

A P A R I Ç Ã O

O L i m b o

Um Jogo de Morte e Condenação Eterna

Não entre tranqüilo na noite serena...

- Dylan Thomas

Por Mark Rein.Hagen

Com Sam Chupp e Jennifer Hartshorn

Créditos

Planejamento: Mark Rein.Hagen com Sam Chupp e Jennifer Hartshorn

Escrito por: Steven C. Brown, Phil Brucato, Sam Chupp, Brian Campbell, Jackie Cassauo, Graeme Davis, Dan Greenberg, Mark Hein.Hagen, Jennifer Hartshorn, Robert Hatch, Harry Heckel, Ian Lemke, Ken Rolston, Kathleen Ryan, Teeuwyn Woodruff

Sistema de Narrativa: Mark Rein.Hagen

Desenvolvimento: Jennifer Hartshorn com Sam Chupp

Colaboradores nas fases de Planejamento e Desenvolvimento: Phil Brucato, Brian Campbell, Ian Lemke

Outros Colaboradores: Nicholas Demidoff, Troels Chr. Jacobsen, Michael G. Schmidt, Palle Schmidt, Martin S. Winther

Editoração: Robert Hatch, Brian Campbell

Direção de Arte: Richard Thomas

Arte: Tom Berg, John Cobb, Anthony Hightower, Larry Mac Dougall, Anson Maddox, Robert McNeill, Ken Meyer Jr., E. Allen Smith, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker

Digitação e Leiaute: Aileen E. Miles

Desenho de Capa: Henry Biggenbotham, Larry Snelly

Logotipo da Obra: Chris McDonough

Jogadores da Fase de Teste: Grupo dos Jogadores

Condenados: Alexander M. Feely, Doug DeJulio, Tod Beardsley, Cynthia K. Neelan, Jeremy York, Debra Harrison. **Grupo dos Espectros Negros:** Timothy Toner, Lisa Hoff, John Buscher, Cassidy Bowman, Scott Nash, Christian Panas, P. David Gill. **Jogadores dinamarqueses:** Paul Hartvigson, Peter C.G.

Jensen, Rasmus Rasmussen, Carsten Schaumburg, Asta Wellejus, **Outros Jogadores:** Mitchell Gross, Heather Pritchett, Beth Bostic, Tony Dills, Jim Gantt, Sherru Gantt, Carla Hollar, Nicky Rea, Susan Adams, Chuck Carroll, Bill Gilsdorf, Joe Masdon, Seretha Masdon, Sherrie Miller, John Richardson, Ian Lemke, Brian Campbell, Jennifer Hartshorn, Sam Chupp, Mark Rein.Hagen, Bill Bridges, Phill Brucato, Robert Hatch, Mike Tinney, Kathleen Ryan, Aileen E. Miles e o DeMontfort University Games Club.

Dedicatória:

Para Joseph Campbell, professor e estudioso dos mitos do mundo.

“A conquista do medo da morte é a reconquista do prazer da vida. Apenas é possível vivenciar uma afirmação incondicional da vida depois que se aceita a morte não como o contrário da vida, mas como um de seus aspectos. Desde sua gênese, a vida está sempre protegendo-se da morte, e às portas da morte. A conquista do medo alimenta a coragem da vida. Essa é a iniciação principal de toda aventura heróica — abdicação do medo e conquista.”

c 1994 por White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto por trechos curtos para a redação de resenhas. Os jogadores podem reproduzir as fichas dos personagens para uso pessoal. Aparição o Limbo, Mago, A Ascensão, Lobisomem, O Apocalipse, Vampiro, A Máscara e todos os materiais contidos na obra são marcas registradas da White Wolf. Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não representa um desafio para as marcas ou copyrights envolvidos.

Atenção: Devido à natureza dos temas e ambientações desta obra, recomenda-se cautela ao leitor.

Agradecimentos especiais:

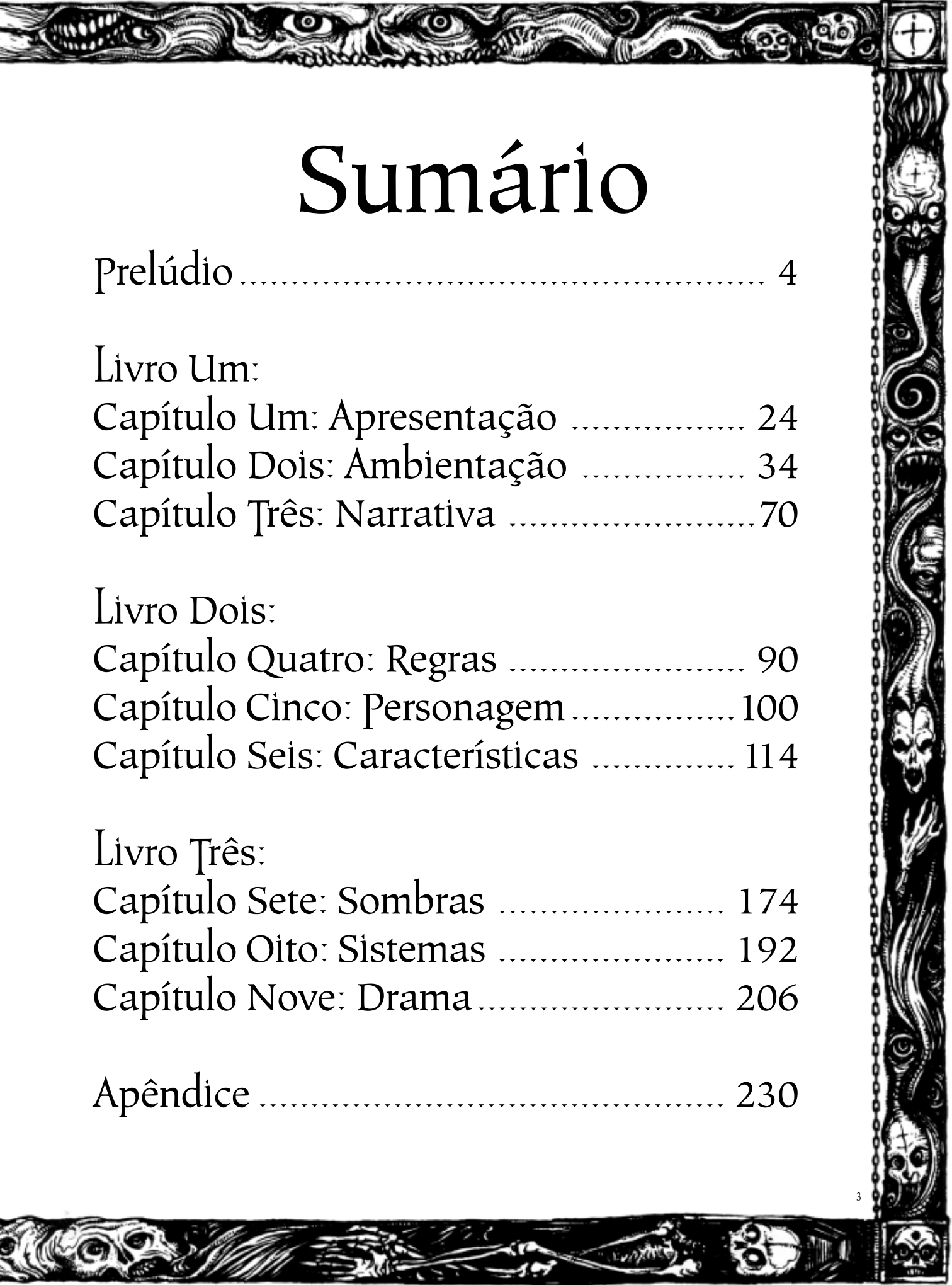
A todos os que ajudaram nesta versão digital, re-digitando, "escaniando", re-diagramando ou mesmo distribuindo.

As empresas Adobe, Microsoft, Apple, Recognita Plus e Microtek, por seus softwares, OCRs, scanners e máquinas, sem os quais não teríamos produzido esta versão.

Não somos contrários ao direito autoral, apenas contra a exploração. Se o livro tivesse realmente um preço justo, todos poderiam comprar.

Distribua esta cópia a todos que puder, e por favor,
NÃO A VENDA!

Publicado e produzido por **Professional© Free® Publications™**
Esta é apenas uma demonstração. Se gostou do livro, compre-o, assim que possível



Sumário

Prelúdio 4

Livro Um:

Capítulo Um: Apresentação 24

Capítulo Dois: Ambientação 34

Capítulo Três: Narrativa 70

Livro Dois:

Capítulo Quatro: Regras 90

Capítulo Cinco: Personagem 100

Capítulo Seis: Características 114

Livro Três:

Capítulo Sete: Sombras 174

Capítulo Oito: Sistemas 192

Capítulo Nove: Drama 206

Apêndice 230

Excrescência Cancerosa

Não posso mais sentir você
Não posso nem tocar os livros que você lia
Eu a segui sob as estrelas
Impulsionado por sua memória

o seu deus morreu e ninguém se importa

E toda sua glória em fúria
afogado em sua hipocrisia

Mas finalmentssdsdsdse estou livre
e se existe um inferno eu a verei lá

Despeço-me da besta uivante com um beijo
queimando e sendo humilhada com seu deus

A besta que nos separou
você monetará por isso?

Jamais saberá o quanto sofri
urinas de vinte centímetros, heresia

Nem a dor que eu suportei
E eu jamais saberei o mesmo sobre você
Mas logo estaremos juntos
À mercê do Limbo

A Espiral Eterna

A morte está a um passo, uma passagem pela Mortalha. O momento da morte é um ritual de passagem que marca o fim de uma jornada e o início de outra, uma trilha que podemos percorrer a qualquer momento.

As milhares de coisas deixadas por fazer, as milhares de estradas nunca percorridas, os desejos e arrependimentos: eles não morrem com o corpo. Eles perduram e adquirem vida própria. Tornam-se fantasmas. Tornam-se sombras.

Aprisionadas entre este mundo e o próximo, as aparções estão perdidas no fulgor perene da danação. Libertas da dor pura, estão aprisionadas por seu passado, seus anseios e temores.

Muitos são os produtos das mortes súbitas, violentas ou cruéis. Eles permanecem presos a uma sensação de tarefas cruciais inacabadas, de palavras não proferidas partindo-se em seus corações, de uma vida que o Destino ceifou prematuramente. Outros são consumidos por um trágico anseio pela felicidade e satisfação que a vida lhes privou. Uns poucos são conduzidos pela amargura, fúria ou ideais.

Todos possuem algum significado essencial que não foi expressado ou praticado. Toda existência é expressão, especialmente no Mundo Interior, e os mortos lutam para sobreviver. Alentados aos farrapos das paixões e memórias que abandonaram, constroem castelos de espuma numa tentativa de represar as águas barrentas do Limbo. São eremitas e artesãos, sempre polindo memórias até a pureza exercer sua própria resistência contra as forças da entropia.

Qualquer espécie de transcendência requer a passagem para o Vórtice, para o coração do Limbo. A escuridão profunda da Sombra precisa ser aceita; o niilismo, negado; o medo, expurgado; a paixão, abraçada. É preciso abandonar o passado: o futuro existe para ser explorado. Aqueles que não crescerem, que não derrotarem a dor, que não sentirem ou exultarem em sua nova existência, apesar do medo, são inexoravelmente tragados pela escuridão.

Para

Esperando, na Morte, retribuir sua amizade em Vida.

Imploro que você leia estas linhas, se ainda tiver algum amor por mim. Você não pode imaginar o trabalho hercúleo que é, em minha condição presente, levantar uma caneta. Mas eu teria podido, quando ambos éramos vivos, carar os Alpes com minhas mãos nuas, para chegar até você.

Nas páginas a seguir você encontrará as respostas para muitas questões que nosso grupo de amigos levantava nos velhos tempos: com quanto ardor queríamos desvelar esses mistérios! Acredito que nossos dois queridos amigos chegaram na minha frente. Eu os procuro com fervor, mas sem esperança — porque seria mais fácil achar um navio em pleno oceano, sem conhecimento de seu curso ou velocidade, que encontrar uma determinada alma neste reino infernal.

Procure entender por que me sacrifico tanto para traçar estas linhas. Eu não escrevo morido por arrependimento, nem por quaisquer preocupações altruístas pelas almas dos outros, embora a sua alma me seja cara. Aliás, não contesto o seu domínio sobre ela. Simplesmente acredito que você precisa conhecer certas coisas, para que sua descoberta de alguns mistérios terríveis não seja tão difícil e súbita quanto foi a minha. Quero que você esteja preparada para assimilar todo o conhecimento que a aguarda. Portanto, minha querida Mary, aí estão as informações: dê-lhes o destino que lhe apetercer.

Do seu amigo, que agora pensa em você mais que nunca..

George

Ao leitor moderno:



audações, seja você quem for e como tiver ficado de posse deste documento.

Muitos anos se passaram desde que redigi pela primeira vez a maior parte do texto que está agora em suas mãos, e a querida amiga que foi a primeira a lê-lo agora me faz companhia no Mundo Inferior. Foi ela

quem me convenceu a pegar a caneta mais uma vez — ou, para deixar a licença poética de lado por um momento, recorrer a um aparelho de redação, cujo delicado mecanismo elétrico é bem menos resistente à influência que um bastão sólido!

No interím desde a última vez que escrevi, muita coisa mudou, tanto aqui em meu Mundo Inferior quanto no seu mundo; tenho podido observar a ambos durante essas mudanças e, graças à minha sabedoria e boa sorte, conseguido sobreviver. Essas mudanças exigiram a revisão da obra que você agora tem em mãos. O original continha muitos dados que agora estão tão obsoletos que poderiam até mesmo colocar o leitor em risco. Havia também dados que descobri — da pior maneira — estarem errados ou serem meias-verdades. Além disso, o esforço em escrever obrigou-me a omitir ou encurtar muitos dados que teriam sido de grande valor para minha querida Mary. Quando a máquina de escrever elétrica reduziu meus esforços de hercúleos para apenas árduos, pensei em melhorar o original, aproximando-o mais de meu objetivo inicial.

Também acrescentei outros tópicos, sobre esperança e conforto, que ignorei ao fazer o primeiro manuscrito. Tendo sido ajudado e socorrido por essas descobertas, eu não poderia guardá-las para mim e permanecer fiel ao meu propósito. Existem coisas terrí-

veis e apavorantes que devo esclarecer, e não as pinto mais extraordinárias do que são; rezo para que, apesar de possuir uma natureza melancólica, bastante intensificada pela minha experiência recente, faça a mesma justiça com aqueles assuntos menos esperançosos. Na obra original, eu alertava para as armadilhas do mal, mas ignorava as proteções do santuário e as trilhas da redenção.

Também é verdade que fui mudado por minhas experiências ultra funerea. Preciso admitir ter novos motivos para estar passando meu conhecimento a outros. É meu desejo sincero que meu trabalho seja-lhe útil de alguma forma, e que, por minha vez, eu possa usufruir dos seus benefícios. Não se preocupe: com o tempo, você entenderá.

Por enquanto, convido-o humildemente a prosseguir a leitura. Todas as informações contidas neste texto foram obtidas por experiência própria, e eu adoraria ter tido conhecimento delas quando entrei nesta existência.

Perdoe-me por não me identificar. Não tenho mais nenhum desejo ou necessidade de fama literária, direitos autorais e coisas assim. Minha preocupação mais imediata é a oposição exercida por certos seres do mundo mortuum contra instruir os vivos sobre o que os espera depois da morte. Afinal, muitos habitantes deste plano, que costumam caçar as almas recém-chegadas e ignorantes, não gostariam que eu estragasse seu esporte e ganha-pão.

Que as correntes não o prendam, nem o Limbo o sufoque. Que você Transcenda.

Além da Mortalha



os dias de minha juventude, era moda entre os intelectuais demonstrar um fascínio pela Morte. Éramos os jovens de uma era dourada: fúteis, ricos e dados a caprichos e fantasias, aos quais entregávamo-nos sem culpa. Ainda assim, éramos sempre perseguidos pelo espectro do enui. Bebidas fortes e más companhias proviam um frisson modesto; drogas como éter e ópio davam-nos um pouco mais. Contudo, nada podia manter-nos continuamente cegos quanto à futilidade de nossas vidas. O vazio cercava-nos por todos os lados; que reação seria mais natural, portanto, do que fugirmos do nosso abismo interior pela contemplação de seu pai lendário?

Afirmo que aqui foi plantada a semente da mania ch-

mada goticismo. A ciência e o racionalismo deixavam a alma à míngua, enquanto o cérebro era alimentado. Ao ver todo o romance e mistério serem extirpados do universo, os homens de sangue vermelho revoltaram-se contra o mundo novo e cinzento, composto apenas por átomos e tratados científicos. Para alguns, a necrofilia espiritual que perseguiamos oferecia um santuário potencial, no qual o mistério prevaleceria, impedindo que o mundo ficasse repleto de ratos de biblioteca. Outros procuraram uma forma de serem considerados malignos, e, portanto, românticos e interessantes. Ainda outros proclamaram-se a vanguarda do Racionalismo, sondando os mistérios da Morte, que também é poderosa demais para ser reduzida a regras, processos e teoremas. É da natureza dos aventureiros perseguir sempre a fronteira mais remota.

A Jornada Para a Morte



D evo admitir que, quando da ocasião de minha passagem, senti uma mistura deliciosa de medo e antecipação — aqueles terríveis mistérios da Morte, que por tanto tempo contemplei, estavam para se abrir para mim. Eu estava maravilhado e aterrorizado, em medidas iguais.

Contudo, esses sentimentos desapareceram quando cruzei o portal e emergi no Mundo Inferior. A sensação foi a de estar embaixo d'água: tudo era sólido e distorcido, e eu sentia uma grande dificuldade de me movimentar. Cheguei até mesmo a segurar a respiração, por medo de me afogar, até que percebi que não precisava mais respirar. Ao longe eu avistava uma radiância fria e branca, e algum instinto impelia-me a ela.

Tudo isto descobri num instante, mas havia ainda outros segredos para serem vistos.

Formas moviam-se ao meu redor, mas eu não podia distinguir nem a elas nem às palavras que proferiam em vozes distorcidas. Eu estava indefeso como um recém-nascido. Diante daquelas criaturas que gritavam esganiçadamente enquanto me beliscavam e puxavam, minha tranquilidade abandonou-me completamente. Meus movimentos e sentidos estavam obstruídos por alguma forma de cobertura reluzente sobre minha cabeça, que pairava, até certa distância, sobre todo meu corpo. Logo as criaturas arrancaram de mim essa proteção. Estremeci ao ver suas formas.

Eles não eram demônios das profundezas. Eram apenas

almas como a minha, que mantinham, por hábito e desígnio da natureza, uma semelhança com a aparência humana. Se essas criaturas fossem como eu as imaginava — dotadas de chifres, rabos peludos e asas de couro — seriam menos assustadoras.

Logo descobri que esses seres haviam estado à espera de minha morte, e cada um pretendia escravizar-me para seus próprios fins. O tráfico de almas não é um crime exclusivo do mundo físico, e uma alma negra como a minha tinha valor especial. O quanto aquele conhecimento teria abatido minha vaidade enquanto eu vivia! Mas agora, indefeso como eu estava, sendo tocado, empurrado e arranhado enquanto esses demônios disputavam minha alma, eu desejava ter levado uma vida pura como o cristal, porque essa seria minha única chance de fuga. Em meio àquela loucura, ocorreu-me a possibilidade de minha alma ser rasgada como uma lebre disputada por uma matilha de lobos.

Finalmente, o mais forte prevaleceu, e fui escravizado. Durante meu cativeiro, sofri e presenciei muitas coisas terríveis, mas não pretendo contá-las aqui. Por enquanto, basta dizer que fui capaz de sobreviver à destruição e que, graças à uma combinação de força, astúcia e uma imerecida boa sorte, consegui escapar de meu feitor. No processo, aprendi muitas coisas sobre a natureza do Mundo Inferior, seus habitantes e os territórios fronteiriços. Desses, o seu mundo mortal é apenas um, e, sob muitos aspectos, o menos interessante.

Como partes desse conhecimento custaram-me alto, não poderia deixar outras almas pagarem o mesmo que eu. Contudo, tenha cuidado: meu conhecimento não é completo, e pode não estar totalmente exato. No Mundo Inferior, a verdade é tão mutável quanto qualquer outra substância.

Nossa Raça Infeliz



S er uma aparição é estar eternamente próximo daquelas coisas que amávamos em vida, porém, impedidos de desfrutar de seus prazeres. É uma tortura terrível ver diariamente os rostos de nossos entes queridos; observá-los enquanto eles enfrentam os reverses da sorte mortal; ver a idade corroer-lhes as feições e corpos; presenciar suas vitórias e derrotas — mas sempre como uma platéia invisível, freqüentadores de teatro impedidos de influir nos eventos do palco. Nunca é possível celebrar suas alegrias, nem consolá-los durante seus infortúnios. Pode-se apenas assistir, assistir, assistir.

Contudo, mediante certas habilidades e muito esforço, uma aparição poderá manifestar-se física, ou quase fisicamente, no mundo material. Essas manifestações são recebidas, quase invariavelmente, com incompreensão e medo, pelo menos entre os vivos. O medo entre os mortos é muito diferente — na verdade, quase uma emoção completamente nova.

E o medo que assombra os mortos não é uma tortura

menos terrível que esta prisão ao ar livre, que ao mesmo tempo nos oferece e nega as coisas e pessoas queridas. O medo que assombra dos mortos é eterno e imbatível, porque é o medo do Limbo, a toda-poderosa morte-em-morte. Mesmo na morte não estamos a salvo do espectro negro da não-existência. O peso deste terror pende sempre sobre nós.

A mácula maligna do Limbo está encarnada em nossos espíritos companheiros. Nós, pobres almas, caçamo-nos sem tréguas, e evitamos confiar completamente umas nas outras. A amizade, conforme é conhecida entre os vivos, oferecendo consolo pelos infortúnios da vida e compartilhando força em momentos difíceis, é praticamente impossível de ocorrer no Mundo Inferior. Cada aparição precisa cuidar de sua própria força e bem-estar, e não confiar no conforto oferecido pelos outros.

Com o passar dos anos e das décadas, alguns de nós formam associações e alianças duradouras (chamamos esses grupos de Círculos), mas é raro haver o calor da amizade espontânea entre dois indivíduos de filosofia semelhante que ainda respirem ar. Nossas mentes sempre estão cheias de pensamentos de

traição, tornando, para a alma, o medo uma prisão tão inexpugnável quanto qualquer porta de ferro.

A Sombra do Limbo



O medo daquilo que está lá fora muitas vezes pode ser superado pelo medo daquilo que reside no íntimo, o que os Inquietos chamam a Sombra. No mundo dos vivos, as necessidades da carne mantêm os lados iluminado e sombrio do ser em certo equilíbrio. Eles são forçados a um pacto criado pela necessidade mútua por sustento físico e outras coisas indispensáveis da vida mortal. Mas quando uma alma é despida de sua roupa de carne e as duas metades da natureza mortal vêm-se livres das normas do corpo e da sociedade, a metade sombria

Plasma Imaterial



Por natureza, nós, aparições, somos insubstanciais. Ainda assim, temos existência, de modo que possuímos uma espécie de substância. Essa substância é chamada *plasma*, porque não pode ser descrita pelas normas científicas de matéria sólida e fluida, mas como alguma coisa intermediária, semelhante ou completamente diversa.

O plasma do *corpus* de uma aparição mantém, em sua maior parte, uma forma semelhante à da carne; é a forma segundo a qual o espírito acostumou-se a reconhecer sua identidade, e é mantida através do hábito. Contudo, certas aparições aprenderam a arte de moldar seu próprio plasma — e ocasionalmente o dos outros — para assumirem a aparência que desejarem. Através dessa arte, podem disfarçar-se, e alguns conseguem até moldar objetos de plasma como se fossem de barro, atribuindo-lhes qualquer forma. Assim como todas as coisas no mundo são baseadas em alguma variedade de matéria, todas as coisas no Mundo Inferior são compostas por alguma espécie de plasma.

