar um azghoul pelo seu Nome Verdadeiro, o azghoul é forçado a obedecer o humano como seu mestre.

Combate [5], **Influência** [1], **Magia** [2].

Combate [Excepcional]

- Devastar [causa **+1 de Dano**, o oponente recebe *–1 em qualquer movimento de ataque ou esquiva*].
- Contra-atacar[ataque imediatamente após ser atacado, –2 em ***Evitar Dano***].
- Destruir a arma do oponente.
- Atacar vários alvos simultaneamente.
- Investida [Distância: sala].

Influência [Fraco]

- Oferecer orientação ou conhecimento de Metropolis.

Magia [Novato]

- Ver qualquer criatura pelo que ela realmente é.
- Sentir os desejos de um humano.

Ataques

Azghouls são guerreiros assustadores capazes de derrotar a maioria dos inimigos humanos quando confrontados diretamente. A armadura dessas criaturas as fortalece e elas aprimoraram suas habilidades em Metropolis ao longo de milhares de anos.

Desarmado: Erguer [–], [Distância: braço, o alvo deve ***Agir sob Pressão*** para se libertar]; Arremessar [1], [Distância: braço, alvo derrubado no chão]; Socos Esmagadores[2], [Distância: braço].

Lâmina e arma perfurante arcaicas: Investida [2] [Distância: sala, ataca alvos múltiplos]; Ataque devastador [3] [Distância: braço, alvo recebe *–1 em rolagens de ataque e esquiva*]; Destruir a arma [–] [Distância: braço, o ataque destrói a arma do adversário].

Arremesso de lâmina: Empalar [2] [Distância: campo].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○☠

- O ataque rebate na armadura.
- O azghoul imediatamente contra-ataca [–2 em ***Evitar Dano***].
- Uma parte da armadura é arrancada do corpo da criatura, fazendo-a gritar em agonia [*+1 na próxima rolagem*].
- O azghoul foge da ameaça, deixando um rastro de sangue brilhante.
- O azghoul é derrubado no chão, aparentemente morto...
- Morto.


Ginaquídio

Ginaquídios

Os ginaquídios são carnívoros solitários, que caçam em Metropolis e em outros mundos além da Ilusão. Eles são criaturas vagamente antropomórficas e podem se mover em duas ou quatro pernas. Sua pele é cinza escura e pegajosa e sua genitália é um órgão sinuoso, parecido com um tentáculo. A muito tempo atrás eles foram nossos escravos, e para poder controlar seus desejos fortes e combativos, nós tiramos sua habilidade de criar descendentes. Somente através de nossa graça divina, e uma centelha de nossa alma, seus fetos poderiam viver.

Depois que fomos escravizados pelo Demiurgo, os ginaquídios entraram em extinção. No entanto, eles descobriram os caminhos para o Elysium e encontraram uma maneira de viver em simbiose conosco. Quando um ginaquídio se acasala com outro de sua espécie, o óvulo fertilizado não pode se desenvolver no útero da criatura. Portanto, ela procura uma mulher humana e implanta o feto em seu útero. Depois de seis meses, o bebe ginaquídio é trazido ao mundo, sendo extremamente semelhante a uma criança humana durante seus primeiros meses. Três meses depois, ele começa a desenvolver características ginaquidianas. Entre seis meses e um ano de idade, rapidamente se transforma em um ginaquídio de tamanho normal. Antes que isso aconteça, a verdadeira mãe do ginaquídio vem buscar seu filho para criá-lo nas terras devastadas de Metropolis.

Como agradecimento, os ginaquídios geralmente deixam para trás cristais estranhos ou ornamentos de metal para a mãe substituta. Ocasionalmente, um ginaquídio adulto procura sua mãe substituta ou irmãos humanos mais tarde na vida.

Às vezes eles atacam pessoas, o que veem como um jogo emocionante. No fundo, eles ainda nos veneram devotadamente. Eles se encantam com nossa música e arte e gostariam de ser mais como nós. Suas percepções limitadas não entendem muito bem o que aconteceu ou por que perdemos nossa divindade, mas os ginaquídios constantemente veem toda a situação como um novo jogo divertido, ou talvez simplesmente tenham se conformado à nova situação sem questionar.

Os ginaquídios se empertigam e se deleitam ao serem acariciados e afagados, emitindo um ronronar borbulhante em seus diafragmas. Também possuem um desejo de acasalar, brincar e se satisfazer — algo que, em nosso estado não divino, pode ser chocante e até mesmo mortal.

Eles têm um ódio natural em relação a anjos e temem as Cidadelas. Eles geralmente espreitam em emboscadas em cima de edifícios e em sombras profundas. Um anjo descuidado será despedaçado e devorado vivo por um ginaquídio furioso.

Tekrons

Tekrons são criaturas de carne, osso e plástico, formas de vida cibernética originárias da Cidade Máquina onde cuidam do antigo maquinário. Alguns se movem em pernas semelhantes a aranhas, alguns pairam no ar, e outros rastejam ou deslizam. Eles têm pouca inteligência, pois foram criados apenas para manter a tecnologia viva e consertar qualquer coisa quebrada. Não entendem, ou simplesmente se recusam a aceitar, que Metropolis e sua antiga ordem se desintegraram. Eles não conseguem imaginar qualquer outro tipo de existência, então continuam dando manutenção nos sistemas envelhecidos. As pessoas que atrapalham são vistas como intrusos, mas seus corpos podem ser vistos como peças sobressalentes. Às vezes, os Tekrons são usados pelos outros residentes de Metropolis, pois eles seguem ordens ao pé da letra sem questioná-las.

Tekron

Morada: A Cidade Máquina, Metropolis.

Tipo de Criatura: Servo dos Arcontes.

Qualidades

- *Cibernético:* A criatura pode se conectar a computadores e máquinas, comunicando e controlando-os.
- *Meio-máquina:* O ser não é afetado por fumaça, venenos ou gases e não sente dor.
- *Bem equipado:* Possui o equipamento exato exigido para a situação específica — granadas de gás lacrimogêneo, máscara de gás, corda de escalada, cortador de vidro, drogas tranquilizantes, binóculos, etc.
- *Indecifrável:* Este ser é impenetrável e não pode ser lido de forma alguma.
- *Proteção corporal:* Todo **Dano** recebido é reduzido em **–1**.

Combate [3], **Influência** [3], **Magia** [3].

Combate [**Considerável**]

- Sangue ácido [**1 de Dano** se estiver próximo quando o tekron for ferido].
- Causar choque elétrico [**2 de Dano**, *nocauteado* se falhar em ***Suportar Lesão***].
- Escalar uma parede e fugir.

Influência [**Considerável**]

- Hackear em uma rede.
- Revelar seus conhecimentos sobre A Cidade Máquina.
- Controle a eletricidade em um prédio.

Magia [**Considerável**]

- Criar um artefato ou aparato mágico.
- Reparar um ser vivo ou objeto.
- Tornar-se um com uma máquina.

Ataques

Tekrons são criaturas pragmáticas que não se importam com outras criaturas se elas não forem um obstáculo para o objetivo imediato do tekron. Do contrário ele tenta subjugar o alvo para retornar à sua missão. Oponentes que parecem subjugados são ignorados.

Ferramentas: Broca/serra/solda [2] [Distância: braço]; Choque elétrico [2] [Distância: braço, automaticamente *nocauteado* com uma falha em ***Suportar Lesão***].

Magia: Tornar-se um com a máquina [1–2] [Distância: campo, o tekron usa a tecnologia ao redor para explodir lâmpadas ou criar surtos de energia]; Reparar [–], [Distância: braço, o tekron pode reparar qualquer coisa, até mesmo tecido vivo, e substituí-lo por peças mecânicas].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○☠

- O ataque atinge inofensivamente a armadura de metal.
- Um membro mecânico, tubo ou cabo é cortado e ácido espirra [**1 de Dano**].
- O tekron foge escalando a parede mais próxima.
- Curto-circuito (subjugado).
- O tekron explode e morre [**2 de Dano** para todos em distância de braço, **1 de Dano** para todos em distância de sala].
- O tekron morre.





O Guardião da Tumba

Acrotides

Envoltos em véus escuros que cobrem seus corpos inteiros, os Acrotides se movem silenciosa e indiscriminadamente pelas passagens labirínticas da Cidadela de seu Arconte. Sob suas mortalhas, eles são humanoides esqueléticos de ossos e cartilagens, tendões e veias expostos, com seus olhos cinzentos profundamente em seus crânios ressecados, o que constitui seu rosto. Apesar de sua aparência frágil, se eles entram em combate, eles sacam seus Kirashts, lâminas bastante afiadas parecidas com foices, e mergulham sobre seus adversários num redemoinho de vestes negras.

Os Acrotides servem cegamente ao Arconte ao qual estão ligados, e para os humanos seu comportamento é incompreensível. Podem ser vistos vagando pela Cidadela, realizando rituais curiosos, tomando notas de eventos em um livro antigo, acendendo velas em alcovas estreitas e sacrificando vísceras para máquinas enegrecidas. Os Acrotides que serviram Arcontes que foram aniquilados, também, em grande parte, morreram ao lado de seus mestres. No entanto, alguns deles ainda vivem, como empregados de algum novo mestre ou vagando sem rumo em Metropolis, destituídos de propósito.

O Guardião da Tumba

Na Cidade dos Mortos, o Guardião da Tumba permanece em silenciosa vigília sobre a Capela Vazia. Ele é quieto, sereno e envolto em véus esfarrapados. Ele segura uma espada gravada com runas mágicas. Ele não permite que ninguém adentre os limites da Capela Vazia, e tentará primeiro afastá-los educadamente antes de sacar sua arma. O Guardião da Tumba não pode ser influenciado por nenhuma magia conhecida, e se de alguma forma for aniquilado, seu corpo e equipamento são logo ressuscitados nas proximidades da Capela, para que possa retomar sua vigília.

O Guardião da Tumba

Morada: Metropolis.

Tipo de Criatura: Desconhecido.

Qualidades

- *Implacável:* Imune a poderes mentais e magia. Não afetado pelo frio, veneno e calor.
- *Armadura pesada:* Todo **Dano** é reduzido em **–2.**
- *Imortal:* Se o Guardião for morto em batalha, seu corpo é recriado e retorna alguns minutos depois.

Combate [6], **Influência** [–], **Magia** [4].

Combate [**Lendário**]

- Manter inimigos afastados [***Agir Sob Pressão*** para atacar em combate corpo a corpo].
- Arremessar alguém para longe.
- Destruir a arma do oponente.
- Atacar vários alvos simultaneamente.
- Empalar alguém na espada [**+2 de Dano**].
- Decepar membro [**Ferimento Crítico**].

Magia [**Poderoso**]

- Sombra da Morte [**–2 de Estabilidade** nas proximidades do Guardião].
- Criar mortos vivos.
- Ressuscitar uma pessoa morta.
- Abrir os portões para o Capela Vazia (muito improvável).

Ataques

O Guardião da Tumba ataca qualquer coisa que tentar entrar na Capela. O ser é implacável e silencioso, seus golpes de espada cantam a morte vindoura.

Espada Rúnica: Sequência de golpes [2] [Distância: sala, ataca múltiplos alvos]; Empalar [4] [Distância: braço]; Destruir arma [–] [Distância: braço, o ataque destrói a arma do oponente]; Decepar [Ferimento Crítico] [Distância: braço, a vítima recebe +1 para ***Evitar Dano***]; Arremessar o oponente para fora [–], [Distância: braço, a vítima deve ***Agir sob Pressão*** ou ser arremessada].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○☠

- O ataque resvala inofensivamente em sua armadura.
- O Guardião da Tumba ignora o dano.
- O Guardião contra-ataca [**Dano por Dano**].
- O Guardião é derrubado, dando ao atacante a oportunidade de passar por ele [***Agir sob Pressão***].
- O Guardião faz adversários mortos levantarem como mortos-vivos, lutando ao seu lado.
- Uma arma penetra no corpo do Guardião [***Agir Sobre Pressão*** para remover].
- O Guardião se ajoelha, orando a uma entidade desconhecida [*+1 na próxima rolagem*].
- O Guardião da Tumba desaba.
- O Guardião da Tumba é destruído e se dissolve em pó apenas para ser recriado mais tarde.

Yeoman — O Deus Perdido

Yeoman, o Deus Perdido, governou um mundo com mares púrpuras cintilantes e múltiplos sóis queimando no céu. Ele governava seus súditos de cima das magníficas máquinas que se elevavam sobre as águas púrpuras. No entanto, seu mundo desmoronou, desmantelado pouco a pouco pelos antigos governantes de Metropolis. Yeoman foi preso em seu templo em uma das 7.777 colinas, a fim de ser visto em submissão e humilhação. Depois da Queda e da morte de Metropolis, as correntes de Yeoman lentamente se enfraqueceram até que ele se libertou e fugiu do templo, se aventurando na cidade sombria.

O Deus Perdido ainda se lembra do mar púrpura e ouve o murmúrio de suas ondas, mas tudo o que ele encontra agora são ruínas, silêncio e cinzas. Ele permanece perto do templo que serviu como sua prisão, pois é o único lar que conhece agora. O Deus Perdido usa seus poderes limitados para atrair os desavisados, criando ilusões para todos os cinco sentidos. Sua voz pode imitar todos os sons e vozes, de um o grito da criança a uma canção de ninar acalentadora de uma mãe. Seus poros podem produzir aromas sedutores: a comida favorita do personagem, fumaça do cigarro, café e assim por diante. O que quer que alguém deseje, Yeoman recria como um aparição intrincada. De muitas maneiras, ele é como uma criança perdida, assustada e confusa. Quando captura os errantes e criaturas, Yeoman pergunta a eles sobre o mar púrpura e o trono flamejante. Se eles não puderem responder às suas perguntas, ele geralmente os dilacera por frustração e tristeza.



Yeoman – O Deus Perdido



As Bestas Ferozes

As ruínas, as ruas e os enormes edifícios de Metropolis tornaram-se o lar de criaturas ferozes e predadores sanguinários, abominações grotescas ou experimentos libertos antes ou depois da Queda. Alguns deles vivem na fronteira, espreitando e ocasionalmente se infiltrando para encontrar presas em Elysium.

Crustacz

Criaturas semelhantes a moscas com rostos humanos e corpos semitransparentes de meio metro de comprimento. Asas amarelo-acinzentadas se arrastam atrás delas no chão. Elas vivem em fendas e cavidades do Abismo. Elas injetam um veneno anestésico em sua presa, e então a arrastam para a escuridão para poder depositar seus ovos na carne ainda viva.

Erínias

Esses abutres aéreos existem em toda a Metropolis. De natureza biomecânica, assemelham-se a pterossauros desmontados. Têm uma envergadura de dois metros e costumam caçar em bandos. Ocasionalmente, atacam presas vivas e tentam voar com elas para uma saliência elevada, onde elas são despedaçadas e devoradas vivas.

Ferocco

Esses grandes predadores de quatro patas têm cerca de 150 centímetros de altura. Parecem com tigres, mas não tem pelos e podem camuflar sua pele para se misturar ao ambiente. Eles conseguem escalar paredes verticais e são capazes de cravas suas garras num telhado, permitindo que permaneçam ali, imóveis, à espera das presas. Um ferocco caça sozinho.

Jatharna

Humanoides anormalmente finos, com cerca de seis metros de comprimento. Como se tivessem pernas-de-pau, andam lentamente pelas ruas, como se estivessem andando no fundo de um mar negro. Seus olhos são grandes e brilham com uma luz fosforescente pálida, que ilumina seus rostos. Seus chamados solitários ecoam depressivamente entre as casas. Eles andam nus e sua pele é cinza esbranquiçada, caída em dobras ao redor de seus corpos bizarramente finos. Seus dentes são afiados, e seus dedos são longos e finos. Eles farejam o ar, andando cautelosamente adiante. Caso peguem alguém ou alguma coisa, eles o morderão com suas poderosas mandíbulas, e espremerão o conteúdo em suas bocas finas. Às vezes, eles ficam parados num lugar, balançando lentamente de um lado para o outro, e olhando com indiferença para uma das Cidadelas ou para o Abismo.

Methusa

As sanguessugas cinza esbranquiçadas que vivem em rios e esgotos, chegam a medir entre dois e quatro metros de comprimento. Elas enrolam-se em torno de suas presas, abrindo uma dobra profunda e úmida em seu corpo para engolfar a vítima — um processo doloroso que leva várias horas. Assim que a presa esteja completamente coberta, o Methusa entra em torpor até que todas as partes orgânicas tenham sido devoradas e digeridas.

Wolven

Wolvens são carnívoros de quatro metros de altura com crânios semelhantes a crocodilos. Seus dentes são negros e sobressaem para fora das mandíbulas, e suas longas línguas preto-azuladas têm pontas afiadas para espetar uma vítima desavisada. Wolven são animais de bando, caçando com grande coordenação.

Pessoas em Metropolis

Também há pessoas vivendo na Cidade Eterna, que se desviaram para Metropolis em algum momento e nunca mais encontraram o caminho de volta. Muitos foram transformados em feras ou aberrações estranhas, enquanto outros vivem em pequenos enclaves com culturas alienígenas.

Os Arrebatados

Os Arrebatados vivem em pequenas tribos em Metropolis. Eles são sobreviventes, catadores de lixo e caçadores/coletores que vivem em condições pós-apocalípticas, tendo uma existência miserável. Eles aderem a costumes estranhos e todos têm suas próprias explicações mitológicas para quem são e que tipo de lugar é a Cidade Eterna. Eles cultuam, fazem sacrifícios e mantêm leis ritualizadas a fim de criar um senso de propósito para sua existência lúgubre. Algumas das tribos servem ou reverenciam as máquinas, construções animadas, deuses esquecidos, Arcontes, anjos ou profetas de Metropolis. Os Arrebatados são alguns dos andarilhos mais habilidosos, que podem seguramente guiá-lo através (de sua região) no perigoso labirinto de Metropolis.

Povo das Sombras

Essas pessoas estranhas foram mudadas pelas sombras de Metropolis. Seus corpos são brancos como a neve, toda a cor os abandonou, devorados pela escuridão e pelo frio. Até o sangue deles é anormalmente branco. Eles se alimentam do calor corporal de várias criaturas e são cercados por um perfume estranho. Mariposas e outros insetos alados são atraídos instintivamente para eles, apenas para se afastar de seu frio irradiante.

A dissecação (ou vivissecção) revela que elas são dramaticamente alteradas por dentro. Na barriga, as glândulas substituem o estômago. Essas glândulas são porosas, e se você as comer , eles têm gosto de gordura macia e derretem na boca, deixando um resíduo viscoso. Isso cria um arrebatamento que abre portões para o Limbo. Há aqueles que caçam o Povo por este tesouro, matando-os assim que os veem. Outros negociam com eles ou fazem sacrifícios para eles, em troca de escarros de secreções, que são coletadas em pequenas garrafas de vidro e vendidas para aqueles desesperados para aliviar sua dor.

Os Selvagens

Estes já foram pessoas, mas se transformaram em aberrações selvagens e agora vivem nas ruínas e sombras de Metropolis. Eles foram distorcidos por infecções, veneno e outras coisas piores. Muitos sofreram mutações terríveis, enquanto outros não podem mais serem chamados de humanos. De pele cinzenta, imundo e com olhos ocos, seus rostos estão escondidos atrás de cabelos emaranhados. A maioria tem dentes afiados e se movimenta com uma postura animalesca e agachada. Eles dormem uns pertos dos outros, como pilhas imóveis de cadáveres, pressionando seus corpos nus e anoréxicos juntos para conservar o calor do corpo. Se um deles sentir um cheiro, começam a se mover lentamente como um todo, farejando o ar e estalando os lábios rachados. Eles constroem suas casas em saliências, sob pontes e em salas com várias saídas, a fim de evitar os outros predadores que caçam pelas ruas abobadados da cidade. Eles canibalizam a si mesmos e a viajantes, comendo a carne crua e fumegante. Se eles não conseguem encontrar carne, vasculham as ruínas com as mãos cheias de fuligem procurando algo para comer, raspando depósitos, mofo e excrescências de paredes úmidas pelo material orgânico. Eles podem acabar com o gosto bolorento de esgoto na língua, mas é alimento. O único objetivo de um selvagem é sobreviver.



Selvagem

Anjos

Os anjos foram criados pelo Demiurgo. Eles faziam parte dos dez Coros Angelicais, subordinados a cada um dos Arcontes. Eles protegiam o Demiurgo e celebravam Sua grandeza, como proclamadores, sentinelas, executores e soldados. Conectados a Ele através de poderosos laços de sangue, os anjos eram parte de Sua alma, intelecto e vontade. Como tal, quando o Demiurgo desapareceu, foi como se os próprios anjos estivessem arrancados. A presença ardente do Demiurgo, que fornecia direção, clareza e permanência, foi violentamente removida deles. Muitos anjos simplesmente pereceram ali, sucumbindo à maré de tristeza. Outros sucumbiram à insanidade. Aqueles que sobreviveram ficaram arruinados e confusos.

Infelizmente, eles tiveram pouco tempo para se recuperar antes que Malkuth desencadeasse sua rebelião e os Arcontes se afundassem em lutas internas. Os anjos sacaram suas espadas e massacraram uns aos outros. Não podiam recusar seus novos mestres, obedecendo fielmente à vontade dos Arcontes. Foi uma época de sangue e abate, quando corpos feridos choviam por toda Metropolis, enchendo o ar de penas rodopiantes e sangrentas. Os últimos resquícios de suas almas morreram durante este massacre. Os anjos sempre precisam de algo em que acreditar. Eles precisam de uma direção clara. Ser um anjo significa ver o mundo em absolutos. Agora eles são obrigados a questionar suas próprias condutas e ações.

Muitos se jogaram em suas próprias espadas. Outros procuraram um poder para reverenciar e servir cegamente, para não ter que pensar e questionar. Geralmente, eles se aliaram completamente com um dos Arcontes, Anjos da Morte, Astaroth, outras entidades divinas, ou até mesmo a seres humanos. Uma pequena fração deles se libertou e escolheu perambular pelos mundos ou entrar no Elysium.

Pouco resta das hierarquias do passado, cerimônias majestosas ou antigos deveres dos anjos. Eles são fragmentos esfarrapados de uma hierarquia Celestial agora irremediavelmente arruinada. Sem orientação divina, eles estão perdidos. Alguns deles ainda executam suas tarefas, mas fazem isso mecanicamente, como trabalhadores em uma linha de montagem onde a produção foi paralisada.

Chayot Ha Kodesh

Os mais poderosos dos Coros Angelicais são jurados a Kether. Eles mantêm o trono abandonado do Demiurgo e proclamam Seu poder e direito exclusivo de governar. Suas músicas ressoam pelos mundos e fazem as criaturas inferiores tremerem diante do poder do Demiurgo. Por estarem mais próximos do fogo celestial, então eles também caíram mais fundo durante a Cisma. Poucos Chayot Ha Kodesh restam agora, já que a maioria pereceu de tristeza quando o Demiurgo desapareceu. Esses seres raros e poderosos ficam nos picos mais altos da Cidadela, onde esperam fielmente o retorno do Demiurgo em sarcófagos negros ou em tronos de ébano.



Ophanim

Este Coro Angelical serviu ao Arconte Chokmah. Eles eram seres com mil rostos, que atraíam humanos para a submissão religiosa. Elas foram proclamadores, porta-estandartes, e os sussurros do Demiurgo em nossos ouvidos enquanto dormíamos. Praticamente todos os Ophanim foram abatidos na guerra entre os Arcontes, e os poucos sobreviventes fugiram de Metropolis. Alguns se aventuraram em Elysium e se disfarçaram de falsos deuses, murmurando profecias dementes para os perdidos. Outros Ophanim se vincularam aos falsos ídolos que criaram há muito tempo, ou agora adoram celebridades e fashionistas, seguindo ideologias superficiais em sua necessidade desesperada de obedecer, acreditar e fazer parte de algo.



Erelim

O Coro Angelical que servia ao Arconte Binah, os Erelim são adoradores e guardiões do Sangue Sagrado e das genealogias sagradas. Seu dever no passado era punir qualquer um que fosse contra a santidade da Família e encontrar bebês que tivessem a marca do Despertar dentro de seus corações. Essas crianças eram roubadas de suas famílias e armazenadas em urnas de cobre cheias de sangue e seladas com runas sagradas. Erelim são todos idênticos em aparência, tendo o mesmo nome. Apenas seus mantos sagrados e símbolos pessoais os diferenciam uns dos outros. Eles não sentem medo e se veem apenas como parte do Todo. Se um deles morrer, o resto continua em frente. Eles ainda cumprem seus deveres sagrados, embora confusos e perdidos.

Hashmallim

Os despedaçados e raros fragmentos remanescentes deste Coro Angelical estavam a serviço de Chesed e foram distorcidos pela loucura. Eles foram encarregados de proteger a humanidade e nos embalar numa falsa sensação de segurança, para que não tentássemos quebrar a Ilusão. Eles nos deram proximidade e calor, consolando-nos com seus corpos e palavras. Eles nos encantaram com contos de fadas, delírios e esperança. Agora suas músicas foram silenciadas. Aqueles anjos que restaram são seres primitivos, esquálidos, que perderam suas mentes e agora existem como parasitas e predadores. Suas vozes que eram cristalinas se tornaram uivos chiados.

Seraphim

Os Serafins servem a Geburah e juram defender a lei. O Coro Angelical mantém os antigos decretos do Demiurgo e estuda dogmas antigos preservados em tábuas de ferro, tentando segui-los respeitosamente. Suas percepções estreitas e inúmeras regras os aprisionaram, permitindo a eles lidar com a queda do Demiurgo e a guerra dos Arcontes. Eles não se permitem sentir e pensar, mas seguem o que as leis dizem sobre como eles devem agir. Os Seraphim são guerreiros temíveis e Geburah os despacha pelos mundos ocasionalmente, para poder solidificar seu poder.





Malakhim

Sob Tiphareth, os membros deste Coro Angelical foram mensageiros, cortesãs e arautos. Eles viajaram entre os mundos, as cortes dos Arcontes e a Cidadela do Demiurgo, com decretos, decisões judiciais e elogios. A beleza dos Malakhims era encantadora e provocava desejos em todos que os encontravam. O Demiurgo nomeou-os como Seus filhos favoritos, e como tal Seu desaparecimento tornou-se profundamente fatídico para os Malakhim. Sua conexão íntima com o governante divino fez com que suas almas fossem despedaçadas. Eles se esvaíram em tristeza, com poucos e raros sobreviventes. Alguns ainda servem a Tiphareth, enquanto outros se renderam aos ventos, lamentando por seu criador nos ermos. Outros lutam para esquecer quem são nas cidades do Elysium.



Elohim

Leais a Netzach, os Elohim foram Coro Angelical que possuía os mais poderosos guerreiros. Eles aniquilaram tudo para o qual o Demiurgo dirigiu Sua vontade. Na guerra entre os Arcontes, os Elohim cometeram os atos mais terríveis contra seus irmãos e irmãs. Aqueles membros escassos dos Elohim que restam em nossos dias são criaturas sanguinárias, incontroláveis, que vivem para a guerra e o derramamento de sangue. A maioria deles está encarcerada em celas de ferro na Cidadela de Netzach e só é liberada quando a morte e o sangue são exigidos. Muitos dos Elohim restantes encontraram seu caminho para o Inferno e se refugiaram na corte de Hareb-Serap, ou se ajoelharam diante de outros Anjos da Morte, jurando fidelidade para aqueles que permitem que se envolvam em violência sem restrições.

BeneiHa'Elohim

Este Coro Angelical era leal ao Arconte caído Hod. Unidos por fortes laços de etiqueta e juramentos de sangue, eles serviam como guardas e executores. Eles foram expulsos do trono do Demiurgo depois de serem enganados para ajudar os humanos no início de nossa história. Eles enredaram seu sangue com o nosso, nos deram ferramentas e discernimento, e nos ajudaram a entender nossa prisão. Depois do desaparecimento do Demiurgo e da aniquilação de Hod, muitos dos BeneiHa'Elohim abandonaram os últimos vestígios de sua honra e se aventuraram no Inferno, submetendo-se à sombra de Hod, Samael. Outros estão dispersos e abandonaram seu antigo chamado.

Cherubim

Este Coro Angelical foi colocado sob autoridade do caído Arconte Yesod, atuando como servos e governadores. Eles administravam todos os assuntos práticos e certificavam-se de que o complexo maquinário que envelhecia continuava funcionando, garantindo que a Ilusão permanecesse forte. Raramente recebiam a honra de estar diante do trono do Demiurgo e, portanto, sua queda não foi tão devastadora para eles. Quando a guerra entre os Arcontes começou e Yesod caiu, os Cherubim sobreviventes fugiram. Muitos foram capturados e mortos, mas os que escaparam foram trilhar seus próprios caminhos. A maioria deles se aventurou no Elysium e estão acumulando poder e influência lá, construindo seus próprios centros de poder, embora alguns tenham voltado a servir Yesod.



Ishim

Subordinados a Malkuth, eles foram encarregados de proteger a humanidade. Eles se moviam pelo Elysium, nos observaram, procurando por sinais de nossa divindade, e nos atraíam para longe quando percebiam que estávamos chegando a algum lugar. Os Ishim foram vassalos de dinastias egípcias, senadores romanos e conselheiros imperiais dos imperadores da China. Eles indiretamente comandavam os licitores, que desprezavam abertamente os Ishim. Quando a revolta chegou, Malkuth convocou os Ishim, forneceu armas a eles e permitiu que eles avançassem para Metropolis e destruíssem o Coro Angelical de Chesed e arrasassem sua Cidadela. Na Grande Guerra que se seguiu, a maioria dos Ishim foi destruída, mas os poucos restantes residem dentro e nos arredores da Cidadela de Malkuth, constantemente sonhando com Elysium.



CAPÍTULO 14
INFERNO

O Inferno é um lugar de terror, sofrimento e beleza indescritível. É um mundo de escadarias sinuosas, poços escancarados, câmaras de tortura, salões majestosos e catacumbas sombrias. Nos intermináveis labirintos do Inferno, o viajante pode encontrar tempestades violentas, peregrinos dedicados e paisagens grandiosas e terríveis. Videntes cegos se debruçam sobre mesas de autópsia de aço inoxidável, tentando desesperadamente descobrir verdades e previsões em entranhas fumegantes. Pregados em monumentos tenebrosos, lunáticos em transe cantam seus louvores aos Anjos da Morte e à própria dor. Aqui, Astaroth e seus Anjos da Morte governam de suas enormes Cidadelas. Aqueles que procuram respostas para os enigmas do Tempo e do Espaço podem encontrar verdades escondidas nas imponentes torres, bibliotecas abandonadas ou prostrando-se diante de suas engrenagens e máquinas alienígenas do Inferno. Em meditação profunda, os nefarites estendem suas mentes para encontrar caminhos para o Elysium, provando de nosso mundo suculento, atraindo os desavisados, e tentando adentrá-lo. Nossas instituições de tortura, prisões, campos de extermínio e hospitais psiquiátricos, todos fazem fronteira com o Inferno, assim como inúmeros outros lugares batizados por sangue e sofrimento — a casa de um assassino serial, as valas comuns após inúmeras execuções, e as zonas de guerra. Um mundo tão distante, mas assustadoramente tão próximo.

As Cidadelas Negras

As Cidadelas Negras do Inferno são as imagens espelhadas das cidadelas dos Arcontes em Metropolis. Elas se estendem para cima em direção ao céu e para baixo dentro do Submundo. São edifícios grotescos criados a partir da arquitetura impossível de pesadelos. Torres góticas com estátuas patinadas, passagens torcidas, arcos de pedra, vastos salões de máquinas e grades metálicas se misturam numa grande façanha arquitetônica. Mofo, vinhas e plantas venenosas agarram-se às suas fachadas e canos enferrujados, que vazam continuamente lixo e resíduos químicos. Dentro de suas paredes, há poços profundos, elevadores barulhentos, escadas e túneis descendo até as profundezas. Sob o solo, eles se espalham em enormes labirintos, uma rede interminável de câmaras de tortura, celas úmidas, grandes salões, fornos flamejantes, santuários cintilantes, poços sepulcrais, anfiteatros ecoantes e catacumbas infernais. Detrás de cada porta e além de cada portal, há algo maravilhoso e terrível. Aqui, as almas ligadas ao Inferno são torturadas e a morte não dá trégua.

Os gritos dos atormentados ressoam pelos corredores, abismos e galerias de aço. Nas mesas de operação, vítimas indefesas são vivissectadas repetidamente, seu sangue esguichando nas paredes de azulejos, suas entranhas arrancadas e atiradas ao chão de cimento com um baque molhado. Sobre os altares de mármore, as crianças são esfoladas vivas por nefarites maliciosos, enquanto seus pais são obrigados a assistir, apenas para depois eles mesmos serem forçados a esfolarem seus entes queridos, arrastando-se cada vez mais fundo para a loucura. Em salões de máquinas trovejantes, brocas enferrujadas são enfiadas em pecadores que oram aos prantos enquanto os padres conduzem a missa e coletam o sangue derramado em bacias de ouro. Miragens tênues e delicadas tremulam nas catacumbas silenciosas, ecoando sussurros de esperança, ternura e amor ainda existentes, apenas para se dissolverem como névoa na escuridão. Purgatides nus empalam suas vítimas em espetos, afogam-nas em óleo velho ou queimam seus rostos com lança-chamas. Aqueles que esperam sua vez ouvem os gritos e acariciam uns aos outros até o êxtase, buscando em vão algum alívio na agonia. As vestais da dor criam obras de arte a partir de peles e vísceras sob arcos de pedra negra, enquanto crianças berrando são comidas vivas por insetos que rastejam a seus pés.

Pessoas selvagens vivem em redes claustrofóbicas de esgoto; ocasionalmente eles conseguem encontrar um caminho para o nosso mundo. Em meio a correntes e ganchos, demônios e almas perdidas encontram conforto nos desejos sexuais mais proibidos, seu sêmen e corrimento vaginal misturado com sangue e bile. Em fossas fétidas, os inocentes são alimentados à força com urina, fezes e vômito uns dos outros. Corpos gritam, tremem, soluçam e pedem misericórdia, embora já devessem estar mortos há muito tempo. Aqui, porém, eles não encontram paz nem alívio, pois os cirurgiões do Inferno os remendam de novo para que suas torturas possam ser retomadas. A existência é uma odisseia de crueldades fascinantes e sem igual. Os desejos agregados e as tendências sádicas da humanidade foram condensados em experiências infernais, onde as almas são punidas, mutiladas e dilaceradas numa repetição sem fim até que seu senso de identidade seja completamente destruído.

Ocasionalmente, servos sequestrados ou desafortunados dos Arcontes estão sujeitos ao sofrimento mais insano do Inferno. Anjos são estuprados em altares de basalto, enquanto os lictores são cortados pouco a pouco, mas se poder morrer. Somente submetendo-se completamente a Astaroth, bebendo o sangue escuro do deus das veias de suas Encarnações e se dedicando à tortura, eles podem esperar continuar existindo como seus servos fiéis.

Calabouço do Sofrimento

O sofrimento experimentado por aqueles torturados no Inferno é tão horrível quanto sublime. Cada voz é como um instrumento, e quando ouvidas juntas, as centenas de milhares de almas se tornam uma maravilhosa sinfonia, ecoando através dos mundos, magnificente e terrível. Assim como uma tempestade terrível pode ser bela de se ver, o sofrimento é como uma força desenfreada da natureza e tão fascinante quanto. Quando as almas são destroçadas, quebradas, mutiladas e estilhaçadas repetidas vezes, a experiência torna-se uma obra de arte, realizada com fervor religioso.

As almas são atraídas para as Cidadelas dos Anjos da Morte ou para numerosos purgatórios. Toda e qualquer alma é atraída para Princípio que esteve mais próximo dela, ou despedaçada e dividida entre os Poderes Superiores. Depois disso, seus pensamentos, sensações, desejos e conhecimentos são extraídos através de tortura e degradação. Essa força espiritual nutre as criaturas do Inferno. Astaroth estende suas mãos em concha, capturando nossas almas que escorrem como um vinho sacrificial para ele beber. Ele deixa seus Anjos da Morte tomarem parte em sua gula, ajudando-os a aumentar e estender suas influências.

Quando resta somente a apatia, todas as lembranças, tristezas, pensamentos, aspirações, fantasias e sonhos tendo sido arrancados, e nossas almas estão completamente esgotadas, finalmente nos libertamos. Não temos mais nada para oferecer aos nossos captores e nosso sofrimento perde o sentido. Muitas vezes, essas almas vazias podem vagar, esfarrapadas e perdidas, pelo Inferno em peregrinações desoladas, antes de encontrar o caminho para a Cidadela de Astaroth. Elas entram no portal negro, descem para o mar negro e finalmente alcançam a paz — apenas para renascer no Elysium.

Nem todos os que acabam no Inferno se tornam suas vítimas. Os assassinos mais criativos, que não sentem culpa ou vergonha, podem ser honrados como deuses ou heróis. Eles são convidados a beber e comer em banquetes fartas, e depois continuar espalhando seu sofrimento. Aqueles que sofreram tormentos inimagináveis na vida recebem coroas e são autorizados a viver como tiranos, enquanto outros se tornam seus escravos. Mas essa bênção é uma enganação temporária, e logo os papéis se invertem, permitindo que os escravos punam seus algozes. Aqueles que possuem a melhor compreensão das verdades sombrias, destacam-se em crueldade, ou desejam o tormento, às vezes são acolhidos como discípulos e batizados em sangue. É sempre possível subir na hierarquia do Inferno. Exibições de crueldade extrema são sempre recompensadas. Alguns desses aspirantes se tornam purgatides e razides, ou são levados para o clero dos nefarites. Eles se tornam parte do Princípio de seu Anjo da Morte e têm sua marca gravada em sua alma.