Partindo do fato de que somos insubstanciais, poder-se-ia supor que somos invulneráveis a influências materiais — capazes de caminhar através de paredes e outras barreiras, como narram os escritores das histórias de horror. Porém, isso é apenas parte da verdade, porque nem essa graça é concedida facilmente às pobres aparições.

Como já comentei, o plasma é mantido em sua forma pelo hábito, podendo ser alterado pela força de vontade, se o indivíduo tiver aprendido a disciplina necessária para fazer isso. A força de vontade, ao que parece, rege sobre o plasma, mas é serva da consciência. Para a mente racional, é óbvio, por exemplo, que não é possível caminhar através de uma parede de pedra; a mente carregou esse conhecimento por toda a vida, e trouxe-o ao Mundo Inferior com o resto de sua bagagem. Portanto, uma aparição pode

pode travar uma guerra aberta contra o aspecto mais nobre do espírito.

A Sombra encontra simpatizantes e extrai força da escuridão e da dor que a cercam. Privado da alegria e da luz, o espírito mais nobre tomba, a não ser que seja sustentado por uma personalidade extraordinária. Contudo, mesmo uma personalidade como essa pode murchar completamente, a não ser que sejam tomadas providências cuidadosas e devotadas para mantê-la. Esse estado pode ser visto entre certos tipos de loucos do mundo dos vivos. No Mundo Inferior, ele é o fardo de todos os fantasmas infelizes.

ser inicialmente impedida por uma barreira física, a não ser que este conhecimento recordado seja suprimido pela mente e substituído pela nova sabedoria de que o plasma não pode ser bloqueado pela matéria.

Mas isso até que não é difícil: mediante um pouco de concentração, é possível superar a resistência da matéria se a mente estiver consciente da tarefa. Mais traíçoeiras, porém, são as ocasiões em que a mente for tomada de surpresa, e a parte subconsciente do espírito recorrer aos ensinamentos da vida física para orientar-se. Uma queda, um trem em alta velocidade ou um tiro são coisas súbitas, e a não ser que a mente esteja relaxada no momento em que ocorrerem, elas poderão causar danos, porque a mente acreditará nisso.

Essa, porém, não é uma regra simples — o quanto seria fácil, para um espírito torturado encontrar descanso na autodesconstrução, pulando da mesma ponte da qual saltou para a Morte. Embora o plasma seja vulnerável, ele não é destrutível por causas mundanas. Extinguir o espírito é muito difícil, e mais terrível em suas ramificações que um mero suicídio.

Mas como um golpe súbito pode ser sentido tão sólido quanto em vida, enquanto o toque de um ente querido — tão ardentemente desejado — é sempre negado ao pobre espírito? A pior parte de nossa existência miserável é que podemos sempre ver aqueles a quem amamos, mas jamais podemos tocá-los ou conversar com eles.

Quando conscientes, a maioria dos vivos estremece ao toque dos mortos, porque teme e desconfia das coisas que emergem do véu. A vontade precisa ser domada para aceitar a possibilidade do toque, da mesma forma que a vontade de uma aparição precisa ser domada para aceitar que uma bala é inofensiva, antes que qualquer toque seja possível. Tudo isso faz parte de nossa tortura eterna.

Os Grilhões das Almas



Nem todas as almas — nem mesmo a maioria — estão aprisionadas no Mundo Inferior, e obrigadas a passar toda a existência como aparições. Nós que vagamos pelas sombras, estamos aprisionados por forças que emanam do interior de nós mesmos, forças estas que constroem as masmorras das quais observamos o mundo dos vivos.

Nós, as sombras, chamamos os laços que nos prendem à nossa condição miserável de Grilhões. Você já os conhece, caro leitor; afinal, todas as histórias de fantasmas não estão cheias de grilhões e correntes, que impedem o pobre espírito de descansar em paz? Considere o fantasma que não pode deixar seu ouro, a mãe que observa seus filhos, o espírito do assassinado que assombra o assassino, ou o criminoso preso ao local em que cometeu

algum feito sombrio — todos esses são exemplos de Grilhões.

Os Grilhões são os cordões que prendem uma aparição à Terra Sombria e, portanto, as âncoras que impedem os sentidos de uma aparição de se dissolverem no caos da Tempestade. São os Grilhões que fazem de nós o que somos. Um Grilhão é uma âncora e também um carcereiro. Sem essa espécie de lente para concentrar a existência de um ser, o passar dos anos e a loucura fundamental à existência no Mundo Inferior corroeriam a alma, levando a aparição a perder sua identidade e existência até que — da forma como a sabedoria corrente nos ensina — a aparição, libertada dos Grilhões, seria arrancada da Terra Sombria e jogada ao coração da Tempestade. Embora a existência da aparição nas Regiões Sombrias seja torturada, ela ainda é muito preferível ao caos infernal da Tempestade.

Os Despojos da Vida Mortal



Assim como uma aparição pode estar presa a certos lugares, pessoas ou objetos no mundo dos vivos, um objeto pode ser transubstanciado ao Mundo Inferior com seu dono. Esses objetos são chamados Despojos, porque eles são o resíduo dos bens dos quais a alma viva cercava-se.

Hoje em dia os Despojos não são obtidos com facilidade. Antigamente, como as crenças populares sustentavam que uma parte dos bens materiais do morto poderiam acompanhar seu espírito ao mundo seguinte, os afortunados abasteciam suas tumbas com provisões para a jornada e a nova existência que os

aguardava. Já caminhei pelo convés de um navio viking queimado no fiorde de Oslo, onde nasci, e ouvi a melodia apaziguante das liras emparedadas com o lendário Ozymandias.

Nesses tempos esclarecidos, os vivos não são tão solícitos quanto seus mortos, e muitos agora atravessam a mortalha sem nada mais do que tinham ao sair do útero. Sim, é possível que um objeto querido passe com seu dono e fique a seu serviço em mais de uma existência. Quando uma coisa é usada com tanta frequência que seu dono passe a considerá-la uma parte essencial de sua identidade, ela poderá manifestar-se em forma plástica juntamente com seu dono.

O Mundo Inferior



Por onde começar? O Mundo Inferior é um lugar tão extraordinário que mesmo um grande escritor como eu (depois que você morre, não há motivos para falsa modestia), sentiria dificuldade em descrevê-lo. E, mesmo se o conseguisse, nem mesmo a mais ágil das mentes humanas poderia conceber o inconcebível, salvo através da experiência própria. Mesmo assim, tentarei traçar um esboço pálido do Mundo Infe-

rior.

A ciência teria nos feito acreditar que o mundo — falo agora do seu mundo, onde o sol aquece a grama verde — consiste apenas de matéria e energia, e todas as substâncias e formas a serem encontradas pertencem aos mesmos componentes, divergindo apenas em proporção e arranjo. Alguns iriam mais adiante, dizendo que a matéria é apenas uma forma de energia congelada e solidificada, que pode ser revitalizada pela divisão de seus átomos. Imagine, portanto, um mundo baseado não na

energia, mas na entropia — onde apenas a negatividade governa as infinitas formas de existência. Essa, estou certo, é a forma como a ciência descreveria o Mundo Inferior.

Se é verdade que o espaço e o tempo, a matéria e a energia, podem ser reduzidas a equações e provadas matemati-

camente serem uma só coisa, então o Mundo Inferior certamente é o instante final do universo, que se diverte enquanto espera seu próximo compromisso, manifestando-se como um lugar, ao invés de um momento.

As Regiões Sombrias



Mundo Inferior é inconcebivelmente vasto — maior que um mundo, ele é um Anti-Universo. Tudo o que não faça parte do Universo pertence ao Limbo. Assim como a Terra é apenas uma pequena parte do Universo, existe uma pequena parte do Mundo Inferior que lhe é correspondente. As regiões deste território estranho são as abóbodas do conjunto total das aparições presas por Grilhões e são conhecidas como Regiões Sombrias.

As Regiões Sombrias, entrelaçadas com o mundo vivo e material, copiam dele a maior parte de sua forma. Talvez, neste ponto onde o Universo e o Anti-Universo convergem, cada um assume alguma coisa da natureza do outro; essas conjecturas filosóficas, contudo, pouco interessam aos que precisam permanecer aqui.

Você já ouviu falar das Regiões Sombrias, mas por outro nome. É nela onde as aparições que não podem passar livremente para o Além concentram-se com maior frequência, e é daqui que uma aparição pode ver o mundo dos vivos, e talvez *falar* com os vivos, se ambos tiverem os talentos necessários.

Este é o domínio ao qual os médiuns espíritos referem-se ao falar dos Planos Etéreo ou Astral. Muitos acreditam que essa região seja todo o Mundo Inferior, mas estão enganados. Poucas almas viventes suspeitam dos reinos aterrorizantes e dos desertos que repousam além dessas fronteiras. E os poucos que suspeitam deixaram sua razão como pagamento por esse conhecimento.

O nome Regiões Sombrias é bastante adequado. Elas prolongam o mundo da carne, mimetizando-o como uma sombra imita seu dono. Salas, casas e mesmo cidades inteiras existem nas Regiões Sombrias, ocupando o mesmo espaço e dimensões que seus correlatos físicos. Embora elas não sejam cópias exatas de seus originais, são reconhecíveis. Elas são lugares tristes, desprovidos de luz, alegria e qualquer coisa que possa agitar o coração.

As criaturas como eu costumam acreditar que o Limbo suga para si as forças negativas do seu mundo vivo, mediante alguma forma de atração magnética, e, tendo feito isso, solidifica essas forças em matéria, com a qual constrói a si mesmo. Assim como a página de um livro recebe apenas a tinta e as formas das letras do clichê da prensa, as Regiões Sombrias assumem apenas o que é sombrio e esquálido no mundo vivo, mantendo um pouco de sua forma.

Sombra e Substância

Embora as Regiões Sombrias margeiem os reinos dos vivos, a comunhão entre os dois mundos apenas é possível em raras ocasiões. As Almas Inquietas podem observar o mundo vivo, e até mesmo viajar por ele através das Sombras correspondentes — mas é muito difícil para um indivíduo conseguir ser visto ou ouvido, e tocar ou mover um material requer um esforço ainda maior. Como é preciso uma força de vontade fantástica para alterar materiais no mundo vivo, os esforços nessa direção costumam ser desajeitados e direcionados imperfeitamente. Muitos casos relatados de fenômenos Poltergeist não passam de aparições que foram frustradas na tentativa de desempenhar alguma tarefa simples.

Quando respirava, muitas vezes sonhei que estava me movendo através de alguma cena familiar, observando tudo mas incapaz de me comunicar com os meus amigos e entes queridos. Já vi aquele sonho repetir-se muitas vezes, mas agora durante as horas em que estou acordado. E como é horrível ver minhas lágrimas caírem *através* das mãos e dos rostos dos meus entes queridos, a quem tento abraçar com dedos de névoa! Com o tempo aprendi a disciplina necessária para tocar, mas o processo é árduo e doloroso. Seria mais fácil para mim, enquanto era vivo, atravessar um oceano a nado do que fazer hoje algo tão trivial quanto folhear um livro.

Lugares Assombrados e Nulidades



Contudo, existem alguns lugares onde a interação entre os dois mundos é menos árdua. Assim como os vivos são atraídos para certos lugares de seu mundo — cidades luminosas, grandes montanhas e spas da moda — também os mortos reúnem-se em determinadas áreas, que são conhecidas, em *lingua-mortua*, como Lugares Assombrados. Esses lugares retem tão fortemente a substância da morte que eles começam a moldar suas contrapartes vivas ao invés de serem moldados por elas. Um local vivo que corresponda a um Lugar Assombrado é possuído por uma aura de medo e tristeza tão poderosa que as almas vivas mais sensíveis podem dizer, com total segurança, que ali trafegam aparições. Vez por outra, a Mortalha entre os Mundos é rompida em algum ponto nesses lugares, o que permite que os mortos manifestem-se ali para sentidos vivos.

Esses são os lugares assombrados que eu procurei em minha juventude, na esperança de conversar com os mortos e apren-

der com eles os segredos da Eternidade. Imagine o quão idiota me sinto quando hoje vejo esses lugares com olhos mortos e avisto outros tolos caçadores de fantasmas!

Se um Lugar Assombrado é um lugar onde o diafragma que separa a vida e a morte é esticado, tornando-se mais fino, então uma Nulidade é um burquinho no véu, através do qual imagens, sons — e às vezes outras coisas — podem passar sem obstrução. As Nulidades são furos no tecido da realidade — poços ligados diretamente às profundezas da Tempestade. A Entropia é sugada através de uma Nulidade pela influência do Limbo exatamente como a água é sugada pela gravidade através do buraco de um regador de plantas. As Nulidades são as cavernas das quais nenhum explorador retorna, e a fonte das visões das profetisas. As Nulidades abundam em mistérios terríveis e eventos inexplicáveis, especialmente no que concerne a coisas que aparecem e somem. Tenha medo delas, porque são portas para os dois lados — e adentrá-las é tão ruim quanto confrontar o que delas emerge.

Cidadelas e Necrópole



A forma e a configuração do mundo dos mortos não depende apenas da terra dos vivos. Na verdade, existem muitos casos em que o inverso ocorre, e um deles é a Necrópole, a cidade dos mortos.

Em muitos aspectos, os mortos mantêm inalterados seus hábitos como seres vivos.

Eles vivem próximos uns aos outros, procurando segurança em números e na proteção de indivíduos mais fortes. Suas vilas e cidades sobrepõem-se às cidades dos vivos em praticamente todos os casos, porque os vivos são a fonte de sua riqueza e sustento. A Necrópole mantém uma grande semelhança com a cidade mortal cujo espaço ocupa, mas também exerce sua própria influência.

Quantas vezes o caro leitor já esteve nas ruas e nos becos fétidos das regiões mais decadentes de uma cidade? E quantas vezes, nesses lugares, já sentiu — sem causa aparente — um medo profundo, como se estivesse numa capela mortuária ou numa ruína assombrada? Nesses momentos você estava aden-

trando as sombras que a Necrópole projeta na Terra. Nesses lugares, a presença dos mortos é quase tangível, e o mundo dos mortos molda a realidade terrestre à sua imagem e semelhança.

Quando você estiver num lugar como esse, abotoe o colarinho do casaco e siga em frente, dando graças aos céus por ter visto apenas o seu próprio lado do espelho. Pois se tivesse tido uma visão do mundo dos mortos, teria visto coisas bem piores do que mendigos ou gangues de rua: teria presenciado imagens de pesadelo e planos tão funestos que enrubesceriam os senadores da antiga Roma.

Numa Necrópole pode haver muitos Lugares Assombrados, mas todos têm em comum a semelhança das ruas de um bairro miserável. Acima de todas está a Cidadela, a acronecrópole onde reinam os Anacreontes da Hierarquia, que governam em nome dos Senhores Mortais. Esta, contudo, não é uma regra geral: umas poucas Necrópoles ostentam as bandeiras dos Renegados ou dos Hereges, mas a maioria é regida com punho de ferro pela Hierarquia. As exceções geralmente diferem apenas nas cores de suas bandeiras.

As Profundezas Eternas



Existe muita coisa no Mundo Inferior além das Regiões Sombrias. O oceano vasto (e ainda não mapeado) da Tempestade é cortado por continentes inteiros. Contudo, para os habitantes das Regiões Sombrias, esses são lugares misteriosos e distantes. A maior parte do que se sabe sobre eles consiste de mitos, conjecturas e superstições. Conta-se também histórias ain-

da mais fabulosas sobre ilhas na tempestade que empalideceriam até mesmo o Eldorado do mundo vivo. Essas histórias, provavelmente verdadeiras, inflamam os corações dos aventureiros. Contudo, as feras e costumes estranhos com os quais os exploradores do mundo vivo se deparavam eram regidas pelas leis da física e da natureza, regras que não se aplicam às descobertas que podem ser feitas por um Pizarro ou um Marco Polo do mundo dos mortos.

A Tempestade



A Tempestade constitui a maior parte do Mundo Inferior, e é muito mais temida. Eu já me submeti à sua fúria uma vez, e espero jamais precisar fazer isso de novo. Apenas meu desejo em pôr um fim a esta existência sombria me levaria a cometer novamente essa loucura, e não sei se mesmo a recompensa da Transcendência seria suficiente para me fazer superar o medo. Mas estou fugindo do tópico de minha dissertação: a *geographia inferna*.

Apesar dos rigores da Tempestade, ela é habitada. Os motivos desses seres não podem ser entendidos por uma mente racional, mas talvez seus espíritos conturbados encontrem uma harmonia com as vastidões caóticas da Tempestade. Os Espéctros — como os habitantes da Tempestade são conhecidos — mantêm-se em estado constante de medo e assombro. Eles são fortes, para sobreviverem ao ambiente que escolheram, e podem derrotar com facilidade os pobres espíritos que reinam em lugares menos perigosos. Ademais, tendo se acostumado ao seu ambiente infernal, essas criaturas são completamente insanas, sendo impossível prever suas ações. As formas dessas criaturas são variadas e terríveis, mas o *corpus* de nenhuma delas, por mais

horripilante que seja, faz juz à sua natureza interior.

Ainda piores que os habitantes da Tempestade são os grandes Turbilhões que ela produz. Ondas gigantescas no mar envolto pela Tempestade, os Turbilhões ocasionalmente varrem as Regiões Sombrias, deixando um rastro de loucura e desastre. Reinos inteiros podem ser varridos pelos Turbilhões, e mesmo o mundo vivo sofre catástrofes estranhas e de enormes proporções quando elas aparecem. A destruição de Atlântida e de Pompéia — e, segundo alguns, até mesmo o Dilúvio — foram meros reflexos dos Turbilhões.

Contudo, existem vários Atalhos através da Tempestade, como as estradas que penetram as florestas dos Balcãs. Esses Atalhos podem ser percorridos com maior segurança que a Tempestade, mas isso é tudo que pode ser dito ao seu favor. Como as estradas do mundo vivo, eles são assolados por bandoleiros que atacam os viajantes incautos. Também não é incomum que as feras da floresta saiam para a estrada, e essas criaturas não são só lobos e ursos gentis do mundo vivo. Elas não recuam ao estalar de um chicote ou ao disparo de uma pistola, e de nada adianta abandonar um ou dois cavalos para saciar-lhes a fome. Viajar por esses Atalhos é muito arriscado, devendo ser feito apenas em casos de absoluta necessidade.

As Praias Distantes



Este é um assunto sobre o qual não me sinto à vontade para falar. Nunca estive nesses lugares e os fatos que sobre eles me chegam parecem misturar lenda e realidade. As Praias Distantes em muito me lembram as lendas terrestres do Paraíso, porque sua natureza conjuga muita crença com poucos fatos. Contudo, como as Praias Distantes pertencem ao conhecimento geral dos mortos, eu não poderia omiti-las neste relato.

É dito que existem muitos reinos, flutuando como ilhas no oceano turbulento da Tempestade. Com o tempo eu deverei ter mais o que dizer sobre elas. Aquelas que compartilham o título de Praias Distantes merecem ser mencionadas, devido à crença generalizada de que elas sejam a Vida Depois da Morte, conforme

Estígia



De todos os reinos do Mundo Inferior, o maior de todos é Estígia. Fundada, de acordo com a tradição, pelo próprio Charon, ela é o trono dos Senhores Mortais, e seu poder avulta-se sobre o mundo dos mortos como a antiga Roma fez um dia com a Europa.

Os Atalhos mais numerosos e seguros através da Tempestade são aqueles que conduzem o viajante aos portais de Estígia, porque eles são mais trafegados e melhor conservados.

Cercando o Reino de Estígia está o Mar das Almas, um miasma vasto e terrível que rivaliza com as visões de pesadelo de Bosch. Afinal, ele é realmente um mar de almas — uma visão horrível e patética, mas uma sólida defesa contra a Tempestade.

ensinado pelas autoridades religiosas.

Aparentemente, na Tempestade se encontram todos os paraísos prometidos por cada crença humana. Ali também podem ser encontrados todos os infernos e céus, de cada raça e credo. Há quem chegue mesmo a afirmar que esses reinos são criados e sustentados pela crença das almas que os procuram — e por nenhuma outra força.

Minha mente racional aconselha-me a não confiar nesses rumores, embora eu não possa resistir à deliciosa ironia de que todas aquelas religiões humanas, que passaram séculos perseguindo umas às outras para provar que seus dogmas eram os únicos verdadeiros, estivessem erradas — simplesmente porque todas estavam certas! Pelo menos, o ensinamento “procura e achará” era um dos poucos que merecia estar certo.

Para além do Mar das Almas estão as muralhas de Estígia, que ninguém atravessa voluntariamente.

Como tudo na cidade, desde o desaparecimento de Charon, o posto avançado não serve mais ao seu propósito original, tendo sido transformado numa prisão. Os Senhores Mortais mantêm várias almas cativas, cuja presença sustenta e fortalece o reino, e alimenta o poder e a ambição de seus detestáveis carcereiros.

Isso é tudo quanto se sabe sobre Estígia e, da minha parte, tudo que quero saber. Dizem que não há esperança para aqueles que passam pelos seus portões, a não ser que ocupem níveis elevados na Hierarquia. Apenas os Barqueiros entram imunelemente em Estígia, e mesmo eles são cautelosos.

As Legiões dos Condenados



menção dos Barqueiros fez-me perceber que até agora ofereci apenas explicações pessoais e subjetivas sobre a vida depois da

morte, não chegando nem mesmo a falar sobre as concepções predominantes entre meus amigos incorpóreos sobre o como e o porque de nossa condição.

Aqueles que Guiam



cultura dos mortos enfatiza o respeito para com aqueles que são chamados Barqueiros, porque eles possuem a capacidade de conduzir em segurança as almas dos falecidos, contornando as inúmeras Tempestades do Mundo Inferior e evitando os traficantes de escravos e de outros seres sobre os quais ainda escreverei.

Você já conhece seus nomes: Anúbis, Hermes, Brunhilda e suas irmãs — e muitos outros, cujos nomes são desconhecidos pela maioria das pessoas, salvo estudiosos vivos e sacerdotes mortos. Dizem que Charon, que criou a Hierarquia e impôs ordem à Tempestade, foi o maior dos Barqueiros de sua época. Porém, agora parece que Charon está desaparecido, e sua ordem começa a ruir. Se isso for verdade, o futuro que nos aguar-

da é muito negro.

Os Barqueiros viajam através do Mundo Inferior sem que ninguém impeça sua passagem. É dito que as jornadas dos Barqueiros contribuem para a manutenção dos Atalhos, como o tráfego freqüente nas rodovias Terrestres impede que o asfalto seja coberto por mato. Eles não têm nenhum mestre além de si mesmos, o que é raríssimo entre os mortos e lhes concede grande poder. Eles são temidos e até mesmo odiados — as almas que eles conduzem estão fora do alcance dos traficantes de escravos — embora seu poder os proteja de qualquer um que se oponha contra eles. Mediante um prego, qualquer alma pode viajar com um barqueiro, mas esses condutores realizam o trajeto que lhes apetece, podendo navegar em círculos por anos ou séculos, e até não chegar ao destino desejado pelo passageiro.

Os Regentes



Há algumas eras, como reza a tradição, o grande Charon fundou o reino de Estígia, que é o maior dos reinos do Mundo Inferior. Como um império terrestre, sua influência se estende para além de suas fronteiras, e sua Hierarquia regente é um poder contra o qual ninguém ousa manifestar-se. Os Senhores Mortais são fiéis a Charon, mas desde seu desaparecimento é impossível saber o que eles podem fazer. Nos últimos tempos, suas legiões têm estado mais ativas e ousadas.

Como qualquer império da História mortal, a Hierarquia governa mais pelo medo que pela persuasão amistosa, sendo baseada não em filosofias ou princípios morais, mas nos lucros

dos espólios das guerras. Os vassalos da Hierarquia são traficantes de almas, mas punem aqueles que os imitam. Eles governam e negam aos outros o direito de governar a si mesmos, chamando os descontentes de “Renegados” e “Hereges”. A Hierarquia é a inimiga de toda a liberdade.

Isso é tudo que sei. Ouvi muitas outras coisas, mas eram apenas rumores e conjecturas. Não o perturbarei, caro leitor, com histórias pouco confiáveis, agora que cumpri meu propósito principal, que era descrever a Hierarquia. Em suma, todos os amantes da liberdade devem temer e evitar os Senhores Mortais e seus lacaios, porque, embora eles ofereçam proteção contra muitos perigos do Mundo Inferior, eles mesmos constituem uma das maiores ameaças no mundo dos mortos.