Cidadela de Astaroth

Purgatórios

Os purgatórios são um tipo especial de inferno. Individuais e únicas, essas prisões são criadas a partir de nossas próprias lembranças, sonhos, fantasias e pensamentos, tudo numa mistura tóxica de sentimentos de vergonha e culpa. Uma vez lá, somos forçados a confrontar o que mais tememos e desejamos. Os nefarites podem ler nossos vontades, motivações e medos e criar uma prisão adequada para nós, mas subconscientemente nós permitimos que eles nos prendam.

Em seus purgatórios, os pecadores vivenciam o pesadelo de sua vida repetidas vezes, presos em mundos de sonhos formados a partir de locais de seu passado ou de seus medos mais terríveis. Um homem-bomba é forçado a explodir-se em pedaços repetidas vezes, mas não consegue morrer. Sua carne fragmentada está viva e berrando, enquanto se recompõe dolorosamente. Ele percebe que aqueles que morreram no ônibus que bombardeou são membros de sua própria família, que devem se juntar a ele, sofrendo juntos e cheios de ódio por ele. A mãe que afogou seu próprio filho está tão sobrecarregada pela culpa que é forçada a vagar pelo viscoso leito do mar, procurando por seu filhinho enquanto enguias põem ovos em sua barriga e peixes devoram seus olhos. O sol, brilhando na superfície da água, e a esperança do perdão permanecem constantemente fora de alcance.

Em contraste com as salas de tortura do Inferno, os purgatórios geralmente existem muito próximos do nosso mundo, pairando nos arredores da Ilusão. Eles formam seus pequenos universos, não muito diferentes dos mundos de sonho despedaçados do Limbo. Eles existem próximos de locais onde os pecadores morreram ou onde eles tiveram seus laços mais fortes. Portanto, os purgatórios são lugares onde a Ilusão é fraca e as criaturas podem se mover entre os mundos.

Astaroth

No coração do círculo das Cidadelas dos Anjos da Morte está centro do poder de Astaroth, uma montanha negra subindo contra o céu. Ela é um nodo universal em torno do qual todo o resto orbita, um monumento da vontade bruta, um Princípio primordial. Sendo a sombra do Demiurgo, Astaroth é agora o único Deus verdadeiro remanescente. Todo o seu domínio irradia um sentimento maravilhoso e eufórico. Pode-se sentir como as forças daqui se movem pelo firmamento e pelo solo. Energia e campos magnéticos se agitam, enquanto ventos e turbilhões de água violentos rodopiam dolorosamente, entrelaçando-se e aglutinando-se.

Astaroth, o soberano do Inferno, é o gêmeo do Demiurgo. Ele é uma força primordial, um farol das trevas, uma vontade pulsante que flui de sua cidadela saturnina e permeia os mundos. Sua consciência pode influenciar vários lugares simultaneamente, enquanto suas Encarnações trabalham paralelamente. Sua percepção é muito vasta e complexa para entender. Na verdade, os Anjos da Morte são todos os aspectos de Astaroth, da mesma forma que os Arcontes eram aspectos do Demiurgo.

Diz-se que quando o Demiurgo desapareceu, Astaroth partiu em busca de seu gêmeo. Ele viajou por Elysium, Metropolis, Limbo e o Submundo, assim como os distantes mundos alienígenas e pedaços das criações da humanidade. Finalmente, ele desceu para o Abismo, onde ficava a Cidadela do Demiurgo, apenas para voltar debilitado e mutilado, arrastando-se de volta para o Inferno e sua Cidadela. Desde então, ele direcionou sua vontade contra o Elysium.

Os Princípios dos Arcontes e o poder flagrante do Demiurgo são o que, em última análise, mantêm nossa prisão, com suas vontades nos aprisionando. Eles puxam o véu da Ilusão sobre nossos olhos e movem nossas cordas, nos fazendo dançar de acordo suas melodias. Depois da morte, eles bebem de nossas almas até estarmos completamente vazios, e então nos permitem nascer de novo. O objetivo atual de Astaroth é quebrar esse ciclo e afastar o controle dos Arcontes sobre Elysium, colocando assim seus Princípios como senhores da nossa realidade.

Clero do Inferno

Os cleros do Inferno são tanto pregadores quanto intérpretes dos Princípios dos Anjos da Morte. Todos têm seus métodos individuais de entender seus comandos, criando muitas cismas entre eles sobre qual é a interpretação correta e qual não é. Cada Anjo da Morte tem seu clero devotado pregando suas ordens através de palavras, condutas e ações. Estes clérigos são demônios deformados, adoradores fervorosos e sonhadores loucos que foram aceitos na estrutura hierárquica de antigos costumes e conhecimento esotérico. A maioria são nefarites, mas em suas fileiras também há seres humanos mundanos, anjos corruptos, lictores convertidos, seres de sonho, deuses caídos, aparições insanas, abominações variadas e os sobreviventes remanescentes de civilizações destruídas, que ouviram o chamado do Inferno ou foram forçados a subserviência.



Clero de Thaumiel

Os seguidores de Thaumiel também são os mais dedicados a Astaroth. Eles são poderosos e magníficos espécimes, e suas várias regalias foram saqueadas de milhares e milhares de mundos devastados. Escravos se jogam aos seus pés perfumados, devotos se entregam para serem esfolados em êxtase, e todos sonham em poder servi-los. Suas leis e mandamentos são proclamados em murais de ouro e prata envelhecida. Dentro do clero, uma extrema disputa pelo poder persiste, e aqueles poucos no topo estão lá apenas por causa da devoção virulenta, crueldade absoluta e alianças poderosas. Muitos acólitos espertos e ambiciosos foram aniquilados antes mesmo de terem passado pelos ritos iniciais.



Clero de Chagidiel

Os proclamadores de Chagidiel mantêm seus acólitos e aprendizes nus e acorrentados como animais. Muitas destes são crianças que viviam em completa miséria antes de receberem a chance de entrar na ordem sagrada. Aqueles que foram iniciados são expostos a inúmeras agressões físicas e mentais, operações cruéis e lavagens cerebrais constantes. Somente através da adoração religiosa de Chagidiel que eles podem manter suas psiques inteiras, embora distorcidas. Este processo quebra a essência da alma e depois a molda em algo sombrio, macabro e belo. Eles louvam o sofrimento com canto gutural e automutilação. Os seguidores recitam alegremente mantras devotados e confessam todas as suas verdades mais íntimas em câmaras de basalto negro.



Clero do Sathariel

Em celas, salões, mosteiros e câmaras de oração desoladas vivem os membros desse clero. Eles se sentam agachados sobre grossos volumes e escrevem visões e poesias que refletem a vontade do Sathariel com canetas feitas das penas de anjos torturados e o sangue de suicidas. O clero busca conhecimento no isolamento e tranquilidade. Eles fazem peregrinações por paisagens desoladas do Inferno, meditam em celas de ferro, ou permitem que sejam enterrados vivos para poder obter revelações sobre o incognoscível enquanto estão trancados no vácuo sombrio. Os neófitos tipicamente admitidos no clero geralmente eram excluídos, solitários ou aqueles que cometeram suicídio em vida. Os fiéis de Sathariel não pregam para as massas. A verdade sagrada está aberta todas as pessoas, na solidão.



Clero de Gamichicoth

Sussurros, sinais secretos e símbolos ocultos escondem significados em cada palavra e ato pregado pelo clero de Gamichicoth. O clero são os videntes secretos da vontade do Anjo da Morte, que tentam interpretar suas verdades em sonhos, numerologia e loucura. Vítimas cegas ouvem milhares e milhares de mentiras, com seus ouvidos sendo cheios de horror e desconfiança e, em seguida, são libertadas. Cada movimento, cada gesto é estudado e anotado para ver se uma verdade pode ser destilada do medo, da insanidade e da resignação. Os sussurros do clero se espalham conscientemente e se transformam em rumores, desconfiança, desespero, esperança ou convicção.



Clero de Golab

Com facas, alicates, ganchos e aparatos elétricos como suas ferramentas cerimoniais e dor como seu evangelho, o clero de Golab agracia os fiéis com as verdades encontradas em sofrimentos extraordinários. Palavras sagradas são talhadas na carne, pregos abençoados são martelados em crânios, e dentes são arrancados com alicates e coletados em tigelas santificadas. Órgãos sexuais são removidos e sacrificados em chamas sagradas, enquanto espetos incandescentes são introduzidos em vários orifícios. O fedor de carne queimada e os gritos são tributos a Golab. O clero adere a um regimento draconiano de regras, infligindo punições cruéis pelas menores infrações. Eles esperam encontrar a iluminação e a vontade de Golab na dor, no sofrimento e na destruição da alma.



Clero de Togarini

O clero de Togarini canta hinos tão belos quanto desagradáveis. As notas são distorcidas, dissonantes e penetram até os recantos mais profundos da alma. Os eclesiásticos estudam ícones carcomidos, murais pintados, e estranhos padrões em manchas de ferrugem e mofo. Seus profetas prestam homenagem ao poder do Anjo da Morte através da arte surreal e macabra, construindo monumentos de ossos e vestindo mortalhas de pele humana. Eles se envolvem em prolongadas danças dervixes, ritos e procissões na qual copulam com corpos recém falecidos, e depois os trazem à vida para poderem criar acólitos que existem além da morte. Eles sussurram verdades obscuras e projetam imagens nas mentes de seus escravos, forçando-os a realizar seus desejos desvairados.



Clero de Hareb-Serap

Suas mortalhas sagradas não podem esconder as armas automáticas, espadas curvadas, granadas e baionetas. Para o clero de Hareb-Serap, a própria violência se torna um sermão. Sua vontade de lutar e morrer por Hareb-Serap é inabalável. Eles caem devotadamente de joelhos e fazem uma oração à Cidadela do Anjo da Morte, lamentando sua esperança de serem aceitos em seu seio. Cada um demonstra fielmente sua boa vontade através de atos de violência e disputa. Em arenas de ferro enferrujado, jogos de gladiadores são realizados com armas farpadas onde os vencedores podem se deleitar com a carne dos caídos, e posteriormente serem santificados pelo clero que os aceita em suas fileiras.



Clero de Samael

Aqueles cheios de ódio podem confessar perante as vestais silenciosas de Samael. Eles compartilham todas as injustiças e ofensas que sofreram, criando sua sensação de impotência. Depois disso, recebem o desejo e os meios para se vingarem. A hóstia consagrada colocada em suas línguas são lâminas de barbear, que eles devem engolir se falharem. O clero não mostra misericórdia. Sacrifícios humanos são comuns e o clero usa os intestinos fumegantes dos que estão morrendo para ver além do Tempo e do Espaço. Eles escondem punhais negros sob suas mortalhas, e apunhalam qualquer um tolo o suficiente para virar as costas para eles.



Clero de Gamaliel

O clero de Gamaliel busca os mistérios escondidos dentro dos desejos mais sombrios, encontrando-os em corpos suados, penetração, bênçãos sensuais e preciosos fluidos corporais. Eles deixam a carne falar, acreditando que seu prazer pervertido os levará ao conhecimento divino. Nos templos labirínticos de Gamaliel, eles mantêm seus vastos haréns, coletando a semente sagrada em potes de jade. Alguns clérigos são obliterados por seus desejos, enquanto outros são fortalecidos por eles, mas todos são unificados por suas perversões compartilhadas. O clero proclama os mandamentos de Gamaliel e os fiéis são convidados a demonstrarem sua devoção com seus corpos.



Clero do Nahemoth

O clero de Nahemoth são quem põe as rédeas do mundo. Eles operam antigas máquinas, dobrando a natureza à sua vontade, e procuram por sinais na fúria da tempestade, na chuva violenta e nos sons melancólicos do silêncio da noite. Os adoradores são conduzidos através de labirintos de lâminas, forçados a resolver tarefas em meio a engrenagens e fornos ardentes, explorarem céus escuros de observatórios e se afogarem em água repulsivas, para então poderem renascer. Os corpos do clero estão repletos de cortes profundos, infecções de fungos, farpas e tumores de infecções radioativas. Eles tentam descobrir a vontade de Nahemoth no mundo físico: em mosaicos arruinados, em dados descartados feitos de ossos, e na vibração rítmica das máquinas.

Um Mundo de Mil Fragmentos

Favelas e templos cresceram em torno das Cidadelas Negras, povoadas por grandes grupos de seres aflitos, peregrinos, devotos e pecadores. Amontoados em torno de suas fogueiras, eles prestam homenagem aos governantes do Inferno com sacrifícios, orações e automutilações. Adoradores devotados derramam sua semente em potes sagrados para os nefarites sorverem. Em troca, os nefarites pregam a verdade do sofrimento e permitem que os escolhidos lambam o sangue diretamente de suas feridas eternas. Os celebrantes fazem votos de silêncio ao enfiar pregos enferrujados em suas línguas e fazerem peregrinações nas sublimes paisagens do Inferno.

Além das Cidadelas Negras, o Inferno é cercado por ermos vazios e selvagens — fragmentos de milhares e milhares de reinos despedaçados. Este mosaico macabro consiste nos restos de mundos destruídos e descartados quando os pré-históricos governantes divinos construíram sua cidade eterna. A terras devastadas do Inferno é tão belas quanto aterrorizantes, cheia de montanhas escarpadas, regiões desoladas, florestas mortas, paisagens de metal enferrujado e pedras lascadas, desfiladeiros profundos, planícies de cinzas e pântanos crescentes em meio a névoa tóxica. Rios e mares estão poluídos e doentes, suas praias estão tomadas por cacos de vidro, aço corroído e plástico sujo. Tudo é esfarrapado, fragmentado e quebradiço, dos planaltos elevados às profundezas abissais. Vapores tóxicos elevam-se como auroras crepitantes sob o céu carregado, proporcionando uma luz doentia. No entanto, os céus revelados por entre as nuvens são maravilhosos. Estrelas alienígenas, corpos celestes despedaçados e nebulosas selvagens se movem como num sonho, como tinta derramada sobre a escuridão. Peregrinos percorrem as trilhas entre locais sagrados, onde os sofredores são torturados para a glória dos Anjos da Morte.

A Influência do Inferno

Inferno é um lugar de fenômenos e mistérios maravilhosos. Os Movimentos a seguir estão a disposição para a mestra do jogo (MJ) usar quando personagens jogadores (PJ) estiverem no Inferno, na fronteira do Inferno ou em um purgatório.

• Morte É Apenas o Começo

Uma pessoa que morre no Inferno acorda novamente. Às vezes, suas lembranças do que aconteceu podem ser nebulosas, e ele se encontrar em um lugar completamente diferente, como o purgatório de alguém, uma Cidadela Negra ou no meio das terras devastadas.

• Sombra do Passado

Encontrar-se com um inimigo, um ente querido, um irmão, os pais ou qualquer outra pessoa com quem tenha tido um relacionamento próximo. Talvez a pessoa esteja presa em um purgatório sendo torturada em máquinas infernais, aprisionada em uma cela, perambulando pelos terrenos baldios do Inferno ou tornou-se um dos atormentadores.

• A Influência dos Anjos da Morte

O PJ cai sob a influência de um Anjo da Morte e a MJ pode obrigar o PJ a agir de acordo com o Princípio dele. Com um Movimento Suave, os personagens sentem emoções fortes passando por eles. Com um Movimento Severo, eles são forçados a agir de acordo com o Princípio do Anjo da Morte até que sua influência diminua.

• Massacre da Alma

O personagem fica preso em uma das muitas câmaras de tortura do Inferno e tem o corpo e alma massacrados. Conforme ele é submetido a inúmeras agressões, tudo que é superficial é extirpado, restando apenas uma ferida exposta e desnudada. Nestes momentos de dor extrema, ele obtém vislumbres do Divino, e ocasionalmente o sofrimento se transforma um prazer perverso. Caso ele consiga se libertar, ele terá sido eternamente alterado pela experiência.

• Oferta de Pacto

Existem seres no Inferno que precisam de servos no Elysium e estão ansiosos para formar pactos. Em troca de servidão, a criatura pode oferecer à pessoa conhecimento, encontrar algo ou alguém, ou levá-la para fora dos salões tortuosos do Inferno. Para mais informações, veja as regras para fazer pactos no ***Capítulo 21 – Pactos e Magia***.

• Maculado pelo Inferno

Depois de ter ido ao Inferno e voltado, você fica marcado pela experiência. Isso se manifesta de várias maneiras, como feridas que não cicatrizam, pesadelos recorrentes, ou percepções alteradas, que te permitem perceber onde as barreiras para Inferno são fracas. Talvez você retorne com algum tipo de ser infernal, como a consciência de um nefarite entrelaçada com a sua. A MJ pode escolher dar ao PJ uma nova Desvantagem, como ***Assombrado, Pesadelos, Memórias Reprimidas, Médium Involuntário ou Assediado.***

• Seguidores

Um ser ou um andarilho se torna um guia, seguidor ou alguém que secretamente te rastreia e observa.

• Arrebatamento da Alma

Cercado pelas maravilhas surreais, grotescas e macabras do Inferno, o PJ é arrebatado pela bela sinfonia de gritos, encontrando verdades e sabedoria na arquitetura insana, e contempla a si mesmo, encontrando peças do misterioso quebra-cabeça que constitui sua alma. Isso reacende a brasa do Divino, e talvez ele acidentalmente distorça o mundo ao redor, fale em línguas, ou compartilhe partes de sua consciência com os outros. Essas incríveis e mágicas experiências duram pouco, mas nunca serão esquecidas.

• **Momento** Íntimo

O personagem experimenta um momento de extrema intimidade. Ele recebe a chance de torturar uma vítima voluntária, foder com um dos nefarites de Gamaliel, conhecer uma pessoa do passado ou ter um Peregrino do Sofrimento perguntando sobre as maravilhas fantásticas de Elysium.

CULTOS

A Irmandade Sagrada

Laços com Poderes: O Anjo da Morte Hareb-Serap, mas também são influenciados pelo Arconte Netzach.

Membros: Fanáticos, jovens perdidos, veteranos de guerra e párias. Muitos deles são originários do Oriente Médio e todos eles têm fortes convicções islâmicas.

Objetivos: Espalhar o medo e o caos através de atos cruéis e de terrorismo; incitar uma guerra entre o Ocidente e o mundo islâmico.

Movimentos: ***Homens-Bomba, Conseguir Armas, Atos de Terrorismo, Silenciar Pessoas com o Medo, Devoção Fanática e Inflexível, Invocar de Seres do Inferno.***

Este grupo terrorista se vê como parte da Jihad islâmica contra o mundo ocidental e caiu sob a influência do Anjo da Morte Hareb-Serap. Muitos dos membros foram estiveram em campos de treinamento no Afeganistão, Paquistão, Iraque ou Síria, mas agora eles são basicamente uma célula adormecida sediada no Ocidente. Eles planejam e executam atos de terrorismo, coletam informações sobre alvos e recrutam novos membros para participar de sua guerra santa. O recrutamento geralmente acontece através da Internet ou de contato direto em mesquitas, negócios de família e salas de oração. O líder da Irmandade Sagrada é Hafiz Wahidi, um razide. Sob a liderança de Wahidi, a Irmandade está cada vez mais adorando a morte e usando tortura, execuções e ameaças para espalhar o terror. Suas principais vítimas são muitas vezes outros muçulmanos, os quais eles veem como um sacrifício necessário para o esforço de guerra. O círculo interno do culto começou a estudar magia da morte e as execuções tornaram-se rituais de sacrifício regulares, onde cabeças são cortadas com facões, acompanhadas de pregação e cânticos. Para a Irmandade, Hareb-Serap substituiu Alá, e somente através dele e da guerra absoluta seu novo mundo pode nascer. O fortaleza principal do culto é uma instalação industrial, que fica nas fronteiras do Inferno, e os membros que morreram na luta da Irmandade ocasionalmente voltam para cá como legionários malditos.

White Eagle Conglomerate (WEC)

Laços com Poderes: Thaumiel, mas também há uma conexão com o Arconte Yesod.

Membros: Bilionários e multimilionários. Manipuladores e formadores de opinião dissimulados dentro do mundo corporativo e da política. Extravagância, acesso ao capital e uma implacável escalada social são traços de personalidade universais entre os membros.

Objetivos: Dividir e conquistar. Acumular poder e fortuna, comprar poder político e desmantelar todas as leis e estruturas reguladoras que estiverem no caminho.

Movimentos: ***Mercenários a Disposição, Comprar Governantes, Controlar a Mídia, Manipular o Sistema Jurídico, Abusar de seus Enormes Recursos.***

Através de empreendimentos ousados, sorte e contatos, o WEC subiu rapidamente no mercado mundial. Eles compram empresas públicas, desmantelam, vendem suas ações e deixam os empregados brigarem por suas posições. O WEC encoraja disputas elitistas de poder o máximo possível. Se você não for capaz, você será expulso — ou pior. As virtudes do capitalismo selvagem e calculista são exaltadas em suas publicações financeiras. O CEO da empresa, David H. Bachmann, é um dos indivíduos mais ricos dos Estados Unidos, tendo grande influência no Partido Republicano. Ele é um defensor do direito de portar armas, se pronuncia contra o aborto e o movimento LGBT, critica qualquer tipo de seguro de saúde federal ou programa social, elogia os livros de Ayn Rand, e, externamente, é um cristão devoto. Na realidade, David H. Bachmann é um servo devoto de Thaumiel, e seu conglomerado avança os objetivos do Anjo da Morte. Ele só vê valor em pessoas que podem entregar resultados. Os membros mais fortes, manipuladores e dedicados são convidados para seu círculo interno e iniciados no sacramento de Thaumiel. Estes devotos são juramentados através de rituais em apartamentos e mansões de luxo. Os membros viajam por todo o mundo em jatos privados, tanto para participar de reuniões de negócios quanto para fazer sacrifícios humanos. O principal objetivo do conglomerado é obter total poder financeiro sobre a América do Norte, permitindo que eles incitem o desespero e a ganância na população, para então chutarem o balde, criando uma mentalidade de lei da selva, onde apenas os mais fortes e implacáveis sobrevivem. Bachmann chegou a conquistar vários lictores para o seu lado, que abandonaram seus antigos mestres e começaram a servir Thaumiel.

CRIATURAS

Inferno é um mundo de diversas abominações, entidades e almas em sofrimento. Abaixo estão descrições de alguns dos seres que vivem aqui, ou que têm influência em outros mundos.

Nefarites

Os nefarites são os verdadeiros intérpretes da vontade dos Anjos da Morte e constituem a espinha dorsal dos dez Cleros. Eles são profetas, agentes, adivinhos, arautos, corruptores de almas e torturadores. Para eles, a dor é um sacramento. Cada um deles nasceu em rituais extremos de torturam, e foi batizado no Princípio do Anjo da Morte — a essência de sua criação.

O principal propósito deles está em serem os torturadores e estripadores de almas do Inferno. Com suas lâminas, magias e sermões, eles removem a tristeza, a dor, o ódio, o amor, a luxúria, os segredos e os sonhos da vítima, camada por camada. Eles pesam o sofrimento da alma em balanças de metal e as sacrificam em altares sagrados dedicados aos Princípios dos Anjos da Morte. Para eles a tortura é divina, e os nefarites se dedicam a ela com uma devoção religiosa para poder extrair cada parte da angústia, da agonia e da paixão, repetidamente, até que nada mais permaneça.

Os nefarites estão vinculados ao Inferno e para eles o Elysium é distante e difícil de alcançar. Eles só podem entrar em nosso mundo através de invocações mágicas, rachaduras na Ilusão, barreiras enfraquecidas encontradas em purgatórios, ou encontrando uma vítima para se vincularem. Sentimentos extremos de ansiedade, culpa ou dor física podem atrair um nefarite, até mesmo no Elysium.

Nefarites têm aparências diversas e podem alterar suas aparências sempre que desejarem. Tipicamente, eles parecem ser praticamente humanos, embora mutilados por instrumentos de tortura, exibindo feridas abertas, pele esfolada, além de ganchos, grampos e lâminas afiadas enfiados no corpo. Suas vestes macabras são geralmente sacerdotais e magnificamente ajustadas ao corpo, embora de uma forma horrível. Na Ilusão, eles podem assumir a fachada que eles mais desejam, mas muitas vezes há algo sedutor e perigoso sobre eles. Um observador atento perceberá o aroma nauseante de ferro, sangue e incenso.

Weaver (Nefarite)

Morada: Inferno.

Tipo de Criatura: Nefarite do Anjo da Morte Gamichicoth.

Weaver é uma nefarite e seguidora devotada do Anjo da Morte Gamichicoth. Ela é frequentemente enviada ao Elysium para caçar aqueles que escaparam do inferno ou para reivindicar as almas daqueles que entraram em pactos desesperados com ela ou com seu mestre. Weaver se cerca de objetos ritualísticos para que ela possa iniciar seguidores instantaneamente nos sacramentos de Gamichicoth.

Qualidades

- *Vinculada ao Inferno:* Se a criatura for aniquilada no Elysium, ela será ressuscitada no Inferno.
- *Domínio (purgatório):* A criatura está ligada ao seu domínio e imediatamente sabe se alguém entra nele, mesmo se a criatura estiver em outro lugar.
- *Mestre torturador:* A criatura possui conhecimento excepcional de como utilizar a dor, a humilhação e o sofrimento para quebrar a vontade de outra pessoa e expor toda a vergonha e verdade deles. Resistir a esta tortura requer ***Manter o Controle*** com –2.
- *Pactuante:* Este ser pode selar pactos com humanos. Veja o ***Capítulo 21 – Pactos e Magia***.
- *Metamorfo:* A criatura pode alterar sua aparência e forma física à vontade.

Combate [3], **Influência** [3], **Magia** [5].

Combate [**Considerável**]

- Agarrar alguém com força sobrenatural.
- Teleportar-se para algum lugar dentro da linha de visão.
- Arrancar o coração de alguém.

Influência [**Considerável**]

- Liderar purgatides.
- Manipular alguém de acordo com seus medos mais profundos.
- Propagar o Princípio do Medo.

Magia [**Excepcional**]

- Virar pessoas umas contra as outras.
- Distorcer e deformar salas, ruas, caminhos e escadas.
- Espalhar medo e rumores em toda uma cidade.
- Contemplar a alma e as vidas passadas de alguém.
- Invocar purgatides.

Ataques

Weaver prefere usar magia ou inteligência, mas também pode atacar com lâminas ritualísticas ou força bruta. Quando executa uma vítima, ela a segura e canta um hino enquanto lentamente arranca o coração. Com sua magia ela faz o corpo continuar vivendo enquanto ela estiver segurando o coração em sua mão — geralmente tempo suficiente para fazerem um pacto com ela. Quando ela deixa o coração cair, ela morre.

Lâmina ritualística: Cortar [2] [Distância: braço].

Força bruta: Agarrar e segurar [–] [Distância: braço, ***Agir sob Pressão*** para escapar]; Arrancar o coração [*] [Distância: braço, alvo deve ser segurado. A vítima continua viva enquanto ela segurar o coração na mão].

Magia: Distorcer ambiente [–] [***Ver Através da Ilusão*** para se orientar]; Revelar a forma verdadeira [–] [***Manter o Controle***]; Contemplar a alma [–] [***Manter o Controle*** para não revelar Desvantagem ou Segredo Sombrio].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- Ignora os ferimentos.
- Para momentaneamente para apreciar a dor.
- Uma ferida profunda se abre; ela sorri e lambe os lábios.
- Muda a forma para alguém que o personagem teme.
- Grita de dor e imagens do Inferno são projetados na mente de todos os presentes [***Manter o Controle***]
- Um enorme corte se abre em seu corpo. A Ilusão começa a desmoronar e um vento negro do Inferno sopra para fora dela. Isso leva junto gritos aterrorizantes e um cheiro de sangue que afeta uma grande área. [Todos tem *–1 na próxima rolagem*]
- Weaver grita, seu corpo se contorce e se dissolve em uma massa de ossos quebrados e carne rasgada.



Weaver

Purgatides

Purgatides são o que resta dos corpos humanos maltratados, destroçados e mutilados após as intermináveis torturas do Inferno. Eles são pouco mais que uma coleção úmida de fragmentos de metal, unhas, cicatrizes, tecido muscular exposto, suturas e feridas abertas. Em alguns casos, as características sexuais são removidas cirurgicamente, enquanto em outros são mantidas juntas por grampos e fios metálicos. Seus corpos massacrados são ocultos por longos sobretudos, mas os purgatides frequentemente deixam uma trilha contínua de sangue e pus em seu caminho. Na Ilusão eles aparecem como indivíduos pálidos e doentes com um olhar exaltado e fanático.

Purgatides geralmente são enviados para ao Elysium para servir a um razide ou poder semelhante. Eles sofreram lavagem cerebral devido aos seus anos no Inferno e têm dificuldade em agir como humanos por um longo período.

Purgatide



Purgatide

Morada: Inferno.

Tipo de Criatura: Escravo de um Anjo da Morte, razide ou nefarite.

Qualidades

- *Fanático:* Não pode ser persuadido.
- *Resistência a ferimentos:* Armas de fogo e armas afiadas causam **–1 de Dano.**

Combate [3], **Influência** [–], **Magia** [1].

Combate [Considerável]

- Preparar uma emboscada.
- Cercar alguém.
- Torturar.

Magia [Novato]

- Contatar o mestre.

Ataques

Normalmente armado com facas, armas cortantes e instrumentos de tortura. Às vezes usa armas de fogo.

Armas afiadas: Corte [2] [Distância: braço]; Fincar no chão [1] [Distância: braço, ***Agir sob Pressão*** para se soltar].

Armas de Corte: Talho brutal [3] [Distância: braço].

Revolver: Tiro direto [2] [Distância: sala].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○☠

- Ignora os ferimentos.
- Perde o controle de alguma coisa.
- Aparentemente derrotado.
- Morto.

Razides

Às vezes, vítimas berrando são removidas de seus purgatórios e presas dentro de um maquinário infernal. Seus corpos humanos são remodelados com bisturis, ganchos, navalhas, brocas e seringas. Mecanismos bizarros, tubos e canos se juntam com sua carne, entrelaçam-se com seus nervos e são aparafusados em seu esqueleto. Finalmente, uma larva — uma sanguessuga negra e viscosa coletada do Submundo — é implantada em seu peito, como garantia da obediência da vítima. Essas abominações mutiladas podem agora se ajoelhar perante seus governantes, prontas para servir. Um razide nasceu.

Razides são escravos dos Anjos da Morte. Eles são criados e selecionados como guardas, guerreiros e torturadores. Eles também são enviados para o Elysium para espalhar os Princípios dos Anjos da Morte e aumentar a influência do Inferno sobre a Ilusão. Em contraste com os nefarites e muitos outros seres do Inferno, um razide está intimamente ligado ao seu corpo. Se seu corpo for morto, o razide realmente morre. Se o razide for liquidado, a larva sobrevivente escapa do cadáver e tenta encontrar o caminho de volta para o Submundo.

Um razide em sua forma real é aterrorizante de se ver; uma monstruosidade grotesca, mutilada e putrefata, com maquinários enredados em sua carne. Geralmente é mais alto que a maioria dos humanos e possui força suficiente para rasgar seus adversários com seus dedos de lâminas. Quando vistos na Ilusão, parecem humanos, mas frequentemente há algo ameaçador e perigoso neles. Razides estão frequentemente ligados a cultos e organizações dedicados a propagar os Princípios dos Anjos da Morte ou a tentar manipular a sociedade humana e varrer o poder dos Arcontes.


Razide

Hafiz Wahidi (Razide)

Morada: Inferno.

Tipo de Criatura: Servo do Anjo da Morte Hareb-Serap.

Hafiz Wahidi foi enviado ao Elysium para fortalecer os Princípios do Anjo da Morte Hareb-Serap. Ele assumiu o controle da Irmandade Sagrada, uma organização terrorista. Ele a corrompeu para adorar Hareb-Serap e usa seus membros fanáticos para ganhar poder e influência. Hafiz Wahidi tem prazer com a guerra e o derramamento de sangue, e agora está usando os membros de seu culto para atacar os servos dos Arcontes.

Qualidades

- *Forma monstruosa:* Aqueles que veem a verdadeira forma do razide devem ***Manter o Controle.***
- *Gigantesco:* Não pode ser agarrado ou derrubado em combate corpo a corpo.
- *Armas naturais:* A criatura possui armas em seu próprio corpo, implantadas ou naturais.
- *Corpo de metal e maquinário:* Todo **Dano** recebido é reduzido em **–1.**

Combate [5], **Influência** [4], **Magia** [3].

Combate [Excepcional]

- Atacar dois oponentes de uma só vez.
- Empalar com as garras [***Agir sob Pressão*** para escapar].
- Mover-se uma distância considerável num único salto.
- Destroçar alguém [**+2 de Dano**].
- Destruir a arma do adversário.

Influência [Poderoso]

- Líder de grupo terrorista (Irmandade Sagrada).
- Conseguir armas e explosivos militares.
- Seguidores fanáticos.
- Rede de contatos na comunidade muçulmana.

Magia [Considerável]

- Revelar um portal para o Inferno.
- Criar legionários malditos.
- Adepto na **Magia da Morte (III).**

Ataques

Em forma humana, Hafiz usa seu rifle de assalto ou uma pistola. Quando ele assume sua verdadeira forma, ele luta como um animal furioso, tentando rasgar e cortar seus oponentes em pedaços.

Garras como lâminas: Cortar dois oponentes [2] [Distância: braço]; Empalar [2] [Distância: braço, ***Agir sob Pressão*** para se soltar]; Destroçar [4] [Distância: braço, alvo deve ser empalado]; Destruir arma [–] [Distância: braço, arma do alvo é partida em pedaços].

Fuzil de Assalto: Tiro controlado [3] [Distância: sala/campo]; Massacre [3] [Distância: sala/campo, ataque até três alvos próximos um do outro].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○☠

- O ataque reflete na couraça de metal da criatura.
- Foca sua atenção no atacante mais recente e ignora os outros até que o atacante seja derrotado.
- Numa fúria incontrolável, investe contra o atacante mais próximo com suas garras (***Evitar Dano***).
- Um tubo se parte, espirrando um líquido escorregadio vermelho e preto no chão (***Agir sob Pressão*** para se movimentar).
- O ataque destrói um dos olhos do razide (*+1 na próxima rolagem*).
- Um dos braços do razide é quebrado, destruído ou amputado (não pode mais atacar vários oponentes).
- A perna do razide é danificada (não pode mais mover-se rápido ou pular).
- Uma grande larva é exposta se contorcendo no peito do razide (***Agir sob Pressão:*** *–2 para acertar*, **+2 de Dano**).
- O razide morre com um grito desumano.

Legionário Maldito

O típico corpo de um legionário maldito é alquebrado, marcado pelos estragos da guerra, mutilado por fragmentos, buracos de balas profundos, cortes de espada, napalm, baionetas ou gás mostarda. Eles são soldados que morreram ao longo da história, tendo suas almas capturadas e convertidas nos purgatórios do Inferno. Alguns ainda usam seus velhos uniformes ou armaduras, e carregam armas arcaicas, como espadas enferrujadas, arcos ou rifles das trincheiras da Primeira Guerra Mundial. São absortos, quase apáticos e só podem se expressar através de frases simples e uma ou outra palavra. Mesmo nas situações mais violentas, nunca mostram qualquer tipo de emoção. No Elysium, eles parecem homens e mulheres fortes e violentos com olhares vazios e sem vida. Eles fedem umidade e mofo, como carne rançosa e água de pântano. Estão sempre armados e geralmente sob o controle de um razide, nefarite ou conjurador da morte.

Os Peregrinos do Sofrimento

Almas esgotadas movidas apenas pela total devoção à vontade dos Anjos da Morte e aos mistérios do Inferno. Eles se submetem àqueles mais poderosos do que eles e tentam encontrar, converter e salvar aqueles que não conseguem enxergar a verdade. Eles se reúnem em grandes números para orar nas Cidadelas, vagar pelas rotas dos peregrinos ou servir aos arautos do Inferno enquanto rastejam pelo chão.

Encarnações de Astaroth

A consciência de Astaroth é muito extensa e profunda para nós compreendermos. É como um mar primordial, aparentemente sem fim, e nós só podemos imaginar o que se esconde sob a escuridão. Ocasionalmente, o espírito de Astaroth se manifesta em forma física com várias formas nos diferentes reinos. Se isso é feito conscientemente ou não, é impossível dizer, mas as Encarnações são, em muitos aspectos, únicas, e não parecem agir com qualquer plano ou função definida. Elas estão intimamente ligadas aos seus impulsos, parecendo ser aspectos da psique de Astaroth. Todas elas são fontes de conhecimento sobre a deidade sombria e o Inferno, e por isso ocultistas e outros seres tentam encontrá-las. Abaixo, estão descritas algumas das Encarnações de Astaroth.

A Besta Selvagem: Uma encarnação de raiva impensada, desejo de matar e ódio desenfreado. A Besta Selvagem praticamente não é humana. Ela viaja por estradas solitárias, matando sem titubear as pessoas que cruzam seu caminho. Muitas vezes a Besta Selvagem é um homem grande com um olhar selvagem e inúmeras cicatrizes por todo o corpo. As poucas palavras que ele pronuncia são pouco mais que grunhidos primitivos. Entre os anos de 1921 e 1937, a Encarnação foi trancafiada num sanatório na França, e dizem que os diários de pacientes do Doutor Hollebecque compilados durante esse período revelam muitos segredos sobre o Inferno.

O Revólver: Esta Encarnação toma a forma de um revólver de alto calibre de modelo e fabricação desconhecidos. Exteriormente, parece ter sido fabricado no início do século XX e está coberto de patina e arranhões profundos. O revólver pode ser descoberto em uma caixa, no fundo de uma vala, na mão morta de um veterano que cometeu suicídio ou no armário de um estudante colegial. Aparentemente ele aparece em vários lugares completamente por acaso. Qualquer um que tenha o revólver em sua posse, não se sente seguro sem ele e começa a sofrer de extrema paranoia, como se constantemente estivesse sendo seguido. Sua insanidade avança, tomando o controle dele e invariavelmente terminando em violência.

A Prostituta: Você pode encontrá-la nos prostíbulos mais imundos ou em becos escuros, onde ela vende seu corpo noite após noite. Ela está emaciada e coberta de hematomas. Há arranhões nos joelhos e inúmeras marcas de agulha ao longo da dobra do braço. Ela tem todos os tipos de doenças venéreas e os tolos o suficiente que usam de seus serviços são geralmente tomados por ódio e desgosto para com ela, até mesmo quando implora para ser abusada. Mas algo desperta em alguns de seus clientes; uma semente sombria é plantada. Eles recebem revelações sobre o mundo e o Despertar, assim como uma atração torturante por Astaroth e o Inferno.

Sim, Você Pode Dançar: Esta Encarnação assume a forma de um clipe de música de má qualidade do auge da MTV. Um grupo pop desconhecido dança numa paisagem industrial ao som de uma música animada. Às vezes, o vídeo é encontrado em uma fita VHS ou é carregado no YouTube ou no Vimeo por um curto período de tempo antes de ser removido. A canção e seu refrão grudento entram na sua mente imediatamente, tocando na cabeça continuamente. Quando você dorme, um mundo de sonhos se manifesta a partir do videoclipe — mas aqui a música é dissonante, distorcida e sugere uma mensagem oculta. Aqueles que afligidos por isso eventualmente tentam acabar com isso perfurando seus tímpanos, tirando suas próprias vidas, ou procurando desesperadamente a estranha paisagem industrial do vídeo, tentando acabar com o tormento na origem. A paisagem industrial fica, obviamente, ao pés da Cidadela de Astaroth.

A Criança com a Lanterna: Esta criança com olhos costurados vagueia entre os mundos. Em sua mão, segura uma lanterna arcaica de prata com uma luz perturbadora. Almas perdidas, purgatides mutilados, aparições e lunáticos seguem a criança, que os conduz ao Inferno, percorrendo suas muitas encruzilhadas até finalmente entrar na Cidadela de Astaroth, onde eles se afogam nas águas negras e seu sofrimento por fim pode cessar.

Cabeça de João Batista: Há rumores de que este crânio humano mumificado pertenceu à figura bíblica de João Batista. O crânio é geralmente colocado em um relicário e é mantido escondido nos sótãos de mosteiros isolados. Os monges o vigiam, dia e noite, pois o crânio pode ganhar vida, abrir seus olhos ressecados e recitar profecias e mentiras celestiais através de lábios rachados, fingindo ser um receptáculo do próprio Demiurgo. Mesmo que o conhecimento que transmita seja verdadeiro e importante, a revelação tem um preço.



Peregrino do Sofrimento



CAPÍTULO 20
GAIA

Gaia possui aspectos incalculáveis, suas manifestações são imprevisíveis e imensuráveis. Ela é a doçura gotejante do mel bruto, o frio pungente do vento norte, a névoa fétida do pântano, o farfalhar de baratas ao redor do ralo, e o fervilhar de larvas numa carcaça. Ela é as montanhas imponentes, os mares vastos, os desertos causticantes, as selvas emaranhadas, e as tundras congeladas. Ela é as infecções aéreas, as águas purificantes da fonte gelada, o coração quente dos amantes, o estrondo dos terremotos, o tumor canceroso crescendo dentro de você, as marés irrefreáveis, e o bebê sugando no seio. Ela é a luz pálida de estrelas distantes, as nebulosas prismáticas, os pulsares cegantes, os buracos negros devoradores, e o vácuo infinito do espaço. Ela é os padrões de teias de aranha, as toxinas de plantas e cogumelos, o instinto predatório dos lobos, e o ciclo interminável de noite e dia, amanhecer e anoitecer. Ela é a fisicalidade da barba rala, do leite materno, dos resíduos corporais, dos prazeres orgásticos, das enxaquecas irritantes, do gosto salgado do sexo na língua, e do declínio inescapável da velhice.

Natureza Implacável

Gaia é a impiedosa força vital — vida e morte como um fim para si mesmos. Ela é a personificação do verdadeiro ermo, de todas as desolações e criaturas irracionais. Ela é as forças elementais acima e abaixo. Gaia contém o Universo físico como o conhecemos, e abrange a totalidade da realidade física. As partes de sua essência que experimentamos na Ilusão são controlados e restritos por Malkuth. Mas aqueles que vagam fundo o bastante dentro das florestas ou que percorrem as áreas montanhosas mais remotas encontrarão os caminhos esquecidos que levam ao verdadeiro ermo. Para dentro do abraço sombrio de Gaia.

Para compreender Gaia, é preciso primeiro compreender sua natureza impiedosa e inconstante. Em seu reino, apenas os mais fortes sobrevivem, ainda assim apenas até eles envelhecerem, enfraquecerem ou serem despedaçados pelas gerações mais jovens. Simpatia e empatia têm pouco valor, existindo apenas para poder garantir a própria sobrevivência de alguém. Gaia cria apenas para destruir em seguida, como um criador de brinquedos que sadisticamente compele suas criações a lutarem umas com as outras e então aniquila o vitorioso final. Coisas morrem, apodrecem e logo são renascidas; um eterno cataclismo de ciclos repetitivos num mundo ausente de propósito e significado. A aleatoriedade e o desperdício são fenomenais — dentre milhares de bolotas, apenas uma se torna um carvalho, apenas o espermatozoide solitário dentre milhões cresce para ser uma criança. Há um sacrifício infinito para sombria mãe natureza.

Gaia invade nosso mundo, tentando destruir tudo que criamos. Suas gramas e ervas racham o asfalto, sua chuva faz os prédios apodrecerem, o mar incansável erode as cidades costeiras. Lá no Cosmos, ela destrói planetas e corpos celestiais inteiros. A cada expiração ela faz estrelas entrarem em supernova, destruindo seus mundos circundantes.

Gaia é irrefreada, incontida. Nem Demiurgo, Astaroth, ou Humanidade, nem nenhum dos outros deuses tiveram sucesso em dominá-la completamente. Nós conseguimos construir nossos bastiões, desafiando sua fome, e utilizando partes dela para servirem aos nossos propósitos. Mas nós somos pouco mais do que pulgas vivendo numa besta faminta. Sua força, pensamentos, e desejos permanecem distantes e tão alienígenas, que eles não podem ser compreendidos. Ainda assim, ela é o instinto básico que corre em nossas veias, nos conduzindo. Os instintos de devorar, viver, matar e sermos transformados.

Humanidade e Gaia

Como um cirurgião, Malkuth dissecou uma fatia fina de Gaia e depois reformulou-a no mundo físico. Esse lugar entre mundos serve agora como nossa prisão, um Éden onde somos mantidos em cativeiro e sem saída. Na fase inicial de nosso cativeiro, fomos jogados numa realidade semelhante a Gaia em sua forma original. Nós éramos primitivos, vulneráveis e perdidos. Nossos corpos sucumbiram ao clima, doenças e a ira da natureza. Nós vivíamos em completa humilhação. Mas lentamente, inconscientemente, começamos a criar representações primitivas do mundo que nos foi negado. Nós fundamos nossas primeiras cidades e começamos a controlar Gaia. Nossos carcereiros não puderam impedir essa nossa missão. Nosso desejo interior de recriar Metropolis, nosso lar primordial, era forte demais. A trama da Ilusão quase desmoronou quando percebemos que nosso lugar no ermo era uma mentira imposta.

O Portal para Outros Mundos

Vagar do Elysium, através das fronteiras, e então saindo no ermo desenfreado você encontrará a natureza em sua forma mais intocada — uma potência bruta sem igual. Aqui, as terras, montanhas, desertos, rios e placas de gelo não estão presas ao maquinário da Ilusão. Tempo e Espaço permanecem em constante fluxo, e ao caminhar por estas paisagens você pode acessar reinos e monumentos perdidos, deuses esquecidos e mundos alienígenas incompreensíveis até para a mente mais grandiosa. Gaia é a chave, abrindo passagens para todos os níveis de existência. Daqui você pode entrar nos mundos dos sonhos do Limbo, no Inferno, no Submundo, em Áclis e até em Metropolis. Nos dias de glória da humanidade antes da Queda, nós explorávamos os limites de Gaia com nossos sentidos elevados, descobrindo os mundos e lugares que desejávamos, e em seguida, nós os escravizávamos. Nós extraímos as partes que precisávamos e as misturamos em nossas criações.

A Fronteira e Suas Criaturas

A fronteira é o reino distorcido entre o Elysium e Gaia onde a Ilusão delimita os dois mundos. Aqui neste ermo indomado vivem criaturas que espreitam lascivamente o Elysium. Elas sentem as luzes de nossas cidades, ouvem ecos de nossas vozes, e inspiram os cheiros de escapamento e suor. No entanto, como nós, elas permanecem presas além do véu do Ilusão, embora do outro lado. Talvez sejam nossas almas que as atraem, pois é no Elysium que podem ser encontradas as chaves para quebrar as correntes do Demiurgo. Ou eles simplesmente temem as grandes regiões selvagens de Gaia? A fronteira pode ser comparada com uma favela selvagem — suas criaturas vivem numa quase-existência entre a civilização e o ermo intocado. Aqui na fronteira habitam os Deuses Asselvajados, abominações do ventre de Gaia e guardiões que já serviram ao Demiurgo e Malkuth.

Os Deuses Asselvajados

No passado, os Asselvajados podem ter sido pessoas iluminadas que viajaram pelo ermo de Gaia ou foram simplesmente seres e deuses de outros mundos. Os maquinações do Demiurgo esgotaram muito da divindade deles, mas foi incapaz de extingui-la completamente. No fundo do ermo de Gaia, eles buscaram refúgio e beberam a seiva das árvores, sendo assim infundidos com sua essência caótica. Eles agora são seres de selvageria, brutalidade e paixão. Eles passam o tempo copulando em cios alucinógenos, participando de jogos cruéis de caçada e matança, vagando e violentando pelas planícies e tundras, e governando como reis e rainhas nas florestas mais profundas — usando coroas de espinhos silvestres.

Eles são criaturas de extremos, impulsionados por suas paixões frenéticas e convicções primais. Conflitos são comuns, e eles podem ser afligidos por uma fúria e crueldade animalesca, para então de repente explodir em risos e sexo amoroso. Eles vivem em ciclos de constante renascimento. Nada é eterno para eles — nem mesmo

a morte. Quando suas formas físicas são mortas, suas almas resistem até chegar o momento certo ou eles serem convocados, e então eles fazem suas moradas em novos corpos.

Eles vivem na fronteira porque a proximidade com o Elysium os cativa como uma chama cintilante na noite. Da mesma forma que contemplamos as auroras boreais ou ouvimos a canção de um pássaro exótico, a Ilusão é encantadora e enigmática para eles. Eles meramente percebem sombras de nossos acontecimentos, mas permanecem fascinados e nutridos por nossos sonhos, tristezas e paixões. Mesmo eles não podendo desviar o olhar de nossa prisão, eles ainda a temem. Os Asselvajados que encontraram seus caminhos para o Elysium raramente retornam. Eles permanecem hipnotizados pela ilusão e pela transitoriedade do mundo material, esquecendo suas origens. As paixões primais que os impulsionam logo enfraquecem, deixando-os presos e apáticos. Alguns renascem em Gaia mais uma vez — eternamente alterados. Outros ficam presos no maquinário do Demiurgo e outros simplesmente desaparecem para sempre.

Os Sentinelas

Quando Malkuth teceu a Ilusão, ela também criou os sentinelas para nos impedir de escaparmos de volta para o ermo de Gaia. Eles foram erigidos nas fronteiras com bastiões contra Gaia, e agora eles se tornaram selvagens, cruéis e insanos, desde o desaparecimento do Demiurgo e o desequilíbrio dos dez Princípios dos Arcontes. Alguns sucumbiram totalmente, enquanto outros começaram a usar sua percepção para alcançar através da Ilusão para compreender a humanidade ou destruir tudo a sua volta.

Os sentinelas pode assumir muitas formas e aparências. A maliciosa Árvore Negra se infiltra em nossos pesadelos com suas raízes serpenteantes e seu dossel majestoso. O enferrujado Monumento de Ferro cria loucura e alucinações ressoando suas notas graves. Nos expansivos pântanos, corpos afogados rastejam de dentro da lama e arrastam aqueles que alcançam para dentro do charco. O Zigurate de Vidro Negro se eleva das areias branco-acinzentadas do deserto, onde miragens levam viajantes a acreditar que água e sombra podem ser encontradas. O labirinto cortante de engrenagens, vigas e correntes aguarda no gelo ártico.

O Toque de Gaia

Nunca é seguro se aventurar para dentro de Gaia. Você não sabe o que você vai encontrar e como a experiência vai mudar você, tanto no corpo e quanto na mente. A mestra do jogo (MJ) pode escolher cenários da lista abaixo (ou usá-los como inspiração para inventar os próprios) ao introduzir o toque de Gaia. Ele está dividido em dois segmentos, *Nas Fronteiras de Gaia* e *Nas Profundezas de Gaia*. O segundo é mais severo, fantástico e horrível e é para aqueles que se aventuraram nas profundezas selvagens ou ficaram dentro do abraço de Gaia por muito tempo.

Nas Fronteiras de Gaia

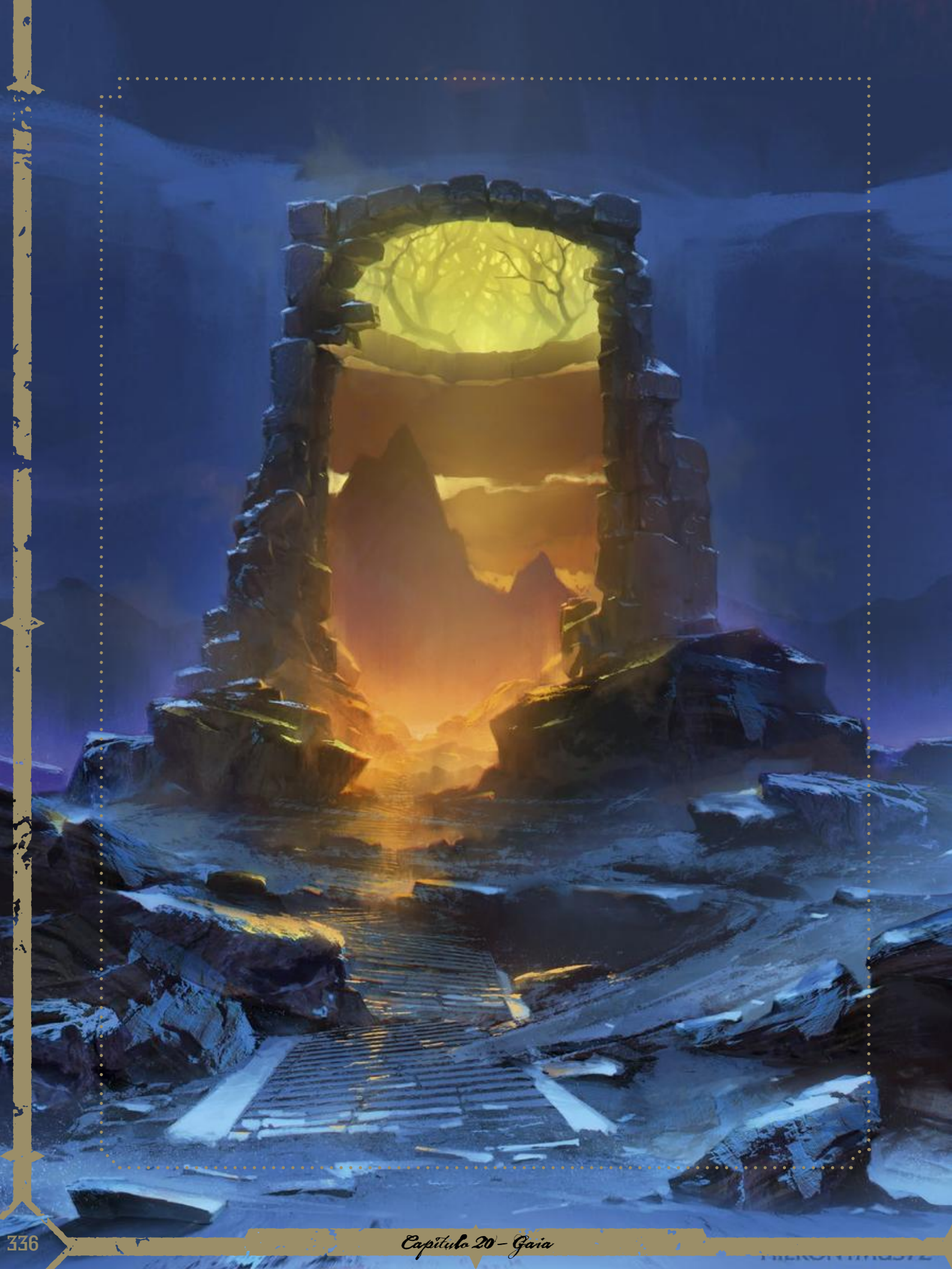
- Sob as raízes contorcidas de uma árvore deformada você encontra uma criatura humanoide mumificada; todos os seus fluidos parecem ter sido drenados de um buraco no peito.
- Um brilho azul-púrpura emana da superfície de um lago plácido. O brilho te deixa tonto e te atrai em direção à água.
- O chão termina abruptamente num abismo profundo. Você consegue ver o fundo bem lá embaixo.
- O ar fica úmido, pesado e difícil de respirar. Um líquen azul-avermelhado recobre tudo. O chão é escorregadio e coisas parecem estar se movendo sob o solo.
- Um som estranho, triste e cheio de saudade chama ao longe.
- O ar está cheio de feromônios e um desejo bestial de acasalar toma conta. Todas as outras necessidades e pensamentos ficam em segundo plano.
- A selva profunda é úmida. Tudo está molhado e pingando. O néctar escoa das flores; há um cheiro de mel no ar. Seu corpo lentamente começa a sangrar pelos poros, encharcando suas roupas e deixando um longo rastro escarlate para trás.
- Uma zona entremarés cheia de bancos de lama e poças de salmoura. Você deixa pegadas por onde anda e estranhas criaturas parecidas com lagostas esbranquiçadas rastejam do mar para te seguir à distância.
- Uma floresta escura onde o solo é coberto por uma podridão marrom escura de folhas caídas. Roupas e equipamentos começam a se deteriorar e lentamente se desfazem.
- A natureza está cheia de vida. Frutas, botões de flores e frutos crescem na frente dos seus olhos, e depois explodem. Tudo é pulverizado e se repete de novo e de novo. O ar está cheio de esporos e insetos zumbindo.
- Você se depara com um animal selvagem que está comendo sua própria carne. Ele rasga grandes pedaços e depois os engole.
- O ar está cheio de borboletas esvoaçantes e desajeitadas. De repente, elas rapidamente pousam e se escondem em rachaduras nas árvores e entre as rochas. Um ou dois minutos depois, o ar fica frio e a neve começa a cair.
- Algum estranho tipo de criatura surge de repente sob a luz de sua lanterna. Então, da mesma forma que surgiu, desaparece na noite.

- Um animal atravessa seu caminho. Ele para e olha para você. Ele parece um animal do mundo que você conhece, mas é diferente. É maior, mais selvagem e primitivo.
- O ar está cheio de estranhas distorções e ilusões, como se houvesse uma enorme miragem de calor na sua frente. Você pensa ver edifícios ali, o som que acabou de ouvir foi um carro?
- Um vivo assassino é ouvido atrás de você ao longe. Alguma coisa sentiu seu cheiro e agora está te caçando.
- Todo som feito ecoa de volta, e depois de novo e de novo em uma cacofonia sem fim. Ruídos altos, como tiros e gritos, são dolorosos para os ouvidos e aumentam até que os tímpanos estourarem.
- Uma sinistra torre mecânica se ergue no deserto. Ela parece uma antiga torre de perfuração, apenas muito maior. Uma passagem antiga leva para a torre, mas ela não vai se abrir a menos que se esfregada com sangue humano.
- As estrelas estão se movendo pelo céu; elas se mexem e fluem como se estivesse sendo movidas uma força invisível. Uma galáxia inteira parece se aproximar e as estrelas brilham como se entrassem em supernova. A exibição continua por toda a noite.
- Um animal explode jorrando sangue. Lá dentro, há uma coisa cancerígena que começou a viver, uma forma úmida feita de fileiras de dentes e intestinos enrolados. Ela olha para você e pensa que você é pai dela, ela começa a te seguir, e suga sangue de seus dedos se você deixá-la.
- Gemidos e sons suaves são ouvidos no fundo do pântano. Uma pequena criatura, não maior que uma mão, chama por você.
- Um medo toma conta, um pânico que você não pode explicar, e todo tipo de tecnologia moderna te enche de terror. Você não pode pegar numa arma, usar um celular, ou olhar através de um binóculo. De fato, se você for forçado a tocá-los, eles parecem se deteriorar e quebrar.
- Fios finos de fibras minerais pairam pelo ar. Amarelas e leves, elas se quebram na brisa e são levadas para longe. Quando elas tocam uma criatura viva parecem se fundir com a carne.
- A nevasca está urrando. Está um frio congelante, neva e fragmentos finos de gelo te cortam profundamente. Se vocês não encontrar abrigo, será esfolado vivo ou morrerá congelado, o que acontecer primeiro.
- O ar está parado e tudo está escuro e sombrio. Vermes brilhantes rastejam sobre troncos escuros e pétalas flutuam nas águas paradas. Você percebe que sua pele também está brilhando. Especialmente suas veias, como se estivessem cheias de um fogo azul fluorescente.
- Uma rede de cavernas se abre diante de você, suas paredes cinza-esverdeadas de calcário escorrem água. Um som de gotejamento é ouvido. E bem ao longe ouve-se o som de máquinas.
- As florestas são tão densas que são quase impossíveis de atravessar. Há tocos ocos, fossos cheios de galhos irregulares, e troncos podres.
- Tudo está coberto por uma secreção fétida e leitosa. Se isso for tocado, um bolor escorre se espalhando por seus dedos em poucos segundos.
- Insetos maiores que o normal rastejam por toda parte; carapaças quitinosas, antenas, mandíbulas, e o tímido bater de asas. Eles temem a luz, mas se aproximam cada vez mais e tentam colocar ovos dentro de criaturas vivas.
- O chão cede e você afunda até os ombros numa água suja e podre. Você consegue se arrastar para fora, mas então sente uma pontada de dor. Uma sanguessuga grossa com cor de mostarda, grande como um braço, mordeu você, e você se sente ela pulsando e se esfregando em seu corpo.
- Parece haver falta de oxigênio. O ar úmido faz ser quase impossível respirar. Sua cabeça está girando e você cai no pântano fundo. Tudo fica escuro. Quando você acorda, você está num lugar que você não esperava.
- Uma sombra é vista acima das copas das árvores. E então ouve-se um grito; um corpo cai do céu e tomba bem na sua frente. Ele se estraçalha com a queda, sangue e tripas respingam sobre você. A sombra recua de volta para as nuvens.
- Suas feridas estão infectadas, escorrendo pus, mas elas ainda estão curando. Exceto que agora sua carne foi recomposta e reformada de uma forma distorcida e mutante.
- O mar é escuro, plâncton gigante flutuam nas correntes e criaturas marinhas gelatinosas emitem um brilho fantasmagórico. Você não consegue enfiar uma mão na água sem que algo a toque. Parece ser uma piscina de reprodução transbordando de vida.
- Você chega numa praia. Lá, nas areias escuras, você encontra um corpo humano. Mas algo parece estar vivendo dentro dele.
- O ar está cheio de esporos e partículas de poeira. Quando inaladas, ou entram em contato com feridas abertas, elas causam infecções parasitárias.
- Na sua frente há toda uma rede de desfiladeiros e labirintos naturais com penhascos escarpados. Mesmo quando o ar está quente, as sombras das ravinas são totalmente congelantes.
- De uma pequena caverna, sons estranhos são ouvidos. Alguma coisa lá dentro está sussurrando, se mexendo e mudando de posição. Você consegue ouvir um grunhido profundo e o som de carne e ossos sendo arrancados e comidos.
- Um lago parado com água estagnada está à sua frente. Na sua superfície, você vê o reflexo de uma vasta cidade. No entanto, nenhuma cidade pode ser vista na outra margem do lago.

Nas Profundezas de Gaia

- Você se sente forte, potente e poderoso. Feridas se curam, tatuagens desaparecem e o seu cabelo cresce. Você se sente como um predador. Seu desejo sexual é forte, assim como sua vontade de dominar e fazer os outros te obedecerem. Agora você é o líder do bando.
- Abominações vivantes percorrem as selvas em busca de carne. Se as encontrar, elas são seres selvagens com fileiras duplas de dentes e garras afiadas.
- Você pisa num cogumelo bufa-de-lobo e os esporos te envolvem. Você não consegue respirar; seu corpo fica pesado. Uma sensação de queda e então tudo fica preto. Você tem uma sensação estranha como se um membro estalando pra fora do lugar, e então você se liberta. Você vê seu corpo deitado debaixo de você, conforme você flutua para cima em direção aos céus.
- Uma dor se espalha através de sua mandíbula; algumas horas depois, seus dentes caem um por um e então presas crescem no lugar deles. Agora você tem uma bocarra com grandes presas a mostra.
- Um vasto mar se estende na sua frente. Ruínas afundadas do que deve ter sido uma civilização antiga e de alta tecnologia projetam-se através da superfície. A água é extremamente salgada e vermelha de ferrugem.
- Na frente do que parece um altar primitivo, um grupo de criaturas anoréxicas sem pelos e com longas e escorregadias línguas fazem algum tipo de adoração.
- Um grande enxame de criaturas parecidas com pássaros enche o céu cinzento. Um zumbido estranho é ouvido delas, intensificando até a terra começar a rachar. Há uma nova passagem para baixo.
- Sob o solo, uma rede de cavernas se espalha, sempre para baixo, levando ao Submundo. Quanto mais longe você anda, mais fraca se torna a gravidade. Logo você está flutuando pelas cavernas, lentamente, como num sonho.
- Tudo tem gosto amargo e é impossível engolir a comida. Quando ela é vomitada, está cheia de vermes inchados. Estes evoluem e metamorfoseiam numa abominação mutada e grotesca que se parece com o seu hospedeiro.
- Começa com uma dor forte na barriga. Seu o estômago lentamente incha até um tamanho anormal. Você começa a suar frio, e seus intestinos e bexiga se esvaziam para criar espaço. Uma grotesca criatura parecida com um verme, tão grande quanto um braço, começa a forçar sua saída através do seu ânus. Ela canta e zune com cem minúsculas bocas.
- Um câncer cresce dentro de você. Ele incha, se expande e começa a deformar sua carne. Depois, ele se desprende de você e continua a viver sua própria existência.
- Depois que você acorda de uma longa noite de sono, você descobre que agora tem um novo orifício — um buraco viscoso de onde vaza uma secreção com cheiro azedo. Se você tocá-lo com seus dedos, você descobre que tem pequenos dentes irregulares no interior.
- Você é tomado por uma fome canibalística. O cheiro de carne humana faz sua boca salivar, e você sente como seus dentes estivessem ficando mais afiados. Os outros alimentos te enojam. Você precisa de carne humana; se você não conseguir de outros, você comerá a sua própria.
- A própria natureza te acaricia. Grama, videiras e flores se inclinam lentamente na sua direção, e se você parar por um momento para descansar, ficará enrolado por elas e engolfado, confinado numa prisão verdejante.
- Seu corpo está mudando; ossos e cartilagem mudam e são refeitos. Você agora corre mais rápido de quatro do que com duas pernas. As memórias do seu passado, da sua infância e da sua família parecem mais distantes e vagas como um sonho.
- Você se encontra numa área de plantas carnívoras com entranhas ácidas, e grandes o suficiente para engolir um humano inteiro. Eles atraem suas presas com estranhas canções e alucinações. De uma deles, você ouve o que parece ser um grito humano.
- A carcaça podre de alguma antiga criatura gigantesca jaz inchada sob o sol. Fluidos estranhos e fétidos escorrem de seus orifícios e poluem o solo.
- O céu está coberto de nuvens escuras e cinzas. Você consegue ouvir o estrondos distantes de trovões. De repente, elas descem como alguma barreira invisível que as mantinha no alto tivesse sido tirada. Elas caem suavemente e se espalham pelo chão. Tudo fica úmido e frio, e não se consegue ver mais que alguns metros a frente. Mas ainda assim você ouve o estrondo de trovões de dentro das nuvens e seu cabelo fica eriçado, carregado com eletricidade estática.
- A paisagem fica retorcida, enquanto a grama e as raízes se enrolam umas nas outras e o mundo parece estar curvado. O horizonte está a apenas alguns quilômetros de distância e faz uma curva brusca para baixo.
- Coros vastos e estranhos surgem da própria natureza. O vento, as árvores e a terra zumbem com esta melodia. Logo você percebe que você faz parte da melodia em si. Você canta até que não poder mais e, de repente, ela para. Agora que a canção acabou, você percebe que está num lugar diferente.
- Um rio largo e escuro bloqueia o caminho. Pedras escorregadias tornam impossível atravessá-lo sem precisar nadar. Quando você pisa em uma das pedras, ela se abre e revela uma boca carnuda como a de uma lampreia.
- A floresta fica cada vez mais densa, as árvores estão por toda parte e parece não haver ar. É impossível ver o céu. Você irá tem que rastejar pelas cascas das árvores, sem noção nenhuma de direção.
- Em um buraco raso, há algo que parece um óvulo carnudo, tão grande quanto uma cabeça humana. Ele está cercado por um enxame de espermatozoides com quase meio metro que serpenteiam num líquido viscoso, tentando penetrar no óvulo.

- A fome te consome. Nada que você faça parece saciá-la. Você sente como se estivesse definhando a cada minuto e logo as roupas estarão penduradas como se você fosse um esqueleto. Você precisa de algo fresco e sangrento para saciar a fera.
- Uma gigantesca falésia de montanha aparece à sua frente. Ela se eleva direto para o céu por muitas centenas de metros. Você consegue ver enormes fósseis nos penhascos.
- Os animais ao seu redor gritam de dor; pássaros se debatem no ar, uma raposa se encolhe e grita. Vermes deslizam e a casca das árvores racha. Você sente uma pontada de dor e cai no chão. Você sente e ouve os órgãos dentro de você se mexerem. Tudo fica preto. Ao acordar, você percebe que mudou — você agora é algo diferente.
- Um vento quente. Dunas após dunas de areias cor de ébano se estendem a distância. Do alto de uma das dunas, um mar arroxeado pode ser visto e há três luas no céu.
- Um eclipse torna o dia tão escuro quanto a noite, e o sol não volta. Agora o mundo está preso numa eterna melancolia.
- Os rios e fluxos do tempo fluem para trás. Anticriação. O verde não cresce, ele encolhe. Animais ficam mais jovens e menores. E o mesmo para os humanos. Você perde vários anos. Um velho volta para meia-idade; um jovem torna-se uma criança.
- Um som gutural é ouvido e uma criatura enorme e pesada se move pela paisagem. O excesso de pele é arrastado deixando para trás uma trilha viscosa.
- Seus seios inchaм; logo um leite grosso e amarelado começa a escorrer de seus mamilos. Há um som de rastejar no mato, e pequenas criaturas anormais começam a lamber o leite do chão com longas línguas rosadas.
- Você acorda; você deve ter adormecido, pois agora você está sujo de sangue e tem carne crua na boca. Uma comilança frenética ainda te move e só agora você começa a recuperar o controle o suficiente para perceber o que — ou quem — você comeu.
- Você passa por um estágio de metamorfose. Você cai num coma profundo do qual não pode ser despertado. Um casulo de células epidérmicas velhas cresce ao seu redor e você começa a mudar. Quando você emerge, você está diferente e vê o mundo através de um novo conjunto de olhos.
- Há uma luz bruxuleante à distância. Um velho farol surge ao longo de uma margem costeira ressecada. No topo um fogo azul está queimando. Navios velhos e enferrujados podem ser vistos no fundo do que antes era um oceano.
- No céu escuro, a aurora boreal pode ser vista: cortinas gigantes e fantasmagóricas de roxo e verde fluindo lentamente num vai e vem. Se expor a esta luz queima a pele. Dormir o noite toda sob ela tem o mesmo efeito de ser submetido a uma dose letal de radioatividade.
- Você entra em uma rede de cavernas e geleiras, cheias de luz azul e água congelante. Você vê uma sombra em meio a todo o azul, que só poderia ser um submarino atômico congelado no gelo.
- Sua pele parece estar frouxa e estranha, como se não ficasse presa aos ossos. Você pode esticá-la de forma extrema sem causar qualquer dor ou hematomas. É como se você estivesse vestindo um terno de borracha apertado. E isso coça. Isso não parece natural. Você tem o desejo de rasgá-la e tirá-la, mas você também tem medo do que pode encontrar por baixo dela.
- Seus dedos afundam no tronco escuro de uma árvore. Ela geme, talvez um som de prazer. Seiva escorre para fora e você sente como se a própria árvore se fechasse ao redor da sua mão como um músculo gigante.
- Uma paisagem horrenda cheia de lixo, sujeira, potes quebrados de plástico, e óleo derramado se estende além do horizonte. É como uma pilha de lixo da eternidade. Centopeias enormes rastejam lentamente sobre as dunas. Vapores verdes nauseantes pairam no ar. Você precisa cobrir sua boca.
- O caminho está bloqueado por uma criatura estranha com muitos membros disformes e estranhas aberturas como se fosse um habitantes das profundezas do mar. Ela sibila e rasteja para mais perto.
- Alguma coisa escura e gigantesca se move lá em cima entre nuvens. Ela assemelha-se a uma baleia, se uma pudesse flutuar livremente e graciosamente acima do firmamento. E então, ela desaparece.
- Uma paisagem de espinhos, compridos e afiados como adagas, bloqueia seu caminho. Ao longe, criaturas estranhas parecidas com andarilhos em pernas de pau caminham pela terra estéril sobre suas pernas finas. Você vê seus longos pescoços subitamente se abaixarem para pegar algo em meio dos arbustos espinhosos.
- Neste lugar, a lua brilha para sempre. As flores brancas pendem cheias néctar e há uma atmosfera sinistra no ar. Neste jardim selvagem, um templo de ônix foi erigido, um lar para um dos Deuses Asselvajados. Lá dentro você pode ver uma suave luz brilhando.
- No último segundo, você percebe que uma criatura desfigurada, muito maior que você, silenciosamente te alcançou. Você olha nos olhos da criatura e ouve um rosnado baixo de sua garganta. Seu órgão sexual pendente se incha e cresce ereto. Você deve ser a fêmea dele.
- Você está em uma paisagem parecida com uma cratera, cheia de piscinas de água parada. No fundo, há um líquido mineral grosso e escuro. Criaturas parecidas com enguias deslizam entre as piscinas e se escondem no fundo. Se alguém beber das piscinas, terá uma experiência transcendental e poderá viajar, de forma espiritual, através dos mundos.
- Algo mergulha sobre você do alto e te joga no chão. A criatura se eleva sobre você e ataca com suas garras. De repente, outra dor: a sua língua explode num jato de sangue, quando um tentáculo com uma ponta afiada sai da sua boca cortando a garganta da criatura. Sua boca se enche com seu próprio sangue enquanto sua nova língua serpentina se retrai para sua garganta, com sua ponta afiada pronta para atacar mais uma vez.



No Aperto do Ermo

Nas profundezas de Gaia e nas fronteiras, as leis naturais da Ilusão deixam de ser válidas. Esses são Movimentos que a MJ pode fazer uso neste reino.

•A Besta

Nas profundezas de Gaia, a maior parte da nossa humanidade é removida, revelando a besta interior. Em situações traumáticas, ou ao perceber a infinidade de Gaia, as pessoas podem regredir para um estado animal primitivo e se conformar com sua natureza primal — tanto mental quanto fisicamente. Apesar da pessoa perder muito da sua personalidade anterior, ela ainda se aproxima da Divindade, conforme os Princípios se desprendem de nós, um a um.

•Decomposição

Coisas artificiais, roupas, aparelhos e armas se decompõem rapidamente. Especificamente, tecnologias avançadas param de funcionar. É como se Gaia tentasse devorar tudo que perturbar a ordem natural. Ferrugem corrói metal, tecidos apodrecem, e o celular é danificado pela umidade e é coberto de mofo.

•Nascimentos Virginais

Nascimentos virginais são comuns na aura fértil de Gaia. A chance de partenogênese está sempre presente, o que significa que as mulheres que visitam Gaia correm o risco constante de serem impregnadas com um clone de si mesmas.

•Experiência Extracorpórea

Gaia tem uma influência maravilhosa sobre nós. Lá, em meio ao seio da natureza, é mais fácil para nossas almas deixarem nossas prisões corpóreas. Em ocasiões especiais, especialmente durante a noite, personagens sentem como pudessem se libertar de seus corpos e, através dos seus espíritos, vagar pelos céus, e até mesmo se aventurar em outros mundos.

Cultos

Os Cultos Sentinelas

Laços com Poderes: Seres nas fronteiras de Gaia, e ocasionalmente o clero de Nahemoth.

Membros: Pessoas no campo e em pequenas comunidades. A maioria deles são homens que passam muito tempo ao ar livre, dedicando-se à caça, pesca e vida nos ermos. Os membros são frequentemente iniciados no culto na tenra idade, e são levados para dentro da floresta para descobrir seus segredos.

Objetivos: Proteger as criaturas da floresta e garantir a continuidade da vida e das tradições nas comunidades rurais.

Movimentos: ***Convocar Homens, Fazer Pessoas Desaparecerem, Emboscar, Invocar as Criaturas da Floresta, Sobreviver nos Ermos, Todos Conhecem Todos.***

Estes cultos podem ser encontrados por todo o mundo. Eles são formados próximos de ermos, onde a presença de Gaia é mais forte. Os membros são aqueles que caíram foram enfeitiçados pelos seres e manifestações que emanam da Terra Viva. Os cultos tendem a homenagear adorar esses seres que habitam nas profundezas dos ermos, por meio de atos de fidelidade e sacrifício. A lealdade deles é como a de um clã e solidamente interconectada, e eles frequentemente veem o mundo exterior como uma ameaça que corrompe a juventude e como algo para se desconfiar. Enquanto na natureza, eles encontram o verdadeiro êxtase e existem onde podem se sentir parte de algo maior.