Aqueles que se Rebelam



Muitos acusam os Senhores Mortais de terem afastado ou eliminado seu mestre Charon para terem maior liberdade em sua busca pelo poder. Quando Charon desapareceu, muitos se separaram da Hierarquia. E outros, que nunca tinham se submetido às regras da Hierarquia, encontraram nisso a oportunidade de voltar essa cisma para sua própria vantagem, juntando-se ao grande levante contra Estígia que ocorreu há alguns anos. Desde que os gregos revoltaram-se con-

tra os turcos que eu não via tantas cenas de coragem, sacrifício e traição. Foi uma guerra terrível, da qual por muito pouco escapei ileso.

Os Renegados, como eles se autodenominavam, foram esmagados pelas Legiões, mas não foram completamente destruídos. Desde então, quando em algum tempo e lugar surgem fagulhas de rebelião, os rebeldes adotam a alcunha "Renegados". Eles são poucos, mal organizados e extremamente antagônicos. Sob a bandeira dos Renegados, os bandidos unem-se aos sonhadores, e os loucos aos revolucionários.

Aqueles que Anseiam



Já mencionei a crença comum de que as Praias Distantes, se é que elas existem, são compostas de fé pura, tornada tangível pela natureza do Mundo Inferior e pela quantidade de almas devotadas à idéia de sua realidade. Os Hereges procuram empregar esta lei peculiar de seu mundo criando uma crença e nutrindo-a até que ela cresça a ponto de se tornar um reino estável. Uma operação como essa é muito onerosa. Os crençes-fundadores precisam ser puros e fiéis para que o resultado tenha alguma estabilidade.

Alguns desses Hereges manifestam suas crenças devido a uma simpatia natural, outros porque temem as alternativas: vagar eternamente pelas Regiões Sombrias, sob as ordens dos

Senhores Mortais, ou uma jornada através da Tempestade e em direção a um refúgio inexistente.

A experiência me ensinou que os Hereges são anfitriões mais confiáveis e melhores aliados que a Hierarquia ou os Renegados. Depois que você tiver se informado sobre a natureza e os dogmas da crença de um grupo de Hereges, será possível confiar com segurança em seu comportamento, porque o zelo e o pragmatismo os impelem a uma observação fiel de suas próprias regras.

Como os Renegados, os Hereges são tratados sem piedade pela Hierarquia. Corre o boato de que um simples laço de amizade com os Hereges pode ser suficiente para se sofrer a descorporação pelas mãos da Hierarquia.

Aqueles que Aprendem



Apesar de todo o poder da Hierarquia, existem, entre os mortos, outros elos sociais que igualizam os indivíduos. Embora as Guildas Estíguas não sejam o que foram um dia, aqueles a quem elas abrem suas portas podem ter alguma influência. A Habilidade é a única qualificação, e não riqueza, posição ou aliados. Que mundo admirável poderia ser erigido entre os vivos, se todo o conhecimento das Guildas pudesse ser compartilhado com os que ainda não morreram!

As Guildas já constituíram um dos maiores poderes do Mundo Inferior. Formadas por Charon para ajudar a organizar as aparições no caos dos primeiros dias, apenas elas poderiam discutir em posição de igualdade com a Hierarquia, porque elas tinham o maior poder — o do conhecimento, e até mesmo o tirano mais impiedoso precisa ajoelhar-se diante dos sábios. Mas

esses dias ficaram no passado. Hoje, as guildas são apenas reflexos de seu antigo poderio. Elas não são mais organizações formais, mas simples afiliações casuais de almas gêmeas, unidas por uma identidade comum.

Como entre os vivos, também entre os mortos existem caçadores da verdade e decifradores de segredos — são essas as mentes que compoem as guildas. Cada uma guarda, ensina e constrói a partir de sua visão do que é Cienícia no mundo dos mortos. Em algumas Cidadelas esclarecidas, aqueles que ainda se autodenominam mestres da guilda sentam-se ao lado de Anacreontes para oferecer sua sabedoria ao governo. Em outros lugares, os tiranos os odeiam. Aqueles que não escondem sua afiliação a uma guilda precisam temer, porque a ira que pode se abater sobre eles é terrível. A utopia dos reis filósofos se encontra tão distante do meu mundo quanto está do seu, e o conhecimento das guildas foi roubado. As guildas agora são, por neces-

sidade, escondidas e secretas, e seus membros não se declaram abertamente.

Como Timaeus aos joelhos de Plato, aprendi essas coisas com as aparições da guilda que me apoiaram quando esta existência tornou-se insuportável. Entre eles encontrei grande simpatia por minhas próprias inclinações. Para aqueles que anseiam por filosofia, razão ou justiça, os lugares assombrados da guilda

são paraísos no mundo dos mortos.

Sua disciplina é menos indulgente que aquela à qual fui submetido em Cambridge, mas os assuntos que eles ensinam são infinitamente mais valiosos. E mais de uma vez eles ofereceram abrigo contra aqueles que haviam me feito mal — e um abrigo é algo que nunca deve ser desprezado.

De Natura Animorum



Para os vivos, uma alma é uma coisa tão intangível cujo preço costuma ser barato e cuja própria existência é freqüentemente debatida nesta Era da Ciência. Apenas depois da morte os verdadeiros valores da alma ficam aparentes, porque, no mundo das aparições, as almas são matéria-prima e moeda corrente. A estabilidade e a força do reino dependem, em sua maior parte, da quantidade e da personalidade das almas que reinam ali, e o poder de um indivíduo, como na Terra, é medido pelo número de almas sob o seu comando.

Os cidadãos mais poderosos deste lugar podem derretar as almas como se fossem cobre e zinco, e moldando-as em objetos de algum poder. O ferro estígio — que muitos afirmam ser feito através desse processo repulsivo — é a única substância que pode unir o plasma mutável do *corpus* de uma aparição, sendo altamente valorizado pelos traficantes de escravos.

As pobres almas reunidas em ligas ficam unidas em sua nova forma, e sua centelha vital concede ao objeto a capacidade de realizar seu propósito. Os Senhores Mortais freqüentemente soam grandes gongos forjados a partir de mulhares de almas. O som desses gongos é aterrorizante.

Assim como os vivos fazem suas moradas próximas às coisas das quais podem extrair algum valor — minas, plantações, áreas de pesca, rotas de comércio — também os mortos habitam perto dos lugares onde as almas costumam cruzar a divisa que separa vida e morte. Os hospitais e cemitérios são como celeiros

para eles, e mesmo os vivos podem sentir sua presença ali.

Ainda mais procurados são os locais de execução, os becos escuros onde são cometidos assassinatos, as fábricas e minas ameaçadas por desastres e muitos outros lugares onde a morte costuma ser violenta e implacável. Aqui, os Ceifadores — assim eles se autodenominam — exercem cada átomo de sua influência, como vaqueiros tocando o equilíbrio terrestre na direção de catástrofes para poderem usufruir do lucro resultante.

As guerras e os massacres constituem grandes atrações, ainda que efêmeras. Grandes caravanas espreitam das Regiões Sombrias os exércitos vivos, comportando-se como uma torcida de futebol enquanto antecipam o massacre. As carnificinas são seguidas por grandes celebrações e banquetes de almas, como as festividades dos faroeses durante a chegada das baleiais migratórias. É uma comemoração macabra.

Caso alguma catástrofe súbita ocorra, a notícia se espalha como se tivesse sido descoberto um veio de ouro. Um enorme número de almas disputa o prêmio, e quem chegar por último é mulher do padre. Isto, contudo, acontece apenas raramente, porque os ceifadores de almas mantêm uma vigília atenta sobre os vivos, e os desastres são antecipados quase sem exceção. Na verdade, muitas catástrofes são planejadas e provocadas, de forma muito semelhante a como os índios americanos tocavam os búfalos para penhascos e depois se banqueteavam.

Admito que pintei um retrato chocante. Apenas o meu amor profundo pela verdade poderia me fazer passar-lhe uma visão tão distópica, caro leitor.



Servidão e Liberdade



escravidão é o destino inevitável da maioria das almas que entram no Mundo Inferior. Desorientadas depois do toque da morte — muitas ainda não compreendem sua verdadeira situação — elas são assediadas por aqueles que as aguardavam.

Apesar de ser uma condição detestável para qualquer ser humano, no Mundo Inferior, muitas vezes a escravidão pode ser preferível à liberdade.

Segundo uma tradição antiga, a aparição que rasga o Redenho plásmico de uma alma recém-chegada clama o direito de condução e é dignificada com o título de Ceifador. Meio mestre, meio padrinho, o ceifador precisa guardar cuidadosamente sua nova propriedade. Não apenas os ladrões precisam ser rechaçados, como também a aparição recém-descoberta precisa ser mantida em boas condições para ser mantido ou aumentado seu valor comercial. O Ceifador nada lucra com maus tratos...

A Liberdade, em comparação, é cheia de terrores. Uma aparição fraca e ignorante é presa fácil num mundo de predadores. Qualquer aparição que se encontre é um escravagista potencial. Apenas mediante muita astúcia e uma força sobrehumana que a liberdade pode ser mantida. Embora o escravizado possa sonhar com liberdade, ele não tem motivos para invejar

uma alma livre.

Contudo, ser escravizado — seja no mundo dos vivos ou dos mortos — é nutrir uma certa esperança de liberdade. Os indivíduos escravizados procuram a liberdade na ascensão de postos, aspirando um cargo superior, como Anacreonte ou Senhor Mortal. Outros, da mesma forma, procuram melhorar sua situação. Poucos procuram escapar — escapar é renunciar a toda proteção e mergulhar num mundo de perigos insondáveis.

As almas colhidas por Renegados sofrem menos em seu confinamento. Como os pensadores racionais e humanistas da época em que vivi (cujas almas fundaram muitos grupos), os Renegados pregam grande respeito pelo indivíduo, colocando o benefício mútuo e a cooperação voluntária acima dos mandamentos da força bruta. Sua devoção à prática de sua filosofia é, como em vida, um pouco variável; mas aos recém-descobertos são concedidos alguns direitos pessoais, motivo pelo qual suas existências são bem melhores que a dos escravizados.

Como ocorre com as aparições amparadas pelos Hereges, sua condição depende principalmente de suas inclinações. Aqueles que se disporem, por filosofia ou interesse, a acreditar e servir a fé de seus captores, poderão prosperar. Aqueles que não quiserem sujeitar-se aos seus mandamentos poderão ser negociados com outros mestres e terão um destino incerto.

Transcendência



Agora que eu desenhei os horrores do Mundo Inferior em cores vivas e terríveis, não preciso lembrá-lo, leitor, que a principal preocupação da maioria das Almas Inquietas é escapar de sua maldição. Essa possibilidade é o que ilumina esta existência abominável e é desejada tão ferozmente quanto o desejo pela graça celestial. Essa salvação é procurada por várias filosofias, embora seu nome comum seja Transcendência — uma palavra que materializa tudo é iluminado, esperançoso e inspirador neste lugar horrível.

Em parte, a Transcendência é a libertação dos Grilhões que prendem a alma ao mundo dos vivos, e, conseqüentemente, às Regiões Sombrias. Da mesma forma que nenhuma alma liberta dos Grilhões pode ser mantida prisioneira aqui, nenhuma com Grilhões tem qualquer esperança de fuga.

Mas a Transcendência é mais complexa do que simplesmente desatar os elos que prendem uma alma à Vida. Na verdade, apenas destruir os Grilhões é uma garantia de destruição. Livre de sua âncora uma alma liberta dos Grilhões pode ser suga-

da pela loucura da Tempestade, para li perecer ou sofrer um destino pior. Antes de Transcendência ser alcançada, o espírito precisa estar em paz consigo mesmo e possuir uma tranqüilidade interna que o manterá a salvo durante a jornada para a Transcendência.

A escuridão interior da Sombra precisa ser confrontada, abraçada e harmonizada com paixões mais nobres; todos os conflitos e dores precisam ser suavizados, deixando a alma tranqüila; os arrependimentos e sonhos precisam ser expurgados dos espíritos — em suma, cada átomo de sentimento ruim e negatividade precisa ser purificado, o que impedirá o Limbo de sugar sua esperança.

A Transcendência é uma jornada espiritual, mas também uma jornada no sentido exato da palavra — se é que qualquer coisa ou lugar neste mundo tão fantástico pode seguir ao pé da letra o sentido da palavra que o denomina -, e nem um pouco menos arriscada que as peregrinações de outrora, através de florestas selvagens, desertos hostis e os grandes santuários da Terra Sagrada.

Por tudo isso, eu presenciei a Transcendência de apenas

uma pessoa a quem poderia chamar amigo, e com lágrimas de alegria orei para poder seguir o mesmo curso. Eu ainda nutro a esperança de alcançar esse estado abençoado a tempo, desta forma dando fim ao meu sofrimento neste mundo. Conheci

aparições que negam ou rejeitam a esperança da Transcendência, e se prendem ao Mundo Inferior como sua única realidade — e espero sinceramente jamais descer à condição deles.

Que o Céu nos ajude a todos.

Palavras de Despedida



Está consumado. Escrevi, da melhor forma que pude, sobre esses assuntos sobrenaturais. Se você lhe der a devida atenção, este texto poderá um dia salvá-lo de todas as espécies de horrores. Rezo para que isso aconteça.

As coisas registradas aqui podem parecer fantásticas demais para receberem crédito, e você talvez fique inclinado a atribuí-las à loucura de um demente ou aos pesadelos induzidos pelo ópio. Mesmo eu, que quando habitei a carne, dediquei minha vida à solução dos mistérios da morte, sentiria dificuldade em acreditar na maioria do que está escrito nestas folhas.

Contudo, neste texto há muitas coisas que não lhe pare-

cerão estranhas se você estudá-las com outros olhos. Compare este texto com as narrativas de fantasmas e as lendas de sua terra natal e encontrará semelhanças. Como poderia ser de outro modo, considerando que todas essas histórias estão enraizadas na mesma realidade? Deixe que essas histórias sejam minhas testemunhas, garantindo a veracidade do resto da obra. Tens a minha palavra de que presenciei tudo quanto relatei.

Há mais uma coisa que gostaria de contar. Talvez nós até venhamos a nos encontrar, no Mundo Inferior. Contudo, não lhe desejo a mesma sorte que eu. Se quiser agradecer-me, trate bem as almas boas e piedosas que cruzarem seu caminho — se uma dessas não houvesse me amparado, você teria permanecido ignorante, e estaria fadado a entrar completamente despreparado no Mundo Inferior, como aconteceu comigo.



O Ser e o Nada

Uma vida que desaparece de uma vez por todas, que não retorna, é como uma sombra: não tem peso, não se move sozinha e, seja horrível, linda ou sublime... não significa nada.

— Milan Kundera, A insustentável leveza do ser.

Tudo que dizemos e fazemos é impregnado pelo cheiro da morte. A vida sempre é desprovida de sentido e objetivo, sendo pouco mais que uma jornada ao Limbo. A dor simplesmente não desaparece.

Nosso medo da morte se torna um medo do pesadelo. O terror da moralidade ocupa tanto a nossa existência que não conseguimos viver. Ele também nos atormenta tanto que a fuga assume uma importância extraordinária. Encontramos refúgio em grandes quantidades de entretenimento, drogas e sexo. Alguns encontram o refúgio na própria morte...

Somos covardes, amedrontados demais para pararmos de fugir e começarmos a fazer perguntas.

O medo da morte sustenta toda uma série de terrores e dependências. Os nossos maiores medos se alimentam de nossos sentimentos de imperfeição e inadequação. Ressentimo-nos de nossa incapacidade de abraçar a vida como deveríamos e odiamos a influência que nosso medo da morte exerce sobre nós.

Claro, é a morte — o medo imortal do nada.

Somos, todos, sombras e luz, animais e humanos, corpos e mentes. A mente tem razões que o corpo desconhece, embora ele possa sentir e reagir. Ainda assim, o corpo tem uma lógica própria, que nem sempre se superpõe à lógica da mente. O corpo existe num mundo diferente da mente, um reino de instinto e emoção.

A existência animal é baseada em padrões. A sobrevivência e a reprodução são os propósitos desses padrões pro-

gramados para a evolução. Uma mudança de padrão significa perigo. Mudanças num padrão de caçada, alimentação, cópula ou migração pode indicar a chegada de um predador, uma avalanche ou uma escassez súbita de alimentos. Para um animal, a mudança é um aviso de que a morte espreita na esquina.

Nossos corpos animais continuam reagindo dessa forma, mesmo quando sabemos que a morte não está próxima! Qualquer tipo de mudança pode evocar este medo instintivo. A mente pode reprimi-lo, ignorá-lo ou mesmo apressar a mudança, mas a sombra do corpo animal sempre faz sentir sua presença. O medo é uma parte da vida. É a sobrevivência.

Os animais são máquinas de sobrevivência. Cada criatura é um pináculo da evolução, cada uma possuindo uma capacidade de temer profundamente. Cada um de nós está aqui porque cada fibra de nosso ser está imbuída com uma vontade de fugir ou correr ao menor sinal de problemas. O que foi um dia nossa salvação, hoje é nossa sentença.

No mundo moderno, a morte não precisa ser tão temida — mas diga isso ao seu corpo. Saber quem está pulando em sua direção não detém o fluxo de adrenalina. O medo do corpo se choca com as aspirações da mente e da vontade. Nós matamos nossas aspirações e esperanças por medo, medo de que a morte chegue.

Nós preferimos a insatisfação interna ao medo irracional da morte. Ao fazer isso, tornamo-nos menos completos. Desistimos da vida para abraçarmos o niilismo. Abraçamos o nada, o próprio Limbo. A ironia trágica de nossas vidas é que morremos sem jamais termos realmente vivido. Que desperdício. Que pena.

Neste jogo, nosso veículo para explorar o tema da vida em morte e da morte em vida é o fantasma, um ser oco e desprovido de vida. A metáfora é completa. Se você está perdendo algo dentro de você, então está se tornando um fantasma. Se está perdendo tudo, menos aquele último fio de identidade, então é um espectro. Se está perdendo até mesmo esse fio, então não há mais esperanças. Você é nada. O Limbo já o engoliu inteiro.

Para entender este jogo, explore o seu próprio medo... e sua própria morte. Não é um assunto muito agradável, mas, como já dissemos, uma vida vivida medo também não é. Portanto, lide com isso. Segure o seu medo...





Vesja-Lua, movendo-se num arco suave. Como uma sinistra tocha de cemitério, ela ainda não revela todo seu rosto brilhante. Ainda brilha, apesar dos feixes que a atormentam; e mantém seu curso, abraçando o horizonte. Lua, agora a sua chama está momentaneamente branca, lançando ao vento ondas de luz macabra para aterrorizar a humanidade.

Na grama avermelhada por sangue oferece-lhe animais em sacrifício. Para você, Lua, acendo a tocha ritual que roubou de uma cerimônia de cremação. Por você, Lua, arqueio minha cabeça como o céu, e em seguida a jogo para trás para não me perturbar meu cabelo, cantando o cântico dos mortos, como se fosse nos funerais. Por você, Lua, sou o morto em sepulchro com o orvalho da morte. Em seu nome, Lua, desnudo os seios e retalho meus braços com a adaga sagrada, derramando minha sanidade com eu sangue. Para sempre.

Medea Livro Um

BOLONE



Capítulo Um: Introdução

Aquele que finge olhar a morte sem medo, mente.

- Jean-Jacques Rousseau



odos nós, em escala maior ou menor, somos jogadores e narradores. Através de nossos jogos, transcendemos as rotinas diárias; através de nossas histórias, alimentamos a fagulha de maravilhamento em nosso íntimo. Com os dois, expressamos nossos talentos e, no processo, divertimo-nos e aos nossos amigos.

O livro que você tem em mãos é um jogo e um veículo de narrativa. Ele permitirá que você assuma o papel de uma aparição — uma criatura torturada e apaixonada, presa entre a morte e a vida. Você terá a chance de contar histórias sobre suas lutas. Como acabará percebendo, este jogo é mais sobre você do que sobre fantasmas. Afinal, é você quem conta as histórias.

Embora **Aparição** seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias que em vencer. **Aparição** possibilita que você se envolva em histórias de paixão e loucura e o ajuda a contar essas histórias. Se você nunca fez esse tipo de coisa antes, pode sentir-se confuso com a premissa global de um jogo de narrativa. Porém, depois de entender os conceitos básicos, descobrirá que contar histórias não é novidade para você. É algo que você tem feito desde que nasceu.

Você vai tecer histórias assombrosas — histórias de esperança frágil e tragédia pessoal. O cerne das histórias é você: a aparição. Essas irão capturar e envolver a sua imaginação muito mais profundamente que qualquer peça ou filme. Isto ocorre porque você está *dentro* da história como um participante ativo, não como um simples observador.

Contando histórias



Através do mundo habitado, em todos os tempos e sob todas as circunstâncias, os mitos do homem floresceram; e eles têm sido a inspiração viva de tudo que derivou das atividades do corpo e da mente humana.

- Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*.

Há muito tempo atrás, antes dos filmes, da tevê, do rádio ou dos livros, as pessoas costumavam contar histórias umas às outras: histórias de caçadas, lendas sobre os deuses e os grandes heróis, ou fofocas sobre os vizinhos. Elas contavam histórias em voz alta, como parte de uma tradição oral de narrativa — uma tradição que já perdemos quase inteiramente.

Não contamos mais histórias — nós as ouvimos. Sentamos-nos passivamente, e deixamos que nos tomem no colo e nos levem para o mundo que nos é descrito. Tornamo-nos escravos da televisão, permitindo a uma oligarquia de artistas que descrevam nossa cultura para nós.

Mas existe outro caminho. O hábito de contar histórias pode voltar a fazer parte de nossa cultura. É sobre isso que trata este jogo: não sobre histórias contadas para nós, mas histórias que contamos aos outros. Através do jogo e da arte da narrativa colaborativa, criamos histórias novas e recontramos as lendas e os mitos antigos.



J. K. 74

Contar histórias nos permite entender a nós mesmos, oferecendo-nos uma ferramenta com a qual explicar nossos triunfos e derrotas. Olhando para a nossa cultura, nossas famílias e nós mesmos em novos contextos, podemos descobrir coisas que nunca havíamos percebido. É divertido porque é revelador e estimulante porque é realista. Nosso fascínio por contar histórias está imbuído de propósito: ninguém duvida disso.

Interpretando

Aparição não é só uma ferramenta para contar histórias: é também um jogo de personificação de papéis (ou roleplaying game). Você não apenas conta histórias — você atua nelas, assumindo os papéis dos personagens principais. É muito parecido com teatro, só que você mesmo inventa as falas.

Para entender a personificação de papéis, basta que você retorne à infância e àquelas tardes maravilhosas que passava brincando de polícia e ladrão, cowboy e índio ou de se fantasiar. O que você estava fazendo era personificar um papel, um tipo de representação espontânea e natural que ocupava completamente a sua imaginação. Essa representação ajudava-o a aprender sobre a vida e o que significa ser um indivíduo adulto. Foi uma parte essencial de sua infância, mas só porque você cresceu não significa que tenha de parar.

Em **Aparição**, em vez de fingir, seguimos algumas regras que nos ajudam a interpretar. Elas são usadas principalmente para evitar discussões — “Bang! Bang! Você está morto!” “Não, não tô não!” — e para acrescentar um sentido mais profundo de realismo à história. As regras direcionam e guiam o progresso da história, e ajudam a definir as capacidades e fraquezas dos personagens. As regras essenciais de **Aparição** são descritas no Capítulo Quatro.

Aparição pode ser jogado com praticamente qualquer número de jogadores, mas os jogos de personificação, em geral, funcionam melhor com seis, ou menos de seis, jogadores. O jogo perde um pouco de seu sabor e mistério quando os jogadores precisam competir por atenção.

O Narrador

A estrutura de **Aparição** é um pouco diferente da estrutura dos jogos com os quais você possa estar familiarizado. Em primeiro lugar, não existe nem tabuleiro nem cartas. Em segundo, um jogador precisa ser o Narrador — a pessoa que cria e conduz as histórias.