CRIATURAS

Iramin-Sul

Iramin-Sul dança pelo macio musgo da floresta, pelas areias ardentes do deserto e pelas planícies congeladas. Indo atrás do rastro do deus estão escravos acorrentados, que podem ser qualquer coisa, desde humanos, anjos, e até deuses insanos. Todos estes seres são obrigados a cantar louvores ao deus e adorá-lo por meio de sacrifícios e de seus corpos. Quando Iramin-Sul se cansa de algum deles, o escravo é destroçado e devorado — com os outros adoradores lambendo com gratidão o sangue dos dedos do deus. Apenas o rosto do escravo não é consumido, esfolado cuidadosamente do crânio da vítima com uma faca de jade, e enrolado num rolo de couro macio, e pendurado no cinto do deus. O próprio deus não tem rosto — sua cara é apenas buraco negro escancarado. Mas quando o deus veste um dos seus rostos esfolados, por um dia e uma noite ele possui um rosto de verdade que pode comer, beber, enxergar e rir.



Iramin-Sul vaga através da fronteira para poder encontrar seu gêmeo, que se aventurou no Elysium.

Com a música e os louvores, o deus almeja se estender através da Ilusão e encontrar o seu amado irmão, acordá-lo de seu esquecimento, e então levá-lo de volta para Gaia. O deus é volúvel, mas se abordado com respeito e oferendas, você pode comer, beber e cantar com ele por uma noite, assim como fazer perguntas a ele. Presentes adequados incluem objetos retirados do Elysium. O deus os estuda com fascinação, girando-os em suas mãos cheias de garras, tentando entender como eles funcionam e para qual propósito eles foram feitos. Se você enfurecer o deus, há um risco considerável de você se tornar seu escravo e ser forçado a segui-lo em sua dança eterna.

A Árvore Negra

Esta árvore primordial majestosa e retorcida se eleva grandiosamente em direção ao céu. Seus galhos torcidos murmuram de forma ameaçadora e agourenta no vento, e em meio deles os Anjos das Cinzas se reúnem como pássaros negros ao redor de uma presa. A Árvore Negra já serviu Malkuth, mas agora ela é um ser selvagem que assombra os pesadelos das pessoas e é seu próprio governante. Sua vontade corrompeu alguns dos anjos do Demiurgo, e os forçou a servi-la em todos os aspectos. Eles moram na copa da Árvore e voam como um bando de pássaros para caçar presas. As vítimas são dilaceradas nos galhos e seu tronco está encharcado pelo sangue delas. Ao redor das raízes sinuosas estão carcaças e ossos podres de inúmeras criaturas.

Quando um dos Deuses Asselvajados é capturado, ele é arrastado para baixo através de uma fenda no tronco Árvore. Um caminho leva para as profundezas, onde os deuses são acorrentados num tormento eterno para evitar seu renascimento. Através da tortura prolongada, a governanta da Árvore — uma nefarite subordinada a Nahemoth — extrai fragmentos do conhecimento dos deuses, aprendendo sobre os segredos da fronteira. Diz-se que se você seguir adiante nas profundezas da Árvore Negra, você eventualmente entrará no Inferno perto da cidadela de Nahemoth.

Os Anjos das Cinzas

Os Anjos das Cinzas já foram sentinelas do Demiurgo na fronteira. O mais cruéis e selvagens de seus anjos, eles eram aclamados e lutavam pelo deus único, permanecendo de guarda fora da nossa prisão. No passado eles talvez tenham sido seres nobres, mas as memórias disso a muito tempo se foram. Suas roupas, armas e escritos imponentes agora estão empilhados em meio a fezes e sujeira, abandonados ao lado de sua dignidade e intelecto. Seus olhos foram esvaziados, amônia escorre de suas mãos e suas asas são negras e violentas. Como corvos negros, eles se sentam na Árvore Negra, que se tornou seu novo deus. Com um comando específico, eles investem como bando de pássaros predadores em direção ao céu escuro. Sádicos e cruéis, eles crocitam maliciosamente enquanto rasgam, mordem e comem qualquer coisa em seu caminho.

Morada: Gaia.

Tipo de Criatura: Antigos anjos dos Hashmallim, agora servos da Árvore Negra.

Qualidades

- *Intelecto animalesco:* Não pode ser influenciado ou encantado.
- *Bebedor de sangue:* Cura **Ferimentos** e recupera o poder bebendo sangue.
- *Senhor das feras:* Animais próximos ficam fascinados pelo ser e o obedecem servilmente.
- *Perverso quando ensanguentado:* Depois que a criatura sofrer **3 Ferimentos**, ela entra num estado de raiva irracional, durante o qual todo **Dano** que ela infligir aumenta em **+1.**

Combate [4], **Influência** [–], **Magia** [–].

Combate [Poderoso]

- Ataque de mergulho [**2 de Dano**, distância: campo].
- Enxame [alvo é cercado, *–1 constante* até se libertar].
- Voar com alguém para a Árvore Negra.
- Garras infecciosas [se acertar, role ***Suportar Lesão*** depois da batalha para ver se foi infectado, **(10–14)** **Ferimento Grave** = infecção menor, **(–9)** **Ferimento Crítico** = infecção maior].

Ataques

Os Anjos das Cinzas agem como animais raivosos e famintos. Eles veem cada intruso como alimento e lutam ferozmente com suas presas e entre uns aos outros para sentir o gosto de carne fresca.

Garras: Ataque de Mergulho [2] [Distância: campo]; Enxame [–] [Distância: braço; *–1 constante* até ter sucesso em ***Agir sob Pressão*** para se soltar]; Rasgar e morder [2] [Distância: braço]; Voar com a presa [1] [Distância: braço, alvo é capturado e carregado para a Árvore Negra, ***Agir sob Pressão*** para se soltar, com **0–2 de Dano** pela queda].

Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○☠

- O anjo ignora o ataque.
- O anjo ataca o alvo mais próximo com toda a sua raiva [***Evitar Dano***].
- A criatura grita enquanto uma ferida aberta é talhada em seu corpo.
- Uma das asas negras do anjo está mutilada [não pode voar mais].
- O anjo tenta fugir.
- O anjo morre. Seus irmãos imediatamente começam a comer seu corpo [*+1 na próxima rolagem*].

Strigatumulus

Consistindo em placas ósseas afiadas, antenas, mandíbulas e múltiplas pernas, o strigatumulus parecido com um besouro rastejou a partir Gaia, passou pela fronteira e agora está trilhando seu caminho para o Elysium. Ele muitas vezes se esconde por baixo do barro e escava passagens pela terra solta. Ele pode voar, embora desajeitadamente, emitindo um zumbido alto. Apesar de sua aparência insectoide, ele tem certas características humanoides, como ficar de pé sobre as patas traseiras, e capacidade de segurar e manipular itens com suas patas dianteiras. Ele se comunica com ruídos sibilantes e curiosos clique sonoros.

Talvez a coisa mais horripilante, seja a antena longa e afiada do strigatumulus que permite que ele injete esporos na boca de suas vítimas. Os esporos se prendem no palato na faringe, onde eles começar a germinar. Isso começa com um gosto desagradável na boca, seguido por dor ao engolir, e uma sinusite dolorosa. A infecção fúngica amarela-esbranquiçada coloniza todo o interior da boca, migrando para os lábios, e depois ao redor dos olhos. Ela continua descendo pela traqueia para o estômago, e depois para o intestino. O corpo da vítima começa a dissolver por dentro, e, com um som de deságue, sangue, excrementos e bile escorrem para fora do reto. O corpo se torna um escravo apático sob o controle da criatura, uma casca zumbi obedecendo aos comandos sem pensar. Pessoas e animais podem se tornar parte deste rebanho. Devido a esta habilidade, magos tendem a usar a criatura para conseguir conhecimentos sobre mistérios da morte e direcioná-la para seus inimigos.





CAPÍTULO 21

PACTOS E MAGIA

HÁ MUITAS MANEIRAS DE OBTER PODERES sobrenaturais, ou descobri-los dentro de si. Alguns daqueles ávidos por conhecimento fazem tratos questionáveis com seres além da Ilusão, enquanto outros investigam estranhos rumores para encontrar artefatos obscuros e perigosos. Finalmente, há aqueles que cavam profundamente em sua própria psique usando rituais antigos e sinistros, ou se entregam às sensações providas por drogas, sexo ou outros abusos, para poderem descobrir seu potencial mágico inato.

PACTOS

Um pacto é uma aliança mágica entre um personagem jogador (PJ) e um Poder Superior ou outra entidade poderosa.

Como Pactos São Selados

Uma PJ com conhecimento de magia pode invocar um entidade para tentar selar um pacto com ela. PJs comuns podem já ter entrado em um pacto antes do início da história, se eles possuírem o Segredo Sombrio ***Pacto com Forças Sombrias***. Eles também podem encontrar entidades durante a história que os ofereçam pactos em troca de servidão ou de suas almas.

A capacidade de selar pactos com humanos não é algo todas as entidades são capazes de fazer. Geralmente apenas os Poderes Superiores, divindades antigas e outras entidades poderosas como nefarites e anjos podem selar pactos. Esta capacidade é indicada nos detalhes das criaturas ao longo deste livro pela Qualidade *Pactuante*.

Como regra, algum tipo de ritual ou outra ação simbólica é um componente necessário para selar um pacto. Isto significa que existe uma disposição mútua das partes de fazer um trato. É comum que tais ações envolvam sacrifícios na forma de dor ou sangue. Isto também pode envolver a comunhão sexual entre a pessoa e a criatura, ou o consumo do sangue da criatura ou outros fluidos corporais.

A entidade pode conceder ao PJ poder e riqueza, mas o pacto também exige sacrifícios. Quanto mais tempo o pacto perdurar, maior será a magnitude dos sacrifícios que a entidade exigirá, e não é incomum que um pacto acabe com o PJ tornando-se um escravo de corpo e mente da entidade. Apenas amadores que não sabem de nada ou os mais desesperados e sedentos por poderes mágicos entrarão voluntariamente num pacto com forças demoníacas.

•Serviços

Depois que o PJ tiver selado um pacto, ele poderá solicitar serviços da entidade. *Cada vez que o PJ solicitar um serviço*, **role +0.**

(15+) A dívida continua a mesma.

(14–10) A dívida aumenta em **+1**.

(–9) A dívida imediatamente vai para **+5.**

Independentemente do resultado, o PJ pode pedir à entidade por um dos seguintes:

Serviços:

- A resposta para uma dúvida.
- Orientações para um local em uma das dimensões.
- Uma arma que o PJ pode usar contra seu inimigo (isto pode também pode ser uma criatura, conhecimento ou interferência direta por parte da entidade).
- A abertura de um portal para uma das dimensões.

Dívida

O saldo da dívida do pacto é inicialmente **+0**. O PJ pode diminuir a dívida em **–1** (até **+0**) fornecendo à entidade um sacrifício humano.

MISSÃO

Se a dívida aumenta para **+5**, o demônio vai pedir para o PJ realizar uma missão. A missão dará ao PJ um terceiro gancho dramático, que não concederá nenhuma **Experiência** quando for cumprido. Em geral, as entidades exigirão oferendas, sacrifícios, ações perigosas ou perversões obscuras. A MJ escolhe entre as seguintes palavras-chaves:

- Matar
- Criar
- Sequestrar
- Sabotar
- Roubar
- Libertar
- Destruir
- Entregar
- Sacrificar
- Seduzir

Quando a missão for cumprida, o débito volta para **+0.**

Caso a missão não tenha sido cumprida até o final da próxima sessão de jogo, a dívida voltará para **+0** ainda assim e o gancho dramático será apagado. No entanto, a entidade vai, pessoalmente ou através do seu servos, fazer um dos seguintes:

- Remover uma das **relações significativas (+1)** ou **vitais (+2)** do PJ. Poderia a pessoa ou coisa de alguma forma ser salva?
- Tomar violentamente um tributo corporal do PJ (arrancar um olho, amputar uma mão, remover sua língua, ou algo parecido). O PJ sofre **1 Ferimento Grave.**
- Marcar o PJ como seu servo (por exemplo, um ferimento que nunca sara, pele apodrecida, uma tatuagem ou marca, ou uma parte corporal inumana, como um olho ou boca extra em algum lugar o corpo).
- Punir o PJ de forma que quebre sua psique (o PJ recebe uma nova Desvantagem escolhida pela MJ; por exemplo ***Pesadelos, Compulsão Mental, Esquizofrenia*** ou ***Neurose Sexual).***

Quebrando um Pacto

Pode ser muito difícil quebrar um pacto a menos que o PJ consiga enganar ou destruir a entidade, geralmente apenas através do uso de magia poderosa. PJs Conscientes normalmente teriam que encontrar aliados poderosos que poderiam ajudá-los a quebrar um pacto. Magos poderosos assim tendem a exigir serviços custosos do mesmo tipo antes de oferecer aos PJs sua ajuda.

Artefatos Mágicos

Artefatos mágicos são objetos criados por magos ou entidades não humanas para conceder a eles poder sobre a Realidade. Eles podem transportar o usuário no Tempo e Espaço ou abrir portais para outras dimensões, invocar ou banir demônios, dotar o usuário com habilidades sobrenaturais temporárias, conceder conhecimento, ou funcionar como armas capazes de ferir determinados tipos de criaturas demoníacas.

Um artefato é frequentemente construído para um propósito específico. Eles são incomuns e frequentemente perigosos para humanos que não sabem como eles funcionam. Magos geralmente podem criar apenas artefatos menores — os mais poderosos normalmente se originam de outras dimensões. Frequentemente, uma criatura extradimensional que criou um artefato saberá intuitivamente quando ele estiver sendo usado.

Alguns artefatos não tem a intenção de serem especiais, eles são meramente originários de dimensões tão alienígenas à nossa, que a finalidade do artefato é simplesmente incompreensível para humanos comuns. Tais artefatos podem ser trazidos para o Elysium por visitantes alienígenas ou humanos capazes de viajar entre os mundos.



Exemplos de Artefatos

A MJ pode criar artefatos antes do jogo ou durante o curso de uma história. Aqui estão alguns exemplos de artefatos que ela pode usar como estão descritos ou como inspiração:

Hasselblad SWA-2

A SWA-2 é um dos dez modelos exclusivos de câmeras da série SWA da Hasselblad dos anos 50. Ela se parece como todos os outros modelos SWA: uma pequena caixa preta com uma lente na frente.

Quando você tirar uma foto com a Hasselblad SWA-2, uma imagem da Realidade Verdadeira será capturada no filme. O resultado só é visível depois da revelação.

Os carcereiros da Realidade tentam ativamente localizar todas as Hasselblad SWA-2s e os proprietários geralmente desaparecem sem deixar rastro, junto com suas câmeras.

A Armadura Negra

A Armadura Negra é um conjunto arcaico de armadura de um material desconhecido parecido com pedra negra e fina, leve como alumínio e indestrutível por armas humanas (**Armadura +2**).

Quando você vestir a Armadura Negra, **role +Alma.**

(15+) Uma Encarnação do Senhor da Sede de Sangue, Hareb-Serap, é invocado sob a forma de um homem gigante, despido, respingado de sangue e com olhos arregalados, os troféus de antigos adversários mortos pendem de seus longos cabelos negros, e de suas mãos escorrem sangue. Sua fúria é contagiosa e o PJ ganha a Vantagem ***Fúria***. A Encarnação é neutra em relação ao usuário e se oferece para realizar um desejo. Pedir algo da Encarnação sela um pacto com ela, com uma dívida iniciando em **+0.**

(14–10) A encarnação aparece, dando ao PJ a Vantagem ***Fúria.*** A Encarnação está furiosa com o PJ e exige sua servidão. O acordo sela um pacto com ela, com uma dívida iniciando em **+5**, o que resulta na Encarnação dando imediatamente ao PJ uma missão para completar.

(–9) A armadura leva o usuário para o *clero de Hareb-Serap* na Cidadela do Anjo da Morte no Inferno.

O Quebra-Cabeça de Nipur

O Quebra-Cabeça de Nipur é um quebra-cabeça composto de 999 peças de pedra hexagonais, descoberto em 1908 numa escavação na cidade babilônica de Nipur.

Quando um personagem jogador começar a montar o quebra-cabeça, **role +Alma.**

(15+) Um padrão hipnótico surge dentro do quebra-cabeça, criando um portal para o purgatório do nefarite Ereshkigal. O PJ ainda consegue, se assim desejar, desmontar o quebra-cabeça para fechar o portal.

(14–10) O portal é aberto e não pode ser fechado por ninguém a não ser Ereshkigal.

(–9) O quebra-cabeça suga a PJ para o purgatório de Ereshkigal e sela o portal atrás dele.

Purgatório de Ereshkigal: Ereshkigal é uma nefarite do sacerdócio de Togarini, cujo purgatório é criado como um monumento à arte viva. Neste enorme templo babilônico de pedra com jardins engenhosos, salões enormes e passagens sinuosas, milhares de seres humanos que ainda vivem estão amarrados, costurados, quebrados, esfola-

dos e perfurados em obras de arte sedutoramente belas e ainda assim totalmente insanas. Ereshkigal vaga pelo templo admirando suas obras artísticas. A única maneira de convencer Ereshkigal a permitir que o PJ retorne é fazer uma obra de arte viva em honra da nefarite, e selar um pacto em que o PJ se compromete a continuar criando obras semelhantes no Elysium.

O Disco de DVD

Um disco de DVD sem identificações numa capa preta de plástico. Quando o filme e tocado, primeiro só se vê estática, fazendo eventualmente uma transição para uma longa gravação de uma cena sádica de estupro em massa. Homens, mulheres e crianças são repetidamente estuprados e torturados por homens e mulheres em fantasias e máscaras extremas retratando-os como criaturas demoníacas.

Quando um PJ assistir ao DVD por alguns minutos, **role +Alma.**

(15+) O PJ é sugado para o filme como um observador encostado nas paredes da sala. Ele pode retornar interrompendo o filme usando o controlo remoto.

(14–10) Cabe às criaturas demoníacas decidirem quando o PJ pode parar de assistir. A MJ escolhe 1 opção:

- Um demônio empurra para frente do PJ uma pessoa nua que o PJ acharia atraente, forçando-a a realizar sexo oral no PJ. E se o PJ aceitar essa oferta, ele se curva a Gamaliel e ganha a Desvantagem ***Neurose Sexual.***
- Um dos razides começa a transar com o PJ. Se o PJ aceitar isso, o razide o possuirá para realizar futuros ataques sexuais através do corpo do PJ. Ele ganha a desvantagem ***Assombrado.***
- A PJ é arrastada para a sala entre o grupo de demônios e é sexualmente agredido até seu corpo sangrar. Depois de abusada, é ejetada de volta para o Elísio. Ela sofre **1 Ferimento Grave** e sofre **Estabilidade –4.**

(–9) O PJ está preso na sala até os razides decidirem quando — e se — ele poderá retornar.



A Flauta de Osso

Uma flauta esculpida de um fêmur humano. A Flauta de Osso é coberta com milhares de runas muito pequenas. Se um PJ soprar a flauta, ela emite um som alto e suntuoso que faz todos os humanos presentes chorarem. A flauta invoca o sublime Malakh Puriel, cantor da Arconte Tiphareth, que canta uma canção que incute em qualquer um ouvindo um desejo irresistível de arrancar a própria garganta (***Manter o Controle*** para resistir).

Adler Tippa S

Uma máquina de escrever preta com teclas beges de marca alemã "Adler Tippa S Manual Typewriter Portable w/ Case", ano de fabricação 1967. A máquina de escrever pode ser fechada no tamanho de uma maleta e possui uma alça de transporte e uma caixa protetora. Quando um PJ usa a máquina de escrever, ele notará que o texto impresso no papel é completamente diferente do que ele está digitando, tomando a forma de uma mensagem transmitida por um remetente desconhecido. A máquina de escrever dobra o Tempo e Espaço, permitindo que aqueles que a usam conversem com os outros de qualquer momento da história. O remetente pode ser alguém do passado ou futuro que deseja avisar os PJs ou pedir ajuda.

Magia

Magia é um método pelo qual se pode ver através da Ilusão e manipular a Realidade através do uso da força de vontade. Através da magia os seres humanos podem temporariamente desbloquear aqueles poderes que costumávamos ter naturalmente antes do nosso aprisionamento dentro da Ilusão. Várias tradições ocultas descrevem diferentes maneiras para os seres humanos romperem a Ilusão e usarem o seu potencial mágico. Não há um único caminho verdadeiro, pois os métodos exatos utilizados ou entidades específicas invocadas não importam no final — a magia é intrínseca ao ser do mago. A realização de rituais é apenas uma ferramentas de apoio que magos usam para canalizar essa força. Dois magos podem realizar rituais completamente diferentes, mas alcançarem o mesmo efeito. Portanto, não há uma tradição oculta "correta", mas todas elas são capazes de criar efeitos mágicos reais — se o mago realizando o ritual tiver força de vontade suficiente para alcançar dentre de si e canalizar sua própria divindade.

Até mesmo não humanos que utilizam magia canalizam seu poder de dentro deles mesmos. Embora alguns rituais exijam um sacrifício aos Poderes Superiores, como Arcontes ou Anjos da Morte, estes sacrifícios servem de verdade apenas para permitir que o mago concentre seus próprios poderes através do ato de sacrifício.

Escolas de Magia

As escolas de magia servem para direcionar os conhecimentos e compreensões do mago, concedendo a ele o poder de manipular os diferentes aspectos que compõem a Realidade. Os magos geralmente são especializados em uma única escola de magia, que os concede informações sobre uma determinada dimensão e seus habitantes. Cada escola de magia fornece sua própria visão distinta de mundo. Diversas tradições culturais de magia podem ter uma mesma escola de magia em comum.

Entidades com poderes mágicos normalmente só têm compreensão da escola de magia que está ligada à sua original dimensão.

Loucura

Dimensões: Elysium, Metropolis, e o Submundo.

Loucura é a escola de magia mais comumente encontrada e é utilizada por seres humanos que abraçaram a insanidade. Seus rituais são frequentemente ensinados pelos sem-teto e doentes mentais, e são propagados pela tradição oral de mestre para aprendiz. Magia da loucura normalmente exige sacrifício pessoal e rituais ilógicos envolvendo o mago liberando seu apego tênue na Ilusão. Um mago seguindo a escola da Loucura é capaz de abrir portais para Metropolis, o Submundo, e os reinos fugazes criados pelas alucinações humanas, assim como invocar seres demoníacos dessas dimensões. Eles também podem invocar e banir criaturas da Loucura, alterar e distorcer a mente e o corpo de humanos, e invocar outros para suas próprias alucinações. Além de uma variedade de doenças mentais, os magos da Loucura também são frequentemente afligidos por alterações corporais.

Tempo e Espaço

Dimensões: Elysium.

Magos de Tempo e Espaço são extremamente raros. Eles manipulam durações, velocidades, distâncias, e ângulos, usando máquinas avançadas, características arquitetônicas de construções, padrões, e cálculos matemáticos. Magia de Tempo e Espaço geralmente exige preparações e cálculos extensos. Em troca de seu esforço, os magos podem olhar para lugares distantes, para o passado, para futuros potenciais, e até mesmo viajar para lá. Magos de Tempo e Espaço também pode invocar e banir criaturas associadas com Tempo e Espaço, e eles podem "ver" o passado de qualquer objeto e perceber seus futuros potenciais.

Sonho

Dimensões: Elysium, Limbo.

Os magos do Sonho têm a habilidade de conduzir e manipular os sonhos. Algumas pessoas aprendem a magia do Sonho intuitivamente, mas ocasionalmente poderosos andarilhos dos sonhos percebem outros com talento e os tomam como aprendizes. Um mago do Sonho geralmente alcança o Limbo apenas durante o sono, mas os extremamente talentosos podem conseguir abrir portais entre o Limbo e o Elysium para transportar os corpos físicos, seus e de outros, entre as dimensões. Magia de Sonho também permitem que um mágico entre no sonho de outro e o manipule. Eles também podem invocar e banir criaturas do Limbo.

Morte

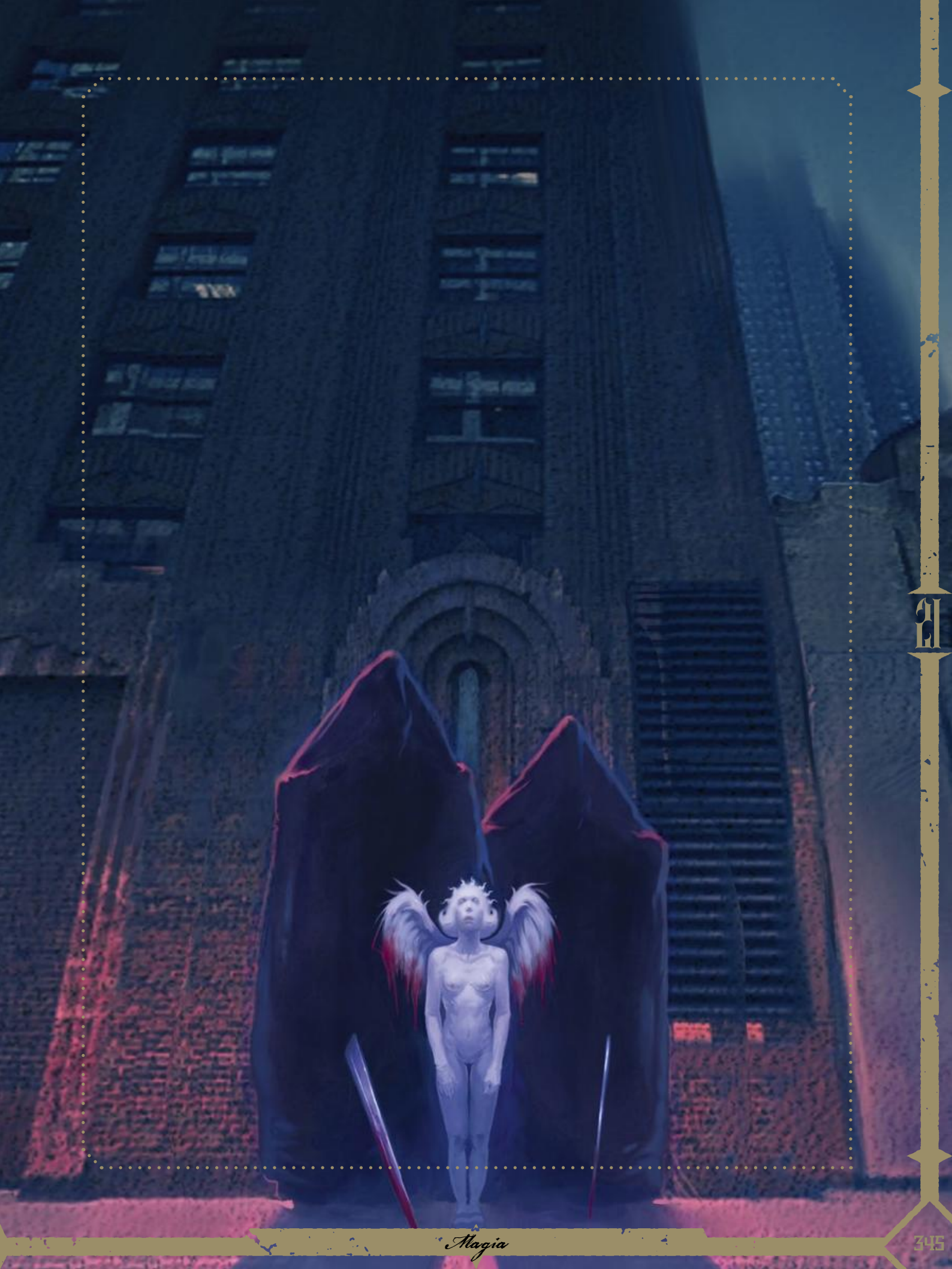
Dimensões: Elysium, o Submundo e Inferno.

A magia da morte é extremamente perigosa e muito poderosa. Um possível estudante pode aprender através de tomos ocultos, salas de chat da Dark Net, ou como aprendizes em cultos macabros ou de mentores paranoicos. A magia da Morte sempre exige sacrifício; seja pelo do mago ou de outras criaturas vivas. Ela concede ao praticante a capacidade de abrir portais para os reinos da Morte, como o Inferno dos torturados, os purgatórios pessoais dos culpados, e os reinos do Submundo onde vida e morte se misturam. O mago da Morte também pode invocar e banir demônios e espíritos, e colocar as almas dos mortos em corpos físicos substitutos.

Paixão

Dimensões: Elysium, Gaia.

Magos da Paixão manipulam as emoções dos humanos e outras coisas vivas. Ela geralmente é ensinada por cultos e mentores, e é praticada em círculos de pornografia, clubes de sexo, e cultos wiccanos. Magia da Paixão canaliza o poder de sexo e luxúria. Seus poderosos e eufóricos rituais exigem uma muitos participantes, tornando-a mais comumente praticada em grupos maiores. Como a paixão se infiltra nos sonhos dos humanos e ecoa pelos corredores do Inferno, magos da Paixão são capazes de abrir portais até mesmo para esses lugares onde a paixão é particularmente proeminente. O mago pode manipular as emoções dos outros e afetar a Ilusão trabalhando em grupo. Magia da paixão também pode afetar fetos ainda não nascidos, criando humanos fisicamente alterados ou fazendo almas renascerem em novos corpos. Um mago da paixão frequentemente tem uma aura sexualizada atraente e tende a dedicar-se descaradamente às suas paixões particulares.



Templos

O templo de um mago é um santuário onde ele pode realizar seus rituais sem ser perturbado. É proibido para qualquer um além do mago e quaisquer seres afetados, ou participando, do ritual entrarem no templo. Geralmente ele é santificado de acordo com as tradições aderidas pelo mago, que podem variar muito entre as diferentes escolas de magia, mas são sempre adaptados ao estilo pessoal do próprio mago. Assumindo que ele tenha todas as ferramentas necessárias e recursos disponíveis, um mago pode preparar um novo templo em sete dias, e pode manter vários templos em lugares diferentes simultaneamente. Se o mago não tiver acesso ao seu templo, ele corre um risco muito maior de perder o controle quando realiza seus rituais. Se necessário, um templo temporário pode ser preparado, com a intenção de realizar um ritual específico, em 24 horas. Depois que este ritual for realizado, o local perde sua condição de templo santificado.

Regra: Um mago realizando um ritual fora de um templo sofre *–2 na rolagem*.

Exemplos de Templos Comuns de Diferentes Escolas de Magia:

- *Loucura:* Becos; esgotos; galpões industriais abandonados; túneis de metrô desolados; uma sala circular com paredes e piso acolchoados e com uma mesa de operação no meio da sala servindo de altar; construções condenadas; espaços esquecidos debaixo de viadutos e pontes.
- *Tempo e Espaço:* Um laboratório observatório improvisado em uma torre de relógio em ruínas; edifícios construídos com base em fórmulas matemáticas avançadas; átrios de mosaicos; Praça de São Pedro no Vaticano; templos astronômicos; Stonehenge.
- *Sonho:* O templo do mago do sonho é geralmente localizado no Limbo, onde ele pode tomar qualquer forma que o mago desejar.
- *Morte:* Um porão sob uma casa de um subúrbio idílico; o sótão escuro em uma casa antiga sob sombras dos arranha-céus; uma câmara úmida de pedra escondida na floresta; catacumbas antigas; mortuários; o centro de um campo de batalha abandonado; uma tumba vandalizada no maior cemitério no meio da cidade; uma cena de assassinato esquecida num apartamento fechado.
- *Paixão:* Um salão vitoriano com espelhos montado no teto; um espaço industrial estéril contendo cordas, correntes, e outras estruturas usadas para BDSM; um porão vazio tendo apenas com uma longa mesa de madeira com correias de couro; um quarto cheio de véus tendo com enorme cama de dossel, pinturas eróticas, travesseiros macios e estátuas nuas; uma caverna natural perto do topo de um vulcão adormecido.

Equipamento

Muitos rituais exigem equipamentos específicos para possibilitar certas ações ou como representações simbólicas de aspectos da Realidade. Velas, incenso, estatuetas, tecidos, facas, espadas, coroas, anéis, tigelas, cajados, espelhos, álcool, pedras, vidro, e altares são alguns equipamentos ritualísticos comumente usados em muitas escolas de magia, mas não há um limites para os tipo de equipamentos que os magos podem utilizar em seus rituais. Se um mago pensa que um servo de Yesod poderia ser representado por uma nota de dólar amassada, isso é totalmente possível.

Sacrifício

Muitos rituais exigem sacrifício. Um sacrifício não precisa necessariamente ser uma criatura viva, mas também poderia significar um sacrifício de comida, bebida ou destruição de um objeto. Sacrifício corporais podem ser sob a forma de atos sexuais, dor física, sangue ou partes do corpo. Em grandes rituais, especialmente dentro do escola da Morte, magos também podem precisar sacrificar criaturas vivas — animais ou humanos — ou outras entidades. Mesmo nas outras escolas, quando os rituais alteram ou amaldiçoam uma criatura, isso mesmo pode ser considerado um ato de sacrifício. Sacrifícios podem ser até mais abstratos que isso, como a perda de uma memória, capacidade sensorial ou emocional, vários anos de sua vida, ou até mesmo a alma de alguém para um Poder Superior ou outro ser. O autossacrifício mortal é bastante incomum, mas pode ser utilizado se o mago está tentando realizar rituais extremamente poderosos com o objetivo de renascer num corpo específico ou deixar sua corpo físico para trás em troca de uma forma divina.

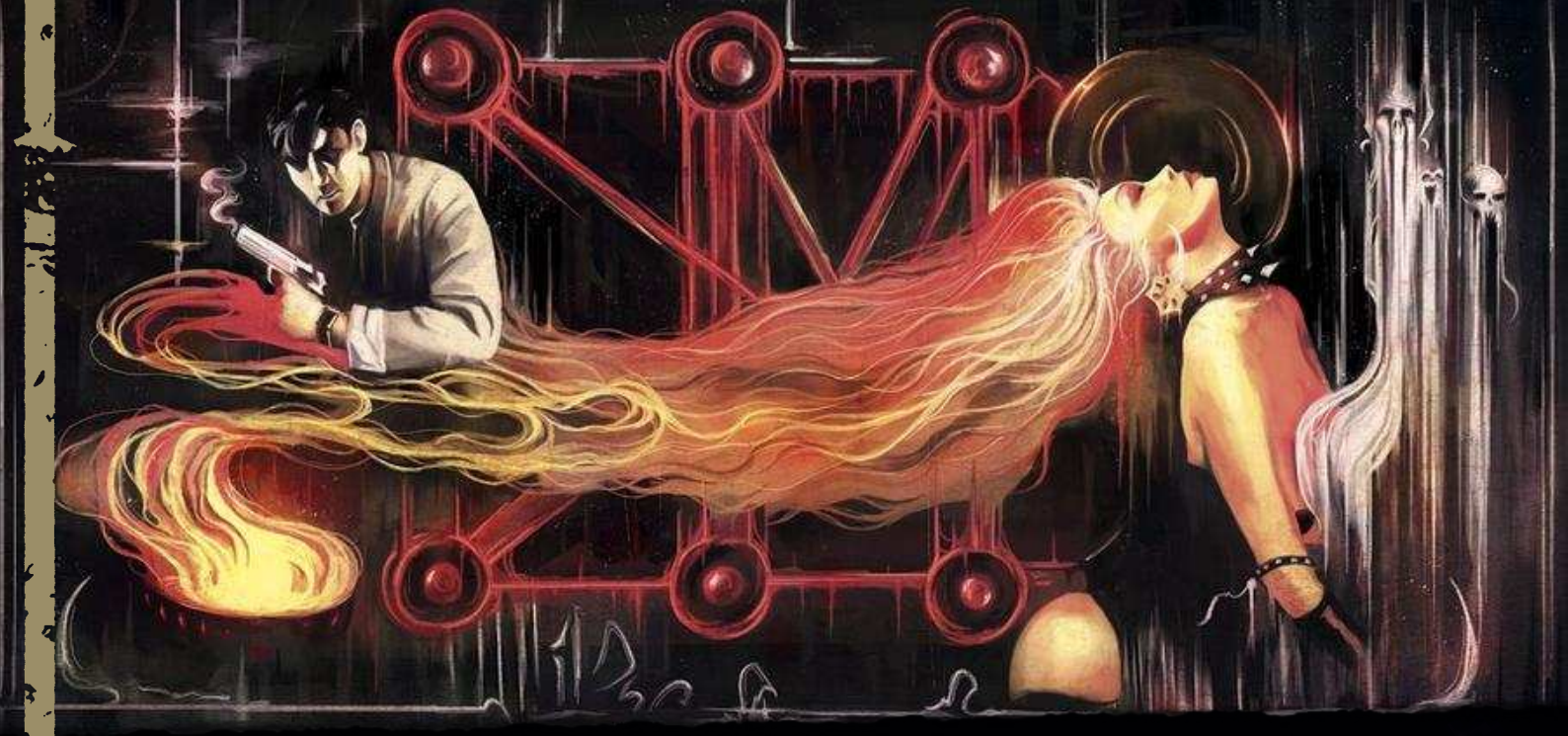
Jogando com um Mago

Magos são raros e pessoas poderosas com o poder de abrir portais para outras dimensões e dobrar criaturas à sua vontade. Em uma história comum, magos serão personagens não jogadores com quem os personagens jogadores unirão forças, se eles tiverem sorte, ou entrarão em conflito, caso não tenham.

O livro de regras de *KULT: Divindade Perdida* se concentra em jogar com Adormecidos ou Arquétipos Conscientes, onde os PJs têm pouca ou nenhuma compreensão da verdadeira natureza Realidade. Os personagens podem evoluir para Arquétipos Iluminados, como *O Mago da Morte*, através de um Arquétipo Consciente como *O Artista*, *O Criminoso*, *O Detetive* entre outros. Quando um PJ evolui todo o caminho de *Adormecido* passando por Consciente até Iluminado, o jogador desenvolverá a sua própria compreensão do realidade do mundo junto com seu personagem. Mas jogar com um personagem Iluminado desde o início da história significa que a MJ terá que revelar partes da Verdade para o jogador.