Ser o Narrador é um pouco parecido com ser o Banqueiro numa partida de *Banco Imobiliário*, só que é ainda mais importante. O Narrador descreve o que acontece aos personagens como resultado do que os jogadores dizem e fazem. Ele decide se os personagens são bem sucedidos ou não, se eles sofrem ou prosperam, se vivem ou morrem. Narrar é uma tarefa árdua, mas também muito gratificante: o Narrador é um criador de lendas.

O dever essencial do Narrador é garantir que os outros



jogadores se divirtam. Ele faz isso contando uma boa história. Mas ao contrário dos narradores tradicionais, o narrador não conta simplesmente a história; ele ergue sua estrutura e permite que os jogadores a completem assumindo os papéis dos protagonistas. Em **Aparição**, contar histórias é alcançar um equilíbrio delicado entre narração e julgamento, entre história e jogo. Ocasionalmente o narrador precisa montar um cenário ou descrever o que ocorre, mas na maior parte da vez ele precisa decidir o que ocorre em reação às palavras e às ações dos personagens. Ele precisa ser realista, imparcial e criativo.

Na condição de Narrador, é seu dever interpretar e fazer cumprir as regras. Além disso você também faz as honras de apresentador, na medida que precisa divertir seus jogadores. É preciso encontrar um ponto de equilíbrio entre seus dois papéis. A maior parte deste livro foi escrita para ajudá-lo nisso. As dicas que oferecemos não facilitarão a tarefa de ser um Narrador, porque esta jamais será fácil, mas irão ajudá-lo a narrar com eficiência.

O papel do Narrador será explicado com mais detalhes no Capítulo Três.

Os Jogadores

A maior parte das pessoas que jogarem **Aparição** não serão Narradores, mas jogadores que irão assumir os papéis dos personagens centrais da história. Ser um jogador não requer tanta responsabilidade quanto ser um Narrador, mas exatamente o mesmo esforço e concentração.

Na condição de jogador numa crônica de **Aparição**, você assume a persona e o papel de um fantasma, que você inventa e em seguida personifica durante o curso de uma ou várias histórias. A vida do seu personagem está em suas mãos: é você quem decide o que o personagem diz ou faz. Você determina quais riscos aceitar ou declinar. Tudo o que fizer e disser enquanto estiver jogando com seus personagens surtirá efeito no mundo do jogo.

Você precisa ser, a um só tempo, ator e jogador. Como ator, você fala pelo seu personagem e representa tudo o que quiser que ele diga ou faça. Qualquer coisa que você disser, o seu personagem diz, a não ser que você esteja respondendo especificamente a uma pergunta feita pelo Narrador ou esteja descrevendo as suas ações. Ao anunciar e descrever para os outros jogadores o que está fazendo, você se torna parte da história que está sendo contada.

Como jogador, você tenta fazer coisas que permitem ao seu personagem ser bem-sucedido e, portanto, “ganhar o jogo”. Este elemento estratégico do jogo é essencial, visto que é ele que costuma criar a emoção e a empolgação de um momento dramático.

Muitas vezes, depois de descrever as ações que “você” deseja desempenhar, será preciso jogar dados para ver se o personagem consegue realizar o que você ilustrou com palavras. As Características do seu personagem — descrições numéricas de seus pontos fortes e fracos — ditam a competência de sua

Aparição em fazer certas coisas. As ações constituem o elemento básico de **Aparição**, porque descrevem como os personagens mudam o mundo e afetam o curso da história.

Os personagens são essenciais em uma história: eles alteram e direcionam a trama; sem personagens não há história. À medida que a história flui, os personagens, e não as decisões do Narrador, dirigem e energizam o progresso da trama.

Até certo ponto, cada personagem é um assistente do Narrador. Os jogadores devem sentir-se à vontade para acrescentar idéias e elementos à história, embora o Narrador possa aceitá-los ou não, segundo seu julgamento. No fim, a história, não um personagem individual, é o mais importante. Os jogadores, personagens e Narradores trabalham em conjunto para dar vida a uma história.

Os Personagens

Existem muitos elementos diferentes que constituem aquilo que gostamos de pensar como o “eu”; elementos numerosos demais para que possam ser separados ou identificados. Na verdade, não sabemos quem ou o que somos. Usamos muitas máscaras. É desta diversidade essencial do eu que se origina nosso desejo e capacidade de fingir ser alguma outra pessoa.

Os personagens são as versões literárias das pessoas reais — eles não são reais, mas capturam alguns aspectos da realidade. Apenas quando você entra no mundo da história os seus personagens podem se consumir. Eles são reais apenas quando têm você como sua força motriz — sua alma, se você preferir chamá-la assim. Jamais trate seus personagens como projeções de você mesmo (ainda que eles não passem disso). Trate-os como indivíduos únicos, como obras de arte, ou ainda como expressões frágeis de sua sensibilidade poética. Valorize os personagens que criar.

Os personagens de **Aparição** são fáceis de serem criados. É preciso menos de meia hora para escolher todas as Características que descrevem o seu personagem. É preciso o mesmo tempo e esforço para transformar esta coleção de números em personagens vivos. Você terá de mergulhar nas profundezas de seu próprio ser para encontrar coisas que sejam reais e verdadeiras e, com elas, gerar um personagem completo. O monstro de Frankenstein foi montado com facilidade a partir de peças corporais disponíveis. O difícil foi insuflar-lhe vida.

A criação de personagens será discutida com mais detalhes no Capítulo Cinco.

Vencedores e perdedores



ão existe um “vencedor” em **Aparição**: o objetivo do jogo não é derrotar os outros jogadores. Para “vencer” é preciso cooperar com os outros jogadores. Como este é um jogo de contar histórias, não há como uma determinada pessoa sair vitoriosa. Desde o começo os person-



gens de **Aparição** estão condenados a vagar pelas Regiões Sombrias, um mundo desolado além da vida, mas aquém da eternidade. A força malévola conhecida como Limbo arrasta-se lentamente pela superfície das Regiões Sombrias, enquanto fantasmas enlouquecidos e criaturas de pesadelo ameaçam os personagens. Com essas forças poderosas direcionadas contra você, a verdadeira medida de sucesso em **Aparição** só poderia ser a sobrevivência.

Porém, se o personagem possuir alguma motivação poderosíssima (como uma necessidade de vingança), cumprir este objetivo também será uma medida de sucesso. As histórias e Crônicas costumam alcançar conclusões que beneficiam ou prejudicam os personagens. Se os jogadores puderem direcionar as histórias para o benefício de seus personagens, eles “venceram”, ao menos temporariamente. Quando um grupo de aparições consegue encontrar um político corrupto que ameaçou ou destruiu pessoas ou lugares que as aparições amavam, o grupo obteve uma vitória temporária. Contudo, se o político tiver amigos poderosos no submundo do ocultismo, atacá-lo poderá ser uma manobra arriscada. Uma “vitória” sob essas circunstâncias pode ser ainda pior que uma derrota.

Para alcançar até mesmo uma vitória parcial, os personagens normalmente precisam se tornar amigos. Eles precisam procurar uns pelos outros e possuir um mínimo de confiança mútua. O Mundo das Trevas é tão perigoso que torna os aliados confiáveis uma grande riqueza. Um grupo dividido não sobreviverá por muito tempo.

Acessórios de Jogo

Em sua maior parte, **Aparição** foi planejado para ser jogado em torno de uma mesa. Embora o jogo não exija o uso de um tabuleiro, certos acessórios requerem o uso de uma mesa. Você precisará de dados, lápis e papel, assim como fotocópias das fichas dos personagens. São necessários dados de dez faces, que podem ser encontrados nas lojas especializadas. O Narrador pode também ter papel à mão para fazer o desenho de um cenário (o que facilita descrevê-lo aos jogadores), assim como alguns outros acessórios para mostrar aos jogadores o que os personagens estão vendo (fotografias, fósforos, lenços, qualquer coisa para tornar a experiência mais vívida).

Ao Vivo

A ação “ao vivo” pode ser a parte mais dinâmica e divertida de uma partida de **Aparição**. Ela é semelhante aos exercícios de improviso em teatro, nos quais os atores (os jogadores) atuam através das cenas criadas e apresentadas pelo Narrador. Isto torna a experiência de contar histórias muito mais emocionante e imediata.

Os jogadores num jogo de personificação de papéis geralmente *descrevem* o que seus personagens fazem e dizem, mas durante a personificação ao vivo eles *fazem* o que seus personagens fazem e dizem (dentro de limites). Eles podem se levantar, caminhar, segurar uma carta, trocar apertos de

mãos ou correr até uma janela para ver o que está acontecendo. Obviamente, também neste caso se faz necessário empregar muita imaginação e o Narrador ainda pode interromper a ação para descrever objetos e situações especiais.

Não se usa dados durante a Ação Ao Vivo. As regras alternativas, como as oferecidas nos produtos de ação ao vivo da White Wolf, a linha **Mind's Theatre**, tomam, quando necessário, o lugar dos dados. A maioria dos eventos num jogo é determinada através da atuação dramática. O Narrador simplesmente usa as Características dos personagens para decidir com que competência os personagens conseguem desempenhar determinadas ações mecânicas (como arrombar uma fechadura). O Narrador também precisa decidir como os outros personagens guiados pelo Narrador reagem aos personagens dos jogadores.

Regras

Você precisa seguir algumas regras básicas para garantir que a ação ao vivo transcorra com segurança. Essas regras precisam ser obedecidas durante toda ação ao vivo. A segurança deve ser sempre uma preocupação principal.

- **Não toque:** Um jogador não deve atingir ou agarrar qualquer membro do grupo. Em hipótese alguma deverá ser encenada qualquer espécie de combate — esta é uma das coisas cuja resolução caberá aos dados. A Ação ao Vivo envolve apenas diálogos — jamais combates. Se os jogadores ou os assistentes do Narrador empolgarem-se demais em seus papéis, o Narrador deve decretar um intervalo e lembrar a todos as regras de representação. Os infratores reincidentes devem ser convidados a se retirarem, ou a ação deve retornar à mesa e os conflitos resolvidos com os dados.

- **Sem armas:** Não poderão ser usados adereços cujo funcionamento requeira o toque em outro indivíduo. Durante a ação ao vivo jamais poderão ser empunhadas armas de qualquer espécie. Poderão ser empregadas apenas aquelas armas de brinquedo que podem ser facilmente identificadas como falsas; mesmo nesse caso as regras de não tocar deverão ser mantidas.

- **Atue em ambientes fechados:** Atue dentro de sua própria casa ou em qualquer área particular na qual as partidas costumem ocorrer. Certifique-se de que todos nas áreas próximas compreendam o que você está fazendo. Nunca execute a Ação ao Vivo se o evento puder confundir ou assustar transeuntes. Se você atuar em ambientes abertos, como no bosque atrás de sua casa, providencie para que a sua privacidade seja mantida.

- **Saiba quando parar:** Quando o Narrador decretar o fim da Ação ao Vivo, todas as atividades devem ser interrompidas. Mesmo durante a Ação ao Vivo (especialmente durante a Ação ao Vivo), a palavra do Narrador é final.

Aparições



Você quer descobrir o segredo da morte. Mas como você pode desvendá-lo, se não procurar no coração da vida?

A coruja cujos olhos noturnos são cegos durante o dia não pode deslindar o segredo da luz.

Se você quer realmente contemplar o espírito da morte, abra o seu coração para o corpo da vida.

Pois, assim como o rio e o mar pertencem ao mesmo sistema, a vida e a morte são uma coisa só.

- Khalil Gibran, *O Profeta*

Embora a morte nos aterrizasse, ela também nos fascina. Durante toda a História, o homem glorificou a morte, embrulhando seu medo numa rica tapeçaria de rituais, pompa e destruição. A ciência luta para deter a mão do Ceifador, enquanto a arte e a fé procuram baixar seu véu e tocar-lhe o rosto pálido.

Em **Aparição**, a morte não é o fim. O momento da morte é apenas o fim de uma jornada e o começo de outra. A maioria das almas passa rápido, presumivelmente para a Transcendência ou para o Limbo, a não-existência absoluta. Mas as Aparições são os espíritos dos mortos que perderam tragicamente seu caminho na estrada. Eles estão agrilhoados aos seus passados, memórias e deveres não cumpridos. As Paixões avassaladoras das aparições permitem-lhes enganar a morte. De fato, foram essas paixões que impediram o sono final. Algumas aparições são movidas por amargura e ódio, enquanto outras perseguem ideais tão poderosos que nem a morte pôde negá-los. Algumas são movidas por uma ânsia em alcançar a satisfação que lhes foi negada em vida, enquanto outras seguram-se à Terra por medo do que as espera além.

Essas Almas Inquietas descobriram-se presas no Mundo Inferior, uma meia-vida espiritual entre as terras vivas e a eternidade desconhecida. Aqui, elas estão cercadas por uma visão persistente da decadência. Embora as aparições possam manifestar-se temporariamente no mundo físico, ou mesmo possuir mortais, elas estão condenadas a vagar eternamente, agrilhoadas ao mundo que deixaram para trás.

Muitas aparições são o produto de mortes cruéis e súbitas, mortes que chegaram antes que eles tivessem uma chance de resolver assuntos mais importantes na vida. Essas aparições podem reinar brevemente no Mundo Inferior antes de aceitarem a morte e continuarem sua jornada. Os personagens dos jogadores, porém, possuem Paixões e Grilhões poderosíssimos que os prendem às suas vidas perdidas, o que significa que eles ficarão no Mundo Inferior por muito tempo.

O Mundo Inferior

Entre a vida e a morte, entre a Transcendência e o Limbo, estão Estígia, as Regiões Sombrias e as Praias Distantes. Esses reflexos espirituais da mortalidade, coletivamente co-





nhecidos como Mundo Inferior, atormentam as aparições com reflexos da vida perdida.

Pouquíssimos mortos chegam ao Mundo Inferior. As aparições discordam quanto ao motivo disto. Alguns dizem que o Mundo Inferior é apenas uma sala de espera para os descrentes, uma estação de baldeamento entre a Terra e a Eternidade. Se isto for verdade, algumas aparições estão esperando há muito tempo, e não estão avistando nenhuma saída. Outras aparições postulam que a maioria das almas humanas simplesmente passa direto para o Limbo, que é a materialização do nada que impregna o ar do Mundo Inferior. Se isso for verdade, o Limbo está cada vez mais faminto: a cada ano cresce o número de mortais que caem no Vórtice. Algumas aparições mais otimistas postulam que a reencarnação existe; uma seita Herética até mesmo acredita que o Limbo seja o jardim das almas reencontradas. A verdade possível por trás desta idéia não é muito reconfortante para as aparições: a roda cármica, se é que ela existe, deixou-as para trás, atoladas no Mundo Inferior.

Seja qual for a natureza do Mundo Inferior, as aparições estão presas nela. Embora as Almas Inquietas não sejam fracas, apenas a Transcendência ou o Limbo permite-lhes deixar o Mundo Inferior para sempre. E ninguém que tenha optado por uma das alternativas já voltou para contar a história. O que prende as Almas Inquietas ao Mundo Inferior. O medo do julgamento ou da aniquilação.

Características das Aparições

As Aparições possuem certas habilidades inatas. Os sistemas para essas habilidades são apresentados na página 124.

• Visão da Morte

As Aparições vêem um mundo impregnado pela morte em qualquer parte para onde olhem. A influência do Limbo se faz sentir nas Regiões Sombrias: um carro esporte novo aparece arranhado e amassado, as estátuas ficam arruinadas, e as pessoas próximas à morte exibem uma palidez cadavérica. As Aparições podem ver o grau até onde o Limbo afetou alguém ou alguma coisa. Com esta noção, a Alma Inquieta pode acessar os pontos fracos de um objeto ou a saúde geral de uma pessoa.

• Visão da Vida

As Aparições também são capazes de perceber a energia da vida em todos os seres. Uma Aparição pode interpretar a “aura da vida” de um ser, desta forma determinando o humor, identidade e nível de hostilidade desse ser. Até mesmo as pessoas mais insípidas e transparentes costumam apresentar várias cores em sua aura. As cores da aura podem mudar num ciclo previsível ou se alterarem de forma completamente aleatória, seguindo o estado emocional atual do personagem. Poucas auras mantêm uma mesma cor por muito tempo. As emoções intensas podem clarear, escurecer ou misturar os tons da aura de uma pessoa.

• Sentidos Aguçados

Todas as Aparições são hipersensíveis a informações

sensoriais. Uma aparição pode ouvir um sussurro a um quarteirão de distância ou ler a placa de um automóvel em alta velocidade. O lado negativo disto é que costumam ser assustadas por ruídos altos ou ofuscadas por luzes fortes.

• Insustancialidade

As Aparições têm a habilidade de passar através de objetos sólidos nas Regiões Sombrias. Contudo, fazer isso requer que a aparição gaste uma pequena quantidade de sua essência, ou Corpus. Desta forma, as Aparições podem atravessar paredes ou pessoas ou ainda suportar saraivadas de balas, saindo relativamente ilesas.

A Sombra

Na morte, não existe nenhum lugar onde seja possível esconder-se do lado sombrio da alma. Tudo que for temido, odiado, reprimido e negado, adquire uma consciência própria no Mundo Inferior. Essa consciência, chamada Sombra, é o veneno da existência das Almas Inquietas. Thanatos, a pulsão da morte, a sedução do Limbo, forma o lado negro do sangue da vida. Bondade, esperança, poder, vontade pura — tudo isso tomba diante da Sombra.

- A Sombra nem sempre rege uma Aparição, mas forma uma parte intrínseca de seu ser. Ela não é uma criatura enlouquecida, mas uma força malévola e sutil. A Sombra é o âmagô do subconsciente de uma aparição. Como tal, tem acesso a todos os seus poderes, memórias e associações. É o inimigo mais terrível que uma aparição pode ter.

A Sombra fará intrigas e tecerá planos. Sussurrará e atormentará. E, sob certas circunstâncias, assumirá vida própria, tornando-se um demônio cuja única motivação é a sua própria destruição para livrar-se de sua dor. O objetivo final da Sombra é forçar seu hospedeiro a aceitar o Limbo.

A maioria das histórias contadas em **Aparição** envolve o combate contra a Sombra e as tentativas de impedir que suas tramas vão longe demais. No fim, cada aparição contém dentro de si a semente de sua destruição: todas são conduzidas para o Limbo.

Transcendência

Uma vida talvez tenha sido desperdiçada, quem sabe?

Havia uma chance de felicidade, e ela foi perdida.

Uma COISA cresceu da vida, uma COISA não mais fácil que a vida

Contudo, completa e perfeita — como se

Já não fosse tão cedo para rir e urrar.

— Rainer Rilke, “The Laze II”

Negar que existe alguma coisa além do Mundo Inferior seria fechar os olhos por medo da verdade. Ainda assim, muitos negam, afirmando que apenas o Limbo espera os incautos. Outras Almas Inquietas acreditam que mesmo o Mundo Inferior não passa de um purgatório pelo qual precisam passar antes de alcançar um estado superior. As Aparições referem-se a este outro estado como a Transcendência. Passar do Mundo Inferior para a Transcendência exige a abnegação do eu e a



aceitação de todas as lições da vida e da morte.

A Transcendência conduz a um Céu ou a um Inferno final? Ela é a nova encarnação no círculo cármico? Ou toda a noção é um engodo da Sombra para alimentar o Limbo? Ninguém sabe. A Transcendência é uma viagem de ida para um destino desconhecido. Em qualquer caso, alcançar a Transcendência requer a passagem para o Vácuo, o âmagô do Limbo. A maioria das aparições fica paralizada de medo apenas em pensar no Vácuo.

Desnecessário dizer, a maioria das aparições não procura a Transcendência. De fato, elas a temem. Algumas aparições chamam a Transcendência de “Julgamento”, uma prestação de contas final com algum poder superior, por todas as coisas que elas fizeram. Poucas Almas Inquietas despiriam-se voluntariamente à luz divina — a maioria se encontra aquém de qualquer redenção. Elas preferem ficar agrilhoadas por toda a eternidade. É melhor o inferno que elas conhecem do que o mistério que temem.

Não seja Gentil

Aparição é um jogo sobre morte, perda, isolamento e identidade, mas também é sobre interação humana e emoção. Ao jogar **Aparição**, você estará se confrontando com a escuridão dentro de você, assim como aquela que o cerca. O Limbo consome gradualmente o Mundo Inferior, mas os personagens podem fazer uma diferença. Eles podem lutar con-

tra as forças do Limbo dentro deles mesmos, assim como aquelas que os cercam no reino dos mortos.

Vocabulário

O Mundo Inferior apresenta muitos fenômenos estranhos. Seus desafortunados habitantes adotaram ou inventaram uma variedade de palavras para descrever os aspectos bizarros de suas novas “vidas”.

Linguagem Coloquial

Angst: O poder da Sombra.

Arcano, O: Um perigoso grupo de caçadores e investigadores do sobrenatural. *Caveat anima!*

Artefato: Um objeto que tenha sido alterado para possuir poderes especiais.

Atalhos: As trilhas através da Tempestade.

Redenho: Uma cobertura ectoplásmica que cobre uma aparição durante seu período larval. De certo modo, o redenho protege a aparição, mas também obstrói suas percepções até ser removido.

Charon: O fundador da hierarquia. Charon está desaparecido há décadas.

Círculo: Qualquer grupo de aparições.

Cidadela: Uma cidadela autosuficiente dentro da Necrópole.

Confraria: Um Círculo de Hierarquia das aparições. Tradicionalmente, o número básico de seus membros é 10, mas os conflitos internos e a Transcendência podem afetar esse número.

Corpus: O corpo espiritual de uma aparição.

Culto: Qualquer número de seitas heréticas dedicadas a uma determinada trilha de Transcendência.

Senhor Mortal: Um dos sete líderes da Hierarquia.

Domínio: Um grande território mantido por uma aparição ou um grupo de aparições.

Juízo Final: Quando o Limbo abarcará toda a realidade, e o fim dos tempos chegará — ou então, quando os mortos andarem sobre a Terra.

Fantoches: Uma aparição que perdeu sua consciência e identidade.

Criança: Uma aparição recém-falecida. Uma Criança se encontra em estado de amnésia parcial, e um Redenho cobre-lhe o rosto, alterando a forma como ela percebe todos a quem encontrar.

Praias Distantes: Os reinos Distantes da Tempestade, normalmente correspondendo às crenças mortais sobre a vida depois da morte.

Grilhões: Os elos que prendem uma aparição a sua velha vida e ao mundo vivo.

Gangue: Um Círculo de aparições Renegadas.

Guilda: Em tempos passados, uma organização que ensi-

nava um Mistério específico aos seus membros. As Guildas foram dissolvidas por Charon.

O Pesadelo: A excruciante viagem através da Tempestade, que periodicamente atormenta sua existência e ocasionalmente o derrota.

Colheita: Recolher os recém-falecidos, seja como Ceifador e mentor ou como mercador de escravos.

Lugar Assombrado: Um local nas Regiões Sombrias onde a morte exerce sua presença e as aparições sentem-se mais à vontade.

Hierarquia, A: A maior organização de aparições no Mundo Inferior. A Hierarquia foi formada originalmente por Charon para ajudar as aparições a alcançarem a Transcendência. Porém, com o passar dos séculos, ela tornou-se corrompida.

Hereges: Aqueles que acreditam que uma outra vida, melhor, espera as aparições que Transcenderem seu estado atual.

Inferno: Qualquer dos incontáveis mundos que afirmam ser o Inferno verdadeiro e original. São tantos que são conhecidos coletivamente como os Mil Infernos, ou simplesmente, "Mil".

Hospedeiro: Uma pessoa possuída durante a Manipulação.

Legiões: O setor militar e policial da Hierarquia.

Lêmure: Uma aparição jovem, falecida recentemente.

Turbilhão: Tempestades terríveis que ocasionalmente se abatem sobre as Regiões Sombrias. São para a Tempestade o que a mancha vermelha de Júpiter é para um furacão da Terra.



Maelfeano: Um espectro mais velho ou uma fera do Vácuo.