O Arquétipo Iluminado *O Mago da Morte* está disponível no ***Capítulo 22 – O Despertar*** junto com três outros, dando aos jogadores a possibilidade de jogar como um mago e concedendo à MJ alguma noção de como a magia funciona. A MJ deve estar ciente que este Arquétipo altera consideravelmente o equilíbrio do jogo. Suplementos futuros conterão mais Arquétipos Iluminados juntamente com regras e sugestões de como jogar histórias envolvendo Personagens Iluminados. Um Arquétipo Iluminado estará disponível para cada escola de magia, permitindo que os jogadores interpretem magos do Sonho, Tempo e Espaço, Paixão e Loucura.





CAPÍTULO 22
O DESPERTAR

Para verdadeiramente despertar, é preciso abandonar os grilhões da Ilusão e retornar à sua natureza divina. No entanto, não há passos claros para alcançar esse objetivo, então a jornada em direção à divindade é sempre solitária. O caminho percorrido depende de cada indivíduo. Alguns Despertam mergulhando profundamente na loucura e afirmando sua natureza mais primitiva, cortando seus laços sociais, quebrando todos os tabus e cometendo atos cruéis para se tornarem tão traumatizados e desumanos que destroem o véu da Ilusão. Outros se dedicam a análise, matemática e acumulo de conhecimento para assumir o controle de todos os desejos e suprimir a distração de suas emoções. Através da arte, alguns aprenderam a descrever a realidade e suas mentiras com tanta clareza que podem começar a ver a si mesmos e ao mundo além das restrições da Ilusão. A compreensão total da natureza dos Princípios, aprender a controlar a morte, e encontrar a verdade na loucura são outros caminhos possíveis para o Despertar. No entanto, toda viagem para a iluminação é perigosa e só uns poucos redescobrem sua divindade perdida.

A Busca Pela Nossa Divindade

Mesmo quando tateamos em nossa cegueira, constantemente tentamos readquirir nossa iluminação. Nós fazemos isso por instinto. Em nosso sono, viajamos para o íntimo e despertamos partes das nossas almas adormecidas. Usamos matemática, magia e ciências naturais como ferramentas para nos libertarmos. Nos recantos abstratos das artes visuais, música, poesia e literatura, algo familiar nos toca lá no fundo. Os versos de uma canção emotiva, as pinceladas de uma pintura, o grafite na parede de concreto e as palavras eloquentes de um romance podem tocar nossa alma e despertar memórias que a matemática e física nunca alcançariam.

Tudo o que criamos carrega as sementes da nossa divindade. Um smartphone pode servir como a porta de entrada para o Limbo, uma chave estranha abre portas para quartos esquecidos, e músicas, pinturas e fotografias são reflexos da nossa verdadeira essência. Estamos construindo uma rede invisível de sinapses, lentamente tecendo de volta nossas memórias. Anteriormente, os véus opressivos da Ilusão afogaram-nas completamente, mas agora elas estão ficando cada vez mais fortes, rompendo nossa prisão. Alguns de nós começaram a verdadeiramente acordar. Alguns de nós começaram a verdadeiramente enxergar.

A compreensão e o conhecimento da Verdade nada têm a ver com idade ou educação. Um adolescente ignorante e isolado talvez possa ver claramente aspectos do mundo oculto, enquanto um ocultista experiente possa pesquisar uma vida inteira sem encontrar uma única pista. O maníaco na estação subterrânea pode rabiscar palavras para dobrar o Tempo e o Espaço, enquanto o físico racional é mantido em cativeiro pela sua própria mente e suas equações lógicas. A hacker pode entrar no Limbo e criar seu próprio universo, mas o padre devoto procura Deus e não encontra nada além do vazio. O arquiteto projeta torres fantásticas para derrubar as barreiras para Metrópolis, mas o político ambicioso simplesmente regurgita mentiras universais e defende políticas convencionais, sem mudar nada. O mendigo vê os monstros e demônios andando ao nosso redor, enquanto o resto de nós vagueia grudado nas telas de smartphones, alienados ao mundo.

Todo ser humano existe no centro do seu próprio universo, cercado por conflitos, alegrias, tristezas e traumas. Os destinos e as paixões individuais que se desenrolam em cortiços imundos não são menos verdadeiros ou importantes do que o que se vê nos filmes ou se lê na Internet. Não importa quão grande ou pequena a vida seja. Em nossa prisão compartilhada, estamos todos lutando com os mesmos desejos e provações. E cada um de nós tem a chance de rasgar a Ilusão e olhar para o lado de lá. Cada pequena compreensão que obtemos em nossas curtas vidas é uma faca que perfura um buraco na Ilusão e quando somos reencarnados nos coloca um degrau acima na escadaria rumo ao Despertar.

Os Estágios do Despertar

O Despertar em si é parecido com a exploração de um labirinto mental — um mundo de véus, tentações e confusão. Nós devemos encontrar nosso caminho através de salas cobertas de teias e porões empoeirados, destrancando portas que só nós podemos abrir. Nenhum ser humano trilha o mesmo caminho que outro para se libertar das amarras da Ilusão, mas cada jornada segue uma progressão semelhante. De um modo geral, pode-se categorizar o caminho da humanidade para o Despertar em quatro estágios sucessivos:

Adormecido: A Ilusão domina completamente o indivíduo e suas percepções. Os Adormecidos não querem ver a verdadeira existência e estão confortáveis com as mentiras. Eles não têm nenhuma compreensão sobre sua origem ou consciência do sobrenatural. Os Princípios têm total controle sobre suas almas.

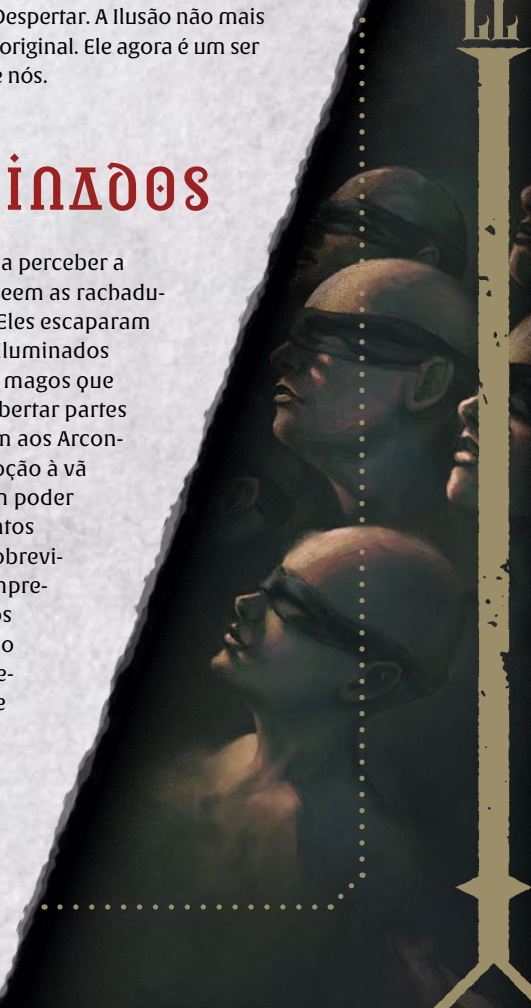
Consciente: A Ilusão começou a desmoronar aos poucos. A pessoa percebe que há algo fundamentalmente errado com o mundo, ou pelo menos da forma como eles vivenciam. Eles são atormentados por suas Desvantagens e seus Segredos Sombrios, e começam a notar as rachaduras na Ilusão.

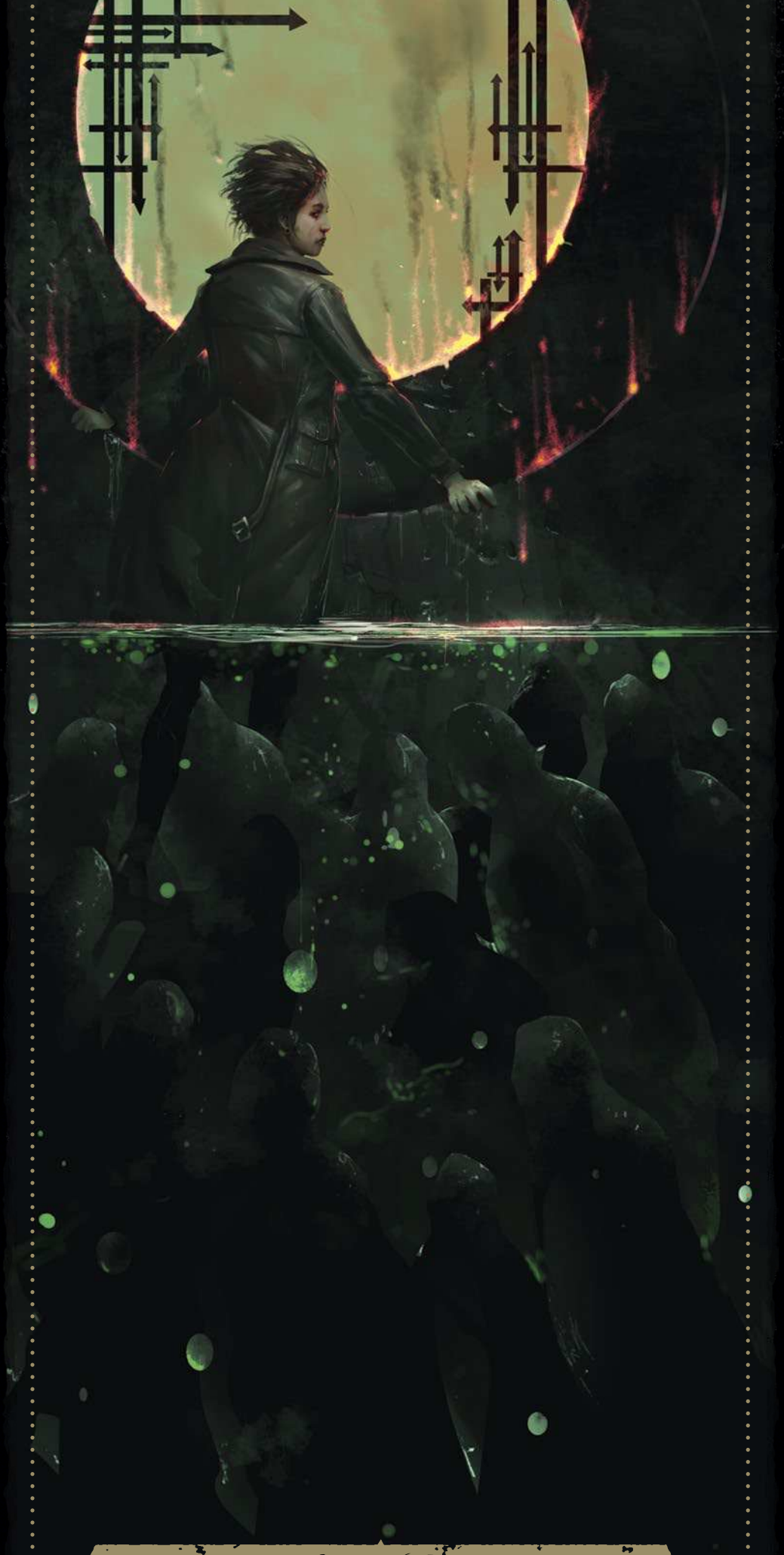
Iluminado: A Ilusão desmorona e o indivíduo entende mais claramente o que está além. Um Iluminado poderia ser uma das Crias da Noite, um mago da Morte, da Paixão ou dos Sonhos, ou algo completamente diferente. Somente ao tornar-se iluminado pode-se verdadeiramente começar a jornada rumo ao Despertar. No entanto, esta peregrinação é longa e sinuosa, e poucuíssimos chegam à sua conclusão.

Desperto: O indivíduo alcança o seu Despertar. A Ilusão não mais o cega e o ele retorna à sua divindade original. Ele agora é um ser superior, totalmente alheio ao resto de nós.

Os Iluminados

Entre nós, há aqueles que começaram a perceber a Realidade como ela realmente é. Eles veem as rachaduras e sentem o que está por trás delas. Eles escaparam da nossa desorientação coletiva. Estes Iluminados aparecem em muitas formas, tais como magos que utilizam rituais e encantamentos para libertar partes da sua alma divina, e aqueles que servem aos Arcontes ou aos Anjos da Morte com total devoção à vã esperança de serem recompensados com poder e compreensão. Há vítimas de experimentos médicos equivocados, Crias da Noite, e sobreviventes atormentados que adquiriram compreensão dentro da insanidade. Há andarilhos e indagadores que expuseram com sucesso aspectos de sua divindade, guiados por memórias obscuras e predições proféticas que gritavam em seus pesadelos ou anotações que escreveram para si mesmos enquanto estavam cheios de alucinógenos. Mesmo nas cidades mais escuras do Elísio, estes Iluminados existem e se aproximam do completo Despertar.





Os Magos

Magos utilizam rituais mágicos para libertar sua divindade. Seu caminho é definido e guiado pelo poder superior que eles seguem. Estes incluem:

Magos da Morte: *Aqueles que quebram as barreiras entre a vida e a morte. Eles podem unir almas, ressuscitar cadáveres, viajar para as câmaras de tortura do Inferno e suportar os calabouços espirituais de Metropolis.*

Magos da Loucura: *Aqueles que encontram compreensão na Loucura. Eles podem criar seres a partir da essência da Loucura, passar sua insanidade adiante como uma praga, e manchar a mente humana com horrores e psicoses como se fossem pinturas a dedo.*

Magos da Paixão: *Aqueles que encontraram o poder que reside na paixão desenfreada. Eles podem fazer os desejos explodirem, criar e moldar corpos, e usar palavras sussurradas para acender tempestades de obsessão.*

Magos dos Sonhos: *Aqueles que perceberam que o poder criativo da humanidade está no sonho — especificamente no Limbo. Eles podem visitar os reinos de Príncipes do Sonho, rasgar os mundos de sonhos como se fossem teias de aranha, explorar realidades alienígenas e tocar a consciência daqueles que dormem, para encontrar conhecimento secreto ou colocar mensagens ocultas* lá.

Magos do Tempo e Espaço: *Aqueles que veem as intrincadas estruturas da nossa prisão e a silhueta do mundo além delas. Eles podem vagar entre os mundos, conter o fluxo do tempo, solucionar os enigmas da Ilusão, remover os outros do próprio tempo, e explorar lugares ocultos do Labirinto.*

Arauto dos Poderes

Aqueles que submeteram sua vontade a um dos Arcontes ou aos Anjos da Morte. Eles seguem o Princípio do seu senhor, gananciosos devoradores de conhecimentos divinos, que possuem acesso às câmaras seladas e aos ritos que abrem a passagem para o trono de seu senhor. Muitos deles lideram cultos, seitas ou associações que espalham a vontade do seu soberano.

As Crias da Noite

No passado, as Crias da Noite foram humanos, mas agora eles são outras coisas, coisas monstruosas. Estes são aqueles que foram transformados pela loucura e pela paixão, aqueles que vivem além da morte, aqueles que foram expostos a experimentos e ritos, ou aqueles que vagam por um dos muitos caminhos do Despertar, mas foram distorcidos de forma incontrolável e presos em um estado de pesadelo. Eles têm muitos inimigos entre os servos dos Arcontes e as pessoas adormecidas, portanto muitos fugiram para as fronteiras da sociedade ou para o próprio Submundo. Nenhuma das Crias da Noite é exatamente igual à outra. Todas foram formadas por sua divindade e essa experiência as transformou.

As Crias da Morte: *Aqueles que vivem na fronteira entre morte e vida. Aqueles que se sustentam do sangue dos vivos, aqueles que estrangulam recém-nascidos em suas incubadoras, os suicidas afligidos pela tristeza, os canibais, as aparições descarnadas, as crianças natimortas de viciados em heroína e os afogados que não podem descansar.*

As Crias da Loucura: *Aqueles que foram distorcidos por sua própria loucura e seus horrores internos. Os lunáticos desvairados, profetas e arautos da verdade, os tecedores de ilusões volúveis, as mães de mil monstros e os vassalos da carne gritante.*

As Crias da Paixão: *Aqueles que são consumidos pela paixão. As criaturas da luxúria, arautos da verdade e agitadores, os profetas da carne, as vestais dos muitos orifícios, os sussurrantes de fantasias proibidas e os dançarinos dos mais extremos prazeres sensuais.*

As Crias dos Sonhos: *Aqueles que existem entre sonho e realidade. Os semblantes elusivos, transitórios e vacilantes, como folhas de outono e risadas minguantes, olhares tristes e canções perdidas, os arautos do sono profundo, os impulsos bruxuleantes pela Internet e os olhos encarando para fora da tela do seu computador.*

As Crias do Tempo e Espaço: *Aqueles que levam uma existência confusa fora do Tempo e Espaço. As almas perdidas, os prisioneiros do momento, os órfãos por detrás dos espelhos, aquele que cruza pelo tempo, o de mil reflexos do todo e aquele com um novo rosto para cada noite.*

As Crias da Carne Distorcida: *Aqueles que foram distorcidos através de experimentos e operações. Defeitos genéticos, experimentos de reprodução, entrelaçamento ritual do DNA, fetos atormentados e distorcidos, e abominações meio-demoníacas.*

Arquétipos Iluminados

Um indivíduo Desperto raramente é apropriado para ser jogado, pois eles existem muito além das capacidades humanas normais. Personagens Iluminados, no entanto, são aqueles que apenas começaram a Despertar. Apresentamos a seguir uma pequena seleção de Arquétipos para tais personagens. Jogar um Arquétipo Iluminado significa que o personagem tem uma compreensão da Ilusão, da Verdade e das outras dimensões no início do jogo. O personagem também conhece outras criaturas poderosas no cenário da história, e pode escolher aliados e inimigos dentre estas criaturas durante a criação do personagem. Jogar histórias com Arquétipos Iluminados significa que o jogo deixa uma parte do misticismo para trás, para que os personagens tomem parte na criação do horror, através do resultado das escolhas dos PJs em sua busca pelo poder e pelo Despertar.

Os Arquétipos a seguir, *O Abominável*, *A Discípula*, *O Mago da Morte* e *A Revivida* são apenas quatro exemplos. Há tantos Arquétipos Iluminados quanto há pessoas Iluminadas, e é impossível documentar eles todos neste livro.

O Abominável

Através de experimentos extremos, rituais mágicos, ou da escuridão dentro dele, O Abominável foi transformado em algo que não é totalmente humano. Uma monstruosidade furiosa vive dentro dele, sempre esperando uma oportunidade de sair e causar violência, terror e morte. O Abominável luta continuamente contra esse monstro interior para evitar perder os últimos resquícios da sua humanidade. Ele se esconde da sociedade, que o detesta e o teme, e dos guardas da prisão do Elysium, que o caçam e o atormentam. Somente entre os deformados e insanos O Abominável encontra a paz, condenado eternamente a olhar para a humanidade que ele perdeu.



Ocupação

Escolha a ocupação do seu Abominável da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Desabrigado, soldado, paciente do manicômio, lutador, experimento fugido, cientista louco, ocultista, caçador, criminoso, aberração, assassino, veterano de guerra.

Segredos Sombrios

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Experiência com Ocultismo
- Maldição
- Pacto com Forças Sombrias
- Segredo de Família
- Vítima de Experimentos Médicos

Desvantagens

Escolha 2 Desvantagens. Sugestões:

- Acossado
- Criador*
- Esquizofrenia
- Invejoso
- Maldição
- Nêmesis

** Veja a descrição mais adiante neste capítulo.*

Qualidades

Escolha 3 Qualidades da lista abaixo.

- Armas Naturais
- Celeridade
- Força Sobrenatural
- Imunidade
- Invulnerabilidade
- Memórias de Vidas Passadas
- Regeneração
- Visão no Escuro

Limitação

Ter sido distorcido em algo inumano limitou você. *Pegue 2 Limitações para o seu personagem:*

- Aparência Inumana
- Canibalismo
- Instinto Caçador
- Metamorfose Incontrolável
- Sensibilidade

Atributos

Distribua os modificadores +3, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos e Vontade.**

Distribua os modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

Aparência

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Desgastadas e sujas, manchadas de sangue, couro e peles, esportivo, urbano, ou desajustadas.

Rosto: Sofrido, duro, desfigurado, feio, barbado, sombrio, cativante, ou mutilado.

Olhos: Raivosos, ardentes, loucos, desolados, tristes, curiosos, vazios, ou desconfiados.

Corpo: Gigante, deformado, encorpado, rápido, corcunda, estranho, marcado, musculoso, ou alto.

Nome

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

Alianças

Pergunte à MJ se você deve selecionar entre agentes de poder pré-criados ou desenvolvê-los em conjunto com a MJ e o resto do grupo (veja ***Agentes de Poder*** mais adiante neste capítulo).

Escolha um agente de poder como seu aliado e outro com quem você está em conflito.

Relações

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos personagens dos outros jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens te conheceu quando você ainda era humano. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Você acidentalmente feriu um dos personagens.
- Um dos personagens viu a sua verdadeira natureza.
- Você está secretamente apaixonado por um dos personagens. Receba **+2 de Relação** com ele.
- Um dos personagens confia em você para permanecer no controle. Ele recebe **+1 de Relação** com você.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

Progressão

Escolha Um Destes:

☐☐☐☐☐☐ Aumente um atributo ativo em +1 (até +4 máx).

☐☐ Aumente um Atributo passivo em +1 (até +4 máx).

☐ Aumente qualquer Atributo em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade do seu Arquétipo.

Depois de 5 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐☐ Aumente qualquer um dos Atributos em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade ou Vantagem de sua escolha.

☐ Encerre o arco da história do personagem e crie um novo PJ.

☐ Substitua seu Arquétipo atual por outro Iluminado.

Depois de 10 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐ Inicie sua jornado rumo ao Despertar.

A Discípula

A Discípula percebeu que a independência é uma fraqueza e caiu de joelhos para um Poder Superior. Medo, fanatismo, idealismo, ganância ou submissão, sejam quais foram as razões da Discípula, agora ela é uma serva fiel desse Poder. Ao propagar o Princípio da sua deidade, A Discípula fortalece a influência do seu Poder e expande o número de fiéis. Contudo, ser uma Discípula não está livre de riscos. Todo e qualquer método é permitido na guerra pelas almas, e A Discípula é um alvo importante para os inimigos do Poder Superior. Através de antigos rituais, de pactos profanos e da manipulação de seguidores fanáticos, A Discípula trava sua guerra santa pelo controle sobre a Humanidade. Talvez ela permaneça satisfeita servindo seu mestre, ou talvez ela acredite que sua servidão possibilitará que tenha o conhecimento e o poder para um dia buscar sua própria divindade.



Ocupação

Escolha a ocupação da sua Discípula da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Política, líder de seita, diretora de empresa, aristocrata, líder de gangue, chefe da máfia, ocultista, youtuber, conselheira, bispa, pesquisadora, policial, rainha do ensino médio, celebridade, socialite, empresária, mendiga, aposentada, burocrata.

Segredos Sombrios

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Culpado de Crime
- Escolhido
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Pacto com Forças Sombrias

Desvantagens

Escolha 2 Desvantagens. Sugestões:

- Acossado
- Fanático
- Ganancioso
- Maldição
- Nêmesis
- Pupilo*

** Veja a descrição mais adiante neste capítulo.*

Qualidades

Escolha 3 Qualidades da lista abaixo.

- Abertura de Passagens
- Experiente
- Força Divina
- Invocador
- Manipulação da Ilusão
- Mestre Ritualístico
- Templários
- Tenacidade

Limitação

Vinculado a um Poder Superior

Atributos

Distribua os modificadores +3, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos e Vontade.**

Distribua os modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

Aparência

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Espetacular, terno, vestes clericais, inusitado, estranho, simbolismo ocultista, espiritual, ou sob medida.

Rosto: Tranquilizador, pronunciado, inocente, dominante, indiferente, envelhecido, ou desafiador.

Olhos: Velados, inteligentes, calculistas, avaliadores, apaixonados, arrebatadores, ou sedentos de poder.

Corpo: Digno, tenso, grande, magro, alquebrado, marcado, gracioso, ou frágil.

Nome

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

Alianças

Pergunte à MJ se você deve selecionar entre agentes de poder pré-criados ou desenvolvê-los em conjunto com a MJ e o resto do grupo (veja ***Agentes de Poder*** mais adiante neste capítulo).

Escolha um agente de poder como seu aliado e outro com quem você está em conflito.

Relações

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos personagens dos outros jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens é seu aliado. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens é inimigo do seu Poder Superior.
- Um dos personagens aceitou sua ajuda. Ele recebe **+1 de Relação** com você.
- Um dos personagens te despreza.
- Um dos personagens protegeu algo valioso para você. Receba **+1 de Relação** com ele.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

Progressão

Escolha Um Destes:

☐☐☐☐☐☐ Aumente um Atributo ativo em +1 (até +4 máx).

☐☐ Aumente um Atributo passivo em +1 (até +4 máx).

☐ Aumente qualquer Atributo em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade do seu Arquétipo.

Depois de 5 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐☐ Aumente qualquer um dos Atributos em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade ou Vantagem de sua escolha.

☐ Encerre o arco da história do personagem e crie um novo PJ.

☐ Substitua seu Arquétipo atual por outro Iluminado.

Depois de 10 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐ Inicie sua jornado rumo ao Despertar.

O MAGO DA MORTE

O Mago da Morte quer entender e controlar o poder da Morte. A quimbanda e o vodu utilizam conhecimentos antigos das religiões espirituais africanas. Os tântricos indianos dedicam suas vidas como vamachara, os guardiões cobertos de cinzas de enormes crematórios. Os magos cerimoniais do ocidente estudam meticulosamente para tentar compreender os segredos por trás da vida e da morte. Adolescentes curiosos encontram sites com instruções simples para entrar em contato com os mortos. As motivações do Mago da Morte vão do altruísmo ao egoísmo implacável, mas independentemente de suas razões, o Mago da Morte está sempre se aproximando da beira de um precipício invisível. Um pequeno passo em falso e ele vai cair gritando no vazio, onde as criaturas do reino da Morte aguardam famintas.



• Realizar um Ritual

Quando você realizar um ritual, você explica o que pretende fazer e a MJ vai te informar o que você precisa para prosseguir, baseado na lista abaixo. Você sempre será obrigado a oferecer algo em sacrifício, seja isso vivo ou morto.

Se o efeito é particularmente exigente:

- O ritual leva várias horas ou até dias para ser concluído.
- Você precisa de um ou mais assistentes para completar o ritual.
- Você deve realizar o ritual em um local específico ou em um momento determinado.
- Você precisa de um objeto específico para poder completar o ritual.

Para cada condição que você não for capaz de cumprir, você deve receber *–1 em sua rolagem*.

Role +Alma para determinar o seu grau de controle.

(15+) Escolha 2 opções da lista abaixo.

(10–14) Escolha 1 opção.

(–9) Escolha 1 opção, mas o ritual tem consequências inesperadas, fazendo ele ser mais poderoso ou mais fraco do que o previsto, fazendo o mago atrair seres extradimensionais, ou fazendo a Ilusão ser rasgada. A MJ faz um Movimento.

Opções

- O ritual afeta outras dimensões.
- Os efeitos do ritual duram enquanto você mantê-los ativamente.
- O ritual não se torna instável (não pode ser escolhido em um resultado **(–9)**).
- *Praticante de Magia ou superior:* Você tem proteção contra criaturas e energias mágicas enquanto permanecer dentro do círculo de proteção.
- *Adepto em Magia ou superior:* O ritual afeta vários seres.

Ocupação

Escolha a ocupação do seu Mago da Morte da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Sacerdote de Vodu, agente funerário, livreiro, nobre, sacerdote de Quimbanda, sadhu, historiador, estudante do ensino médio, professor, ocultista, médium, desempregado, antiquário.

Segredos Sombrios

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Conhecimento Proibido
- Experiência com Ocultismo
- Guardião
- Maldição
- Pacto com Forças Sombrias

Desvantagens

Escolha 2 Desvantagens. Sugestões:

- Acossado
- Má Reputação
- Maculado*
- Maldição
- Marcado
- Nêmesis
- Pesadelos

** Veja a descrição mais adiante neste capítulo.*

Qualidades

Você ganha automaticamente a Qualidade:

- Iniciado em Magia

Escolha 2 Qualidades adicionais da lista abaixo.

- Adepto em Magia (requer: Praticante em Magia)
- Aura Sombria
- Experiente
- Improvisação Mágica
- Mestre em Magia (requer: Adepto em Magia)
- Praticante em Magia (requer: Iniciado em Magia)
- Segunda Chance
- Talismã

Limitação

- Campo de Conhecimento

Atributos

Distribua os modificadores +3, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos e Vontade.**

Distribua os modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

Aparência

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Antiquado, desgasto, casual, estranho, caro, ou preto.

Rosto: Devastado, cansado, cheio de culpa, tenso, bonito, severo, achatado, ou pálido.

Olhos: Arrogantes, alegres, implacáveis, destemidos, cansados, desesperados, jovens, ou sorridentes.

Corpo: Grande, ossudo, esbelto, doentio, imponente, corpulento, digno, ou frágil.

Nome

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

Alianças

Pergunte à MJ se você deve selecionar entre agentes de poder pré-criados ou desenvolvê-los em conjunto com a MJ e o resto do grupo (veja ***Agentes de Poder*** mais adiante neste capítulo).

Escolha um agente de poder como seu aliado e outro com quem você está em conflito.

Relações

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos personagens dos outros jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens é seu aliado. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens ficou em apuros por tua causa.
- Um dos personagens pediu sua ajuda com algo relacionado à morte.
- Um dos personagens tem medo de você.
- Um dos personagens é seu inimigo.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0)**, uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

Progressão

Escolha Um Destes:

☐☐☐☐☐ Aumente um Atributo ativo em +1 (até +4 máx).

☐☐ Aumente um Atributo passivo em +1 (até +4 máx).

☐ Aumente qualquer Atributo em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade do seu Arquétipo.

Depois de 5 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐☐ Aumente qualquer um dos Atributos em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade ou Vantagem de sua escolha.

☐ Encerre o arco da história do personagem e crie um novo PJ.

☐ Substitua seu Arquétipo atual por outro Iluminado.

Depois de 10 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐ Inicie sua jornado rumo ao Despertar.

A Revivida

Às vezes, quando as pessoas morrem, suas almas se recusam a deixar a terra dos vivos. Em vez disso, eles se manifestam fisicamente ou *tomam posse de outro corpo para caminhar entre os vivos. Essas criaturas, que eram humanas, são chamadas de Revividas. Experimentos implacáveis, maldições e poderes sombrios também podem perverter um humano, fazendo com que ele perca parte de sua humanidade e se torne um Revivido — condenado para sempre a caminhar nas fronteiras entre a vida e a morte.*



OCUPAÇÃO

Escolha a ocupação da sua Revivida da lista abaixo ou invente uma de sua preferência:

Trapaceira, modelo, patricinha, atriz, aristocrata, artista, dona de casa noturna, vingadora, experimento fugido, música, política, ocultista, prostituta.

SEGREDOS SOMBRIOS

Escolha 1 ou mais Segredos Sombrios. Sugestões:

- Experiência com Ocultismo
- Maldição
- Pacto com Forças Sombrias
- Regressante do Outro Lado
- Vítima de Crime

DESVANTAGENS

Escolha 2 Desvantagens. Sugestões:

- Acossado
- Juramento de Vingança
- Maldição
- Neurose Sexual
- Perseguidores*
- Pesadelos

** Veja a descrição mais adiante neste capítulo.*

QUALIDADES

Escolha 3 Qualidades da lista abaixo.

- Enfeitiçante
- Etéreo
- Invulnerabilidade
- Manipulação Mental
- Memórias de Vidas Passadas
- Telecinese
- Voz de Comando

LIMITAÇÃO

Pegue 2 Limitações para o seu personagem:

- Controlado por Força Externa
- Ligação com Símbolo
- Sede de Alma
- Sede de Sangue
- Sensibilidade

ATRIBUTOS

Distribua os modificadores +3, +1 e +0 aos três atributos passivos: **Fortitude, Reflexos** e **Vontade**.

Distribua os modificadores +4, +3, +2, +1, +0, –1 e –2 aos sete atributos ativos: **Alma, Carisma, Firmeza, Intuição, Percepção, Razão** e **Violência.**

APARÊNCIA

Selecione ou crie suas próprias características distintas para seu personagem. Algumas sugestões:

Vestuário: Antiquado, excêntrico, última moda, revelador, chamativo, ou estranho.

Rosto: Pálido, bonito, cruel, doentio, infantil, digno, andrógino, ou triste.

Olhos: Indiferentes, escuros, intensos, astutos, loucos, compreensivos, ou preocupados.

Corpo: Magro, sexy, trêmulo, voluptuoso, frágil, deformado, andrógino, ou fraco.

NOME

Escolha um nome para o seu personagem, adequado ao local onde a história acontece.

ALIANÇAS

Pergunte à MJ se você deve selecionar entre agentes de poder pré-criados ou desenvolvê-los em conjunto com a MJ e o resto do grupo (veja ***Agentes de Poder*** mais adiante neste capítulo).

Escolha um agente de poder como seu aliado e outro com quem você está em conflito.

RELAÇÕES

Todos introduzem seu personagem pelo nome, aparência e personalidade. Espere a sua vez. Anote os nomes dos personagens dos outros jogadores. Percorra a mesa de novo para estabelecer suas Relações.

Se você já conhecia algum dos outros personagens, escolha uma dessas opções para estabelecer o relacionamento entre vocês dois.

- Um dos personagens é seu aliado. Receba **+1 de Relação** com ele.
- Um dos personagens ficou em apuros por tua causa.
- Um dos personagens pediu sua ajuda com algo relacionado à morte.
- Um dos personagens tem medo de você.
- Um dos personagens é seu inimigo.

Decida a natureza de três Relações adicionais: Uma **neutra (0),** uma **significativa (+1)** e uma **vital (+2).**

Progressão

Escolha Um Destes:

☐☐☐☐☐ Aumente um Atributo ativo em +1 (até +4 máx).

☐☐ Aumente um Atributo passivo em +1 (até +4 máx).

☐ Aumente qualquer Atributo em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade do seu Arquétipo.

Depois de 5 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐☐ Aumente qualquer um dos Atributos em +1 (até +5 máx).

☐☐☐ Selecione uma nova Qualidade ou Vantagem de sua escolha.

☐ Encerre o arco da história do personagem e crie um novo PJ.

☐ Substitua seu Arquétipo atual por outro Iluminado.

Depois de 10 Progressões Você Também Pode Escolher:

☐ Inicie sua jornado rumo ao Despertar.

Agentes de Poder

Os agentes de poder são pessoas, criaturas, grupos ou organizações poderosas que servem a uma das Influências do cenário. Eles podem operar como aliados e adversários em histórias envolvendo Arquétipos Iluminados. Agentes de Poder podem ser preparados antecipadamente pela MJ ou criados colaborativamente por todo o grupo, com os jogadores desenvolvendo suas próprias conexões. Normalmente, haverá entre 3 e 5 agentes de poder em uma história, então os jogadores geralmente os compartilham de ambas as formas, como aliados e como oponentes. Exemplos de alguns agentes de poder incluem:

- *Harold Knight*: Lictor que serve ao Arconte Yesod; Diretor executivo da *Knight & Alderton*.
- *O Violinista*: Mago do Tempo e Espaço ligado a Malkuth.
- *Os Guardiões do Labirinto*: Um culto ligado Aquela Que Aguarda Abaixo.
- *Ray Donovan*: Razide que serve ao Anjo da Morte, Chagidiel, dono do clube de sexo *Xtreme Sensation*.

Desvantagens de Iluminados

•Criador*

Você é o resultado de um terrível experimento ou de um ritual desumano do seu criador. Você conseguiu escapar, mas ele ainda está procurando por você. *Na primeira sessão e sempre que você mostrar seu verdadeiro eu para alguém*, **role +0:**

(15+) Você está a salvo do seu criador.

(10–14) Seu criador percebe seu rastro. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Você se revelou ao seu criador. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar uma Reserva para fazer um Movimento para seu criador. Por exemplo, seu criador pode enviar capangas ou outros experimentos para trazê-lo de volta, tentar atacarem alguém que você se importa, dar uma ordem e esperar que você a obedeça, ou te fornecer revelações inesperados sobre sua origem ou finalidade.

** Esta Desvantagem só está disponível para o Arquétipo do Abominável.*

•Maculado*

Magia da Morte te maculou, e agora os mortos são atraídos para você como mariposas são atraídas pela chama. *Na primeira sessão e sempre que você usar magia*, **role +0:**

(15 +) Você evita as entidades que o perseguem.

(10–14) Uma entidade se apegou a você. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Várias entidades, ou um ser da morte muito poderoso, estão no seu encalço. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar uma Reserva para fazer um Movimento para as entidades. Uma entidade pode possuir alguém próximo ao personagem, revelar-se para ele, desafiá-lo ou persegui-lo. Um portal pode se abrir para o reino da Morte. Uma ou várias entidades podem tentar enganá-lo ou atraí-lo para o reino da Morte, ou um ser malévolo pode possuí-lo.

** Esta Desvantagem só está disponível para o Arquétipo do Mago da Morte.*

Perseguidores*

Você é caçado por um grupo ou organização de pessoas que juraram erradicar sua espécie. *Na primeira sessão e sempre que você revelar sua verdadeira natureza para testemunhas humanas*, **role +0:**

(15+) Você está a salvo de seus perseguidores, por enquanto.

(10–14) Você deixou um rastro para seus perseguidores seguirem. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Seus perseguidores te rastrearam. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar uma Reserva para fazer um Movimento para seus perseguidores. Eles podem montar uma armadilha, rastrear seu esconderijo, infiltrar-se no seu ambiente, capturar um dos seus aliados, roubar ou destruir algo que você possui, aparecer inesperadamente ou fazer um pacto comum com um dos seus outros inimigos.