Máscara: Um artefato estígio usado por muitas aparições para ocultar seu eu verdadeiro.

Necrópole: Uma cidade dos mortos. A Necrópole reflete as cidades dos vivos e ocupa a mesma localização “geográfica”.

Nephandi: Magos que foram para o Limbo.

Nulidades: Poços nas Regiões Sombrias que conduzem ao Mundo Inferior, normalmente levando a aparição direto para a Tempestade.

Limbo: A negação de todas as coisas. Como a entropia total, o Limbo, em sua forma mais pura, é um estado ordenado. O Vácuo é sua manifestação física (ou ausência dela).

Óbolos: A unidade básica da moeda circulante do Mundo Inferior, forjada a partir das almas dos mortos.

Pathos: Emoção, o “alimento” do mundo espiritual.

Plasma: Qualquer substância ectoplásmica; a matéria espiritual que forma as aparições e seus semelhantes.

Viajantes Astrais: viajantes vivos nas Regiões Sombrias.

Rápidos, Os: Outro termo para os vivos.

Ceifador: A Aparição que remove o Redenho de uma Criança.

Despojo: Um objeto ectoplásmico trazido por uma aparição das terras vivas.

Renegados: As aparições que se reuniram para derrubar a Hierarquia. Suas motivações individuais variam.

Almas Inquietas: Outro termo para as aparições em geral.

Sombra, A: A metade negra da alma de uma pessoa. Ela precisa ser dominada antes da aparição poder Transcender. Da mesma forma, ela pode obter controle da aparição, forçando-a a abraçar o Limbo.

Regiões Sombrias: O aspecto da Terra habitado pelas aparições. Daqui, as aparições podem (com alguma dificuldade) interagir com os vivos ou encontrar com criaturas Acordadas. As Regiões Sombrias foram a “concha” externa sobre o resto do Mundo Inferior.

Modorra, A: O ciclo de sono das aparições.

Espectro: Uma aparição cuja Sombra tenha se tornado dominante.

Estígia: O maior reino no Mundo Inferior. É o lar da Hierarquia.

Tempestade, A: A tempestade eterna do Mundo Inferior — ela obstrói a passagem entre os reinos interiores e as Regiões Sombrias, e recolhe os pesadelos e memórias daqueles que passaram por ela.

Terminais: Pequenos reinos arruinados no meio da Tempestade, os Terminais servem como estações de baldeamento para os que viajam a Estígia. Os Terminais são lugares sombrios, verdadeiramente kaskianos, onde Barqueiros descansam e passageiros rebeldes ocasionalmente são abandonados.

Servo: Uma aparição subjugada a outra de sua espécie.

Dízimo: A quantidade de Pathos devida por uma aparição a um Grilhão ou um Lugar Assombrado.

Transcender: Deixar completamente o Mundo Inferior

e passar para aquilo que espera além.

Mundo Inferior, O: A terra dos mortos. Ela inclui as Regiões Sombrias, a Tempestade, o Vácuo e todos os reinos.

Vácuo: O coração imaterial da Tempestade. (Ver Limbo) **Aparição:** Um espírito que morreu mas que permanece ligado ao mundo vivo. As aparições também são conhecidas como fantasmas ou “Almas Inquietas”.

Jargão Arcaico

Advogados: Aparições poderosas de um culto herético dedicado ao recrutamento de almas para um reino nas Praias Distantes. Elas foram perseguidas e caçadas pela Hierarquia.

Agência, A: Alcinha para a burocracia da Hierarquia.

Ascendidos: Aqueles que passaram para a Transcendência.

Consorte: O hospedeiro possuído por um Manipulador.

Eidolon: O aspecto superior, e mais iluminado, de uma personalidade.

Legado: Um Grilhão com laços pessoais poderosos com uma Alma Inquieta.

Torre de Ônix, A: O palácio de Charon. Termo também usado para determinar o objetivo em se tornar um dos servos de Charon.

Termos Vulgares

Ladrão de Corpos: Uma aparição que possua os vivos.

Fazer Bú!: Qualquer tentativa em assustar os vivos.

Assombrosos: Palavra genérica empregada para descrever criaturas hostis e/ou habitantes da Tempestade.

Suga-cérebros: Uma aparição que use Fantasma ou os poderes mais baixos de Manipulação.

Circo dos Horrores: A Tempestade.

Alma Penada: Gíria para Espectro.

Cabeça de Prego: Uma aparição que, em vida, foi um inútil, sempre dedicado a futilidades e sem nunca ter feito realmente nada importante.

Carnívoro: Termo pejorativo para um Jóquei da Carne.

Escravo: Gíria para uma aparição que esteja sendo dominada rápida e progressivamente por sua Sombra.

Suco: Pathos

Carne: Carne Mortal.

Correntes de Carne: O corpo humano (que prende o espírito).

Sonhadores: As aparições que nunca realizaram seus sonhos enquanto viviam.

Toupeiras: Termo pejorativo para aqueles que afirmam ter vivenciado a experiência do “túnel de luz”.

Scrooger: Gíria para uma aparição que use Fantasma com frequência.

Mundo da Carne: O mundo físico no qual os mortais residem; portanto os “Habitantes do Mundo da Carne” são os Pulsantes.

Cavalgar a Tempestade: Viajar na Tempestade.

Cola: Usar Mistérios em outra aparição para travar duelos não mortais.



Capítulo Dois: Cenário

Você pensa que o seu Deus construiu este lugar por desejar mal aos homens?

E por querer os desejos controlados e as espadas embainhadas?

Não foi Deus, meu amigo. A verdade é ainda mais assustadora.

Essas galerias foram construídas por homens que ainda respiravam.

- Alan Moore, "Entre os Mortos", *Monstro do Pântano*



o mundo de **Aparição**, o **Limbo** é um reflexo sombrio do nosso. Aqui, a beleza e a corrupção contrastam enormemente. Tudo é monolítico, majestoso e completamente distorcido. Embora a fé e o espírito humano ainda permaneçam fortes, a ambição e o desespero parecem ainda mais fortes. Muitos refastelam-se nas chamas dos últimos dias. O mundo de **Aparição** é um mundo de trevas, onde os fantasmas caminham e a noite ri.

Superficialmente, o Mundo das Trevas assemelha-se ao nosso: as mesmas bandas, livros e filmes distraem suas platéias. A poluição corrói lentamente a camada de ozônio; e todas as paisagens familiares ocupam os mesmos lugares. No Mundo das Trevas, porém, o sobrenatural reside perto da superfície, mal escondido pelas sombras da noite. Todos podem sentir sua influência, embora poucos entendam o que sentem.

As terras dos mortos certamente contribuem para a ambientação do mundo vivo (chamado pelas Aparições de Terras De Carne). Os ecos emitidos pelo Mundo Inferior deixam sua marca nas Terras de Carne. Os personagens, as Almas Inquietas, são produtos dos dois mundos.

Este capítulo descreve detalhadamente o ambiente de **Aparições**: desde a cosmologia do Mundo Inferior até a geografia das Regiões Sombrias. O cenário, contudo, é mais do que simplesmente mapas e lugares. Os mortos possuem cultura e sociedade próprias, que espelham o mundo vivo de forma distorcida.

O Mundo Punk-Gótico dos Vivos



noite é minha companheira, a solidão minha guia.

— Sarah Mc Laughlin, "Possession."

O mundo de **Aparição** não é o nosso, embora sob vários aspectos pareça com ele. O Mundo das Trevas reflete e materializa a paixão e a decadência sob nosso verniz de civilização. Todos somos atraídos pelo romance, terror e mística da morte. Aqui, no mundo Punk-Gótico, podemos explorar a mística num cenário construído a partir de nossos sonhos mais tenebrosos.



Externamente há pouca diferença entre o nosso mundo e o Mundo das Trevas — as instituições religiosas, sociais e políticas são muito parecidas com aquelas que conhecemos. Porém, o Mundo das Trevas ambienta-se numa atmosfera de *film noir* — as cidades são labirínticas e sombrias, os burocratas são corruptos e as pessoas importantes também têm culpa no cartório. E fantasmas não são folclore — eles existem, embora poucos mortais possam vê-los.

O termo “Gótico” descreve muitos dos aspectos físicos do mundo — vasto, fértil, sombrio e sinistro. O senso de opressão e conspiração é muito maior aqui, e tudo parece ser feito com propósitos dissimulados. Os prédios são edifícios imensos que se avultam sobre as ruas, muitas vezes ornamentados com gárgulas e outros tipos de estátuas. As cidades abrigam muitas casas seculares, o que concede a vários subúrbios uma aparência de “assombrados”. Os agentes governamentais e empresariais são impessoais, vestidos impecavelmente em ternos escuros. Todas as instituições são mais conservadoras e resistentes à mudança. A moda e a sociedade possuem uma aparência medieval. As pessoas são bem mais supersticiosas.

O termo “Punk” é a outra metade da equação. A contracultura das cidades — a doença física e social da ordem estabelecida — rebela-se com palavras, roupas, música e (frequentemente) violência. Os centros das cidades estão abar-

rotados de clubes underground, gangues de ruas e bandas que incitam a agressão e a revolução. O crime é deprimentemente comum, e as pessoas costumam ser mais insensíveis e cínicas que em nosso mundo.

Embora os mortos possam tocar o mundo vivo (e costumam fazê-lo), eles existem numa paisagem espiritual impregnada pela decadência. Eles podem deixar essa terra durante períodos curtos de tempo (se tiverem poder para tal), mas cedo ou tarde precisam retornar às Regiões Sombrias. Eles são visitantes entre os vivos — observadores, ocasionalmente catalizadores, mas sempre estranhos.

É óbvio que cada grupo de jogo terá suas preferências sobre como estabelecer o cenário. Alguns preferirão um ambiente mais gótico do que uma rebeldia marginal, enquanto outros preferirão o contrário. O Narrador tem total liberdade para acrescentar às suas histórias a quantidade de atmosfera Punk-Gótica que quiser. Contudo, deve-se atentar que **Aparição** é principalmente um jogo de clima. Sem uma atmosfera adequadamente tensa e bizarra, o jogo pode perder muito de seu sabor.

No fim, você precisará decidir o que realmente significa o mundo Punk-Gótico. O tom e o clima são sutis e impossíveis de serem descritos completamente em palavras. Caberá a você criar o mundo dos seus sonhos, ou melhor, dos seus pesadelos.

Aspectos do Mundo Inferior



á um inferno perene.

E dores eternas;

Ali os pecadores vivem com os demônios

Em meio a escuridão, fogo e correntes.

— Isaac Watts, *Divine and Moral Songs for Children*.

O “Mundo Inferior” é um termo coletivo para descrever as terras que não são banhadas pelo sol. As Regiões Sombrias, Estígia, as Praias Distantes e a Tempestade são localizações geográficas (se for possível dizer que a Outra Vida tenha uma geografia), enquanto Turbilhões, Nulidades, Negrópole e Lugares Assombrados são aspectos dessas localidades maiores. O Limbo, o fim de todas as coisas, permeia o Mundo Inferior. Nesses reinos assombrados, tudo porta a marca da morte.

Atmosfera: Uma Esperança no Inferno

Existe uma grande paixão e uma tristeza arrasadora no Mundo Inferior. Para as almas aprisionadas aqui, a Outra Vida é escura e dolorosa. Ainda assim, além da dor, repousa a esperança. O purgatório das Regiões Sombrias é um lugar perigoso, feio e cheio de lembranças de objetivos de vida não cumpridos pelas aparições. A despeito disso, a consciência e a identidade persistem, e onde há sobrevivência, há esperança. A forma espiritual concede aos mortos algumas habilidades desconhecidas aos mortais, e as aparições têm uma visão exclusiva e convincente da realidade. A Força de Vontade e o espírito humano podem engendrar a esperança, força e desafio, mesmo quando se existe dentro de um pesadelo.

Cosmologia

Escuridão, escuridão

Seja meu manto

Cubra-me com a noite sem fim

Leve para longe a dor do saber.

— The Youngbloods. “Darkness, Darkness”

O Mundo Inferior — composto das Regiões Sombrias, da Tempestade, Estígia e das Praias Distantes — é o terra do nada, habitada pelos mortos. As Regiões Sombrias, as Praias Distantes e Estígia correspondem aproximadamente aos “continentes” e “ilhas” da Terra. A Tempestade, o mar fervente do pesadelo, divide e separa esses reinos. O Limbo, encarna-

ção do nada, espera abaixo da superfície da Tempestade.

O Limbo é o aspecto da realidade do qual oriunda toda a energia destrutiva, o lugar onde a entropia deposita a energia que rouba. Este vácuo escuro materializa a aniquilação, a obliteração de todas as coisas reconhecidas e de cada fiapo de identidade.

Como a essência e a fonte da entropia e da morte, o Limbo não é tanto a fonte básica do Mal quanto é um elemento fundamental da realidade. Juntamente com as outras grandes forças da natureza, o Limbo exerce um papel essencial na criação — a destruição da substância. Todas as coisas precisam ter um fim: os corruptos devem ser purificados, e os velhos devem dar passagem aos jovens, que mais cedo ou mais tarde envelhecerão e também darão passagem. A existência é um ciclo, e o Limbo é o catalizador desse ciclo.

O Mundo Inferior, por ser formado a partir da morte de todas as coisas, porta a mácula perpétua do Limbo. Tudo nas terras mortas reflete a passagem de sua congênere viva. Para as Almas Inquietas, todas as forças da vida, mesmo as mais fortes, parecem mingüar: as flores parecem murchas, a pintura das paredes sempre está descascando e os mortais doentes ou corruptos envergam suas mortes próximas como máscaras invisíveis. Isto sempre foi assim. Contudo, à medida que o Limbo se expande, a mácula da morte escureceu o Mundo Inferior para tons jamais vistos mesmo pelas aparições mais antigas. E como a maioria dos fantasmas morreu sem jamais ter realmente vivido, a obliteração de tudo que resta é o pior pesadelo de uma aparição.

Almas: A Fonte do Poder

As almas, como dizem, são os átomos da realidade, os tijolos fundamentais sobre os quais todo o resto é construído. Tudo no Mundo Inferior é, em maior ou menor escala, composto por almas. Não é de estranhar, portanto, que as almas formem a espinha dorsal da economia do Mundo Inferior. As Aparições ceifam almas novas e velhas, acumulando-as para serem convertidas, escravizadas ou mesmo usadas como símbolo de status. Os dias mais sombrios de Roma não se comparam com o comércio de almas no Mundo Inferior.

De fato, esse comércio institucionalizado forma a base econômica de Estígia. Como o sistema já funciona há tempo demais e significa muito para tantos, é difícil que qualquer reforma surta efeito. A maior parte do poder e da influência no Mundo Inferior é medida em almas, e esse poder não é um conceito social abstrato — ele é uma mercadoria facilmente mensurável. As almas são energia, pura e simples — o vil metal do Mundo inferior.

O Comércio das Sombras

A maioria das almas desaparece depois da morte de seu corpo mortal. As aparições acreditam que algumas dessas almas transcendem, mas que a maioria mergulha diretamente no Limbo. Outras almas — Crianças — vagam um pouco, sua energia pronta para ser colhida. As aparições conhecidas como Ceifadores raptam a maioria dessas Crianças. Apenas uns poucos afortunados mantêm sua presença de espírito e conseguem encontrar seu caminho sem ajuda. É o segundo grupo que é explorado comercialmente por Estígia e suas colônias.

As Crianças fracas acabam acorrentadas por um escravagista. Até mesmo as aparições experientes precisam tomar cuidado para evitar caírem em emboscadas ou serem condenadas por um tribunal à escravidão. As almas escravizadas são tocadas como gado, marcadas e obrigadas a servirem em alguma Cidadela ou Fundação. As almas realmente desafortunadas acabam nas fornalhas de Estígia, onde são moldadas em mercadorias para aparições mais poderosas.

No Mundo Inferior, apenas os despojos, artefatos e as mercadorias Estíguas possuem substância. Costuma haver restos muito antigos soterrados sob a Necrópole. As mercadorias Estíguas precisam ser forjadas a partir de almas. Embora os despojos e as moedas constituam uma pequena porção da economia do Mundo Inferior, o comércio entre Estígia e outras Cidades é conduzido principalmente com almas, trocando mercadorias por “matéria-prima” para fazer mais. Tijolos, metais e mesmo as moedas são formadas a partir do plasma de aparições desafortunadas. Essa forma altamente censurável de comércio beneficia-se principalmente das aparições que ainda não aceitaram que estão mortas.

A escravidão de almas não é uma prática universal. A maioria das Almas Inquietas que detenham algum nível de habilidade ou inteligência podem escapar aos ceifadores, e algumas Necrópoles até mesmo proíbem o tráfico de almas entre suas fronteiras. O comércio nessas cidades é realizado apenas através de moedas, serviços ou troca de despojos. Não obstante, até os mais humanos entre as Almas Inquietas fazem-se de cegos para a fonte de suas mercadorias e dinheiro. É uma ironia terrível o fato de que muitos dos mortos pareçam incapazes de se livrarem de seus hábitos mortais. Embora eles não tenham necessidade de riqueza ou de bens materiais, eles continuam a subjugar uns aos outros pela chance de acumular status e tesouros. Os velhos hábitos custam a morrer, mesmo entre os mortos.

Os sábios e poetas entre os mortos especulam que o tráfico de almas possui um propósito mais antigo e menos materialista: conter o Limbo. Eles acreditam que a crença guia a realidade. O universo, portanto, é guiado pelos pensamentos e pela fé, não por deuses, pela ciência ou pelo acaso. De acordo com esse conceito, o Limbo se alimenta

num vácuo espiritual. À medida que a fé é substituída pela apatia, a escuridão cresce. Portanto, idéias fortes embasadas sobre uma fé poderosa podem repelir o Limbo. Entre as Almas Inquietas há muita controvérsia a respeito desta heresia, e poucos além dos Hereges acreditam nisso. Não obstante, muitas aparições ricas acumulam almas escravizadas na possibilidade de que a teoria esteja correta, e doutrina seus Servos em muitas crenças.

O comércio das sombras será discutido em maiores detalhes mais adiante.

Uma Barreira de Almas

O Limbo, podemos dizer, nada mais é do que o triunfo da descrença. Quando as pessoas não acreditam em nada, a aniquilação prospera. Quando a fé em Deus é substituída pelo ceticismo, o Limbo cresce. As almas sem fé caem no Vácuo, para serem devoradas pelo nada. Nós já vimos os resultados, meus primos: o crescimento do Limbo. Quando não acreditamos em nada, nada é o que recebemos.

Em minha época, Charon e os Senhores Mortais mantinham a Escuridão em cheque, controlando o ciclo de nascimento e morte, mantendo o equilíbrio. Mas Charon se foi, e os Senhores Mortais lutam entre si. O Vácuo consome as almas incrédulas que caem da Terra, e o Limbo sai da Tempestade para infectar o que já foi puro. Criaturas deformadas emergem do caos, caçando aparições e até mesmo mortais! Turbilhões varrem os reinos mais poderosos do Mundo Inferior, devastando até mesmo Estígia.

A única forma de lutar contra o Limbo, meus filhos, é através da crença. A vontade e o espírito, está escrito, moldam matéria do cosmos. Quanto mais as almas acreditarem numa realidade, qualquer realidade, melhor a tempestade poderá ser aplacada. Aqueles que existem num reino povoado por indivíduos de grande força de vontade e fé, aplacam as tempestades que varrem todos os outros lugares. Nossa salvação, portanto, é através da crença: a nossa e a de nossos Servos. Aqueles a quem controlamos a vontade podem manter a Tempestade afastada de nossos portões. Todos os outros perecerão.

— Grande Ceifador Montcrief, Magistério dos Advogados

As Camadas do Mundo Inferior



escuridão estava sempre cheia de sons inexplicáveis; no entanto, ele às vezes tremia de medo de que os barulhos que escutava cessassem, permitindo-lhe ouvir outros sons mais leves que, ele suspeitava, escondiam-se mais atrás.

— H.P. Lovecraft, “Os Sonhos na Casa das Bruxas”

O Mundo Inferior é conhecido por muitos nomes —

Hades, Nifheim, Inferno, Feng-Tu, a Vida Depois da Morte. Embora esses nomes tenham sido conferidos às terras dos mortos em geral, muitos reinos assim conhecidos existem de fato nas regiões além da Tempestade. De fato, o Mundo Inferior não é um único lugar; é uma dimensão multifacetada composta por incontáveis reinos e domínios.

A “estrutura” do Mundo Inferior desafia a simples geografia; algumas aparições modernas pensam, no Mundo Inferior em termos de espaço exterior, vendo os diversos reinos que ele contém como planetas e sistemas solares. Por mais útil que essa metáfora seja, ela não pode explicar a dimensão ou a substância deste “lugar” enigmático.

Segundo os mitos antigos, o Mundo Inferior possui camadas, como uma cebola. Apenas as mais poderosas Almas Inquietas podem viajar até o núcleo. Os vivos existem fora desta cebola, mas o interior contém os mortos. A primeira camada é chamada de Regiões Sombrias. As aparições podem existir nela como observadores espectrais, vendo um mundo que eles nunca mais poderão habitar de novo.

Logo abaixo das Terras Sombrias está a Tempestade, que cerca e permeia todos os outros aspectos do Mundo Inferior. Nas profundezas da Tempestade, virtualmente indistinguível dela, reside o Vácuo, o coração e a alma do Limbo. O Vácuo não tem dimensão ou existência física; é simplesmente o abismo final da destruição.

Segundo a crença, nas regiões mais remotas da Tempestade estão as várias Praias Distantes: infernos, céus e lugares de refúgio. Também no reino da Tempestade está o reino de Estígia, lar de Charon e da Hierarquia dos Mortos. Estígia é o centro econômico e político do Mundo Inferior.

As Regiões Distantes

Venha desistir da vida no Mundo do Nada

Venha para onde o ar é puro.

— Siouxi and the Banshees, “Overground”

As Almas Inquietas chamam sua versão do mundo real de Regiões Sombrias. Este reino escuro, embora fisicamente semelhante ao Mundo da Carne, carece da vitalidade do mundo vivo. Frias e improdutivas, as Regiões Sombrias espelham o mundo material através de uma perspectiva distorcida, mas morbidamente bonita.

Embora as barreiras e obstáculos sejam muito reais para as aparições nas Regiões Sombrias, os objetos mundanos permanecem imateriais. Sem o uso de Mistérios, os fantasmas não podem nem mesmo abrir uma porta ou tocar o rosto de um ente querido. As paredes confinam as aparições como fariam com qualquer ser vivo, embora eles possam passar através delas quase sem esforço. As Terras Sombrias epitomizam a tragédia das Almas Inquietas; o mundo vivo existe para eles, mas eles não existem para o mundo vivo.

Tudo que os mortais podem ver, as aparições podem presenciar também. Elas assistem televisão nas salas dos vivos, comparecem a reuniões e presenciam mortes. Contudo, as aparições podem ver o que as almas não conseguem — os

padrões de morte e vida em tudo que vive. As pessoas e as coisas que se encontram muito próximas da morte são marcadas por ela, e as aparições podem perceber isto.

A Mortalha

Durante a época que hoje chamamos Separação, uma barreira de descrença e medo dividia as terras dos vivos das terras dos mortos. Esta barreira, chamada por muitas Almas Inquietas de A Mortalha, isola a morte da vida. Devido a esta Mortalha, dizem os historiadores, os vivos temem os mortos, embora as Almas Inquietas invejem os vivos e seu mundo de sensações e calor.

A Mortalha é mais forte nos lugares onde a vida e a razão baniram o acaso e o mistério. Laboratórios, fábricas e salas de aula possuem “paredes” poderosas contra o sobrenatural, enquanto nos lugares fortes em paixão e fé mística — salas de espiritismo, cemitérios e casas com crianças pequenas ou adolescentes problemáticos possuem barreiras mais finas. Em certas épocas do ano, a Mortalha enfraquece em escala mundial. As Almas Inquietas celebram seus maiores feriados nessas épocas.





Lugares Assombrados

Os Lugares Assombrados são conexões terrestres entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Grandes paixões — terror, agonia, traição, amor perdido — enfraqueceram a Mortalha quase completamente são nesses lugares, que as Regiões Sombrias e o Mundo da Carne quase se sobrepõem. São nos Lugares Assombrados que as aparições mais se sentem em casa.