** Esta Desvantagem só está disponível para o Arquétipo da Revivida.*

Pupilo*

Você já teve um discípulo, que você instruiu na Verdade antes que ele desaparecesse. Ele pode ter sido abduzido por um Poder Superior, ou talvez tenha se voltado contra você e te deixado por conta própria. Seu pupilo continua sendo um ponto fraco para você e tem potencial de causar grandes danos, direta ou indiretamente. Considere o pupilo como uma **Relação** de **+1** ou **+2** (a sua escolha). *Na primeira sessão e a sempre que você cumprir os Princípios do seu mestre*, **role +0:**

(15+) Nada acontece.

(10–14) Seu pupilo faz uma aparição. A MJ recebe 1 Reserva.

(–9) Seu pupilo te coloca numa situação difícil. A MJ recebe 3 Reservas.

A MJ pode gastar uma Reserva para fazer um Movimento para o seu pupilo. Por exemplo, alguém o persegue ameaçando prejudicar sua pupila, ou sua pupila pode retornar para pedir sua ajuda, sabotar um de seus planos, (ameaçar) revelar um de seus segredos, roubar algo seu ou difamar você.

** Esta Desvantagem só está disponível para o Arquétipo da Discípula.*

Qualidades de Iluminados

As Qualidades dos Arquétipos Iluminados funcionam de maneira muito parecida com as Vantagens dos Arquétipos Conscientes, mas são mais poderosas e muitas vezes sobrenaturais. Somente Arquétipos Iluminados podem selecionar Qualidades de Iluminados durante a história.

•Abertura de Passagens

Você pode abrir portais temporários para a morada do seu Poder Superior. Se a Ilusão for fraca no seu ambiente atual, você pode abrir um imediatamente; caso contrário, o processo exige algum tempo. *Quando você abre um portal*, **role +Alma:**

(15+) O portal é estável e permanece assim durante toda a cena ou até você fechá-lo. Se você se aventurar pelo portal, poderá reconstruí-lo levando de volta ao mesmo local à vontade.

(10–14) O portal permanece aberto por apenas alguns minutos, depois do quais ele se fecha. Se você se aventurar pelo portal, você deve abrir um novo para retornar.

(–9) O portal é instável; ele pode fechar a qualquer momento, levar para um local indeterminado, interferir com a Ilusão ou atrair os guardiões da Ilusão. A MJ faz um Movimento.

•Adepto em Magia (requer: Praticante em Magia)

Você está começando a ter uma visão mais profunda da sua escola de magia. Escolha um novo ***Campo de Conhecimento.***

Habilidade do Adepto: *Poderoso.*

Quando você ***Realizar um Ritual,*** pode escolher esta opção:

- O ritual afeta vários seres.

•Armas Naturais

Seu corpo incorpora armas naturais. Estas podem incluir garras, presas, tentáculos, chifres, membros blindados, ou alterações tecnológicas, como lâminas cortantes integradas. *Quando você **Engajar em Combate** (corpo a corpo) usando suas armas naturais*, você causa **3 de Dano.**

•Aura Sombria

Você tem uma aura sombria de influência corruptora e percepções sinistras ao seu redor. *Quando você deixa sua aura tocar outra*, **role +Alma:**

(15+) Escolha 2 opções.

(10–14) Escolha 1 opção.

(–9) Escolha 1 opção, mas você deixa um traço da sua aura com a pessoa afetada — que ganha uma ligação mágica com você.

Opções:

- Você aprende uma das fraquezas do seu alvo. Receba *+2 em sua rolagem* contra ele quando explorar esta fraqueza.
- Você pode sentir a alma de seu alvo, e pode perguntar se ele foi marcado ou maculado por forças sobrenaturais.
- Você amaldiçoa seu alvo. O corpo dele começa a se decompor, começando por um **Ferimento Grave** que não pode ser curado até que ele encontre uma maneira de quebrar a maldição.

•Celeridade

Você é incrivelmente rápido. *Quando você liberar sua capacidade de mover-se numa velocidade ofuscante,* **role +Reflexos:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você atrai complicações inesperadas. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Interrupção imediata:* Aja antes que outra pessoa conclua a ação dela.
- *Borrão de movimento*: Transporte-se instantaneamente entre duas zonas de distância adjacentes antes que alguém possa reagir; por exemplo, movendo-se de *campo* para *sala*, ou de *sala* para *braço*.
- *Ataque com velocidade relâmpago*: Engaje com alguém em combate (corpo a corpo) tão rapidamente que o alvo não tem a chance de ***Evitar Dano.***
- *Rajada de golpes:* Engaje em combate com um alvo adicional, além do número de alvos que o ataque normalmente permite.

•Enfeitiçante

Você exerce uma poderosa força atrativa sobre as pessoas. *Quando você usar seus poderes para manipular alguém,* **role +Carisma:**

(15+) Escolha até 3 opções.

(10–14) Escolha até 2 opções.

(–9) Escolha 1 opção, mas você também faz sua vítima ficar obcecada por você. Ele estará morrendo de vontade de te encontrar novamente, fazendo todo esforço possível para isso.

Opções

- Faça sua vítima gostar de você. Ele recebem **+1 de Relação** com você.
- *Use **Influenciar Alguém*** na sua vítima como se tivesse rolado um **(15+)**.
- Faça sua vítima te desejar.

•Etéreo

Você é capaz de transformar seu corpo em uma névoa fina e fantasmagórica. *Quando você assumir sua forma etérea,* **role +Alma:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas você atrai espíritos ou outras criaturas etéreas. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Movimento fantasmagórico:* Mova-se através de um obstáculo físico, como uma pessoa, parede ou porta.
- *Armas me atravessam sem tocar:* Evite completamente o **Dano** físico.
- *Irrestringível:* Escape de um agarramento, de amarras ou outros objetos físicos que te prendem.

•Experiente

Você tem experiências de vida e habilidades da sua vida antes de se tornar Iluminado. Escolha 1 Vantagem qualquer de um Arquétipo Consciente.

•Força Divina

Você pode deixar seu Poder Superior te imbuir com sua força. *Quando você canalizar a força do seu Poder Superior*, você recebe +2 para ***Suportar Lesão*** e todos os seus ataques causam **+2 de Dano** pela duração da cena. Até que esse poder divino desapareça, ele se manifesta fisicamente no seu corpo; por exemplo, seus olhos ficam negros, você irradia uma aura dourada, ou sombras de asas aparecem nas suas costas (o jogador descreve).

•Força Sobrenatural

Você é extremamente forte. Ações como dobrar barras de ferro, arrombar portas ou levantar centenas de quilos não são um problema para você. Você recebe **+1 de Dano** em todos os seus ataques de combate corpo a corpo e, depois de aplicar uma *chave* em alguém durante o combate desarmado, você pode escolher esta opção de ataque:

- Esmagar [4] [Distância: braço, a vítima já deve estar em uma *chave*].

Você também é capaz de levantar e arremessar objetos pesados como um ataque à distância:

- Arremessar um objeto pesado [3] [Distância: quarto].

•Improvisação Mágica

Você não sofre penalidades para ***Realizar um Ritual*** quando estiver fora do seu santuário.

Imunidade

Você é imune a um efeito elemental que é letal para os seres humanos normais. *Quando você for submetido a este elemento*, apenas suas roupas, apetrechos e outros equipamentos sofrem danos. Escolha 1 opção:

- Fogo
- Eletricidade
- Radioatividade.
- Frio.
- Químicos (ácidos/venenos/drogas).

•Iniciado em Magia

Você é um amador que recentemente começou a experimentar com magia.

•Invocador

Você tem a capacidade de invocar um dos servos do seu Poder Superior para ajudá-lo com alguma coisa. Arcontes são servidos por criaturas nativas de Metropolis, enquanto Anjos da Morte são servidos por criaturas do Inferno. Você pode invocar um grupo de criaturas inferiores, como purgatides ou fronteiriços, ou invocar um ser mais poderoso. Se a criatura invocada tiver habilidades mágicas, você sofre uma penalidade na rolagem igual ao seu nível de magia dela. *Quando você invocar uma criatura servil,* **role +Alma –nível de magia da criatura:**

(15+) Você invoca a criatura(s), que obedecerá às suas ordens por um dia.

(10–14) Você invoca a criatura(s), que obedecerá às suas ordens por uma cena ou cumprirá uma única ordem que levará mais tempo. Você não tem controle total sobre a criatura(s), que agirá por conta própria e interpretará suas ordens como quiser.

(–9) Você invoca a criatura(s), mas não tem nenhum controle sobre ela, que age de acordo com seus próprios caprichos.

•Invulnerabilidade

Você é invulnerável a um tipo específico de lesão. *Quando você estiver sujeito a este tipo de lesão*, você recebe +3 na sua rolagem para ***Suportar Lesão***. Escolha uma opção:

- Armas de fogo.
- Armas cortantes ou perfurantes.
- Armas contundentes ou esmagadoras.

Manipulação da Ilusão

Você pode manipular a Ilusão e usá-la contra seres e energias extradimensionais — seja defensiva ou ofensivamente. Se a sua ação estiver em conflito direto contra uma criatura com habilidades mágicas, você recebe uma penalidade na rolagem igual ao nível de magia dela. *Quando você usar* ***Manipulação da Ilusão*** *para dissipar uma força mágica, banir uma entidade, ou fechar um portal,* **role +Alma –nível de magia da criatura**:

(15+) Você faz a força esmagadora da Ilusão cancelar a magia ou banir o ser.

(10–14) Você faz a força esmagadora da Ilusão cancelar uma magia ou banir o ser, mas há complicações inesperadas, como a magia ou o ser terem tempo para te afetar primeiro, ou a extensão da sua força atrair atenção indesejada.

(–9) A Ilusão te rejeita temporariamente. Você pode ficar exaurido, ser transportado para outro lugar, ou ser tomado como alvo de seres que agora te veem claramente. A MJ faz um Movimento.

•Manipulação Mental

Você pode invadir a mente das pessoas para encontrar informações ou implantar memórias falsas. *Quando você forçar a si mesmo dentro da cabeça de alguém,* **role +Alma:**

(15+) Escolha até 3 opções.

(10–14) Escolha até 2 opções.

(–9) Escolha 1 opção, mas você também abre sua mente para a pessoa que você está lendo. Ela também escolhe uma opção para usar contra você.

Opções:

- Procure nas memórias dela por um evento específico. Você vivencia esta memória como se fosse sua.
- Pergunte à pessoa quais são seus pensamentos superficiais no momento.
- Procure informações específicas que a pessoa deve saber.
- Implante uma memória falsa. Ela vai se enfraquecer e desaparecer dentro de algumas horas, mas parecerá verdadeira até lá.

•Memórias de Vidas Passadas

Escolha 1 Vantagem qualquer de um Arquétipo Consciente.

•Mestre em Magia (requer: Adepto em Magia)

Você é uma das poucas pessoas vivas com habilidades mágicas parecidas com a de seres dos reinos sobrenaturais. Escolha um novo ***Campo de Conhecimento***. Além disso, você sempre pode escolher 1 efeito adicional quando ***Realizar um Ritual.***

•Mestre Ritualístico

Você recebeu a habilidade de realizar rituais dedicados ao seu Poder Superior. Exatamente como esses rituais são realizados depende de você, mas geralmente eles demoram bastante e devem ser realizados em um local consagrado ao seu Poder Superior. *Quando você realizar um ritual destinado a fortalecer a influência do seu Poder Superior ou louvar seu poder*, **role +Alma**:

(15+) Escolha até 2 opções a qualquer momento durante a cena seguinte.

(10–14) Escolha 1 opção a qualquer momento durante a cena seguinte.

(–9) O ritual falhou por um motivo qualquer. A MJ faz um Movimento.

Opções:

- Imbua um grupo de PNJs humanos (com ou sem consentimento) com o Princípio do seu Poder Superior. Eles agora são seus seguidores.
- Escravize uma pessoa presente aos Princípios do seu Poder Superior. Um PNJ está obrigado a agir de acordo com este Princípio. Um PJ que não consiga ***Manter o Controle*** fica vinculado a ele, e ganha **+1 de Estabilidade** quando agir de acordo com o Princípio, e **–1 de Estabilidade** quando agir em oposição a ele. Um PJ pode quebrar essa escravidão mental usando magias ligadas ao domínio do Poder Superior, ou matando *A Discípula*.
- Propague a influência do seu Poder Superior na sociedade local. *Receba +2 na próxima vez que usar uma Qualidade apropriada de uma forma conectada ao seu Poder Superior.*
- Invoque seu Poder Superior e peça por algo. Ele pode se revelar a você através de visões, encarnações ou através de seu sacerdócio (sejam anjos ou nefarites). A MJ determina se você pode ter o que está pedindo, e em caso afirmativo, o que será exigido de você em troca.

•Praticante em Magia (requer: Iniciado em Magia)

Seus estudos e experimentos na sua escola de magia te deram novos conhecimentos. Escolha 1 novo **Campo de Conhecimento.**

Habilidade de Praticante: *Círculo de Proteção*

Quando você ***Realizar um Ritual***, pode escolher esta opção:

- Você tem proteção contra criaturas e energias mágicas enquanto permanecer dentro do círculo de proteção.

•Regeneração

Seu corpo sara sobrenaturalmente rápido. **Ferimentos Graves** desaparecem completamente em poucas horas e **Ferimentos Críticos** cicatrizam em um dia. No entanto, lesões graves podem deixar cicatrizes feias e tecidos deformados.

•Segunda Chance

Você aprendeu um ritual antigo. *Quando você morre*, você pode escolher possuir o corpo de uma vítima humana. Você deve ter preparado a vítima com antecedência, e ela deve ser mantida confinada em seu santuário. A alma original da vítima não abandona o corpo, e é meramente suprimida. Pegue a Desvantagem ***Assombrado.***

•Talismã

Você descobriu um talismã com um espírito vinculado a ele; por exemplo, uma mão mumificada, uma boneca ou uma fotografia amarelada. O talismã pode guiá-lo nos reinos da Morte. *Quando você permitir que o talismã te guie*, **role +Alma**:

(15+) Escolha 3 opções.

(10–14) Escolha 1 opção.

(–9) O talismã falha com você. A MJ faz um Movimento.

Opções

- Encontre um lugar específico no reino da Morte.
- Encontre um portal de volta para a terra dos vivos.
- Proteja seus sentidos contra as influências do reino da Morte ou a magia de seus habitantes.

•Telecinese

Você pode mover objetos usando o poder da sua mente, mas quanto maiores eles forem mais esforço mental é necessário. *Quando você usar telecinese como arma*, você pode executar os seguintes ataques:

Lançar um objeto pequeno [1], [Distância: sala, ex.: vidro, vaso, garrafa].

Lançar um objeto médio [2], [Distância: sala, diminui **Estabilidade** em **–1**, ex.: televisão, mesa, poltrona].

Lançar um objeto grande [3], [Distância: sala, diminui **Estabilidade** em **–2**, ex.: carro, contêiner de transporte].

•Templários

Você tem um grupo de guerreiros dedicados a você e ao seu Poder Superior. Dê nomes a eles e descreva como eles estão armados. Os templários são fanaticamente leais, desde que você aja de acordo com o Princípio do Poder que eles servem. Com os templários ao seu lado, você é considerado uma gangue de tamanho médio (**3 de Dano**), e você pode fazer seus templários aceitarem riscos e causarem **Dano** quando você atacar. *Quando você enviar seus templários em uma missão*, **role +Carisma:**

(15+) Se a missão estiver razoavelmente dentro das capacidades deles, eles executam as tarefas sem falhas e exatamente como instruídas.

(10–14) A missão sofre algum tipo de complicação. Talvez tenha dado certo, mas terá consequências inesperadas depois ou as coisas não correram como você pretendia.

(–9) Algo dá errado. Talvez a missão não tenha sido concluída de acordo com as instruções, problemas graves surgiram como consequência, ou alguns ou todos os templários foram feridos, capturados ou mortos.

•Tenacidade

Concentrando-se e diminuindo **–1 de Estabilidade**, você recebe *+2 em todas as rolagens* para ***Manter o Controle*** sempre que for resistir a influências mágicas durante essa cena.

•Visão no Escuro

Você vê tão bem no escuro quanto como na luz. *Quando você usar a escuridão contra o seu inimigo*, **role +Percepção:**

(15+) Receba 3 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(10–14) Receba 2 Trunfos. Você pode usá-los a qualquer momento durante a cena.

(–9) Receba 1 Trunfo, mas a escuridão não é tão segura quanto pensou. A MJ faz um Movimento.

Trunfos:

- *Ataque coberto pela escuridão:* Você pode atacar um oponente inesperadamente, mas revela sua posição quando você faz isto.
- *Mergulho nas sombras:* Você desaparece na escuridão.
- *Mesclar-se na escuridão:* Você se esconde tão bem que ninguém consegue encontrá-lo.

Voz de Comando

Você pode dar ordens para pessoas e criaturas. *Quando você der uma ordem para uma criatura inteligente não jogadora*, **role +Alma –nível de magia da criatura:**

(15+) A pessoa ou criatura deve obedecer a sua ordem, a menos que fazer isso cause dano direto a ela.

(10–14) A pessoa ou criatura deve obedecer a sua ordem, a menos que isso a exponha ao perigo.

(–9) A pessoa ou criatura age imprevisivelmente. A MJ determina se ela resiste à ordem, entende mal, cumpre suas instruções incorretamente, fica irritado com você ou executa sua ordem, mas ganha uma ligação mágica com você que ela vai explorar mais tarde.

Quando você dá uma ordem a uma PJ, ela precisa ***Manter o Controle***. Se ela falhar, ela fica incapaz de resistir à ordem.



Limitações

Cada Arquétipo Iluminado sofre de uma ou várias Limitações além das suas Desvantagens. Assim como as Desvantagens, as Limitações têm certos efeitos mecânicos, que podem ser permanentes, verificados no início de cada sessão de jogo ou ativados em circunstâncias específicas.

•Aparência Inumana

Você parece totalmente inumano e deve usar um disfarce para poder coexistir com os outros. Por exemplo, sua pele pode estar apodrecendo e descamando, suas partes do corpo são deformadas, seus membros são distorcidos, objetos mecânicos foram integrados sob sua pele, ou você tem características de insetos ou aracnídeos. *Quando humanos percebem sua verdadeira aparência*, eles são dominados pelo nojo, medo e pânico.

•Campo de Conhecimento

Campo de Conhecimento denota quais aspectos de magia da Morte o mago tem compreensão. *Quando o Mago da Morte* ***Realizar um Ritual*** *de um campo que ele não conhece*, ele não pode escolher a opção "O ritual não se torna instável".

Na criação do personagem, escolha 1 ***Campo de Conhecimento*** para o seu *Mago da Morte*:

- Comunicar-se com os mortos.
- Abrir portais para o Inferno.
- Invocação.
- Afetar os vivos.
- Vincular e exorcizar.

•Canibalismo

Você precisa consumir carne humana para sobreviver. Se você não comer o equivalente a um adulto ou três crianças em duas semanas, você sofre um **Ferimento Crítico** por decomposição, que só pode ser curado comendo a carne sangue que você precisa — ou até mais. Se você passar mais uma semana sem sustento, você entra em coma. Na semana seguinte você morre, a não ser que alguém te alimente com carne humana.

•Controlado por Força Externa

Você fez um pacto com um demônio ou Poder Superior (veja o ***Capítulo 21 – Pactos e Magia***). Pode ser um nefarite, um anjo, um deus esquecido, ou até mesmo um Arconte ou um Anjo da Morte. Se o pacto for quebrado de qualquer forma, você pode perder seus poderes, tornar-se humano de novo, ou ser destruído.

Instinto Caçador

Você é impulsionado pelo instinto de caçar e matar um tipo específico de presa. Decida qual presa você procura; exemplos incluem crianças de 5 anos de idade, assassinos, policiais, cantores, etc. *Quando sua presa estiver ao alcance*, você a sente instintivamente e então **role +Vontade**:

(15+) Você mantém seu ***Instinto Caçador*** sob controle.

(10–14) Se você optar por resistir em caçar sua presa, isso vai esgotá-lo mentalmente. **–1 de Estabilidade.**

(–9) Você precisa ter sua presa agora. Se você não puder, começa a se sentir péssimo. **–4 de Estabilidade.**

•Ligação com Símbolo

Você está ligado a um símbolo. Pode ser qualquer coisa, desde uma joia até um prédio ou uma tatuagem no corpo de outra pessoa. Sempre que o símbolo for danificado, você sofre lesões equivalentes. Se o símbolo for destruído, você também será obliterado. Enquanto o símbolo permanecer intacto, você não pode morrer de verdade; ressuscitando do túmulo, se morrer. No entanto, se alguém descobrir o símbolo, ele poderá ter controle sobre você — até mesmo te convocando para cumprir suas ordens. Além disso, enquanto ele possuir o símbolo, você não pode machucá-lo.

•Metamorfose Incontrolável

Quando suas emoções são elevadas, você se transforma em uma fera animalesca. Trabalhe junto com a MJ para descrever os detalhes desta forma monstruosa em que você se transforma. Escolha a emoção que desencadeia isso em você (luxúria, raiva, tristeza, ciúme, medo, etc.). *Quando você sentir essa emoção ou vivenciar eventos traumáticos,* **role +Vontade:**

(15+) Você mantém sua forma humana.

(10–14) Você ganha algumas características inumanas.

(–9) Você se transforma em algo totalmente desumano. A MJ assume o controle de seu personagem até que isso passe, no máximo uma cena completa após a sua transformação.

•Sede da Alma

Você deve se alimentar da força vital de pessoas para sobreviver. A drenagem da alma de uma pessoa geralmente ocorre durante o sexo, ou beijando/tocando uma pessoa dormindo ou inconsciente. Para sobreviver, você deve devorar o equivalente a uma alma humana por semana (**10 pontos de Estabilidade**). Isso pode consistir em uma vítima que você devora inteiramente — deixando para trás uma casca letárgica — ou várias vítimas, que todas têm um pouco da sua força vital drenada. Qualquer pessoa submetida à ***Sede da Alma*** sem ser devorada perde gradualmente sua força vital, tornando-se pálida e deprimida (***–1 a –9 de Estabilidade***). Quando a vítima atinge **Estabilidade 0** (*Arruinado*), você devora os últimos resquícios da sua alma. Se você não conseguir devorar o

equivalente a uma alma humana por semana, você perderá uma quantidade de **Estabilidade** igual a aquela que te faltava (ou seja, se estiver faltando de **3 pontos de Estabilidade** de "alimentação" no final da semana, você perderá **-3 de Estabilidade**). Se a sua **Estabilidade** chegar a **0** por causa disso, você se tornará um fantasma etéreo até que tenha novamente a chance de devorar almas humanas.

•Sede de Sangue

Você deve beber sangue humano para sobreviver. Se você não beber o equivalente a quantidade de sangue de um adulto ou de três crianças em duas semanas, você sofre um **Ferimento Crítico** por definhamento, que só pode ser curado bebendo o sangue que você precisa — ou até mais. Se você passar mais uma semana sem sustento, você entra em coma. Na semana seguinte você morre, a não ser que alguém te dê sangue humano. Para beber sangue sem causar **2 de Dano** é preciso ***Agir Sob Pressão.***

•Sensibilidade

Você é particularmente sensível a alguma coisa. Você não gosta de estar perto do elemento, e se você receber **Dano** envolvendo sua sensibilidade receberá **+2 de Dano** adicional. Escolha 1 opção:

- Fogo.
- Eletricidade
- Ferro (e não aço).
- Prata.
- Luz de sol (receba **2 de Dano** quando tiver a pele desprotegida exposta à luz solar direta).
- Água (receba **2 de Dano** quando tiver a pele desprotegida exposta à água).
- Madeira.

•Vinculado a um Poder Superior

Como Discípula, você está ligada a um Arconte ou Anjo da Morte e deve obedecer e propagar o Princípio do Poder Superior. *Quando você violar o Princípio do seu Poder Superior*, você provoca sua ira e arrisca sofrer retribuição — **role +0**:

(15+) Você recebe uma visão do seu Poder Superior te repreendendo, mas ele deixa isso passar apenas com uma advertência.

(10–14) Você tem uma visão do seu Poder Superior exigindo penitência pelos seus pecados. Se você recusar esta penitência, o Poder Superior te pune como se você tivesse rolado um **(–9)**. Opções de penitência incluem (escolha da MJ):

- Você precisa escolher e oferecer um sacrifício vivo ao seu Poder Superior. O sacrifício deve ser um dos inimigos do Poder Superior, um de seus seguidores ou alguém importante para você. A vítima é forçada a servir ao Poder Superior por toda a vida, ou ter sua vida acabada.
- Você precisa realizar algo que fortaleça o Princípio do Poder Superior, a MJ escolhe o quê.
- Você precisa ser testado para provar sua devoção ao Poder Superior. A MJ escolhe como, mas deve ser algo perigoso.

(–9) Seu Poder Superior pune você. A MJ escolhe 1 opção:

- O Poder Superior exige um sacrifício de sangue escolhido por ele.
- O Poder Superior marca você, para que todos possam testemunhar seus pecados (ex.: estigmas, partes do corpo deformadas, carne apodrecendo, um símbolo marcado em seu rosto, olhos não naturais, ou falta de pelos).
- O Poder Superior te dá uma missão e retira as Qualidades que ele concedeu a você até que você a complete.

O Poder Superior determina qual Princípio você deve seguir e o que é considerado uma violação.

Kether — *Hierarquia:* Submeter-se a alguém inferior a você, rebelar-se contra alguém superior.

Chokmah — *Submissão:* Permitir que um herege fique livre.

Binah — *Comunidade:* Quebrar os laços da família ou do coletivo, ou aceitar que alguém os quebre.

Chesed — *Segurança:* Não conceder ajuda quando for solicitado, ou causar nas pessoas medo suficiente para traumatizá-las.

Geburah — *Lei:* Permitir que um infrator da lei fique impune.

Tiphareth — *Fascinação:* Destruir uma coisa bonita.

Netzach — *Vitória:* Desistir de um desafio.

Hod — *Honra:* Permitir que alguém que manchou sua honra saia impune.

Yesod — *Avareza:* Dar alguma coisa de graça, ignorar uma oportunidade de conseguir lucrar mais.

Malkuth — *Despertar:* Negar a si mesmo ou a outra pessoa a capacidade de conseguir compreensão ou conhecimento.

Thaumiel — *Poder:* Desistir de poder, ou se recusar a obtê-lo para si quando tiver a oportunidade.

Chagidiel — *Abuso:* Salvar uma criança ou uma pessoa fraca.

Satbariel — *Exclusão:* Convidar uma pessoa de excluída para uma comunidade.

Gamichicoth — *Medo:* Acalmar os medos de alguém.

Golab — *Tormento:* Interromper o sofrimento de alguém.

Togarini — *Compulsão:* Evitar ceder a um impulso.

Hareb-Serap — *Conflito:* Recuar de um conflito.

Samael — *Vingança:* Perdoar alguém por uma injustiça.

Gamaliel — *Luxúria:* Negar a si mesmo prazer sexual.

Nahemoth — *Discórdia:* Criar ordem do caos.

O Desperto

Atingir o Despertar é alcançar a libertação total dos grilhões da Ilusão e readquirir sua divindade perdida. Um ser Desperto tem poderes e habilidades muito além de nossa compreensão. Isto exige um longo período de buscas e peregrinações para ser alcançado. Em nosso entendimento humano, isto levaria várias vidas. O estado Desperto faz com que alguém fique protegido daqueles que ainda estão dormindo, ou então seja considerado inumano ou de fora deste mundo.

Como um indivíduo Desperto, alguém pode ver grandes pedaços da realidade, como Metropolis, Inferno, o Submundo, os mundos de sonho do Limbo, Gaia e os mundos além. Os Despertos estão livres da morte e não perdem suas memórias se sua forma física for morta. Seu corpo se cura sempre que for ferido, e se for completamente destruído será recriado de alguma forma — seja através do renascimento ou através de um novo corpo sendo criado do nada. Todas as suas velhas memórias e poderes permanecem intactos. O Desperto é livre para decidir ou alterar sua aparência e sexo, e é em todos os sentidos superior aos seres humanos adormecidos.

O Desperto pode manipular a matéria e as dimensões. Sem correntes, ele pode se aproveitar casualmente de forças que nós só poderíamos alcançar através de rituais mágicos, e pode também distorcer e manipular a realidade. Tempo e o Espaço não mais o restringe, e ele pode eliminar todas as desvantagens e doenças.

Em um jogo normal de *KULT: Divindade Perdida,* não é adequado jogar com personagens Despertos, mas eles podem (muito ocasionalmente) aparecer como PNJs.

KULT

Divindade Perdida

Chefe de Game Design & Autor
Robin Liljenberg

Diretor Criativo
Petter Nallo

Chefe de Projeto & General de Kickstarter
Marco Behrmann

Design de Jogo Adicional
Marco Behrmann
Petter Nallo

Escritores Adicionais
Marco Behrmann
Ola Jentzsch
Andreas Nordlund

Coordenação de Projeto
Paul Dali

Assistente de Coordenação de Projeto
Krister Sundelin

Chefe de Design Gráfico
Dan Algstrand do STOCKHOLM KARTELL

KULT Criado Originalmente por
Nils Gulliksson
Gunilla Jonsson
Michael Petersén

Tradução para o Inglês
Mikael Andersson
John Wright

Arte de Capa
Ander Plana

Símbolos & Signos
Petter Nallo

Editores
Jason Fryer
Jacqueline Bryk

Artistas
Marcin Tomalak
Ander Plana
Daniel Comerci
Kamil Mickiewicz
Ashen Studios
Krzysiek Poznanski
Anton Semenov
Alfred Khamidullin
Anton Kuzko
Daniel Karlsson
Bastien Lecouffe-Deharme
Sam Denmark

Especialistas em Ocultismo
Alexander Boota
Maria Liberg
Olof Nilsson

Revisão
Alex Obernigg
Dan Algstrand

Atendimento ao Cliente
Shirley Law

Layout & Prova de Impressão
Dan Algstrand

Licenciamento na Cabinet
Fredrik Malmberg
Joakim Zetterberg

Tradução para o Português do Brasil
KULTISTAS

Com Ajuda, Inspiração e Conselho de

Hilda Lidén, Sara Bergmark Elfgren (For the Eyeless One), Elin Dalstål, George Ferguson, Gunilla Jonsson, Laura Sava, Linnea Risinger, Krister Sundelin, Lisa Hård af Segerstad, Magnus Seter, Martin Dunelind, Ryan Northcott, Sören Jensen, Michael Petersén, Fredrik Malmberg, Joakim Zetterberg

Playtesters

Christopher Marken, Elda Mellgren, Elin Dalstål, Emil A Winkler, Emma Lindgren, Glenn Jonsson, Hanna Therese Wiltshire, Jeanette Erlandsson, Joel Nordström, Jon Rejfeldt, Klas Holmertz, Krister Sundelin, Kristian Karlsson, Lena Jurczuk, Lisa Hård af Segerstad, Love Springfeldt, Maciej Sabat, Marcin Tomalak, Marcus Lindgren, Martin Dahl, Markus Enghardt, Martin Ericsson, Orvar Säfström, Johannes Nordström, Martyna Pietrzak, Cezary Wysoczanski, Niklas Fröjd, Sören Jensen, Tomas Härenstam, Totte Söderqvist, Jonny Hjorter, Tommy Kullander, Mattias Börnmo, Patrik Fransson, Patrick Lewinson, Jonnie Hedqvist, Niclas Matikainen, Sara Jannati, Jonas Lindh, Arvid Axbrink Cederholm, Martina Jansson, Jonatan Kilbamn, Tommy Kosic, Alissa Andersson, Pernilla Rosenberg, Staffan Rosenberg, Daniel Sundström, Mattiaz Fredriksson, Hjalmar Nordén, Craig Austin, Rebecka Nyberg, Alexander Boota, Henning Larsson Möller, Sandra Neudinger, Gustav Groth, Jakob Munthe

Agradecimentos Especiais

Meloney Buehl & Adam Clark em Pledge Manager.
Red Moon Roleplaying, por seu podcast inspiracional e profissional, estrelando *KULT: Divindade Perdida.*
E para nossos pacientes e maravilhosos Apoiadores, que nos apoiaram durante o desenvolvimento de *KULT: Divindade Perdida* e nos providenciaram retorno, sugestões e revisão ao longo do processo.

Helmgast AB

Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Niklas Fröjd,
Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

Por favor nos visite online!

kultdivinitylost.com
www.facebook.com/kultdivinitylost
helmgast.se

Impressão

Spindulio spaustuvé
Kaunas, Lithuania 2018

ISBN

978-91-984416-8-0

Obrigado a D. Vincent Baker, por criar o revolucionário e provocante jogo *Apocalypse World.*

© 2018 Cabinet Licensing LLC. KULT and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of Cabinet Licensing LLC. Used with permission. All rights reserved.

Game system © 2018 Helmgast AB. *KULT: Divinity Lost* is developed and published by Helmgast AB.