Ironicamente, as emoções mais sombrias enfraquecem quase prontamente a mortalha. Todos os tipos de perda e tormento gotejam pela membrana e se infiltram na própria essência do lugar ao qual chegaram. Os fantasmas, muitos dos quais morreram perto do Lugar Assombrado, viajam pelas Regiões Sombrias para saborear essas paixões e tocar novamente o mundo vivo. Os becos, campos de batalha, necrotérios, cemitérios, casas em ruínas, salas de tortura de assassinos seriais, encruzilhadas marcadas por vários acidentes ou curvas traiçoeiras, bares e casas noturnas onde o desespero é comum — todos esses locais podem dar ótimos Lugares Assombrados.

Muitos grupos de aparições procuram um Lugar Assombrado comum; uma vez lá, eles voltam seus sofrimentos contra todos os visitantes. Os visitantes, sejam vivos ou mortos, costumam ser desencorajados. No mundo dos vivos, os Lugares Assombrados transmitem tristeza e desespero; as pessoas os evitam a não ser que estejam deprimidas, insanas ou sejam completamente idiotas. Nas Regiões Sombrias, os Lugares Assombrados são propriedades muito valorizadas, e os “donos” sabem guardar bem seus territórios.

Os Domínios (veja a página 42) são quase inteiramente baseados em torno dos Lugares Assombrados. Quanto mais poderoso, mais importante o domínio. Embora os prédios e as ruas em torno do Lugar Assombrado possam ser vigiados, a única coisa que realmente importa é o próprio Lugar Assombrado.

A Tempestade

Havia dias em que você olhava para dentro de si mesmo, para os lugares mais secretos de seu coração, e o que via deixava-o horrorizado. E então, no dia seguinte, você não sabia o que fazer com aquilo, não podia interpretar o horror que vislumbrava no dia anterior. Sim, você conhece o preço do mal.

— Jean-Paul Sartre, *Sem Saída*

A Tempestade é o reino de pesadelos do caos e da sombra que se agita abaixo das Regiões Sombrias. O espaço e a distância não têm qualquer significado aqui, pois a Tempestade é criada pelas visões sempre mutantes e pelos temores daqueles que estão aprisionados dentro dela. Realmente, a Tempestade não tem nenhuma realidade ou substância; aqueles que são abraçados por ela criam suas próprias regras. Navegar a Tempestade é um exercício de confrontação com demônios internos e externos.

Até mesmo as aparições consideram a Tempestade horripilante. Ela é sombria e extremamente fria. Ventos uivantes cortam a área. Apenas os Espectros — aparições insanas

e consumidas pela Sombra — podem existir dentro da Tempestade. Ecos de males passados e paixões assumem uma realidade de pesadelo. Uma cena de assassinato pode ser reencontrada continuamente por Fantoques, ou uma casa há muito demolida no mundo real pode ainda estar de pé, uma sombra de sua existência anterior.

Aqueles que se aventuram na Tempestade costumam receber fiapos de memórias: enigmas a respeito de Grilhões, confissões sussurradas, visões de vidas passadas, etc. Esses fragmentos de pensamentos e memórias provêm de almas agonizantes. Sob alguns aspectos, a Tempestade é realmente feita das essências de almas mais fracas que não tiveram força de vontade suficiente para chegar ao reino das aparições.

Esses são lugares de realidade semi-constante dentro da Tempestade, não sendo a menor delas os reinos das Praias Distantes. As aparições costumam conhecer melhor os Atalhos: “estradas” e “rios” que podem ser usados para atravessar a Tempestade com alguma segurança. Esses Atalhos conectam um reino ao outro e são usados pela maioria dos viajantes da Tempestade. O maior desses Atalhos é o Rio da Morte, a fonte das lendas mortais sobre o Rio Styx e outros.

No centro da Tempestade fica o Vácuo. O Vácuo é a fonte do Limbo, e também seu local de repouso. Aquelas almas que não estão prontas para sua dissolução final consideram o Vácuo praticamente impossível de ser alcançado, enquanto para as almas que não tenham nada mais por que “viver”, ele é praticamente impossível de ser evitado.

Nulidades

Pise numa fenda, quebre as costas da sua mãe...

— Velho ditado das crianças norte-americanas

Tudo está ruindo. O Limbo estende seus tentáculos, sondando o mundo em busca de rachaduras, falhas, fissuras, imperfeições. Como um cancer infectando uma célula pura, o Limbo gradualmente infecciona o mundo com sua escuridão.

Esses locais infectados costumam manifestar-se nas Regiões Sombrias como redemoinhos em poças ou escuridões negros como piche que conduzem para a Tempestade. Esses tumores no rosto das Regiões Sombrias receberam o nome de Nulidades, vórtices do nada que corroem o mundo. Aqueles que os fitam muito profundamente experimentam alucinações poderosas de desespero e dor.

Normalmente as Nulidades são muito pequenas — pequeníssimas rachaduras — mas algumas possuem circunferências iguais às das cidades maiores ou mesmo túneis de ferrovias. As Nulidades podem formar as superfícies das poças de água, em esquinas sombrias, em poços de elevadores e sob tendas de operários — qualquer lugar que leve para baixo. Algumas Nulidades não existem de forma permanente, mas aparecerem intermitentemente — talvez de forma aleatória, talvez formando um ciclo.

O que cai numa Nulidade cai na Tempestade. Os Espectros costumam ser atraídos a Nulidades e se alimentarem delas. Há quem diga que é possível gritar para uma Nulidade e ser ouvido lá embaixo, embora isso talvez não seja uma

atitude muito sensata. As coisas podem rastejar lá de baixo para responder pessoalmente...

Turbilhões

Vento negro, leve-me para longe.

— Sisters of Mercy, "Temple of Love"

Periodicamente, grandes borrascas conhecidas como Turbilhões emergem da Tempestade e devastam as Regiões Sombrias. Varrendo todas as aparições que não estejam protegidas apropriadamente ou presas em correntes estúgias, os Turbilhões reafirmam o poder do Limbo. Essas borrascas são temidas não apenas por seu poder destrutivo, mas também pelos Espectros terríveis que viajam nelas. Sob muitos aspectos, um Turbilhão é mais uma invasão que uma borrasca: as almas pilham e destroem tudo que encontram pela frente. A única forma de aplacar a borrasca é derrotando os invasores.

Os Turbilhões lembram grandes furacões cujas impenetráveis névoas negras rodopiam sem parar. Dentro de um Turbilhão com frequência podem ser visto coisas, rostos ou seres. Os "habitantes" da tempestade costumam gritar no mesmo tom que os ventos da borrasca. A neblina de um Turbilhão contém grãos de fuligem e pele, sendo pegajosa e ligeiramente nauseante a qualquer um que a respire ou toque. O mau cheiro da neblina é muito difícil de ser removido, mantendo-se no Corpus de uma aparição por meses ou anos a fio.

No Mundo da Carne, um Turbilhão costuma acompanhar uma tempestade particularmente furiosa ou outra espécie de desastre natural. É muito raro um Turbilhão passar despercebido pelos seres vivos. Curiosamente, os Turbilhões possuem uma grande importância cultural para as aparições, sendo usados para marcar as "eras" do Mundo Inferior. O tempo costuma ser contado a partir do último Turbilhão.

As Praias Distantes

Acredita-se que além da Tempestade existam outros reinos, supostamente, refúgios do Limbo. Embora todas as aparições tenham ouvido rumores sobre as Praias Distantes, e muitas acreditam nelas, poucas conhecem a verdadeira natureza desses reinos. Aqueles que sabem recusam-se a falar ou não são dignos de confiança. A maioria das aparições que viaja às Praias Distantes o fazem para comprar, roubar ou converter almas e trazê-las para casa.

Segundo a lenda, as Praias Distantes existem além da Tempestade, embora a maioria das aparições acredite que elas na verdade sejam reinos no interior da Tempestade. Elas são os Infernos e Paraísos, os Vahallas e Nirvanas de tantas culturas. Elas são as vidas depois da morte criadas para — ou talvez por — almas perdidas. Muitas afirmam que as Praias Distantes não são as moradias dos deuses verdadeiros, e sim as fortalezas criadas para proteger almas da fúria da Tempestade.

É interessante notar que muitos reinos clamam ser o Inferno original, e vários seres referem-se a si mesmos como Shaitan, Lúcifer ou Satã. Na verdade, existem tantos desses reinos que eles vieram a ser conhecidos, coletivamente, como





os Mil Infernos. Contudo, nenhum deles provou conclusivamente ser o Inferno de Dante ou da Bíblia. Existe um número equivalente de Paraísos, cada qual afirmando ser o verdadeiro reino celestial. Os regentes desses reinos, embora poderosos, ainda não provaram sua onipotência...

Estígia

Nas profundezas da Tempestade está Estígia, a capital do Mundo Inferior. Da mesma forma que todas as estradas levavam a Roma, a maioria dos Atalhos através da Tempestade termina em Estígia. Estígia também é o lar dos Lordes da Hierarquia, e portanto, o centro político das aparições.

Quando o lendário Charon ainda reinava, Estígia era uma câmara de compensação para almas. Hoje, porém, parece mais uma cidade fantasma. Os templos dos vários reinos das Praias distantes ainda permanecem de pé, mas todos estão trancados e vazios. Agora Estígia fervilha com milhões de almas torturadas que a fortalecem.

Poucos aventuraram-se a Estígia e retornaram, mas os relatos afirmam que ela é uma grande cidade, repleta de construções góticas remanescentes da Roma medieval. Segundo as lendas, Estígia é na verdade um grande cortiço labiríntico. A maioria dos membros da elite da Hierarquia pode mover-se livremente entre os níveis superiores, que são tão belos quanto os níveis inferiores são revoltantes. As aparições acorrentadas odeiam Estígia, e temem ser mandadas para lá, como Servos.

A Necrópole

Na maior parte das cidades humanas há um bairro arruinado, onde odores doentios impregnam o ar e aonde mesmo os miseráveis não se aventuram. Aqui é a Necrópole, a Cidade dos Mortos, onde Nulidades germinam e as aparições se acotovela.

Uma Necrópole é uma colônia de Estígia. Ela é o centro político e social das aparições locais. A política e a intriga inerentes à existência numa Necrópole ocupam a maior parte da atenção das aparições que a habitam.

A maioria das aparições nativas de uma determinada Necrópole conhecerão umas às outras pelo nome ou reputação. Contudo, para um estranho, uma Necrópole é um bairro miserável, repleto de prédios arruinados, ruas sombrias e olhos brilhando na escuridão.

Os Domínios

As Necrópoles são divididas por áreas de *turf*, ou domínios, que são reclamadas por um ou outro Círculo de aparições. Muitos Círculos requisitam as vizinhanças de seu Local Assombrado, no Mundo da Carne e nas Regiões Sombrias. Embora a Hierarquia nem sempre reconheça esses limites, seus lacaios sempre os consideram nos leilões. Muitos Legionários viram-se subitamente sem nenhum apoio ao saírem de ruas controladas pela Hierarquia para os bicos dos Renegados.

Cidadelas

Os maiores e mais poderosos locais assombrados de uma Necrópole são conhecidos como Cidadelas. As Cidadelas formam os centros políticos e sociais da Necrópole. Elas costumam assemelhar-se a cidades medievais fortificadas, possuindo inclusive um comércio próspero e moradores permanentes. Claro que elas na verdade não possuem muros, mas são pontos fortes dentro das Regiões Sombrias.

Uma Cidadela costuma ser sediada num grande prédio abandonado ou num complexo de prédios. Os galpões abandonados, as ruínas e os depósitos de lixo são locais típicos para as cidadelas. Esses Locais Assombrados são bastante fortes para resistir aos Turbilhões. Eles servem como pontos de segurança para centenas, ou mesmo milhares de aparições durante as tempestades mais mortais. Além disso, em momentos de perigo, as Cidadelas são as únicas fortificações contra os exércitos da Tempestade. Contudo, apenas as aparições leais à Hierarquia conseguem refúgio.

As cidadelas quase sempre são mantidas sob o controle da Hierarquia, mas não estão sob a influência de uma Legião específica. Várias legiões costumam disputar o controle das Cidadelas.

A Hierarquia implanta faróis, Servos freqüentemente acorrentados e transformados em tochas vivas para marcar os limites da Necrópole e estabelecer a esfera de influência de uma cidadela. Esses faróis costumam ser usados como marcos de navegação e muitas vezes constituem a única iluminação de um lugar.

Algumas Cidadelas cobram tarifas e impostos de admissão. A maioria simplesmente requer que uma aparição possua uma marca da Hierarquia ou esteja acompanhada por alguém que possua.

Uma Revisão da História Imperial de Estígia



Caros Senhores Mortais, levo minha pena ao papel para explicar a passagem dos anos da forma mais clara possível.

Já andei à sombra das pirâmides do Cairo, assisti comédias de Aristófanes, ouvi música na corte do Rei Salomão e presenciei inúmeras guerras. Vi as guerras de Atenas contra Esparta, Roma contra Catargo, França contra Prússia, as colônias americanas contra a Inglaterra, as Grandes Guerras mundiais e a guerra do Vietnã. Eu já sobrevivi a cinco Grandes Turbilhões. Já vi e ouvi muita coisa. Permita-me a liberdade de revelar este conhecimento da minha forma preferida: contando uma história. Espero que me perdoem por meus pequenos exageros, afinal, isso é perfeitamente natural quando se reconta a História.

O Rio dos Mortos

Muitos especularam sobre o Rio da Morte e suas origens. Certamente, desde os primeiros tempos os rios são importantes para a humanidade. O fato que, durante seu curso, o Rio da Vida torne-se o Rio da Morte não é visto com estranheza pela maioria.

Obviamente, muitos acreditam que o Rio da Morte é o mesmo descrito nos mitos e lendas como Rio Styx. O Rio da Morte já foi chamado de Rio Styx ou Rio Lethe no passado, mas aparentemente muitos reinos das praias distantes afirmam possuir neles um "Rio Styx" ou um "Rio Lethe".

Alguns afirmam que a própria Dama do Destino criou o rio, com suas lágrimas ou juntando alguns pingos de chuva. O fato de que o rio corra por grande parte da Tempestade torna-o um Atalho muito procurado. Os abrigos secretos ao longo do rio são excelentes esconderijos para os inimigos da Hierarquia.

Recentemente, a Hierarquia tem patrulhado o rio, numa tentativa de expulsar os espectros, Renegados e Hereges que o tomaram.

A Escuridão Antes do Início dos Tempos

Existe uma época conhecida como a Escuridão Antes dos Tempos, o período da história tanática que precede Charon. As lendas sobre essa época afirmam que vida e morte compunham apenas um reino, no qual terra e espírito eram superpostos. Tudo corria bem: naquela época não havia mortes. Mas essa perfeição foi perdida à medida que os dois mundos separaram-se durante o evento que chamamos hoje a Cisão. Assim, surgiu o mundo dos vivos e o mundo dos mortos.

Na Terra dos Mortos, também conhecida como Regiões Sombrias, a Dama do Destino emergiu das trevas e encontrou a cabeceira do Rio da Morte enquanto ele fluía para longe deste mundo. A Dama do Destino predisse a chegada de Charon, que lideraria outros até as Praias Distantes.

Nessa época, os Malfeanos, criaturas sombrias e destrutivas, rugiram de fome e se levantaram da Escuridão Profunda sob as Regiões Sombrias. Os Malfeanos começaram a cavar grandes túneis e criaram um terrível labirinto que atravessava o coração do Limbo.

A Vinda de Charon

Charon saiu da escuridão dos Tempos Sombrios quando Atenas ainda era jovem. A Dama do Destino o saudou e teceu para ele um barco de juncos. Com esse barco, Charon, que um dia seria o Grande Imperador de Estígia, desceu o Rio da Morte, explorando suas águas pantanosas. Finalmente ele chegou a um ponto onde o rio desaguava no Grande Mar Sem Sol, onde o Mar de Almas refluía. Ali, no delta



onde o rio entrava na grande caverna que continha o mar, Charon descobriu a Ilha das Lamentações.

A Dama do Destino apareceu para Charon e disse: “*Contemple! Depois de você virão as legiões dos mortos, que perambulam cegos e desorientados pelas Regiões Sombrias se você não os conduzir. E entre eles você encontrará as Almas Inquietas que, como você, ainda estão agarradas à vida. Aprenda o poder da vida, que poderá ser usado até mesmo na morte. Você pode cobrar dívidas dos mortos quando eles oferecerem, para abrihntar a sua existência neste mundo sombrio. Acima de tudo, ajude os outros a encontrar a verdadeira luz interior, para que eles possam sair deste lugar e cruzar o Mar Sem Sol até as Praias Distantes, onde poderão encontrar descanso.*”

Charon, levando isto ao pé da letra, apresentou-se às legiões de almas que ainda vagavam pelas Regiões Sombrias, e elas o reconheceram como líder. Ele as conduziu até o Mar Sem Sol, onde ele instruiu às almas como fazerem seus próprios barcos com os juncos que cresciam no pântano do delta do rio. Nesses dias, o Mar Sem Sol era plácido e calmo, e as almas atravessavam suas águas sem acidentes.

Outras Almas Inquietas vieram a Charon e aprenderam a sondar a profundidade do rio e como navegar por suas voltas e quedas. Alguns recusaram a tarefa de conduzir os mortos até seu repouso final, e foram meditar em lugares esquecidos. Alguns decidiram observar os vivos, tornando-se guardiães de famílias ou pessoas específicas. Durante essa época, muitas almas voaram sobre o Mar Sem Sol, tornando-se tão leves que podiam planar sobre as águas. Outros encontraram seu próprio caminho até as Praias Distantes.

Charon nutria um amor especial por aqueles que o ajudaram a conduzir os mortos em seus barcos de juncos. A esses ele chamava Barqueiros, e os Barqueiros começaram a se encontrar na Ilha das Lamentações para discutir seu trabalho e ajudar uns aos outros. Eles prestavam trabalhos menores uns aos outros em troca de despojos e informações que eles recolhiam dos recém-falecidos. Os Barqueiros, percebendo que as Almas Inquietas poderiam causar muito mal ao mundo do qual tinham vindo, juraram proteger os vivos.

Logo o juramento dos Barqueiros foi posto a prova. Das profundezas do grande Labirinto escavado pelos Malfeanos, eram expelidos periodicamente muitos seres bizarros. Esses

Os Primeiros Barqueiros de Charon

No Mundo Inferior, os Barqueiros de Charon são verdadeiras lendas. Eles não usam máscaras, como precisam fazer os integrantes da Hierarquia, mas cobrem com capuzes suas cabeças. Os Barqueiros são conhecidos tanto por sua bravura com os Arcanos como por sua grande habilidade física.

Considera-se uma terrível má sorte cruzar o caminho de um Barqueiro, que costumam ter salvo conduto através do Mundo Inferior. Porém, várias aparições infelizes já foram salvas de Espectros furiosos pela chegada súbita de um Barqueiro.



seres, conhecidos coletivamente como “Espectros”, demonstravam um ódio venenoso por vivos a aparições. As erupções de espectros, embora não sejam muito numerosas ultimamente, eram uma ameaça constante naquela época.

Mais tarde, vários Barqueiros decidiram realizar uma viagem através do Mar sem Sol para tentar encontrar as Praias Distantes, aonde tantos já tinham chegado. Cada uma dessas aparições, coletivamente denominadas os Iluminados (porque brilhavam no caminho dos outros) procurou por sua própria Praia Distante.

Após a partida dos Iluminados, Charon foi visitado pela Dama do Destino. Logo depois ele desceu ao Labirinto pela Escada Venosa, um portão de mármore para aquele lugar terrível. Ele levou consigo apenas sua foice e uma única lanterna, entrando sozinho na escuridão. Nós não sabemos como foi sua viagem pela escuridão, apenas que ele esteve desaparecido durante muitos anos. Durante esse período os Barqueiros continuaram suas jornadas nos dois sentidos do Rio.

Quando Charon saiu do Labirinto, trouxe um artífice chamado Nhudri. Nhudri era um artífice muito habilidoso que usava como material almas humanas.

Então Charon soprou a grande trompa na Ilha das La-

A Escada Venosa

A Escada Venosa é uma grande abertura no solo, bloqueada por uma tampa de basalto. Ela é chamada de Escada Venosa devido às linhas pretas em seu mármore rosado. A Escada é a entrada do Labirinto mais próxima dos Portais de Estígia... uma curta jornada para a alma. Eles tem sido sítio de muitas batalhas contra os espectros.

Segundo rumores, Charon ocasionalmente usava o labirinto para alcançar as Regiões Sombrias quando os outros Atalhos estavam fechados. Uma das imprecizações mais comuns entre os Estígios é: “Pela Escada”.

mentações e convocou os Barqueiros. Ele lhes contou que, enquanto estava no Labirinto, havia enfrentado a Escuridão Profunda, a Sombra mais densa. Ele havia visto o próprio Limbo, e ele estava crescendo. Charon repreendeu seus Barqueiros, dizendo que ele vira almas desgarradas, que não tinham sido colhidas por um guia, caindo no poço. Cada alma alimentara a negritude, como a podridão alimenta um fungo. Os Barqueiros foram tomados por uma preocupação profunda, e muitos foram mandados para as quatro direções à procura de ajuda contra a ameaça crescente.

Como resposta à revelação de Charon, os Iluminados voltaram logo depois, relatando que haviam banqueteados nos Salões dos Mortos e que as Praias Distantes eram lugares reais. Seguindo mapas feitos pelos Iluminados, Charon partiu em seu barco na direção do Mar Sem Sol.

Na época em que a República Romana finalmente se estabeleceu no mundo vivo, Charon retornou das Praias Distantes com sete sinais que ele havia recolhido dos Iluminados que tinham se tornado guardiães desses lugares. Com

Nhudri, o Sumo Artífice de Estígia

Muitas histórias mencionam Nhudri, mas poucas o descrevem bem. Através desses relatos podemos saber algumas coisas sobre ele. Nhudri foi resgatado por Charon das partes mais profundas do Labirinto. Ele aparentemente havia sido posto para trabalhar pelos Espectros, forjando algemas e outras formas de metais para propósitos desconhecidos, mas indubitavelmente sombrios. Nhudri afirmou ser um dos primeiros artífices do mundo, e Charon teve de ensinar-lhe sua língua nativa, o grego.

As tapeçarias e artes mostram Nhudri como um homem de estatura mediana, com longos cabelos pretos (que ele mantém presos numa trança complicada sempre que está trabalhando), olhos negros e um temperamento calmo. Nhudri ainda usa algemas, mas suas pernas movem-se livremente, e as correntes presas às algemas pendem ao seu lado. Seus braços são fortes e arqueados.

Nhudri é conhecido por ser rabujento, mas gentil, e pelo orgulho que nutre por seu trabalho e por sua capacidade em fazer qualquer coisa a partir de qualquer material. Ele adora trabalhar com novos artefatos ou despojos, e constantemente procura por antiguidades para comprar de Barqueiros e outras aparições em visita a Estígia. Nhudri costuma mandar seus aprendizes comprar materiais para ele.

esses sinais, Charon recebeu a autoridade para julgar as almas. Ele colocou os sinais numa grande placa de aço que foi a pedra fundamental de uma nova cidade.

Usando pedras coletadas nos templos arruinados da Grécia e Israel, da cidade perdida da Atlântida e das cidades destruídas de Sodoma e Gomorra, Charon ergueu a cidade à semelhança de Atenas e da nova Roma: lindas estruturas dispostas simetricamente nas colinas da Ilha das Lamentações, com estradas pavimentadas, um aqueduto e monumentos a Barqueiros perdidos. Charon doou a lanterna que usara no Labirinto para ser colocada no monumento mais alto e dali iluminar a cidade. Ao estilo da República Romana (que Charon estudou durante muitos anos), ele instituiu a Grande República de Estígia, com a cidade de Estígia como sua capital.

O Senado Estígio consistia de sete Senadores, cada um responsável por partes diferentes do mundo das Almas Inquietas. Esses eram sete dos tenentes de maior confiança de Charon. O próprio Charon assumiu o posto de Cônsul do senado. O primeiro ato do Senado foi conceder aos Iluminados uma porção de terra perto das docas para a construção de seus templos, que serviriam como câmaras de compensação para os mortos.

O senado recebeu emissários de Marfim e Jade, os Reinos Negros. Os Reinos Negros eram lugares muito semelhantes a Estígia, que cuidavam dos mortos da África e Oriente Médio. Nessa época, Estígia estava em paz com eles, embora isso não fosse durar muito tempo. O senado de Estígia também enviou emissários aos Reinos Negros.

Os Reinos Negros de Marfim e Jade

Obviamente, África, Oriente Médio e muitas culturas orientais possuem idéias diferentes sobre a morte. Os assim chamados Reinos Negros são para esses lugares o que Estígia é para a Grécia, Roma, Europa e, mais tarde, América.

A líder dos Reinos Negros de Marfim é a Rainha Marfim, uma mulher belíssima que sempre tem um poderoso leopardo ao seu lado. Ela é a aparição mais poderosa do continente africano. O Imperador Jade é o regente do Reino Negro de Jade: ele é desconhecido e não interage pessoalmente com Estígia, mas manda seus emissários para Estígia numa bela barcaça de jade. Ele é a aparição mais poderosa do continente asiático.

Através dos anos, vários Hereges e Renegados têm sido desmascarados como espões dos Reinos Negros de Jade e Marfim. Durante os tempos coloniais (veja adiante), Estígia e os Reinos Negros travaram diversos conflitos pequenos e algumas grandes batalhas. O Reino Negro de Obsidiana também foi destruído completamente nessa época.

Para o bem de todos os mortos, Charon começou a cobrar impostos, requerendo duas moedas para que se passasse pelo Rio da Morte. Aqueles que não podiam pagar eram pedidos para desistir de seus olhos ou suas mãos. Essa história espalhou-se rapidamente; naqueles dias, poucos morriam sem que fossem colocadas sobre seus olhos duas moedas.

Charon começou a usar o metal arrecadado com o imposto para forjar as armas e armaduras estíguas. Ele autorizou Nhudri, o Sumo Artífice de Estígia a desenhar e construir Kylops, a primeira forja de Estígia. As primeiras três coisas forjadas a partir do metal estígio foram: Siklos, a espada de Charon; Lumen, a lanterna de Charon e as Máscaras dos senadores. Finalmente, depois de tirar um pedaço das máscaras de todos os senadores, ele criou a máscara de Charon.

Charon ordenou o uso das máscaras porque, naquela época, ninguém podia prever quanto tempo uma aparição sobreviveria às forças crescentes do Limbo. Charon queria ser capaz de manter a República dos Mortos separada das personalidades de seus senadores, e as Máscaras dos Senadores eram uma forma de associar o cargo não com a aparição, mas com seus deveres.

Naqueles dias, a Tempestade era apenas uma grande escuridão que cercava tudo. Essa escuridão era negra como piche, sólida, desprovida de luz, mas túrgida, não o caos móvel que é hoje. Com a ajuda de Nhudri, Charon criou um grande sistema de estradas através da Escuridão, caminhos que não dependiam dos caprichos do Rio da Morte. Charon estava determinado a salvar toda a criação do poder do Limbo, que havia começado a se manifestar. Os Espectros e as feras já se arrastavam das profundezas para atormentar os desavisados e atacar os despreparados. As estradas de Charon ofereceriam aos seus Barqueiros acesso fácil e rápido ao Mar Sem Sol através de uma linha reta, não um rio contorcido e cheio de Espectros.

Durante a grande Pax Romana, os construtores de Charon espalharam-se abrindo uma rede de estradas através da Escuridão. Essa rede era muito grande, ligando as Regiões Sombrias de lugares afastados como Grã-Bretanha, Gália, Mauritânia, Roma, Trácia, Gálata, Damasco, Armênia e Tanais. Estígia sempre seguia os passos de Roma. À medida que os legionários romanos morriam durante as guerras de conquistas, muitos se tornavam soldados da milícia estígia, protegendo os Barqueiros enquanto eles realizavam seu trabalho de coleta de almas. Os Barqueiros embarcavam regularmente dos embarcadouros de Estígia, levando para as Praias Distantes do Norte os celtas, gauleses e romanos, entre outros. Todos que morriam encontravam um barco à sua espera.

Também foi durante a Pax Romana que Charon descobriu os cavalos que viviam no grande lamaçal do Rio da Morte. Esses garanhões selvagens tinham de alguma forma sido capturados durante a antiga Cisão. Há quem acredite que os cavalos foram um presente de Poseidon a seu irmão Hades, mas conseguiram fugir, nadaram o Styx e agora correm livres pela Escuridão. Charon cobizou esses belos puro-sangue brancos, com suas longas crinas negras e olhos vermelhos. Com a ajuda de Nhudri, ele criou as ferramentas necessárias para domar os animais. Logo Charon tinha domado pessoalmente 13 garanhões, que ele ofereceu como presentes a todos os Barqueiros que os queriam.

Depois de passar muitos meses conversando com filósofos e ouvindo às grandes mentes de Roma, Charon apresentou a doutrina do “Lux Veritas”, a Luz da Verdade. Ele achou que Estígia tinha o direito e a responsabilidade de preservar os maiores pensamentos e obras da humanidade. Ele ordenou que suas Legiões e lacaios trouxessem todas as antiguidades de valor para Estígia, onde elas seriam mantidas em segurança dentro de cofres enterrados sob o Senado.

Mas nem tudo estava bem em Estígia. O governo cada vez mais autoritário de Charon, juntamente com as mortes de vários rebeldes e mártires do mundo dos vivos, produziu

O Metal Estígio

O ferro, aço e outros metais do Mundo Inferior costumam ser feitos de uma liga composta de “metais mortos” ou “minérios mortos” e matéria espiritual. O metal Estígio mescla o material do Limbo com o ferro, permitindo-o perfurar um pouco mais profundamente o Corpus das aparições que ele fere.

Ao contrário do Corpus, o metal Estígio não é moldado facilmente. Ele precisa ser trabalhado numa forja especialmente desenhada e temperada numa fogueira de almas. Nhudri foi a primeira aparição a descobrir como era possível mesclar e moldar o metal estígio.

Os Renegados começaram a atacar os Barqueiros nas estradas e nos Rios da Morte. Em reação, Charon criou um pelotão de soldados para serem a escolta dos Barqueiros. Ele chamou esses soldados de Equitae, como a cavalaria romana.

Os Tesouros de Estígia

Segundo as lendas, os tesouros de Estígia incluem muitos artefatos magníficos da história humana, desde fragmentos da cruz de Cristo até pergaminhos da Biblioteca de Alexandria. Seguindo sua doutrina de "Lux Veritas", Charon ocasionalmente autorizou a destruição de documentos e artefatos importantes no mundo vivo para aposar-se deles em Estígia.

Nos arquivos estígios também estão milhares de páginas de escritos póstumos de alguns dos maiores gênios da humanidade. Esses textos estão escritos num papel fino, de consistência semelhante à pele, feito a partir da casca das árvores encontradas nos grandes pântanos. São textos de Ésquilo, Cícero, Virgílio, Nietzsche, Shakespeare, Byron, Thoreau e Poe, bem como muitos grandes poetas e escritores que foram reconhecidos apenas postumamente.

uma classe de aparições insatisfeitas. Essas aparições, conhecidas como Renegados, desafiaram a autoridade de Charon e seus lacaios.

Quando Roma começou a cair, Estígia sentiu as consequências. O cristianismo disseminava-se pelo mundo vivo, e subitamente muitos Pescadores (como as Legiões de Charon os chamavam, devido ao símbolo de peixe que usavam para identificar-se uns aos outros) começaram a aparecer em Estígia. Construindo barcos a partir dos detritos nas praias da Ilha das Lamentações, os Pescadores partiram para sua própria Praia Distante, um lugar por eles chamado "Paraíso". Nenhum dos Iluminados jamais ouvira falar desse lugar, mas os Pescadores tinham fé em sua existência.

Nessa época as aparições estíguas começaram a notar mais espectros ao longo das estradas, nas Regiões Sombrias, nas ribanceiras do rio — em qualquer parte. Aonde os Espectros iam, o caos, o Limbo e a destruição os acompanhavam. Eles "cavalgavam a pele" de bandos de bárbaros, particularmente uma tribo chamada Os Vândalos, e atacaram a própria Roma. Na batalha que se seguiu, os vândalos foram derrotados. Quando as aparições dos vândalos mortos viram Estígia, acharam que tinham chegado a outra versão de Roma na vida depois da morte. E assim, também a atacaram. Eles foram repelidos pelos Equitães, que eram mais organizados e melhor equipados, mas, ainda influenciados pelos Espectros, fizeram em seguida um cerco que testou as defesas de Estígia até seus limites. O próprio Charon foi visto várias vezes no campo de batalha, sua foice abrindo uma trilha através dos exércitos dos mortos.

Então, em 476 d.c., Roma caiu. Simultaneamente, a escuridão do grande Labirinto assobiou e chiou. Sentinelas em todos os portais do Labirinto sopraram suas trompas, tentando em vão alertar Estígia da aproximação do maior desastre que a Cidade dos Mortos sofreu: o primeiro Turbilhão, que também foi o maior de todos. Ele foi expelido do Labirinto, arruinando a Escuridão, inundando as Regiões Sombrias e provocando uma cheia no Rio da Morte. O Turbi-



lhão avançou ao Mar Sem Sol. As estradas foram devastadas.

Mas foi Estígia que sofreu mais. Um ataque coordenado pelos Espectros coincidiu com o primeiro Turbilhão, e a cidade foi invadida. O palácio de Charon, a Torre Ônix, foi tomado pelas chamas. Apenas através da estratégia e das táticas brilhantes de Charon, a cidade dos mortos foi salva. Não obstante, os Barqueiros foram dizimados, as Legiões deixadas em farrapos, e o prédio do Senado destruído. Muitas aparições tornaram-se Renegadas, vivendo como predadores na Ecuridão.

O Mundo Vivo também sofreu. Bárbaros e bandoleiros refestelaram-se sobre a glória caída de Roma. Logo Roma era apenas uma lenda distante, contada por camponeses acoçados em seus barracos.

Charon percebeu que apenas um líder mais forte poderia prevalecer nos anos por vir. Inspirado nos Césares do mundo vivo, Charon fez-se Imperador. Ele manteve seus sete Senadores, mas mudou seus nomes, chamando-os Senhores Mortais. Os Barqueiros reagiram imediatamente a isso: eles acharam que Charon ultrapassara a autoridade que lhe fora investida. Eles não serviriam um Imperador. Furioso, Charon banuiu-os, dizendo-lhes que, se não fossem servir Estígia, teriam de sobreviver sozinhos na Ecuridão.

Muitos anos se passaram e Estígia foi reconstruída aos poucos. A cidade sofreu a fúria de muitas tempestades, e apenas a presença dos Equitais impedia as estradas de serem tomadas completamente por Espectros e outras criaturas malignas. Renegados selvagens, procurando proteger-se do poder de Estígia, ou derrotá-la, construíram vilarejos e cidades ao longo do rio e das estradas. O poder dos Iluminados diminuía à medida que os deuses pagãos morriam. Da mesma forma, os Pescadores convenciavam um número cada vez maior de mortos a seguirem com eles em sua jornada sem volta para o Paraíso.

Durante essa época, algumas aparições começaram a empregar Mistérios para assustar e dominar mortais. Muitos tomavam a forma de monstros e demônios, manifestando-se a campônios superticiosos e exigindo tributos. Os Renegados eram os piores desses malfeitores.

Finalmente, depois de séculos de esforço, o último dos

A Idade das Trevas

Durante a Idade das Trevas, as aparições costumavam se materializar e “cavalgar a pele” para se infiltrarem entre os humanos. Como a repressão a isso era muito pequena, eles continuaram imbatíveis até que a Igreja se estabilizou. A partir daí, muitas aparições foram expulsas de seus hospedeiros e de igrejas consagradas em solo sagrado.

Ainda assim, as aparições manifestavam-se como demônios e faziam tratos com os mortais nessa forma, instigando-os a adorá-los. Alguns dos mortais que associavam-se com esses impostores conseguiam invocar poderes realmente infernais, que eram providos dos Mil Infernos ou de outra parte qualquer.

O Códice dos Mortos

Também conhecido como Códice de Charon, o Dictum Mortem é uma série de leis exatas que Charon criou em resposta aos abusos que as aparições cometeram visitando os mortais durante a Idade das Trevas. Apenas uns poucos magistrados conheciam a totalidade do Códice: ele é bastante citado, mas como não é fácil obter exemplares, poucos o leram por inteiro.

Ainda assim, o Códice muda regularmente, sendo temido até mesmo pela Hierarquia Estígia. Infelizmente, os agentes da Hierarquia nas Regiões Sombrias não tem tempo para policiá-lo, quanto mais lê-lo e compreendê-lo. Enquanto eles continuarem suprimindo a Estígia com almas, não há muita chance deste quadro mudar.

Espectros trazidos pelo Turbilhão foi destruído ou levado de volta ao labirinto. Agora havia tempo para reconhecer a honra e a glória daqueles que tinham lutado por Estígia. Charon instituiu a Ordem Imperial de Sickle e nomeou vários Equitais para seus postos. Ainda é a maior honra que Estígia pode conceder a uma aparição.

Durante essa época, Charon reconstruiu seu grande palácio e começou a recuperar algumas das antiguidades que estavam perdidas. Enquanto a jovem Igreja lutava para se manter viva em seus primeiros anos, Charon ordenou que uma grande muralha marinha fosse construída em torno da Ilha das Lamentações para protegê-la dos grandes Turbilhões.

Também durante essa época, Charon criou o Dictum Mortem, o Códice dos Mortos, para reagir aos terríveis abusos de poder das aparições durante a Idade das Trevas. Embora tenha sido planejado principalmente para proteger os vivos dos mortos, o Dictum Mortem também deixou absolutamente claro que apenas Charon e seus designados tinham autoridade para reunir e encaminhar almas.

Os Pescadores voltaram à cena quando seu Navio Doucado entrou triunfante no porto de Estígia. A embarcação era uma maravilha da construção naval, e seu estaleiro natal ficava na Praia Distante de Paraíso. Os Pescadores trouxeram com eles materiais de construção para erigir um grande templo em uma das colinas da Ilha das Lamentações. Eles exigiram que Charon pagasse um dízimo ao seu templo, mas o governante se recusou, dizendo que servia à Morte, não às Praias Distantes. Ao invés, ele fez aos Pescadores uma contra-oferta: se eles lhe fizessem uma doação de 10% dos despojos que coletassem, ele lhes encaminharia as almas daqueles que procuram o Paraíso. A proposta era justa, e as duas partes fecharam o acordo, embora os Pescadores jamais tenham desistido de converter Charon à sua crença.

Estígia tornou-se uma excelente cidade murada, na tradição de Paris. Enquanto as Cruzadas começavam no mundo vivo, Charon mais uma vez tinha os recursos para enviar seus Equitais (agora conhecidos como Cavaleiros) às estradas. Todo o sistema de trilhas foi limpo e reparado, e novas estradas foram criadas para conectar as cidades mais novas,

que cresciam.

Estígia muitas vezes foi chamada de Cidade dos Ecos Negros, porque é semelhante, mas jamais completamente igual, ao mundo vivo. Pouca coisa na vida afeta a Cidade dos Mortos. Ainda assim, as Cruzadas não passaram em branco. Muitas legiões seguiram os exércitos de cruzados, colhendo os mortos de ambos os lados para transportá-los para Estígia. Não era incomum os Cavaleiros de Sickle precisarem apartar lutas entre as sombras dos mouros e dos cristãos, mesmo quando eles esperavam o julgamento em seus respectivos templos.

O número de Cavaleiros-Aparições tornou-se imenso durante as Cruzadas, enquanto muitos cruzados deixavam para trás amantes, esposas e famílias com quem se preocupavam e que os prendiam à vida como Grilhões.

Mais uma vez provando sua sabedoria, Charon mudou seu governo imperial para um estilo mais feudal. Ele instituiu aquilo que chamou Hierarquia, onde as aparições poderiam conhecer seu lugar nas Regiões Sombrias e em Estígia. A classe superior consistia de Charon e seus sete Senhores Mortais. Abaixo deles estavam as Legiões e os Cavaleiros, seguidos pelas Aparições Livres. No fundo estavam os Servos, aparições que por uma razão ou outra tinham sido acorrentadas em metal estígio. Os Servos tornaram-se muito usados como escravos e moeda.

Em resposta a isso, os Pescadores apontaram seus próprios Cavaleiros, chamados Cruzados. A tensão entre os Cavaleiros Estígios e os Cruzados começou a aumentar.

Assim como o sistema feudal era baseado na agricultura, a Hierarquia era organizada a partir do ajuntamento de almas. As Aparições Livres recolham as almas recém-chegadas e cuidavam delas, enquanto os Cavaleiros protegiam as Aparições Livres de Espectros e Renegados. Muitas Aparições Livres tornaram-se mestres de vários Mistérios que envolviam o comércio de almas. Essas Aparições Livres organizaram-se em guildas depois que Charon descobriu este sistema mortal.

Charon provou ser um governante sábio. Quando a Peste Negra alastrou-se pela civilização ocidental, a Hierarquia já estava fortalecida. Inicialmente houve apenas um peque-

As Muitas Faces de Charon

Devo dizer que Charon parece um homem da Renascença. É competente, capaz, conhecedor de muitas filosofias e formas de governo, mas incrivelmente flexível e capaz de mudar toda sua estratégia governamental, se isso se fizer necessário.

Através das eras, muitos se perguntaram se a aparição por trás da máscara de Charon é a mesma desde seu aparecimento. Embora seja verdade que ele possua recordações exatas sobre o mundo antigo, Charon ocasionalmente demonstra mudanças radicais de personalidade.

Seja o Charon por trás da máscara um ou muitos, não é qualquer aparição que pode usar sua máscara, como você verá adiante.





no aumento na chegada de almas, devido à terrível doença. Em seguida, o retumbar do Segundo Maelstrom anunciou as milhares de almas separadas de seus corpos mortais pela Peste Negra.

Desta vez, Estígia resistiu bem ao Turbilhão, e as estradas permaneceram abertas. O comércio de almas prosperava. Charon procurou apressar a construção do Império Estígio aumentando os impostos contra os Iluminados. Os Pescadores, que tinham crescido em número e poder, foram um dos principais alvos dos impostos.

Finalmente, o Arcebispo de Estígia, líder dos Pescadores, apresentou-se a Charon e exigiu que ele reduzisse o preço que seus agentes cobravam pelas almas. Charon respondeu dispersando os Cruzados e dobrando o imposto sobre as almas cristãs. Durante muitos meses a Colina dos Pescadores ficou escura, porque o templo estava deserto. Os Cruzados permaneceram em seus postos, ostentando abertamente seus crucifixos.

Sob as ordens do Arcebispo de Estígia, e com a ajuda de muitos Iluminados, vários antigos Cruzados atacaram a guarda do palácio de Charon. Infelizmente para eles, foram traídos por um de seus camaradas — vários Cavaleiros os aguardavam numa emboscada. Derrotando os Cruzados, Charon fez deles um exemplo, enforcando-os com correntes em chamas no monumento mais alto.

Mas Charon não estava satisfeito. Ele saqueou o templo

Tempo em Estígia

Uma nota àqueles que ainda não visitaram a Cidade dos Ecos Negros: como Estígia não é banhada pelo sol, seu tempo é contado pelas marés do Mar sem Sol. Um complexo relógio d'água registra os segundos e minutos e soa as horas. Em cada "dia" de Estígia há duas "marés". O relógio de água é conhecido por sua precisão, mantendo com o mundo vivo um lapso de cerca de três segundos.

dos Pescadores, descobrindo um grande tesouro de despojos e artefatos que não tinham sido passados para ele. Ele mandou seus Cavaleiros mais fiéis às Praias Distantes para falar com os Iluminados, e baixou uma ordem de que todos os Iluminados deveriam partir para Estígia durante a maré seguinte.

Quando os gongos das marés de Estígia soaram, cada barco, esquife e jangada foi empregado na grande Evacuação. Os Iluminados reuniram tudo que tinham e partiram para o Mar Sem Sol. As únicas luzes deixadas nas ribanceiras da Ilha das Lamentações vinham dos templos, que foram incendiados pelos soldados de Charon.

Logo depois da partida dos Iluminados, os emissários de Charon retornaram das Praias Distantes. Eles trouxeram relatos horríveis sobre reinos onde os mortos ainda esperavam por consolo, sendo mantidos apinhados em grandes antecâmaras e esquecidos. Reinos onde ditadores faziam-se de deuses e demônios e aprisionavam as almas em tormento eterno ou exigiam obediência absoluta. Ninguém chegara às terras prometidas. Ninguém alcançara a Transcendência.

Charon apareceu no balcão de seu palácio e leu alto a

A Ordem do Olho Sem Pálpebra

Meus lordes, eu não disponho de tinta suficiente para expressar a grandeza e o valor dos Cavaleiros Negros. Eles talvez sejam os defensores mais fiéis da Hierarquia. Eu admiro a tenacidade com que eles caçam os Hereges e os Renegados. É sábio da parte deles carregarem suas próprias lanternas com um pouco da Lux Veritas de Charon: a Luz da Verdade ilumina todas as sombras e desnuda a mentira.

Os Renegados tremem de pavor ao verem suas espadas-foices, o que é plenamente justificável. No dia em que os Cavaleiros Negros encontrarem a rota dos Renegados para as Regiões Sombrias, a Necrópole enfim será purificada.

Proclamação da Razão, iniciada com as seguintes palavras: *“Como os Iluminados não amam os mortos, eu não os acolherei. Como eles procuram apenas converter com falsas promessas, não lhes darei mais ouvidos. Como eles não acreditam realmente, eu passarei a denominá-los Hereges.”*

Desse dia em diante, os Hereges foram proibidos de entrar em Estígia, sendo caçados sem tréguas pela Hierarquia aonde quer que ela alcance. Inspirado na Inquisição que agora ocorria na Terra do Sol, Charon formou sua própria Inquisição para cortar pela raiz a influência dos Hereges em Estígia. Ele até mesmo cedeu à Inquisição seu Equitaes (chamados “Cavaleiros Negros” por alguns, mas oficialmente designados “A Ordem do Olho Sem Pálpebra”).

Durante muitos anos Charon não impediu os mortos de partirem por conta própria em busca das Praias Distantes. Contudo, era uma viagem suicida, porque o Segundo Turbilhão transformara o Mar Sem Sol numa região de correntes poderosas, monstros ainda mais estranhos e clima caótico.

O comércio das almas começava a sofrer: não havia espaço em Estígia para outras almas, e Charon evitava continuar mandando almas às Praias Distantes depois dos relatos de seus agentes. Estígia tornou-se um campo de refugiados na medida em que as almas dos desalojados e abandonados aumentava em número. Os Renegados caminhavam entre eles, espalhando sementes de rebelião. O silêncio começou a aumentar na Cidade dos Mortos.

Enquanto isso, alguns dos Hereges deixaram Estígia. Ao cavalgarem com os exploradores da Idade Média, esses Hereges descobriram como atravessar a grande área de escuridão na Região Sombria que correspondia ao Oceano Atlântico. Assim, o Novo Mundo foi descoberto e, logo depois, colonizado e explorado.

O início do século quatorze marcou a reação dos Renegados. Eles atacaram a Torre Ônix e roubaram muitas antiguidades, inclusive a lendária Lança de Longinius, dita ser aquela que perfurou as costelas de Jesus Cristo enquanto ele estava preso à cruz. Foi preciso o sacrifício de alguns dos melhores Cavaleiros de Charon para que os Renegados fossem repelidos.

Logo depois, o Terceiro Turbilhão cobriu Estígia. O Tur-

bilhão não foi tão intenso quanto os outros dois, mas suas consequências seriam bem mais duradouras. Ele saturou completamente a Escuridão. As aparições pararam de se referir à área como a Escuridão e começaram a se referir a ela como a Tempestade, porque ela se tornara uma região de caos e borrascas intermináveis.