ÍNDICE

Anjos da Morte 180, 205, 212, 252
- Chagidiel 180, 213, 252, 366
- Gamaliel 180, 217, 252, 366
- Gamichicoth 180, 214, 252, 366
- Golab 180, 215, 252, 366
- Hareb-Serap 180, 216, 252, 366
- Nahemoth 180, 217, 252, 366
- Samael 180, 216, 252, 366
- Sathariel 180, 214, 252, 366
- Thaumiel 180, 213, 252, 366
- Togarini 180, 215, 252, 366

Arcontes 179, 206
- Binah 179, 208, 366
- Chesed 179, 208, 366
- Chokmah 179, 207, 366
- Geburah 179, 209, 366
- Hod 179, 210, 366
- Kether 179, 207, 366
- Malkuth 179, 211, 366
- Netzach 179, 210, 366
- Tiphareth 179, 209, 366
- Yesod 179, 182, 211, 366

Arquétipos 44, 165, 199
- **Arquétipos Conscientes** 46, 165, 349
  - O Acadêmico 46, 165
  - A Agente 48, 165
  - O Amaldiçoado 50, 165
  - A Arruinada 52, 165
  - O Artista 54, 165
  - O Atravessador 56, 165
  - O Brinquedo 58, 165
  - A Carreirista 60, 165
  - O Cientista 62, 165
  - O Criminoso 64, 165
  - A Descendente 66, 165
  - O Detetive 68, 165
  - A Enganadora 70, 165
  - A Indagadora 72, 165
  - O Nômade 74, 165
  - A Ocultista 76, 165
  - A Profetisa 78, 165
  - A Ronin 80, 165
  - O Vetereno 82, 165
  - A Vingadora 84, 165
- **Arquétipos Iluminados** 349, 351
  - O Abominável 352
  - A Discípula 354
  - O Mago da Morte 356
  - A Revivida 358
- **Arquétipo Adormecido** 86, 165, 349
  - O Adormecido 86, 165, 166, 167, 169

Artefatos Mágicos 342
- Adler Tippa S 343
- A Armadura Negra 342
- A Flauta de Osso 343
- O Disco de DVD 343
- Hasselblad SWA-2 342
- O Quebra-Cabeça de Nipur 342

Atributos 123
- **Atributos Ativos** 123
  - Alma 123
  - Carisma 123
  - Firmeza 123
  - Intuição 123
  - Percepção 123
  - Razão 123
  - Violência 123
- **Atributos Passivos** 123
  - Fortitude 123
  - Reflexos 123
  - Vontade 123

O Contrato de Horror 160
- Conheça Seus Jogadores 160
- Construa a Atmosfera 160
- Crie Monstros Interessantes 161
- Crie uma Sensação de Exposição 161
- O Inexplicável 160
- Insinue em Vez de Sobrecarregar 160
- Ouse ser Desagradável 161
- Permaneça na Cena 160
- Qualidade Antes de Quantidade 160

Criaturas 223, 230, 250, 259, 269, 284, 300, 324, 338
- **Os Adormecidos** 239
  - Civil 240
  - Membro da Gangue 240
  - Policial 239
- **Alucinades** 250
  - A Besta Selvagem 250
  - A Criança 250
  - O Semblante 250
- **Amentoraz** 250
- **Anjos** 308
  - BeneiHa'Elohim 312
  - Chayot Ha Kodesh 309
  - Cherubim 313
  - Elohim 312
  - Erelim 310
  - Hashmallim 310
  - Ishim 313
  - Malakhim 311
  - Ophanim 309
  - Seraphim 311
- **Os Anjos das Cinzas** 338
- **Andarilhos dos Sonhos** 274
  - John M. Chivington 274
  - Yoko Sakai 274
- **Aparições** 286
- **A Árvore Negra** 338
- **As Bestas Ferozes** 307
  - Crustacz 307
  - Erínias 307
  - Ferocco 307
  - Jatharna 307
  - Methusa 307
  - Wolven 307
- **Cairath** 284
- **Chacais** 251
- **Clero do Inferno** 317
  - Clero de Chagidiel 318
  - Clero de Gamaliel 322
  - Clero de Gamichicoth 319
  - Clero de Golab 320
  - Clero de Hareb-Serap 321
  - Clero do Nahemoth 322
  - Clero de Samael 321
  - Clero do Sathariel 319
  - Clero de Thaumiel 318
  - Clero de Togarini 320
- **As Crias do Submundo** 287
  - Azadaevae 287
  - Beryn 288
  - Famaria 288
  - Hassan al-Nuri 289
  - Judith Schiller 289
  - Mirror 289
  - Os Outros 288
  - Stahlberg 289
  - Os Zatars 288
  - Zisban Bangial 289
- **Os Dançarinos Enlouquecidos** 252
- **Darthea** 260
- **Deuses do Elysium** 230
  - O Arauto da Violência 234
  - Ašvieniai 231
  - O Deus Das Estradas 230
  - Iaineivša 231
  - O Permutador 232
  - Perséfone 234
  - A Predadora Entorpecida 234
  - O Rouxinol Da Cidade 230
  - O Sem Olhos 234
- **Encarnações de Astaroth** 328
  - A Besta Selvagem 329
  - Cabeça de João Batista 329
  - A Criança com a Lanterna 329
  - A Prostituta 329
  - O Revólver 329
  - Sim, Você Pode Dançar 329
- **Fronteiriços** 223
- **Gransangthir** 285
- **Ichtyria** 269
- **Os Iluminados** 240
  - Alexandra Errante 240
  - Marlon Bones, Nosferatu 240

Iramin-Sul 338
Larvas 285
Legionário Maldito 328
Libiths 260
A Abominação 260
O Abusador Doméstico 260
O Atraente 260
A Bonequinha 261
Eva Graue 260
Mancipia 259
Nachtkäfer 223
Nefarites 324
Weaver 325
Os Peregrinos do Sofrimento 328
Pessoas em Metropolis 307
Os Arrebatados 307
Povo das Sombras 307
Os Selvagens 308
Psífagos 270
Purgatides 326
Razides 327
Hafiz Wahidi 328
Seres dos Sonhos 270
O Anseio 273
O Colecionador de Crianças 273
A Costureira 270
A Criança Mariposa 270
Nachtschreck 273
As Crianças dos Olhos Negros 274
Os Servos dos Arcontes 235
Anjos Caídos 237
Akrasiel – A Espada de Hod 237
Eldermensch 237
Lictores 235
Harold Knight 184
Tiphany Reeder 236
Sobreviventes de Metropolis 300
Acrotides 304
Amentilhos 300
Azghouls 301
Construtores 300
Curatorides 300
Eforia 300
Ginaquídios 302
Kurfagi 300
Magistrados 300
Tekrons 302
O Guardião da Tumba 304
Yeoman – O Deus Perdido 305
Strigatumulus 339
Os Tutores Biomecânicos 286
Zeloths 284

Cultos 249, 258, 269, 283, 299, 324, 337
O Coletivo Stillwater 269
Confabuladores 299
Coq Rouge 258
Os Cultos Sentinelas 337
EU (Elite Urbana) 258
Guardiões do Labirinto 284
O Instituto Liljenberg 249
A Irmandade Sagrada 324
A Irmandade Vermelha 283
Profetas do Terceiro Templo 299
Os Reinos dos Loucos 249
Seção 11 299
As Sereias 249
Sonhos Atlantes 283
Velas Negras 269
White Eagle Conglomerate (WEC) 324

Desvantagens 89, 96, 167, 195, 200
Acossado 96
Arruinado 96
Assediado 96
Assombrado 96
Compulsão Mental 97
Concorrente 97
Condenado 97
Culpa 97
Depressão 97
Desejado 98
Devotado 98
Enfermo 98
Esquizofrenia 98
Experimento Falho 98
Fobia 98
Ganancioso 98
Identidade Perdida 98
Invejoso 99
Juramento de Vingança 99
Má Reputação 99
Maldição 99
Marcado 99
Médium Involuntário 99
Memórias Reprimidas 100
Mentiroso 100
Nêmesis 100
Neurose Sexual 100
Obsessão 100
Pertencido 100
Pesadelos 101
Procurado 101
Racionalista 101
Rival 101
Vício em Drogas 101
Vítima da Paixão 101

Desvantagens de Iluminados 360
Criador 360
Maculado 360
Perseguidores 360
Pupilo 360

Elysium 224

Equipamento 138
Armaduras 140
Armas 138
Armas Cortantes 138
Armas Contundentes 138
Armas Afiadas 138
Desarmado 138
Espingardas Táticas 140
Explosivos 140
Fuzis de Assalto 139
Metralhadoras 140
Pistolas 139
Pistolas Pesadas 139
Rifles 140
Submetralhadoras 139
Equipamento Especial 141
Arma de Choque 141
Cão 141
Drogas Nocauteantes 141
Gases Nocauteantes 141
Granada de Atordoamento 141
Gazuas 141
Kit de Primeiros Socorros 141
Pé de Cabra 141
Silenciador 141
Spray de Pimenta 141
Taser 141
Tocha 141

Gaia 182, 330

Inferno 180, 314

Limbo 182, 262
Os Príncipes dos Sonhos 182, 267

Limitações 365
Aparência Inumana 365
Campo de Conhecimento 365
Canibalismo 365
Controlado por Força Externa 365
Instinto Caçador 365
Ligação com Símbolo 365
Metamorfose Incontrolável 365
Sede da Alma 365
Sede de Sangue 366
Sensibilidade 366
Vinculado a um Poder Superior 366

Magia 344
Escolas de Magia 344
Loucura 344
Morte 344
Paixão 344
Sonho 344
Tempo e Espaço 344

Metropolis 179, 290

Movimentos da Mestra do Jogo
149, 183, 223, 247, 258, 268, 282, 298, 323
Capturar Alguém **150**
Causar Dano Direto **151**
Colocar Alguém em Apuros **150**
Diminuir Estabilidade **151**
Dar as Possíveis Consequências e Confirmar **152**
Fazer um Movimento de uma Ameaça **153**
Fazer um Movimento para um Poder Superior ou Plano de Existência **153**

A Ilusão É Rasgada 247
Abrir Passagens 247
Alterações Corporais 247
Atrair Seres 247
Distorção do Tempo e do Espaço 247
Projeção 247
A Influência do Inferno 323
Arrebatamento da Alma 323
A Influência dos Anjos da Morte 323
Maculado pelo Inferno 323
Massacre da Alma 323
Momento Íntimo 323
Morte é Apenas o Começo 323
Oferta de Pacto 323
Seguidores 323
Sombra do Passado 323
O Maquinário da Ilusão 223
Anular um Efeito Mágico 223
Atrair Alguém de Volta para o Elysium 223
Expulsar uma Criatura para Fora do Elysium 223
Ocultar a Verdadeira Aparência de Algo 223
Movimentos Únicos 183
Nas Garras da Paixão 258
Atrair Seres 258
Introspecção no Divino 258
Receber Inspiração Divina 258
Seguir a Paixão 258
Ter Introspecção na Alma de Outro 258
Tornar-se uma Vítima da Paixão 258
No Aperto do Ermo 337
A Besta 337
Decomposição 337
Experiência Extracorpórea 337
Nascimentos Virginais 337
Oferecer uma Oportunidade, com ou sem Custo 152
Quando o Abismo Te Chama 282
Abertura para Outro Mundo/Nível 283
Ceder à Pressão 282
Encontro com o Exótico 283
Ficar Separado 282
A Influência do Nada 283
Um Lugar Maravilhoso 283
Perdido no Labirinto 282
Rastros dos Que Vieram Antes 283
Recursos Desaparecendo 282
Sentir Perigo 282
Sob o Controle de Seres Superiores 283
Visões d'Aquela que Aguarda Abaixo 283
Quando o Sonho Muda 268
Atrair a Atenção de um Príncipe dos Sonhos 268
Atrair Seres 268
Criar um Reino dos Sonhos 268
Deixar Rastros 268
Mudar de Sonhos 268
Obter Compreensão 268
Paralisia do Sono 268
Um Portal É Aberto 268
Preso no Sonho 268
Sonambulismo 268
Um Sonho vira Realidade 268
Quando Você Anda na Cidade Eterna 298
Cruzar o Tempo e o Espaço 298
A Influência da cidade 298
Um Lugar Maravilhoso 298
Memórias do Passado 298
Portal para o Elysium 298
A Presença do Arconte 298
Vida nas Ruínas 298
Revelar Problemas Futuros **151**
Revelar Problemas nos Bastidores **151**
Separá-los **150**
Usar Desvantagem/Reserva **153**
Tirar Coisas Deles **152**
Trocar Dano por Dano **150**
Virar o Movimento Deles contra Eles **153**

Movimentos do Jogador 123
Agir sob Pressão 127
Ajudar ou Atrapalhar 134
Engajar em Combate 129
Evitar Dano 124
Influenciar Alguém 42, 130
Investigar 134
Ler uma Pessoa 131
Manter o Controle 125
Observar uma Situação 133
Suportar Lesão 124
Ver Através da Ilusão 135

Oponentes 184
Ataques 190
Armas Afiadas 191
Armas Contundentes 191
Armas Cortantes 191
Ataques Voadores 191
Desarmado 190
Dispositivos de Tortura 191
Eletricidade 191
Espingarda 191
Magia 191
Pistola Automática/Revólver 191
Movimentos Únicos 188
Combate 188
Influência 189
Magia 189
Qualidades 185

Pactos 341

Poderes Superiores 179, 206, 366

Princípios 146
Atribua Motivações para Todos os seus PNJs 146
Dê uma Lógica Interna Própria para suas Criaturas 146
Insinue o Sobrenatural 146
Faça Perguntas e Construa com as Respostas 147
Faça seus Movimentos, Mas Use a Ficção para Disfarçá-los 146
Faça seus Movimentos, Mas Descreva-os na Ficção 146
Fale com os Personagens, Não com os Jogadores 146
Pense Além da Cena de Vez em Quando 147
Seja um Fã dos Personagens Jogadores 147

Qualidades de Iluminados 361
Abertura de Passagens 361
Adepto em Magia 361
Armas Naturais 361
Aura Sombria 361
Celeridade 361
Enfeitiçante 361
Etéreo 361
Experiente 362
Força Divina 362
Força Sobrenatural 362
Improvisação Mágica 362
Imunidade 362
Iniciado em Magia 362
Invocador 362
Invulnerabilidade 362
Manipulação da Ilusão 362
Manipulação Mental 362
Memórias de Vidas Passadas 363
Mestre em Magia 363
Mestre Ritualístico 363
Praticante em Magia 363
Regeneração 363
Segunda Chance 363
Talismã 363
Telecinese 363
Templários 364
Tenacidade 364
Visão no Escuro 364
Voz de Comando 364

Segredos Sombrios 93, 166, 195, 200
Conhecimento Proibido 61
Culpado de Crime 61
Desaparecimento Misterioso 61
Doença Mental 61
Escolhido 61
Experiência com Ocultismo 62
Guardião 62
Herdeiro 62
Maldição 62
Pacto com Forças Sombrias 62
Regressante do Outro Lado 62
Responsável por Experimentos Médicos 62
Segredo de Família 63
Sem Raízes 63

Visitações 63
Vítima de Crime 63
Vítima de Experimentos Médicos 63

O Submundo 180, 276
As Crias do Submundo 180, 280
Aquela Que Aguarda Abaixo 180, 282

Vantagens 90, 102, 169
Acesso à Dark Net 112
Agente de Campo 116
Algoz 117
Ambicioso 119
Amigos Influentes 106
Analista 114
Andarilho 112
Ardiloso 111
Arrombador 109
Artefato 102
Artista da Fuga 109
Ás na Manga 109
Astuto 114
Ataque Furtivo 109
Atento 111
Atração Magnética 102
Aura Carismática 102
Autoridade 106
Biblioteca de Ocultismo 114
Bom Samaritano 119
Briga de Rua 117
Caçador 112
Camaleão 111
Chefão do Crime 109
Cientista 114
Código de Honra 119
Colecionador 114
Coleta de Dados 114
Combate Tático 117
Comunicação Animal 111
Consciência Ampliada 102
Consciência Corporal 112
Contatos das Ruas 106
Desesperado 119
Destemido 112
Destino Selado 119
Divino 102
Durão 119, 169
Educação de Elite 106
Encantador de Serpentes 103
Enveredamento 103
Especialista 114
Esportista de Elite 119
Estudos de Ocultismo 115
Exorcista 103, 169
Extorsionista 111
Fascínio 107
Fúria 119
Furtividade 110
Gênio 103
Guerreiro Divino 119
Hacker 115
Ímpeto Temerário 117
Impiedoso 117
Implatação de Mensagens 103
Imponente 107
Imposição de Mãos 103
Impostor 107
Improvisador 110
Inabalável 119
Indiferença 119
Indomável 119
Infiltrados 107
Insanidade Contagiante 104
Inspiração Proibida 104
Instinto 113
Instinto de Sobrevivência 118
Interrogador 111
Intimidador 118
Intuição Mágica 104
Intuitivo 111
Inventor 115
Investigador Forense 115
Líder de Culto 104
Líder de Gangue 118
Língua de Cobra 107
Malandragem 107
Manipulador 120
Mestre das Armas 110
Movimentos Ágeis 118
Notório 108
Observador 111
Obstinado 104
Ocultista Amador 104
Olhar Minucioso 113
Olhar Mortal 118
Olho Clínico 113
Olho por Olho 120
Oportunista 120
Paramédico 115
Parkour 110
Perito em Artes Marciais 118
Perito em Explosivos 116
Personificação 112
Pesquisador Arcano 120
Piloto 110
Poder Interior 105
Precavido 116
Rancor 120
Rastreador 116
Rede Acadêmica 108
Rede de Contatos 108
Sacrifício Pessoal 120
Saída Estratégica 113
Sangue Frio 110
Sede de Conhecimento 120
Sedutor 108
Sensualidade 108
Sexto Sentido 105
Sniper 119
Sombra 113
Sondagem de Grupo 113
Sonhador 105
Talento Artístico 108
Técnicas de Sobrevivência 113
Tiro Certeiro 120
Titereiro 116
Varredura 116
Verborragia 111
Viajado 120
Vigias 120
Vínculo 105
Vitimista 109
Voz da Dor 105
Voz da Insanidade 105
Workaholic 120

Nossos Apoiadores

Demiurgo

Matthew Sanderson

Astaroth

Teófilo Hurtado

Anjos da Morte & Arcondes

B. Hoplight, Devilskebab, Ishcar, James Doughty, Mattiaz Fredriksson, Olof Hedberg, Redfuji6, Ren, Richard Forster, Suguru Oikawa, Tobias Schulte-Krumpen, txerren, Xavier Fohrer

Inferno & Metropolis

Adam 'Kraetyz' Kratz, Adam Whitcomb, Adi Elkin, Alastair Cornish, Alec McClain, Alejandra 'Argéntea' González, Aleksander Bjelovuk, Alex Larsson, Alexander Gent, Alexander Nässlander, Alexandre 'Thaumiel' Deynes, Alicja 'Absinthe' Dziergas, Allan Schnoor, alphapsa, Amber Biesecker, Amelia Chestnut, Anders Jonsson, Andrea Cominacini, Anja Kraus, Anthony Jones, Antonio Bandrés Domínguez, Arkady Netto, Arlen Jimenez, Arlukin, Armen Aslanian, Artikbun Rattanasritai, Ashley Gordon, Aurélien Mistri, Avantgarde, Avipwn, Axel Nitsch, B.M.L, Balevala, Baris Erman, Bartosz Szymkowski, Bastian Heinrich, Beestmeester, Benedict Xavier Daniels, Bengt H, Benjamin Chee, Benny Stenvall, Bentley Burnham, Bernard 'DarthBerne' Galewski, Bernd Bauer, BG_Daavy, Björn Flintberg, Brennan Figliulo, Brennan See, Calle Hjelme Åôrus, Calvin Lee Jones, Cameron Paine, Carl Heath, Carlos Torrealba Cavo, Cathal Winters, Chantiel Amadis Karionț, Charles 'Tjarls' Metzmaa, Chris Johnson, Chris Pezzareallo, Christer Bermar, Christer Malmberg, Christian A. Nord, Christian Enzlin, Christofer Frögren, Christoffer Barresjö, Christopher Gunning, Christopher Walsh, Cormac Russell, Craig T., Creventz, Damien Mc Gurrell, Daniel 'Aziraphale' Holmbäck, Daniel Ley, Daniel Ligori, Daniel Poulin, Daniel Renström, Daniele Monico, Daryl McLaurine, Ph.D., Dave Garwood, David 'Zleapy' Rindbäck, David Bjorne, David Hagman, David Holden, David 'Legolaz' Hedin, David Pascall, DeathGrowl, Demona Noctis, DissonantOne, Don 'Riker' Fuego, Dr cheinstein, Dr. Donald A. Turner, Dr. Gastón M. Marano (Geburah Vicar), Drakkar Darkholme, Dreamy, duncan mellonie, Eduardo Borges do Nascimento, Edwin Ab Enion, Egil Töllner, Emil 'Agamemnon' Virhammar, Emil 'Kattis' Olofsson, Emil Isberg, Emil Johansson, Emperor Davidus, Enkidu, Erasmo Barros da Silva Jr., Eric L. Coker, Erik Franzon, Erik Hallman, Erik 'Lightside' D. T., Ettore'Destino'Carli, Even Stokke Halvorsen, F.H., Fabian Åhrberg, Fabian Bernitt, Fabio Montenegro, Fabrizio 'Vardemis' Anastasio, Faie 'King of Faerie' Enigma, Ferrand 'Zekka' Mathieu, FiEND of Norway, Filip Danielsson, Fläänsberg&co, Fran Montia, Frank Capra, Franz Georg Rösel, Freddy Ossman Arteaga Muñoz, Frédéri 'Volk Kommissar Friedrich' Pochard, Fredrik 'Caligula' Bermar, Fredrik Malmkvist, G0disdead, Gabriele 'Gavbri'el' R., Gabriele Ferrario, Galastro, Gareth Thomas, Gautbier Descamps, Gavolț, Georg Mir (Michtim RPG), George Jern, Ghulghail, Gilles Cherrier, Girolamo Savonarola, Gnaarkill, Gonzalo Munoz-Zivkovic, Grant Fontenot, Greg Morris, Gregorio Guzmán Casarrubios, Hal, Hans Emil, Hastur 'Johan Hast', Hellgore, Henning 'Auglim' Elfwering, Henrik Falk, Henrik Palm, Henrik Staffas, Henrique Guesser Ascenão, Hernán Cortés - Tristam -, Herr Morrhår, Hirnwut, Hoflin, Hugo Suarez Torres, Ignacio Mallén, Ingo Beyer, Ingo Hofmann, Jacques Barcia, James Lewis, Jared Mintzer, Jarmo Warvelin, Javier Agudo, Javier Joaquin Palenzuela, Jeff Kosko, Jens Klots, Jeppe Snell, Jeremias Ylirotu, Jerome Clauzade, Jérôme Larré, Jesper Aagaard Petersen, Jesper Nordström, Jim Borkoles, Joakim Vickman, Joan Anonical Sartori, Johan 'Orschild' W, Johan Alsfjärd, Johan Kullberg, Johan Nikula IV, Johan Nohr, Johan Osbjer, Johan Staaf, Johnny Cider, Jonas, Jonas Hansson, Jonas Källström, Jonathan Harden, Joseph Begay [Aspects], Joseph Toaff, Jupe Rantalainen, Jürgen Mayer, Jyan Delamotte, Karl A. Schmidt, Karol Kieres, Karsten Klier, Kayrkban, Ken Finlayson, Kevin Christie, kita-no-tenshi, Kråka Larsen, Kristoffer Andersson, Kristviljan, Lars Audun Ragnvaldjord, Lars Krantz, Lars 'Lisertan' Malcharek, Lars-Emil Silvstål, Lebrun 'Dantess' Fabien, Linus Råde, Lord Geos, Lovisa & Rolf, Luca 'Leyart' Galli, Luca Lettieri, Magnus Eriksson, Magnus Lundgren, Maik Hielscher, Malcolm Campbell, Marc Jansson, Marc Johnson, Marcel Thaumir, Marcia Keglevich, Marcin Czynszak, Marcin Pietrak-Krasnowski, Marco Göbel, Marco 'Markus' Seizew, Marcus Ekarna, Margit Maas, Mario Wuyts, Mark Bussey, mark wallemans, Märta Ronja, Martin 'Schmoo' Jonsson, Martin Harris, Martin Legg, Martin Svärd, Mary Henry, Master, Mats Andréasson, Matt Wood, Matthew Houghton, Mattias Andersson, Mattias Larsson, Mattias Manitski, Mauro 'Kilamdil' Monti, Maxime Maccarface Delcausse, Micael Åkesson, Michael 'Cairath' Heller, Michael Jay Shaffer, Michael Laitinen, Michael Pevzner, Michal 'Mourner' Penarski, Midian, Miguel Angel Fece Allue, Miguel Angel Liebana (znk3r), Mikael Blomberg, Mikael Theorin, Mike Shema, Moritz Balthasar Andres, Morten Birk - Evenfell, moXou, Mr Tias, Mullvader, Nakorn Srisomwongs, Necr0tekk - Kane Danger, Nicholas Robbins, Nico Keuchel, Nicolas Acosta 'Nodens', Nicolas Szakacs, Niels vanbelleghem, Niklas Lindeberg, Nirbulas, Norimitsu Kaibo, Norm Moffett, Oliver 'Abrimanius' Summers, Oliver Fedtke, Olof Falk, ottero, Owen Thomas, Pärssi, Pascal Alexander, Patrick Liu, Patrick Sandoval, Paul Watson, Pawel Malecki, Peter De Kinder, Peter Dean, Peter Sidlund, Peter Sidlund, Peter Strandgård, Petri Leinonen, Petteri Haapamäki, pgarster, Phillip W. Powers, Pi Fröjd, pierre antoine, Prof. Keith D. Evans, psicomachia, Ravi Aerel Grossi, Rene John Kerkdyk, René Kragh Pedersen, Rene Reinhold Schallegger, Reverend Black, Reyos Blackwood, Rhea Shelley, Rikard Jespersen, Robdog, Robert Barkhald, Robert Biskin, Robert Wood, Roderick Urzus, Roger Handt, Roland Schruff, Rolf Böhm (Shane lives), Ron Wilhelm, Rory Hughes, Russell 'Roka' Graham, Ryan Hinson, Ryan M Verniere, Sam Zeitlin, Sawbones Brewing, Scott Rowland, Sean Tisdale, Sebastian 'Tipharetb' Stein, Shawn Hanson, Shawn P, Simon 'Red' Kujala, Simon 'Snake Eyes' Johansson, SirKratta, Slaine Harding, Solaris, Spadoni, Spellforger Juz'am, Staffan Lindsgård, Stefan 'Tacheles' Leidhold, Stefano Carluccio, Stephen Joseph Ellis, Steve Burnett, Steven Kaye, Storfot, Sublime, Sven Titlbach (Pheromant), Thalji, The Fox, The Franklin Family, Thibaut Gaillard, Thomas Daasvatn, Thomas Hulteberg, Thomas Krømke, Thomas Vest, Thore, Thrice Great Hermes Pinto, Thyreus, Timur Kostin, TK Nyarlathotep, To Aru Therion, Tobias Schulte-Krumpen, Todd Grotenhuis, Tolvmannen, Tom Mulheims, Tomas Hedman, Torbjörn Blixt, Tott Komahey, Trygve Lie, Valrae, Victor Lopes, Viktor Klang, Ville Kugelberg, Vilrandir, Voice of Metropolis, Waldakir, Walter F. Croft, Werner H. Hartmann, Yannis Cathelot, Yavi, Yronimos, Ze Borges, ZnarF, zoonum

Iluminados, Ilusão e Elysium

@MsMemberger, 2-XX, 8art, A Ninja Errant, A. Castberg, AAA Luis Ramírez 'Strëpark', Aaron J. Schrader, Aaron M. Cordiale, Aaron R Corff, Aaron T. Sheehan, Aaron Woodside, Abolitio Dolus, Abominable Dr. Phibes, Absimilard, Achille 'IL CAPO' Mazzola, acr, Adam Alexander, Adam 'Beyonce' Lowe, Adam Buti, Adam D. Gomez, Adam Drew, Adam Rajski, Adam Sink, Adam Stone, Addis, Adlerkreutz the fallen, Ahnion, Al Billings, Alan Bligh, Alan Sisco (John Valentinus), Alasdair McWilliams, Alastair Christie, Alastor GV, Albert Bergquist, Alberto Galán, Alberto Gracia, Albin Blanchère, Alejandro Castillo, Alejandro Moran, Aleksandar Stossitch, Alessandro Balderi, Alex Baldwin, Alex Blue, Alex Maasvadt, Alex Obernigg, Alex S, Alex Weyers, Alexander J. Holley, Alexander Moua, Alexander R. Corbett, Alexandre 'Magnamagister' JOLY, Alexej Axis, Alexis Hoarau, Alexpacio, Alfonso Calzon Villacorta, Alfredo Amatriain, Alix B, Aljen, Allan T. Grohe Jr. ('grodog'), Almoni, Ammariel Melwasul, Anders 'Andvare' Larsson, Anders Edqvist, Anders Fogelström, Anders Gabrielsson, Anders Holmström, Anders Jonsson, Anders Sjöstedt, Anders Tibbling, Anders Wänn, Anders Wilhelmsson, Anderson Todd, André 'Struktur' Lange, André Fredriksson, André Lundberg, André Sakaya, Andre 'Vater von Ria' Paul, Andrea Anderson, Andrea Bazec, Andreas 'ababicher' Habicher, Andreas Amsvartner, Andreas Brandes, Andreas Eliasson, Andreas Göransson, Andreas Hedström Mace, Andreas Lupieri, Andreas Rönnqvist, Andreas Wallberg, Andreas Williamsson, Andrés Ruiz Cazalla, Andrew, Andrew Clark, Andrew Dacey, Andrew Montgomery, Andrew Mosqueda-Jones, Andrew P. Moore, Andrew Patrick, Andrew Peregrine, Andrew Princep, Andrew Somers, Andrew Stehr, Andrew Topperwien, Andrija Popovic, Andrzej Krakowian, Andy Erich, Andy Evans, Andy Kitkowski, Andy Law, Andy Price, Andy Way, Andy White, Ángel García Jiménez, Angelo de Stephano, Angelo Pileggi, Angus Abranson, Anjay Manian, Anke Loban, Anna Rudholm, Anonyma Alver, Anonymous, Anothercol, Antero Garcia, Anthony C. Senatore, Anthony Kerignard, Antoine Imhoff, Antonio Campos jr from McAllen Texas, Antonio Ferreiro (T4zz), Antonio Miguel Martorell Ferriol, Antonio Reid, Antonio Sartini, Antony Lazarus, Antti Horelli, Anya Santana, Aonaranach, Arak da lost boys, Aran Gillmore, Archangel52886, Archmage Chaos Blackflame, Arek Wisniewski, Arethal, Ari Julku, Ari Kolbeinsson (arikol), Ari Multhauf, Aritz Cirbian, Armin Schmid, Arnaud 'Nitro' PICHON, Arne Handt, Arshia Khoshnood, Arthaxess, Arthur Boff, Arthur Gabriel McAllister, Asheesh 'H' Gulati, Athanasios (Sakis) Thomas, Aurora Oliver Martin, Axel Martin Twain, Ayalejo, Aybars Yurdun, Azirahael, Azzgu, B. Malmström, ballmeyer, Balorin, Bastien Avenel, Beachfox, Belen Hernandez Toro, Belsis, Ben Bonds, Ben Chapman, Ben Coleman, Ben Lewis-Evans, Ben McCallum, Ben Meiklejohn, Ben Scerri, Ben Taxman, Ben Wilson, Benjamin 'BlackLotos' Welke, Benjamin 'Meuh' Jimenez, Benjamin Brown, Benjamin Ebell, Benjamin Koch, Benjamin Widmer, Benjy Mock, Benn Mer, Bennosuke, Benoit Devost, Benoit Molenda, Bernard J. Wright II, Bez Bezson, Bianchi Andrea, Bill Martin, Bill Sorensen, Bill Sundwall, Bjarke Pedersen, Björn 'Rataxagorn' Thenstedt, Björn A.O.E Halvarsson, Björn Hagström, Björn Junker, Björn Larsson, Björn Magnusson, Björn Rugstad, Björn Stråår, Black Lotus Kult, Black Wabi, Blair MacDougall, Blake Hamilton, Blitzer, Blixtrande Svärdets Hjälte- och Vapenmästarförening, Bo Engwall, Bob Gilkeson, Bob Harrison, Bogdan Bota, boombrakb, Boos Accordeon, Boris Bernhard, Boris J. Cibic, Brad Gunnels, Brad Osborne, Brad West, Bram van Kruijsdijk, Brandon Gillespie, Brandon Huang, Brandon Metcalf, Brendan Carrion, Brendan Quinlivan, Brent Irvine, Brett Ridley, Brian Babyok, Brian Chumney, Brian Day, Brian J. Shepherd, Brian Koonce, Brian Moran, Brian Ruberg, Brian Vander Veen, Brian Welch, Brian Wright, Brunet Mathieu, Bruno Gaia, Bruno Pereira, Bryan 'Maldroth' Botz, Bryan C. Smith, Bryan Whitlock, Bryan Wilson, Bryce Undy, burningcrow, Burton Gamble, Busdjur, Cabrian, Caco Banton, Calle Andén, Calle L. Heilborn, Cameron Youngs, Camille, Cang Ling Yee, CapnZapp, Carl Niblaeus, Carl Söderberg, Carl Strayer, Carl Walter, Carles Alba Gris, Carlo Antonioli, Carlos Castaño, Carlos Ovalle, Carlos Restrepo, Carolina R, Carsten 'semiomant' Husek, Carsten Lederer, Casey Finley, Cédric MONIN, Cermel, Cezary 'Verencius' Wysoczański, Chadwick Shinabargar, Charles Burkart, Charles Cadwallader, Charles Crowe, Charlie Berglund, Charlie Rose, Chase M Walker, Chiara Santagiuliana, Chip Warden, Chissst, Chris 'MCA' Avellone, Chris 'O5ighter' Stumpfer, Chris Albin, Chris Angelini, Chris Ballard, Chris Bekofske, Chris Glew, Chris Handley – Darker Days Radio, Chris Hartford, Chris Huddleston, Chris L, Chris Rigney, Chris Snyder, Chris Venus, Chris Visco, Chris W Mercer, Chris W. Harvey, Chris Wong, Christer 'SwedishKiwiGuy' Eriksson, Christer Johansson, Christer Lindmark, Christian Ankerl, Christian Kukli, Christian Nienhaus, Christian Northoff, Christian Sahlén, Christian Svalander, Christian Unger (Novae7), Christian W. Schneider, Christoffer Monikander, Christoph 'Keladryel' Schrage, Christoph Schelleis, Christophe 'Lektre' Costard, Christophe 'Nashan' Claude, Christophe Van Rossom, Christopher 'Kit' LaHaise, Christopher 'Stormy' Coyle, Christopher D. Garland, Christopher F Allen, Christopher J Kenney, Christopher John Kinloch, Christopher P. Crossley, Christopher Rusk, Christopher Trapp, Ciarán, Ciarán Carter, Cintain 昆遊龍, CJ Leighton, Claes Florvik, Claes Myrin, Claes W Töverjärn, Claudia Solis, Claudio Muraro, Claus Bo Christensen, Claus Nielsen, Clayton Guerry, Clement Debaecker, Club Mecatol Rex, Codie Dempsey, Cody Black, Cody Callahan, Cody Ruppel, Cole Warburton, Colin Fahrion, Colin 'Magpie' Braddock, Colin Urbina, Colm O'Hara, Conrad Julian White, CoolDJ, Corda Draconis, Cory & Sara Phillips, CottonCthulhu, Courtney McMillan, Craig 'VI' Slee, Craig Dedrick, Craig Hackl, Craig R. Bickford, Craig Rawe, Craig S, Craig S. Quertermous, Cristina Villafranca (Azifri), Cristobal Baeza, Cristopher Frank, D Frandrup, D.A Lagergren, Dacar Arunsone, Dakheim, Damian Greef, Damien Lamm, Dan Byrne, Dan Luxenberg, Dan Perrine, Dan Svensson, Dana Bayer, Dani Robles, Daniel 'Snoken' Olsson, Daniel 'Xetox' Lindström, Daniel Bayer, Daniel 'Cor3y' Belardini, Daniel Demorior, Daniel DJ Jönsson, Daniel Durie, Daniel Engström, Daniel Evan Cochran-Smith, Daniel Fernández García, Daniel Fernandez Rubio, Daniel Flood, Daniel Fruchterman, Daniel Gaghan, Daniel Gutierrez Martinez, Daniel Harold Levine, Daniel Jacobsson, Daniel Kraemer, Daniel Lopez Coira, Daniel Martins Ramos, Daniel Odén, Daniel Öhman Mägi, Daniel 'Pikka' Andersson, Daniel Pryn, Daniel Singer, Daniel Svensson, Daniel Wilks, Daniel Yauger, Daniele Fusetto, Danni Feveile Börm, dansterd, Dante Murrey, DarkDijkstra, Darren Buckley, Darren Howden, Darth Mauno, Darwin Leary, Dave 'The

Raven' Milojkovitch, Dave 'Wintergreen' Harrison, Dave Bickerstaff, Dave Cox, Dave Johnston, David, David 'Mario Lemmini' Homola, David Callahan, David Chart, David Chervanik, David Clabaut, David Crowell, David Cutts, David Damen, David 'dj' Coleman, David E. Olvera, David E. Starner, David Engström, David Esbrí, David Fernàndez López, David G Morris, David Hammond Jr, David Harrison, David Hobson, David Karoski, David Kiker, David Margowsky, David Miguel Rivas Ascaso, David Myers, David Nielsen, David Niemitz, David Rego, David Rodemaker, David Rouen, David Rybacki, David S. Weber, David Sánchez, David Strebler, Dávid Szabadi, David Zabriskie, Dawid 'Dievas' Wojcieszynski, Dawid Malinowski Alubulu MQL Herman Neuer Bruckner, Deadairis, Dean Howard, Democritus, Dendron, Dennis Foged Jensen, Derek Carnell, Derek Guder, Derek Howard, Derek K. Nejedlo, Derek Mayne, derekticon, Despertalia, Deus, Devan Allen, Devin Randall, Dinbar, Dirk Keienburg, Dkarl, DKMirror, Dmitrios Kyriakis, Doc Ezra, Doc Jeremic, Dominic S., Don Corcoran, Don Dechert, III, Donald Bachman, Donald Skruf, Donovan Daugherty, Dorian Lake, Doubleclick, Doug Allan, Doug Haworth, Doug Stanford, Doug Wohlfeil, Douglas 'Caernkeeper' Mota, Douglas Bramlett, Douglas Gordy, Douglas Jessup, Dr Ank, Dr Yann Golanski, Dr. German Erlenkamp, Dr. Rudolf von Richten, Dracon Windsley, Drew Harpunea, Drew Wendorf, Duane Moore, Dudi Rippel, Duke Monte, Duncan Usher-McGee, E.T. Bloomfield, Earon Arcanen, Eat at Joe's, Ed Kowalczewski, Ed Morland, Ed Reinhardt, Edouard Contesse, Edu.mindreader, Eduardo Marín (Roflo), Egil Brautaset, Einar Wolfsauge, El Sobrino, Elena Mercado, Eli The Allseer, ElMalino, Elo y Oscar, Elric 'GM Skull' Lång, Elvis Jansson, Emelie Warnquist, Emil Helén, Emil Lindh, Emil Vikström, Emily K. Dresner, Emma 'Chennie' Wendt, Emmylou Laird, Enedino Fernandez, Enrico Putaturo, Ensbadi, Eric 'Raikso' Johansson, Eric & Irene, Eric Anderson, Eric Christian Berg, Eric Duncan, Eric Hartman, Eric I, Eric M. Rupert, Eric Olds, Eric Smith, Eric Yamanuha, Erik and Lisa Soto, Erik Gustav Nilsson, Erik Halén, Erik Hall, Erik Höglund, Erik L, Erik lennermo, Erik Olsen, Erik S, Erik Sundberg, Erik Sundblad, Erik Winroth, Espen Kulseth, Espen Rønning, Esteban, Eusebi Vázquez Garcia, Eyeshar, Ezekiel A Terwilliger, Fabien Badilla (Nibilos99), Fabio 'Kroovian' Bottoni, Fabio Cadario, Fabio ilmonti Montini, Fabio Milito Pagliara, Fallen Angel, Farid Ben Salem, Farran Jones, faux, Fealoro, Felix Shafir, Felix Velazquez, FelTK, Ferdinand Grumme, Fernando De la Guardia, Fii, Filip Kotarski, Filip Magnus, Filthy Monkey, Finn Green, Flama, Flavio Graser, Florian Beese, Florian Hollauer, Flow, Forrest Nielsen, Foxtur, Fran 'Ripbam' Avila, Francesco 'Frenkie' Bianco, Francesco 'Trolleador' Susca, Francis Helie, Francisco Castillo Segura, Franco Frare, Frank Leubecher, Frank Tenace, Franki Castillo, Frankie Mundens, Frater B:.N:., Fred Ferkel, Fred Ramsey, Frederic SO, Frederick Foulds, Frederick Frank, Fredrik 'Dremacon' Oskarsson, Fredrik Arvidsson, Fredrik Ernstson, Fredrik Janson, Fredrik Johannesson, Fredrik Lyngfalk, Fredrik Moen, Fredrik Nohrborg, Fredrik Ros, Fredrik Sergler, Fredrik Sivertsson, Fredrik Somerville, Fredrik Stridh, G LIM, Gabe Tanenbaus, Gabriel Lopes, Gabriel Persson, Gabriel Rahn, Gabriel Santos, Gades Keeper of Caos, Gaia, Garry Nicholls, Garsha Zanjani, Garvyss, Keeper of the Lost, Gary 'Sneezy the Squid' Mitchel, Gary Jerram, Gary Matthews, Gary Winchester, Gåspenos Svålbjörn, Gauthier 'Go@t' LION, Genevieve Cogman, Geoff McMartin, Geoff Strayer, George Kingfish-Stevens, George M Ferguson, Gerald E. Kuster, Gérard Kraus, Geredan, Gernach, Gerry Tolbert, Giovani 'Olórin', Gisle Kirkhaug, Giuseppe Cavallaro, Gixar Lasombra, Glen R. Taylor, Glenn Mochon, Glenn Seiler, Glorft, GnomviD, Gnostic Scouse, Godfather Punk, Gon Prados, Gonzalo Hernández Oliva, Gonzalo Rodriguez Garcia, Gonzalo Seffino, Gordon Decker, Graf, Graham Woodhouse, Grant Quattlebaum, GrayWolf, Greg Bobrowski, Greg Hom, Greg Krywusha, Gregory Eburn, Gregory Faber, Gregory Parsons, Gregory White, Grethe Österberg, Grønn Kule, Grzegorz Zawadka, Guilherme Ieno, Guillaume 'clarifiome' Gentile, Guillaume Berteloot, Guillaume Godet-Bar, Guillaume Talendor, Gunnar Högberg, Gunter Raffelsbauer, Gustavo Tertoleone Sorg, GZA, H. Alexander Velásquez García, H. Rasmussen, Hafþór Ingi Guðberg Sigurðsson, Håkan Jonsson, Håkan Ståby, HallowsEve(CNM), Hanataka Shinya, Hank Kappa Cappa, Harold Bauerle, Hartland, Hauke 'Orakel' Weymann, Haukur Thor Buason, Haydn Beck, Heiko 'Nyx' Oertel, Helder Lavigne, Helena Backer, Helena Quint, Helge Willkowei, Henric Löfqvist, Henrik 'Loqe' Sjödin, Henrik Andrén, Henrik Eneroth, Henrik Jonsson, Henrik Vridstoft, Henry Hellanmaa, Hiroki Shimizu, His Dark Majesty Matt Nixon, Holger Nahm, Horatio Hellstrom, HörnBjörn, HPLustcraft, Hroth'ger, htn-ks, Husboben, Iamtak, Ian Carlsen, Ian Dominey, Ian Fabry, Ian Hart, Ian Noble, Ian Stewart, Ian Woodley, Idoia Irazuzta, Ignacio Granados Jiménez, Ignatius Montenegro, Igor 'Bone' Toscano, Iker Eginoa 'BatOutOfHell', Inde Games, inhumanbookworm, Inigo Yraola, Inuminas, Isaac 'Will It Work' Dansicker, Isaac Armaros, Isaac Carr, Isabella Radauer-Preiml, Israel 'Tearsdog' Pujagut, Ivan Gatt, Ivan Marin-Rivas, Ivo Goudzwaard, J D Handscomb, J David Porter, J Matthew Logan, J. D. Beers, J. Kyle Massey, J. Leckström, J. Stuart Pate, J.Thomas Sexton, Jaakko Jänis, Jacek Brzezinski, Jacinto Quesnel, Jack Graham, Jack Gulick, Jack Norris, Jack Robb, Jacob B. Thompson, Jacob Boehm, Jacob Bush, Jacob Klünder, Jacob Kosharis, Jacob Rotschield, Jacob Wallroth, Jacques DuRand, Jaime M Garmendia III, Jaime Rodríguez Ortega, Jair Vianna, Jake Leeder, Jake William Thomas, Jakob Paarup Thomsen, James Anthony, James Burzelic, James f tillman, James Hovey, James MacGeorge, James Powell, James Unick, jamie, Jamie Gregory, Jan 'Helm' Richter, Jan Anders Preston Askåsen, Jane and Ross Woods, Jan-Erik Jonsson, Jang, Il-Hwan, Jani-Matti Tirkkonen, Janne Vuorenmaa, Janning Cunis, Janno von Stülpnagel, Jared Fattmann, Jarrod Holst, Jason Ball, Jason Brandt, Jason Durall, jason e. bean, Jason J Janicki, Jason J. Chapa, Jason Jordaan, Jason Kurtz, Jason M Stokes, Jason Png, Jason Sartin, Jason Templeton, Jason Tocci, Jason Turner, Jassin Nasr, Jatavius Harris, Javier 'Intkhiladi' Escajedo, Javier B Reja, Javier Garcia Ureña (Avidus), 'Jayhad' Wrobel, Jean François Rouzé, Jean-François Pelletier, Jedi Lord Darien, Jeff Grubb, Jeff Smith, Jeff Sweet, Jeffrey S. James, Jemrys J. Rueff, Jen Parr, Jennifer Fuss, Jennifer Rigby, Jens 'Spacejens' Rydholm, Jens Renberg, Jens Stavnshöj, Jeppe Marquard Sejer, Jere 'Drall' Tupala, Jeremy Brown, Jeremy Dake, Jeremy Duncan, Jeremy Heath, Jeremy Hochhalter, Jeremy Kear, Jeremy Pignat (Quire), Jeremy Puckett, Jeremy Taylor, Jerry D. Grayson, Jerry Sköld, Jerry Thorpe, Jesper Angermund, Jesper Gavelin, Jesper Jørgensen, Jesper Wäbrner, Jesse & Helena Brake, Jesse Goodger, Jesse Means, Jesse Rahikainen, Jesse V Griffis, Jez Green, Jimmie Rush jr, Jimmy Fredriksson, Joachim A. Hagen, Joakim

Almgren, Joakim Lundström, Joakim Vartanian, Joakim Wendell, João Mariano, João Talassa, Joaquim Lasselin, Joe McNamara, Joe Robbins, Joe Rooney, Joe Sites, Joel Aaron Fowler, Joel Pearce, Joel Sammallahti, Joel Sandström, Johan 'Engas' Englund, Johan Ahlander, Johan Dahlberg, Johan Enqvist, Johan Fraussen, Johan Hellström, Johan Kristensson, Johan Lundström, Johan Malmström, Johan Nilsson, Johan Sundström, Johan Thorsell, Johannes Forster, Johannes Kornfellner, Johannes Paavola, Johannes Svilling-Jörgensen, John 'MoltenPlastic' Vincent, John A W Phillips, John Alan Large (Red Dice Diaries), John Allen Thompson, John C, John Chambers, John Doe, John Eisenbauer, John Guillem, John Hay, John Holt, John 'johnkzin' Rudd, John Lambert, John Lorinskas, John Marron, John Nephew, John Nienart, John Polanski, John Ralls, John Steemson, John W. Luther, Johnny F. Normal, Johnny Peng, John-Ross Morland, Johnstone Metzger, Jollum Trixter, Jon Dailey, Jon Etxaniz 'Sard', Jon Rejfeldt, Jon Wetterberg, Jonas 'Mortis' Lagemyr, Jonas 'SlackVain', Jonas Andersson, Jonas Carlsson, Jonas Evertsson, Jonas G, Jonas Johansson, Jonas Karlsson, Jonas Larsson, Jonas Möckelström, Jonas Nyrén, Jonas Olsson, Jonas Sandberg, Jonas Saxon, Jonas Söderberg – Nerzach, Jonathan Charlier, Jonathan Goodwins, Jonathan Johansson, Jonathan Westhaven, Jonnie Hedqvist, Jonny Garcia, Jonte Döstark, Jordan M. Bullinger, Jordan Millward, Jordan White, Jorg Rødsjø, Jorge Idarraga, Jørgen S. & Tordevil, Joris Van den Bergh, José (Quinta), Jose Carlos Ruiz Colombia, José Castillo Meseguer, Jose Ignacio Macaya Sanz, Jose Luis Porfirio, José Luiz F. 'Tzimiscedracul' Cardoso, Jose Viveros (Lobo Gris), Joseph Le May, Joseph M. Jankowski, Joseph Noll, Josh Herresboff, Josh Matthews, Josh Riggins, Josh Symonds, Josh Van Natter, Joshua C. Bishop, Joshua Chafin, Joshua Crosby, Joshua Mathew Singer, Joshua O'Connor, Joshua Ramsey, Joshua Thomas Hart, Joshua Walker, Josue Insua, Juan Ochoa, Juan Pablo Ramírez, Juantxi Rodríguez Díaz, Jubell Johnson, Judgement Dave, Juhan Voolaid, Julien Collard-Dupire, Julien Harroch, Julio 'Morgan Blackhand' Escajedo, Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo, Julio Romero, Jun Muto, justchris, Justin Dye, Justin Grant, K, K Malycha, K. U. Tasiński, Kahbiel, Kai Enzweiler, Kai Schiefer, Kalysto, Kamboya, Kamuro, Kangaroo Princess, Karl Barbosa, Karl Broomé, Karl Wassholm, Karoly Barta, Karoly Kopataki, Kassandra Utz, Katakomb – teologisk verkstad, Katherine Simmons-Smith, Katreya Lovrenert, Kebab Khan, Keegan 'Tinkergoth' Bateman, Keijo Koskiniemi, Keira Val'Azr, Keith Preston, Ken Blakey, Ken Lowery, Ken McLennan, Kenneth 'Corgthulhu' Ross, Kenneth Centers, Kenneth Gatt, Kenneth Lundgren, Kenneth Munawar, Kenny 'Tribble' Fransson, Kenshiro Watanabe, Kenth 'Lavskägge' Sanfridsson, Kevin Caldwell, Kevin Freksen, Kevin G, Kevin L Horn, Kevin Wine, kbalt, kibernick, Kid Death, Kim 'Gothmog' Ericsson, Kim Dahlin, Kim Hökerud, Kim Janfalk Carlsson, Kim Rosner Pedersen, King Metz, Kiraya TiDrekan, Kit Walker, Kitano, Kjetil Hansen, Klas Thuresson Eliasson, Klaudiusz Emmerle, Kobal Al Hakid, Kornel Kisielewicz, Kosta Kostulas, Kostas Papanikolaou, Kraig E Koranda, Kris Kelly, Kris Vanhoyland, Krister Persson, Kristian A. Bjørkelo, Kristian Karlsson, Kristian Zirnsak, Kristoffer Gabriehl, Kristoffer Warnberg, Kryptovidicus, Krzysztof Fabjáski, Krzysztof Zajkowski, Kurtis Franks, Kutunluu, Kyle Piano, Kynligbein, Kyo Liška, Kyree Ingham-Flowers (Personman14), Lachlan Smith, Lachrymite, Landon Cain, laresgod, Larry Lee Hassenpflug II, Larry Shuping, Lars 'Bishop' Badura, Lars Backstrom, Lars Björndahl, Lars Gravert, Lars Sivesgaard Pedersen, Lars Yngve (Galdermester), Laurel Halbany, Laurence J Sinclair, Lauretha, Lauri Hirvonen, Lawrence Lavigne, Leandro Raniero Fernandes, Lee Barnes, Lee Seok-Hwa, Leif, Leif Olvång, Leif Westerholm, Lennie Andersson, Leonardo Sena Rodrigues, Leslie Weatherstone, Liam Eyers, Liam Murray, Lijah Robinson, Lilith Grogg, Lin Wyeth, Linda Dahlström, Linda Willhoite, Lindsay M. Concepcion, Link Hughes, Linnea Risinger, Linus Eriksson, Lior =^_^=, Lisa Ching, Lisa Padol, Livia von Sucro, Lluis 'Aranduin' Alvarez, Logan Scott, Loïc 'lonekin' Masson, Loïc Girault, Lord Fox-Huntington, Lord KB, Lord Lott, Lord Nabu, Lord Ström, Lorenz Thor, Lorrraine, Luc Snider, Luciano Vieira Velho, Ludo Bermejo, Ludovic Poiret, Luis 'Araj' Hidalgo, LuisEr Cáceres Ruiz, Łukasz Korczewski, Luke Maclean, Luke Parsons, Luke Port, Lykos Vlk, Lynx Firenze, M. P. O'Sullivan, M. Shanmugasundaram, M. Simpson, M3rauer, Macabulote, Macce Hson, Mad Gav, MadKeeper, Maganica, Magistergrefu, Magnus Bergqvist, Magnus Bjerregaard Knudsen, Magnus Fandén, Magnus Johansson, Magnus Wåhlberg, MajorEnby, Malte Hansson, Manfred Lill, Manny Payan, Mantikora, Marc 'Londonmarc' Kuczborski, Marc Lichtenfeld, Marc T. Davies, Marc'Aurelio Pozzi, Marcelo Henrique Marcos, Marcin 'Meeks' Kosiedowski, Marcin 'Yarot' Rauf, Marco 'Mavco' Perrella, Marco Andre Mezzasalma, Marcus 'Hatten' Larsson, Marcus Breaux, Marcus Brissman, Marcus Ericsson, Marcus Fransman, Marcus Gunnarsson, Marcus Lundgren, Marcus Pehrsson, Marcus Wiest, Mare Imbrium, Margarita Demoniaca, Maria & Henri Laine, Maria (dad`s loved daughter) Rivas, Mario Jack Demon Tranfa, Mario N Bonassin, Mario Truant, Marius Enge Bøe, Mark 'Magic' Rajic, Mark Cockerham, Mark D Davis, Mark Hanna, Mark Hughes, Mark N. Ziff, Mark Perry, Mark R. Lesniewski, Mark Sherry, Mark Solino, Mark Tudor-Williams, Mark Ward, Mark Warden, Mark Z., Marko Niskanen, Markus 'Azzu' Schoenlau, Markus A. Gockel, Markus A. Salmen, Markus Geiger, Markus Jöngren, Markus Jonsson, Markus 'k7e9' Enghardt, Markus Kruse, Markus T, Markus Wall, Marlo 'The Iceman' Tacla, Martin Dahlberg, Martin Ek, Martin Ellermeier, Martin Epel, Martin G Hills, Martin Glöckner, Martin Griesehop, Martin Haugerud Magnussen, Martin Holgersson, Martin Hovmöller, Martin Järlemyr, Martin Kaså, Martin Kronholm, Martin Lutz Carlsson, Martin Tiinus, Martin-Pierre Frenette, Martyna Pietrzak, Masaru Lee, Maskin Spelförening, Massimiliano LordMax Enrico, Mat Masding-Grouse, Matej Gr≈æeta, Mateusz 'kruck' Tomczak, Mathias Forsmark, Mathieu Mazzoni, Mats Liljegren, Mats Peltola, Matt Carey, Matt H, Matt MacGregor, Matt R., Matt Russo, Matt Stuart, Matthew Avilla, Matthew Broome, Matthew Cramsie, Matthew Dawkins, Matthew Moorman, Matthew Plank, Matthew Ryan Shoemaker, Matthew Skail, Matthew Walker, Matthew Wasiak, Matthew X. Gomez, Matthias Schramm, Matthieu Habusseau, Mattias Bokinge, Mattias Henriksson, Mattias Json_81 Jacobsson, Mattias Kasche, Mattias Storm, Mattias Swing, Mattias Westermark, Mauro Adorna, Mauro Lucio Campos Amado, Max 'Arioch' Caracristi, Max Körner, Max Sundeen, Maxence Delsaut, MC Arnold, Meera 'The Fierce' Barry, Mendel Schmiedekamp, mentalsmash, Merazaander, Merlin of Chaos, Mheila, Michael – An Eagle's Lament, Michael Beck, Michael D Stein, Michael Daniels, Michael G Kinsley Jr, Michael G., Michael Harrel, Michael Hemmingsson, Michael Hitchens, Michael Hölzl, Michael Hwang, Michael J Kruckvich,

Michael Kayser, Michael Kelly, Michael Kusternig, Michael L. Jaegers, Michael 'Minder' Riabov, Michael Pietrelli, Michael Purgar, Michael Redlich, Michael S Poitras, Michael Scott Mears, Michael Sean Danforth, Michael Stagborn, Michael Stevens, Michael Wiseman, Michal 'Szoszana' Rozycki, Michał Pietrek, Michal Soltysiak, Michel Cayer, Míchel González, Michele 'Snake' Gelli, Michele Zanni, Mickus, Miguel Angel Galan Garcia, Miguel Esteban Carrero Torres, Mikael 'Krank' Bergström, Mikael Adlers, Mikael Åkesson, Mikael Andersson, Mikael Carl-Fredrik Karlsson, Mikael Jönsson, Mikael Sofran, Mikael Stenberg, Mike 'Aethyr' Wolf, Mike 'Reaper' Schultz, Mike Lawrence, Mike Lowrey, Mike Wallace, Mikel L. Matthews Jr., Mikko Kuosa, Mikko Mustajärvi, Milosz Nawrat, Minna Heimola, Minuet d'Ascoyne, Mirko F, mischievous.troll, Moa Fritbiofsson, Moe Lane, Monte Cook, Montgomery Lolen, Moreno Renga aka Sharcrash, Morgan Hay, Moshe Zioni, Mostly Magnus Jonsson, MrD, Muamaidbengt, Mundo, Murt, Muzaffer Buyukkaragoz, Mythforger, mzi, Nadhir al-Nar, Nadia 'Atarun' Cerezo, Nándor Róth, Nanisia, Nat 'woodelf' Barmore, Nataneel C. Lennartsson, Nate Fox, Nathan Mitchell, Nathania Wong, Nathaniel, Nathaniel Johansson, Neal Dalton, Neil Bennett, Neil Lovell, Nemcek, Nerdôncio Correia, Nicholas Beward, Nicholas D. Dragisic, Nicholas Guidotti, Nicholas Harvey, Nicholas Packwood, Nicholas Peterson, Nicholas V Passalacqua, Nicholaus Foree', Nick Carruthers, Nick Hopkins, Nick Lailey, Nick Lippolis, Nick McCarthy, Nick Price, Nicklaus Endicott, nicolas 'gobelinmalin' daniel, Nicolas Benloulou, Nicolas Brian, Nicolas Heitz, Nicolas Villatte, Nicole Gray, Nicole Mezzasalma, Nicolo' Zamperlin, Nienke Post, Niguel Vega, Nik 'Tfk' Barham, Nik 'the Psychonaut' Allen, Niklas Nox, Niklas Starck Westerberg, Nikolai Steen, Nils Sturman, Nils-Erik Johansson, None, Norbert Baer, Nornagain, Nruboc Enyaw, Nuria Yuny, Nuzzi Francesco, Nyx Bean, Observadores do Poente, Octavio 'Katatuno' Morales, Odinnscout, Olaf Kelling, Ole Ingvar Stene, Oliver Black, Oliver Kubles, Oliver T, Olivia G, Olivier Lefebvre, Olivier Nowak, Olle Nyman, Olof Bengtsson, Olof Johansson, Olofarvid, Olov Wallner, Ols Jonas Petter Olsson, Omar Amador, Onno MM Ebbers, Onur Dofüan, Oomizuao, Os the Golden Muchachos, Oscar Arellano, Oscar Hellqvist, Oscar Iglesias, Oskurus El Tremere, Osye E. Pritchett III, Otaku Kaiko, Pablo Martín Domínguez, Pablo Pérez Gómez, Pablo Saldaña, Paladin von Korff, Påledal, Panayjon, panopticon, Paolo Pedroli, Paolo Ramello, Paolo Vanini, Paradoja, Patrice Mermoud, Patrick & Sarah Pilgrim, Patrick Harris, Patrick Henry Downs, Patrick J. Holloway, Patrick Lewinson, Patrick Northedgers, Patrik 'Blaren' Hultén, Patrik Bohlin, Patrik Cassersten, Patrik Hjorth, Patrik Moberg, Patrik Olterman, Patrik Standar, Patryk Adamski 'Ruemere', Paul Beakley, Paul Campini, Paul de Senquisse, Paul Eyles, Paul Gogarty, Paul Gunther, Paul Hayes, Paul J. Fleming, Paul Lukianchuk, Paul McBride, Paul Northway, Paul Rivers, Paul Townsend, Paulo Roberto 'Oculto' Alves de Oliveira Jr, Παύλος Νομικός, Pawel Daruk, Pawel Martin, PD Sundgren, Pedro Fresco, Pedro Ziviani, Pekka H, Penda Tomlinson, Per Persson, Persephone Repace, Peter 'Sunkan' Sundqvist, Peter Gates, Peter Keyser, Peter Klevvall, Peter Lundgren, Peter Metcalfe, peter peretti, Peter Rybarczyk, Peter Wimsey, Peter Winter, Peter York, Petr Shestov, Petri Wessman, Petter Cronsten, Petter Wäss, Phil McGregor, Philip 'xipehuz' Espi, Philip Tatro, Philip Tynne, Philipp 'Doc' Jeske, Philippe 'Sildoenfein' D., Philippe Niederkorn, Phillip Bailey, Phillip Thurlow, Pier Antonio Bianchi, Piero 'Gorgoneion' Pirro, Pierre Coppet, Pierre Ohlsson, Pierre Rosenthal, Pierre soulreaper Åberg, pinvendor, Legendary Merchant of Pins, Poddmeister, Professor Esoteric, Przemysław Skumbin, Pymtastic, PyroSite, Qlippoth (Rich White), Qualia, Quique de la Torre, R&R, R. S., R.Conway, Racoon King, Radoslaw Bozek, Raf Ceuls, Rafa Cerrato, Rafael Cordero, Rafael José Pardo Macías, Ragnar Modin, Ragnar Reynisson, Rain & Aidenn, Rain Kurosu, Rajaat, Ralf 'Sandfox' Sandfuchs, Ralf Northman, Randy Mosiondz, Raphaël Lallement, Rasmus J, Rasmus Nicolaj West, Raúl Carrasco López, RavenRyy, Rayston, Redpaintedblack, Renee M. Solberg, Reto Ughini, Reverance Pavane, Rhel ná DecVandé, Rhys & Isabel Haines, Riccardo Zampieri, Rich 'Bleujaune' Bailey, Rich (Lost Soul) Palij, Rich M., Richard August, Richard Broekman, Richard Cowen, Richard G. Bark, Richard Hickman, Richard Mosses, Richard Newby, Richard O'Connor, Richard Petermann, Richard Rayment, Richard Steinfeldt, Richard Tighe, Richard 'Vidiian' Greene, Richard W. Sorden, Rick Neal, Rik Geuze, Rikard Larsson, Rikard Molander, Rikard Törnblom, Rob Abrazado, Rob Deobald, Rob McKavanagh, Rob Rivera, Robb Thomas, Robert Biskup, Robert Burson, Robert C. Kim, Robert Carnel, Robert Engberg, Robert Gräsberg, Robert Hopt, Robert J Schwalb, Robert Lee Geddes, Robert M Felle, Robert Ojamo, Robert SL Andersson, Robert Viola, Robert Winblad, Roberto 'Sunglar' Micheri, Roberto Mandrioli of Coelo Duro, Robin 'Shids' Langholm, Robin Bengtsson, Robin Hermansson, Robin K. Johannessen, Robin Landén, Rocco 'moroboshi' Pier Luigi, Rodney Clow, Rodrigo de Salazar León, Roger Forsman, Roger Sjögren, Roger Vilaseca, Rogue Fithp, Rohel Terrazas, Roleplayers: Professional Game-Based Storytelling, Romain Grolleau, Roman Adamaszek, Ron Dautzenberg, Ron Duguay, Ron James, Ronald Lumsden II, Roney Lundell, Ronnie, Ronnie Bjurman, Ronnie Eriksson, Ronny Hansson, Roo Wetzel, Rooskapje + Isz, Ross Baker, Ross Smith, Rowen Drolwerd, Roy Högberg, Rune Printzlau, Rupert Sedlmayr, Russ Brown, Ryan H., Ryan Kent, Ryan Keyte, Ryan Linegar, Ryan McWilliams, Ryan Percival, Ryan Smith, S Donnelly, S J Beckett, Sable Twilight Schultz, Saif Ansari, Sal Vador 'TheDarkCloak'N, Sam Hillaire, Sam Wong, Samael Innanen, Samariel, Samuel Fiunte Matarredona, Sandor, Sandra Ahlqvist, Sandrine Bakaber, Sandy Newman, Sarah and Andy Donovan, Sarim Rune, Sascha H., Satariel, Sauli Samila, Saverio Iacono, Scambonious Funk, Scott 'Aldie' Alden, Scott B. Dyson, Scott Barnes, Scott E. Robinson, Scott Maxwell, Scott Skene, Sean 'Garg' McAlister, Sean 'Ariamaki' Riedinger, Sean Mattox, Sean McNeely, Sean P. Soderlind, Sean Park, Sebastian D., Sebastian Deterding, Sebastian Forsberg, Sebastian Fredenberg, Sebastian Gebski, Sebastian Laudon, Sebastian Permevik, Sebastian Solkrona, Sebastian Sterz, Sebastian Suarez, Sergio de Faria D. Moreira Filho, Sergio M. (Mast3rsurg3), Sergio M. Alvarez, Seth Baker, Seth Hartley, Seth Lassing, Seth Spurlock, Severin Keizer, Shadrakh, Shamain, the Cold One., Shane Trapp, Sharon and Jake, Shaun D. Burton, Shawn 'Sutekh' Glass, Sheiken, Sherry the DarkRose, Shin Hang-Pyo, Shohaib Hasbemi, shrakti, Siddharta, Sigurd Løberg, Silas Haslam, Sillade, Silvio Herrera Gea, Simo Levanto, Simon Aubury, Simon Brake, Simon Brunning, Simon Ögander, Simon Whorlow, Simon Wyatt, Simone Biagini, Siobban McKenna, Siritys, Skylar Fried, Skyler Malinowski, Slawek Hamerla, Smalls, Snowball,

Sophie Mächtl, Søren Berthelsen Holm, Soren Haurberg, Søren Parbæk, Søren Skæg Bregenov, Søren Smedegaard, SpiritCrusher, Staffan Rudnick, steelwraith, Stef 'Corpus Gehena' Pauwels, Stefan Anundi, Stefan Franck, Stefan Larm, Stefan Lindqvist, Stefan Lönn, Stefan Rice, Stefano 'Rosiello' Padelli, Stefano Borri, Stefano Miorelli, Stepfanie C Winter, Stephan Hamat-Rains, Stéphane Huart, Stéphane Penhoët, Stephen Ho, Stephen Mulligan, Steve 'Hexenritter' Corps, Steve Bush MRI, Steve Mortimer, Steve Robinson, Steven D Warble, Steven Fontenot, Steven Humphries, Steven Moy, Steven T. Myers, Steven Thesken, Steven Vest, Stew Wilson, Stewart Austin, Stewart Robertson, Stoo, Straw Dog, Stuart 'Anansi' Adam, Stuart Keen, Su'ad Shoukri (Allyenna), Sun Yat Babo, Sunkgida, Susan Lyon, Svante Landgraf, Sven Behrens, Sven Linker, Sven Schläpfer, Sven TS Holmström, Svenska Doomfrämjandet, Sverre B. Midthjell, Sylvain 'OgGy' Tanguy, Sylvain 'Wolion' Lumini, Sylvain 'Sly' Pronovost, Sylvester Thorn, Syndercat, Szymon 'Razide' Budzik, T.S. Luikart, Tabula Rasa, Tahd Inskepp, Talita 'Setheus' Amaral, Tamsyn 'Destroyer of Worlds' Kennedy, Tanya Itkin, Taoeris Majere, Tapio Unto Oskari Törrönen, Ted 'Sir_Allanon' Stjernkvist, Ted Govostis, Tefmon, Temple, Tenebricus Anima, Terje Hammer Meling, Terje Nordin, Terrell Scoggins, Terry Carroll-Beyak, Tetsuo, Tevlak, Th. Pesch, Thalles R de Mello, The Adventure Game Store & Dragon's Lair, The Dark Father, The Dark HEX, The Jellyfish, The Mordak, The Ogre M, The Ron Ashey, The Stalker Of The Dark, The Wandering Alchemist, Theo, Thiago Cabello, Thiago Gonçalves, Thiago Onofre, CFA, ThirdSoul, Thomas 'Jersey TOMato' Ambrosio, Thomas Evans & David McCosky, Thomas Fav√ünacht, Thomas Hartvigsson, Thomas J Cavazos, Thomas Paradowski, Thomas Pichler, Thomas Schlesier, Thomas Schmeil, Thomas Sterchi, Thomas Tramantano, Thomas Varga, Thomas Weinbrenner, Thomas Wernberg, Tiago Marinho, Tiffany Korta, Tightrope Games LLC, Tim 'Kleehv' Shirk, Tim Brandis, Tim D., Tim Partridge, Tim Struck, Tim Sullivan, Tim Vert, Timmothy Clarke, Timothy Story, Tobias Blomkvist, Tobias Ekbom, Tobias Junghöfer, Tobias Radesäter, Tobias Sechelmann, Tobias Stamm, Tobias T-Röd Törnblom, Toby Green, Todd Biggs, Todd Knealing, Tom Hughes, Tom Ladegard, Tom Smith, Tom Zunder, Tomas Brännmark, Tomas Juhlin, Tomasz 'Sting' Chmielik, Tomasz Górski, Tomasz Piatkowski, Tombaux, Tommaso 'SOLIDToM' Galmacci, Tommaso De Benetti, Tommaso Gollini, Tommy Fredriksson, Tony 'fashco' Emerson, Tony Contento, Tony Reyes, Tony Söderqvist, Tony Strongman, Topher, Topher Burk, Torbjörn A O Johansson, Torbjörn Windahl, Tory Republic, Travis M., Trey Mercer, Tricia & Raier, Triffidos Activos, Trip Space-Parasite, Tripleyew, Tristan Ravn Salazar, Troels Pedersen, twin1on, Twist, Ty 'Enigma' Wilda, tzwenn aka The Franchise, Ulf Bengtsson, Ulf Hillebrecht, Ulf Kaupisch, Ulf Schyldt, Ulrik Laurén, Undead_Ichi, Urgewyrm, Vacare, Vahrhis the drunken hero, Valentinus, Vanessa Brannon, varbamse, Veles Svitlychny, Velrys, vesaN, vh, Victor Bernhardtz, Víctor Bueno, Victor Ekelund, Vincent Bouchage, vincent furstenberger, Vladimir Dzundza, Vladimir Zsarisky, Volker Jacobsen, Vox Doom, Wade Cornell, Wade 'Iblis' Jones, Wade Lahoda, waelcyrge, Waldgraf Karl Athal Berth, Walmach Jeremy 'Lone', Wandering Skeptic, Wanying Zhao, Wayne Siu, Wee Andy Brown, weirdocollector, Will Nourse, William Engqvist, William Inskip, Winnowill Sianodel, Witchhunter Joe Lawrence, Wizbang The Mighty, Wojciech Sorbian, WOoDY GamesMaster, Wordspinner82, WP, Xavier Artigues, Xavier Precieux, xiangh, Xose Oscar Lopez Rascado, xsemaj, Y||B, Yannick 'Sephiel' Rouxel, Yargith, Yoann Calamai, Yrvi, yuval starkman, Yvonne Chung, Z Pavic, Zaccharius Rath, Zach King, Zachary Callen, Zachary Strong, Zachary Wright, Zaolat, Zed Lopez, Zedwimer, Zeinrich, Ziv P, Åsa Roos

KULT

◇ Divindade Perdida ◇

• Nome

• Arquétipo

• Ocupação

• Aparência

• Atributos



• Segredos Sombrios

• Desvantagens

• Vantagens

• Relações

• Ferimentos

Ferimentos Graves (–1 *constante*) Estabilizado

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Ferimentos Críticos (–1 *constante*) Estabilizado

- ☐

• Estabilidade

☐ *Calmo*	
☐ *Apreensivo* ☐ *Disperso*	**Estresse Moderado:** –1 nas rolagens de Desvantagem
☐ *Abalado* ☐ *Angustiado* ☐ *Neurótico*	**Estresse Sério:** –1 ***Manter o Controle*** –2 nas rolagens de Desvantagem
☐ *Agoniado* ☐ *Irracional* ☐ *Transtornado*	**Estresse Crítico:** –2 ***Manter o Controle*** –3 nas rolagens de Desvantagem +1 ***Ver Através da Ilusão***
☐ *Arruinado*	A MJ faz um Movimento

• Ganchos Dramáticos

• Equipamentos

• Observações

• Armas

Movimentos do Jogador

Evitar Dano

Quando você esquivar, aparar ou bloquear Dano, **role +Reflexos:**

(15+) Você sai completamente ileso.

(14–10) Você evita o pior, mas a MJ decide se você acaba em uma situação ruim, perde algo ou sofre **Dano** parcial.

(–9) Você foi muito lento para reagir ou você tomou uma decisão errada. Talvez você não tenha evitado nenhum **Dano**, ou acabou em uma posição ainda pior do que antes. A MJ faz um Movimento.

Suportar Lesão

Quando você suportar uma lesão, **role +Fortitude –Dano**. Se você estiver vestindo armadura, adicione o valor dela à rolagem:

(15+) Você engole a dor e segue em frente.

(14–10) Você ainda está de pé, mas a MJ escolhe uma condição:

- A lesão te deixa desnorteada.
- Você perde alguma coisa.
- Você recebe um **Ferimento Grave.**

(–9) A lesão é grande demais. Você escolhe se você:

- É nocauteada (a MJ também pode escolher infligir um **Ferimento Grave**).
- Recebe um **Ferimento Crítico,** mas ainda continua agindo (se você já possuir um **Ferimento Crítico** você não pode escolher essa opção novamente).
- Morre.

Manter o Controle

Quando você usar autocontrole para evitar a sucumbir ao estresse, experiências traumáticas, influência psíquica ou forças sobrenaturais, **role +Vontade**.

(15+) Você cerra os dentes e segue em frente.

(14–10) O esforço para resistir causa uma condição, que permanece com você até que tenha um tempo para se recuperar. Você recebe –1 em situações em que esta condição seria um obstáculo para você.

Escolha uma:

- Você fica irritada (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica triste (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica assustada (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica cheia de culpa (**–1 de Estabilidade**).
- Você fica obcecada (**+1 de Relação** para o que causou esta condição).
- Você fica distraída (–2 em situações em que essa condição te limitar).
- Você será assombrada por esta experiência mais tarde.

(–9) A tensão é demais para a sua mente suportar. A MJ escolhe a sua reação: encolher-se impotente na presença da ameaça, entrar em pânico sem controle de suas ações, sofrer trauma emocional (**–2 de Estabilidade**), ou sofrer um trauma que muda sua vida (**–4 de Estabilidade**).

Agir sob Pressão

Quando você fizer algo arriscado, sob pressão do tempo, ou tentando evitar o perigo, a MJ vai explicar qual é a consequência se falhar, e então **role +Firmeza**:

(15+) Você faz o que pretendia.

(14–10) Você consegue fazer, mas hesita, fica atrasado ou precisa lidar com uma complicação — a MJ revela uma consequência inesperada, um preço alto, ou uma escolha difícil.

(–9) Há graves conseqüências, você comete um erro, ou fica exposto ao perigo. A MJ faz um Movimento.

Engajar em Combate

Quando você engajar em combate um oponente preparado, explique como e **role +Violência**.

(15+) Você inflige dano em seu oponente e evita contra-ataques.

(14–10) Você inflige dano, mas com um custo. A MJ escolhe um destes:

- Você está sujeito a um contra-ataque.
- Você causa menos dano do o que pretendido.
- Você perde algo importante.
- Você gasta toda a sua munição.
- Você é confrontado por uma nova ameaça.
- Você estará em apuros mais tarde.

(–9) Seu ataque não ocorre como planejado. Você pode ter ficado sujeito ao azar, errado seu alvo ou pago um preço alto pelo seu ataque. A MJ faz um Movimento.

•Influenciar Alguém

Quando você influenciar um PNJ através de negociação, argumentação ou de uma posição de poder, **role +Carisma**:

(15+) Ele faz o que você pede.

(14–10) Ele faz o que você pede, mas a MJ escolhe uma:

- Ele exige uma compensação melhor.
- Complicações vão surgir no futuro.
- Ele cede neste momento, mas vai mudar de ideia e se arrepender disso depois.

(–9) Sua tentativa tem repercussões não planejadas. A MJ faz um Movimento.

Quando você influenciar outro PJ, **role +Carisma**.

(15+) Ambas as opções abaixo.

(14–10) Somente uma opção abaixo.

(–9) O personagem recebe *+1 em sua próxima rolagem* contra você. A MJ faz um Movimento

Opções:

- Ele está motivado a fazer o que você pediu, e recebe *+1 em sua próxima jogada*, se ele fizer isto.
- Ele se preocupa com as consequências de não fazer o que você pediu, e recebe **–1 de Estabilidade s**e ele não fizer isto.

•Ver Através da Ilusão

Quando você sofrer um choque, lesões ou distorcer sua percepção através drogas ou rituais, **role +Alma** para Ver Através da Ilusão:

(15+) Você vê as coisas como elas realmente são.

(14–10) Você vê a Realidade, mas você também afeta a Ilusão. A MJ escolhe um:

- Alguma coisa percebe você.
- A Ilusão é rasgada ao seu redor.

(–9) A MJ explica o que você vê e faz um Movimento.

•Ler uma Pessoa

Quando você ler uma pessoa, **role +Intuição**. Em um sucesso, você pode fazer perguntas à MJ/jogador sobre a sua personagem a qualquer momento durante esta cena, enquanto estiver conversando com a personagem dela:

(15+) Você pode fazer duas perguntas.

(14–10) Você pode fazer uma perguntar.

(–9) Você acidentalmente revela suas intenções reais para a pessoa você está tentando ler. Diga à MJ/jogador quais são essas intenções. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Você está mentindo?
- Como você se sente agora?
- O que você pretende fazer?
- O que você gostaria que eu fizesse?
- Como eu poderia fazer você [...]?

•Observar uma Situação

Quando você observar uma situação, **role +Percepção**. Em um sucesso você pode fazer perguntas à MJ sobre a situação atual. Quando você agir de acordo com essas respostas, receba *+1 em suas jogadas*:

(15+) Faça duas perguntas.

(14–10) Faça uma pergunta.

(–9) Você pode fazer uma pergunta mesmo assim, mas você não ganha nenhum bônus por isso, e perde alguma coisa, atrai atenção indesejada ou se expõe ao perigo. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Qual é a melhor forma de lidar com isso?
- Qual é a maior ameaça no momento?
- O que eu posso usar a meu favor?
- Em que eu preciso prestar atenção?
- O que está sendo escondido de mim?
- O que parece ser estranho sobre isso?

•Investigar

Quando você investigar alguma coisa, **role +Razão**. Em um sucesso, você encontra todas as pistas essenciais e pode fazer perguntas para obter informações adicionais:

(15+) Faça duas perguntas.

(14–10) Você pode fazer uma pergunta. A informação tem um custo, determinado pela MJ, como precisar de alguém ou alguma coisa para obter respostas, expor-se ao perigo, ou precisar gastar tempo ou recursos extras. Você fará o que for necessário?

(–9) Você pode obter alguma informação mesmo assim, mas você vai pagar um preço por isso. Você pode ficar exposto a perigos ou custos. A MJ faz um Movimento.

Perguntas:

- Como posso saber mais sobre o que estou investigando?
- O que meu instinto diz sobre o que estou investigando?
- Há algo estranho sobre o que estou investigando?

•Ajudar ou Atrapalhar

Quando você ajudar ou atrapalhar o Movimento de outro personagem jogador, explique como antes da rolagem dele e **role +Atributo**, onde o Atributo é o mesmo que o outro jogador está rolando:

(15+) Você pode modificar a rolagem subsequente em +2/–2.

(14–10) Você pode modificar a rolagem subsequente em +1/–1.

(–9) Sua interferência tem consequências inesperadas. A MJ faz um Movimento.