Durante essa época as guildas das Aparições Livres tentaram alcançar o poder numa Estígia arruinada, mas esta revolta foi contida. Em retaliação, Charon ordenou que todas as Guildas fossem desfeitas. Ele imediatamente treinou suas Legiões para fazer exatamente o mesmo que as Guildas faziam, mas reempregou membros das guildas quando ficou claro que Charon não iria deixá-los reconstituírem suas ordens.

O Terceiro Turbilhão mudou a face das Regiões Sombrias. Não havia mais nenhum lugar intransponível dominado pela Escuridão. Era bem claro que agora o Mundo Inferior era dividido em dois níveis. O nível “superior” abrigava as Regiões Sombrias, as áreas próximas à Terra do Sol; “abaixo” delas, através da Tempestade, ficava Estígia, a Ilha das Lamentações e o Mar sem Sol. A forma mais segura de chegar a Estígia era através das estradas, porque o Rio da Morte tinha ficado infestado de Renegados e Espectros. Além disso, um poder denominado Mortalha separava o mundo vivo do mundo dos mortos. A Mortalha limitava o poder do Mistério; o poder da magia, dos Mistérios das aparições e dos espíritos e fadas. Muitos lugares místicos estavam perdidos, e muitas aparições nas Regiões Sombrias confinavam-se aos

Obsidiana, O Império Negro

Os Hereges estígianos que chegaram ao Novo Mundo logo descobriram Obsidiana, o Império Negro, que era governado por uma aparição poderosíssima chamada Ix Chel. As aparições desta terra eram estranhas e poderosas, e elas exigiam que sacrifícios de sangue fossem oferecidos pelos Maias e Astecas.

Foi aqui que os Hereges cometeram seu maior crime. Desesperados por um reino longe do governo rígido de Estígia, e amedrontados com as práticas estranhas das aparições do Novo Mundo, os Hereges invadiram o Império Negro. A xenofobia e a desconfiança eram fortes nos dois lados. As várias atrocidades comitidas abriam fendas no solo do reino, expondo o labirinto. No fim, depois de décadas de confrontos brutais, os Hereges derrotaram Ix Chel e suas aparições indígenas, jogando-as ao coração do Vácuo. Assim, uma raça inteira foi destruída.

Ou pelo menos foi o que se pensou até recentemente. Nos últimos anos, os Senhores Mortais têm sido perturbados por relatos de vários reinos remotos — relatos de ataques selvagens da parte de espectros ferozes e agrilhoados, brandindo espadas estranhas e usando Mistérios desconhecidos. Ultimamente, esses ataques parecem não apenas estar aumentando, como também se aproximando cada vez mais da própria Estígia. Algumas aparições mais velhas sussurram sobre a vingança de Ix Chel...

seus Locais Assombrados, onde a Mortalha ainda era fina.

Mais uma vez, ao invés de admitir a derrota, Charon surpreendeu com sua resposta ao Iluminismo iminente. Antes, o metal estígio era dado apenas aos Cavaleiros do reino, mas agora Charon começou a armar as Aparições Livres e outras que o apoiavam com espadas feitas do material. O Sumo Artífice desenhou uma besta que disparava três projéteis em sucessão rápida, e começou a fazer experiências com explosivos e armas de fogo.

O próprio Charon caminhou pelas ruas de Estígia, criando Servos a partir daqueles a quem chamava “indigentes”: os mortos que não tinham nenhum propósito e em nada ajudavam Estígia. Logo esses Servos estavam trabalhando na Escada Venosa, extraindo metal estígio do leito rochoso do próprio Labirinto. Apesar da vigilância das Legiões de Charon, muitos Servos foram devorados por Espectros que se levantavam das profundezas. Muitas vezes, os Servos que sobreviviam enfrentavam um destino igualmente negro: eram reduzidos a minério para metal estígio assim que se tornavam inúteis. A Revolução Industrial chegou a Estígia.

Os Servos tornaram-se a base das novas idéias de Charon sobre como lidar com os mortos. Embora Charon não pudesse mais abrigá-los, ele poderia utilizá-los e, no processo, talvez oferecer-lhes o propósito de que precisavam para que a eternidade lhes fosse mais branda. Ele prometeu liberdade aos Servos se eles trabalhassem bastante no Labirinto e servissem bem a Estígia.

Também o espírito do imperialismo infectara Charon. Em vez de tentar governar tudo de Estígia, Charon enviou aparições de sua confiança às Regiões Sombrias para estabelecer versões menores de Estígia. Charon chamava essas pequenas Estígias de “Necrópole”. A Necrópole era propositalmente localizada em sítios abandonados dentro das cidades vivas, próximos aos centros populacionais onde os mortos poderiam ser coletados com mais facilidade. Charon esperava estabelecer colônias permanentes para compensar o problema da explosão populacional de Estígia.

A Quinta Legião

A Quinta Legião, também conhecida como Legião do Gavião Negro, foi mandada ao Novo Mundo para estabelecer a primeira Necrópole, em Nova Amsterdã. Inicialmente ela foi capturada numa emboscada dentro da Tempestade pelos Renegados, mas reergueu-se rapidamente e se aventurou às Regiões Sombrias, onde combateu os Renegados durante vários dias e expulsou os Hereges. A Legião estabeleceu sua Cidadela contra a resistência Herege e assim iniciou a invasão às Regiões Sombrias.

Os membros da Quinta Legião vestiam a Máscara do Gavião Negro, também chamada Capuz. Segundo se conta, o Anacreonte da legião realmente possui uma ave de rapina que o acompanha nas batalhas. A Quinta Legião mais tarde seria essencial na dissiminação da influência da Hierarquia pela América.

Durante este tempo Charon cunhou as primeiras moedas mortas, também chamadas óbolos. Essas moedas seriam mais fáceis de serem trocadas do que Servos, que até então eram a única unidade oficial de valor.

Graças à expansão do sistema rodoviário, que agora conectava Estígia ao Novo Mundo, Charon finalmente era capaz de mandar aparições a lugares como Nova Amsterdã e Boston. Guerras foram travadas no Novo Mundo entre os colonos de Estígia e os Hereges. Além disso, durante essa época, o colonialismo do Império Britânico (seguido de perto pela Hierarquia) levou o Império Estígio a entrar em conflito com o Imperador Jade a oeste e com a Rainha Marfim ao sul. Depois de um conflito violento, alcançou-se um acordo que dava à Hierarquia a custódia das almas dos mortos europeus, mas não as dos indígenas.

A Hierarquia, os Hereges e os Renegados batalharam constantemente durante a Guerra entre os Estados. A Rainha Marfim exigiu as almas das crianças mortas da África que tinham sido escravizadas em vida, e Charon permitiu aos seus soldados viajarem com as forças da Hierarquia para o sul. Como resultado, a Rainha Marfim mais tarde assumiu o controle de Nova Orleães e proibiu a entrada da Hierarquia e dos Renegados. Até hoje a Hierarquia de Charon não opera nas Regiões Sombrias de Nova Orleães.

À medida que a Era Vitoriana desabrochava, a Hierarquia de Charon passava a funcionar como um relógio. As almas eram colocadas em carruagens, que em seguida percorriam as estradas até Estígia. Ali as almas seriam separadas e entregues aos Senhores Mortais de acordo com a forma de sua morte. Charon encorajou a Necrópole a colecionar almas enviando artefatos estígios aos Anacreontes das Cidades.

Durante o século XIX, Charon aprendeu como solidificar a essência dos mortos e transportar esta energia, em forma plásmica, de um lado para outro. Cada vez mais Servos eram reduzidos a nada nas chamas de Kylops, e os resíduos da mina da Escada Venosa tornaram-se grandes colinas.

Os primeiros navios forjados com aço estígio saíram do porto da Ilha das Lamentações. Esses navios negros cortavam as águas escuras, patrulhando a cabeceira do Rio da Morte, afundando embarcações invasoras dos Hereges e aguardando o ataque de Renegados.

Cada vez mais pessoas começavam a morrer sem crenças, caindo imediatamente no Limbo, que tinha se fortalecido à medida que a Era Industrial impregnava as almas das pessoas. A Mortalha logo se tornou tão forte que as aparições mal podiam afetar o Mundo da Carne, exceto nas áreas onde elas tinham estabelecido Lugares Assombrados ou Grilhões. Charon, notando isto, começou a recrutar sua Hierarquia entre as pessoas locais, que tinham Grilhões onde ele precisava.

No final do século XIX, os Senhores Mortais e Charon fizeram uma descoberta assustadora: eles não podiam mais viajar até as Regiões Sombrias. À medida que se aproximavam das Regiões Sombrias, começavam a desaparecer. As investigações logo revelaram que seus Grilhões tinham sido destruídos há muito tempo. Até mesmo Charon, o mítico



Ceifador Negro, não poderia permanecer muito tempo nas Regiões Sombrias.

A incapacidade de Charon de interferir diretamente nas Regiões Sombrias apressou a formação de um governo hegemônico na Necrópole. Estígia era o centro de tudo, e as Cidades eram muito semelhantes às colônias que os ingleses tinham estabelecido no mundo inteiro: cada qual era governada por um Anacreonte local. Esses Anacreontes eram virtualmente autônomos enquanto continuavam suprindo Estígia com almas e policiavam o Código de Charon.

Durante a Era Vitoriana, muitos grandes inventores nasceram e morreram. Charon requisitou vários para si, e logo o conhecimento de novas tecnologias — como o revólver de repetição e o motor a vapor — foi absorvido por Nhudri e incorporado aos artefatos de Estígia. Assim, as ferrovias chegaram às terras dos mortos. Embora Charon ainda preferisse a confiança de Mortus, seu cavalo, as novas ferrovias eram extremamente úteis — mais úteis, talvez, que as estradas, porque era mais difícil preparar uma emboscada para um trem em alta velocidade.

Nos Estados Unidos, as fronteiras foram abertas. Charon pediu às suas duas maiores Legiões, a Legião Negra e a Legião dos Esqueletos (fornecedores de violência e pestilência) que viajassem junto com os pioneiros e deixassem Cidades onde quer que os colonos se instalassem.

Na virada do século XX, as coisas pareciam muito boas para

a Hierarquia. O controle de Estígia sobre o metal e o crescimento de sua indústria garantia que sua Necrópole satélite enviaria um suprimento contínuo de almas. Estígia tornou-se cada vez mais isolacionista à medida que as Cidades assumiam mais responsabilidade e poder nas Regiões Sombrias.

Quando, em 1914, a Primeira Guerra Mundial estourou, a Hierarquia tornou-se uma máquina colhedora de almas, usando sua nova estrada de ferro para levar o enorme número de almas reunidas durante aquele período. O Primeiro Cônsul da Guerra e o Primeiro Cônsul da Pestilência foram convocados ao tribunal de Estígia sob as acusações de que eles tinham instigado o conceito de batalha em trincheiras e o uso de gás mostarda pelos mortais de modo que eles pudessem obter mais poder. Eles foram isentados das acusações, mas até hoje a Inquisição de Charon continua procurando pistas possíveis de que eles violaram o Código de Charon.

A cidade de Estígia espalhou-se pela Ilha das Lamentações. Pontes de aço espalharam-se pelo litoral, e as Colinas de Ferro logo suportaram o peso dos prédios e das grades de ferro. As ferrovias foram colocadas numa área limpa e afastada das Colinas de Ferro, e ali foram estabelecidos abrigos temporários para almas: grandes armazéns para os mortos. Os Renegados ocasionalmente atacavam as ferrovias, tentando sequestrar grupos de soldados jovens e confusos para seus próprios exércitos.

Depois da guerra, a Hierarquia procurou garantir que os



A Mãe das Tempestades

O Quinto Turbilhão recebeu a alcunha de *Madrino*, a mãe das tempestades. Isto se deve ao fato de que, durante dias, ele assolou as Regiões Sombrias com milhares de turbilhões menores, mandando muitas almas gritando para o Limbo. Nos dias antes do *Madrino*, um Turbilhão era um evento raro. Agora, Turbilhões menores surgiam regularmente. Meus lordes, nestes tempos modernos, existir nas Regiões Sombrias é estar em perigo constante. Embora há muitos anos não haja um grande Turbilhão, temo enormemente o que aconteceria se sofrêssemos outro.

Lugares Assombrados na França e na Alemanha fossem protegidos ou reconstruídos. Tudo correu bem: os mortais pareciam estar celebrando o fim da guerra.

Então veio o Quarto Turbilhão, gerado pela carnificina da Grande Guerra. A Hierarquia das Regiões Sombrias apenas conseguiu sobreviver mantendo-se confinada em suas Cidades. Estígia, embora imersa no caos, não sofreu um arranhão. Os ventos do Turbilhão apenas poliram as torres de ferro da grande cidade.

Como se tudo isso não bastasse, os Espectros tiravam vantagem do caos para se infiltrarem no império até um grau sem precedentes. Levantando-se dos poços profundos do Labirinto, eles seguiram as estradas até a Necrópole e começaram a se infiltrar em lugares secretos dentro das cidades mortais. Eles começaram a “Cavalgar a Carne” das pessoas na América, tirando vantagem da vigilância relaxada das Cidades: isto resultou numa série de ondas de crimes e muitos atos macabros nos becos das cidades industrializadas durante a década de vinte.

Nenhum evento trouxe maior alegria aos Espectros que a Grande Depressão. Os Espectros refestelaram-se com a dor causada pela pobreza, e a Hierarquia precisou lidar com uma verdadeira enchente de mortos que em vida haviam passado fome e vivido à margem da sociedade. Com isso, quase não sobrava tempo para erradicar os Espectros. Charon ofereceu uma recompensa de 30 óbolos para qualquer aparição ou grupo que lhe trouxesse as orelhas ou outras partes importantes de Espectros destruídos. Quando foi descoberto que os dentes de Espectro eram particularmente duros e difíceis de serem falsificados, eles se tornaram o padrão. Muitas aparições se transformaram naquilo que é conhecido como Matadores de Espectros, caçadores de cabeças que caçavam Espectros e trocavam seus dentes por óbolos.

Enquanto isso, na Europa, os Espectros festejavam o regime nazista na Alemanha, que lhes provinha muito ódio e terror. Embora tenhamos toda certeza de que Hitler não era uma marionete dos Espectros (o mal em seu coração era completamente humano), vários dos principais acessórios de Hitler eram influenciados e possuídos regularmente pelos Espectros de Berlim.

Quando a Segunda Guerra Mundial começou, Charon viu nela uma chance de guerrear contra o Imperador Jade,

que lhe havia negado um bairro inteiro de San Francisco e ameaçado usurpar seções de Estígia. Uma das razões para os conflitos no Pacífico terem sido tão sanguinários e destrutivos foi que, ao lado dos porta-aviões e navios de guerra dos humanos, os cruzadores de ferro das Legiões de Estígia batalharam contra as embarcações frágeis do Imperador Jade.

Ainda assim, a guerra dos mortos empalidecia frente à devastação causada pela Era Nuclear. Quando Fat Man e Little Boy foram jogadas sobre Hiroxima e Nagasaki, um grande rugido reverberou das profundezas do Labirinto. O Quinto Turbilhão emergiu das profundezas e espalhou sua força destruidora pelas Regiões Sombrias.

O Quinto Turbilhão foi o mais devastador. A possibilidade da destruição do mundo havia se tornado uma realidade, e as repercussões no Mundo Inferior foram terríveis. As viagens entre Estígia e qualquer lugar tornaram-se impossíveis, e ondas e mais ondas de Espectros atiravam-se sobre a Hierarquia da Necrópole. As Cidades nas Regiões Sombrias tornaram-se postos avançados batalhando pela sobrevivência.

A própria Estígia sofreu a pior catástrofe. Um grande Maelfeano, um terrível réptil chamado Gorool ergueu-se do Mar sem Sol e ameaçou consumir Estígia completamente. Todos os navios que foram enviados para combater a criatura foram afundados, e suas tripulações, devoradas. Charon sabia que apenas ele teria alguma chance contra a criatura. Ele pendurou sua grande Máscara na sala do trono de seu palácio, empunhou Siklos, sua espada e pilotou um único esquife até a Enseada das Lágrimas para atacar a criatura. A batalha até hoje é descrita em tapeçarias e murais de toda a Estígia.

Charon afastou a fera de Estígia e abriu um grande redemoinho no Mar Sem Sol. Ele mergulhou no redemoinho e foi seguido pelo faminto Gorool. Nenhum dos dois jamais emergiu novamente. Num único instante, o maior regente das Almas Inquietas havia desaparecido.

Os Vivos e os Mortos

Meus lordes, os mortais desenvolveram muitos instrumentos mecânicos durante a época em que os observávamos. Os senhores certamente ouviram histórias sobre os grandes caixões voadores nos quais eles confiavam para levá-los de um lugar a outro. Eu mesmo jamais voei em tal coisa, embora eu trema em pensar como seria a sensação. Como os mortais tinham começado a viajar muito, certas Almas Inquietas recém-falecidas tinham Grillhões espalhados pelo mundo. Essas novas aparições precisavam ser controladas com firmeza pela Hierarquia, para que não viéssemos logo a sofrer ataques do mundo inteiro, desferidos por Renegados com Grillhões em Paris, Berlim, Tóquio, Sydney, Honolulu, San Francisco, Las Vegas, Dallas, Nova Orleães, Atlanta, Montreal, Oslo e Rio de Janeiro. Chamem-nos Peregrinos se quiserem, meus lordes: eles realmente viajavam com muita frequência. Mas vocês precisam saber que eles são a um só tempo ameaça e fonte de grande poder estratégico, como os mercenários de outrora.

Separados como estavam de Estígia, a Hierarquia nas Regiões Sombrias precisou tentar continuar da melhor maneira possível. Durante a década de 50, como parte de um programa radical, a Hierarquia recrutou alguns Renegados para ajudá-los a erradicar os Espectros. Naquela década, os Espectros tentaram várias vezes causar uma guerra termonuclear, mas felizmente seus planos sempre foram frustrados.

A década de 60 foi um período de grandes mudanças. Além da alteração dos padrões de moral e costumes, as pessoas começaram a experimentar os estados alternados de consciência. Acredita-se que os Espectros tenham tido uma parcela de influência no sangrento conflito do Vietnã: ele começou com uma trivialidade e acabou escapando completamente ao controle dos governantes mortais. Era comum ver Espectros rindo de contentamento nas florestas do Camboja enquanto cada vez mais soldados morriam.

Nessa época, os agentes da Hierarquia tinham parado de tentar dominar sua Necrópole. A Ameaça dos Espectros estava em toda parte, e toda e qualquer aparição era necessária. A Hierarquia tinha desenvolvido um tipo de comportamento que seria melhor descrito como “não pergunte, não diga”. Muitas aparições das Regiões Sombrias nem mesmo estavam registradas com a Hierarquia, principalmente na América do Norte, onde os Anacreontes não acreditavam em tirar a liberdade pessoal de uma aparição. Grupos de aparições sem lar começaram a mudar de uma cidade para outra — eram os primeiros Peregrinos.

Os anos 70 marcaram o prosseguimento da guerra fria e das incontáveis incursões dos Espectros. Durante os anos 70, os agentes estígios repararam as estradas e ferrovias, permitindo novamente a comunicação com as Regiões Sombrias. Charon ainda estava perdido, e os Senhores Mortais tinham, em sua ausência, assumido o controle de uma grande e poderosa oligarquia. Isto foi um golpe de mestre de diplomacia. Tudo iria continuar — como sempre.

Meus lordes, várias vezes os senhores expressaram o seu descontentamento sobre o número relativamente pequeno de almas que a Hierarquia nas Regiões Sombrias enviou a Estígia nas décadas de 70 e 80. Não sabemos se isso foi um ato de rebeldia da parte dos Anacreontes da Cidadela ou simplesmente ocorreu devido a uma carência do poder necessário para se colecionar eficientemente almas nas Regiões Sombrias.

Falarei agora sobre os dias de hoje, meus lordes. Registrarei para a posteridade tudo quanto sei sobre a situação atual em nosso mundo.

Como os senhores sabem, a Hierarquia das Regiões Sombrias tornou-se recentemente uma massa praticamente anárquica de Anacreontes egoístas que governam para aumentar seu poder pessoal. Tenho lembrado dos líderes romanos na Grã-Bretanha durante o final do Império Romano. Esses autodenominados Hierarcas adotaram a política do “poder faz a lei”, pois a reputação da Hierarquia é insuficiente para instilar um comportamento correto entre os renegados, especialmente quando é preciso lidar com os Filhos de Caim (os vampiros, meus lordes — uma raça perversa). Já escutei



Os Laços de Seda da Morte

Como costumamos ser espíritos solitários, ocasionalmente procuramos a companhia de outros que, devido à sua natureza, não podem caminhar à luz do dia. Os Filhos de Caim também são expatriados das Terra do Sol e existe algo confortador em sua presença vital, ainda que morta. Além disso, eu já os vi quando acordam de seu descanso pacífico e observei o derramamento de sangue que se segue. Eles buscam controlar tudo que conhecem, tendo tentado vezes sem conta escravizar nossa raça frágil para seus planos. As Almas Inquietas devem ter muito cuidado ao lidar com eles, apesar de sua companhia agradável.

Acima de tudo, cuidado com o ramo conhecido como Giovanni! Seus integrantes aprenderam Mistérios terríveis que os permitem nos prender e sondar! *Caveat anima!*

rumores sobre certos Hierarcas que começaram a trabalhar com o vampiros, realizando serviços para os “mortos-vivos” em troca de proteção aos seus Grilhões.

Atualmente, o clima nas Regiões Sombrias é atroz. A Tempestade ferve de Espéctros. Os Turbilhões emergem continuamente, e embora as Cidades ainda ofereçam proteção conta eles, muitas almas são perdidas a cada Turbilhão.

Nas cidades, a pobreza, o preconceito racial e a luta de classes deixou um legado mortal: muitas mortes violentas têm resultado na criação de mais aparições. Muitas Necrópoles abrigam gângues de aparições que não prestam obediência a ninguém salvo eles mesmos.

Sem querer desrespeitá-los, grandes Senhores Mortais, os Hereges e Renegados ainda operam com relativa liberdade nas Regiões Sombrias. Como as estradas, as ferrovias e o rio estão bloqueados, e devido aos Grilhões da vida prenderem as aparições que agora vivem lá, não existe uma boa solução, exceto continuar enviando armas e fogo de alma às Regiões Sombrias.

Embora o fim da Guerra Fria tenha reduzido substancialmente a ameaça de um holocausto nuclear, conflitos como a Guerra do Golfo e doenças como a AIDS ainda proporcionam horas intermináveis de diversão aos pobres Espéctros que usufruem dessas calamidades.

Majestosos Senhores Mortais, tenho mais algumas informações para dar-lhes:

Há quem diga que a marca da Dama do Destino tem sido vista em algumas novas aparições.

Os Barqueiros têm sido vistos nas Regiões Sombrias.

Algumas almas estão morrendo com tamanha violência que se transformam imediatamente em Espéctros.

E há quem jure que Charon foi visto em Atlanta, Chicago, San Francisco, Edimburgo e outros lugares, embora nada tenha sido provado.

Fiquei muito triste ao saber do desaparecimento da Máscara de Charon. Espero que estejam sendo tomadas todas as medidas necessárias para sua recuperação.

Espero que a natureza geral deste relato histórico não os ofendam. Gosto de escrever essas histórias para mostrar a

mim mesmo que todas as coisas mudam assim que começamos a nos acostumar a elas.

Com a mais profunda humildade, agradeço-vos imensamente.

Vosso Criado Eterno

Heródoto

As Almas Inquietas



Depois da morte, a eternidade... o pior de dois mundos. É um pensamento terrível.

- Tom Stoppard, *Rosencrantz e Guildenstern Estão Mortos*

A Morte Por Detrás da Vida

As aparições vêm a morte por toda parte. Elas não vêm as coisas no mundo físico como elas parecem, mas como serão um dia. Uma pessoa prestes a morrer tem uma aparência cadavérica, como olhos profundos e pele amarelada: um carro destinado a bater parecerá amassado antes mesmo do acidente. A maior parte do mundo parece decadente ou perto do colapso: cartazes rasgados, estradas cheias de buracos, paredes com a pintura descascada, metais enferrujados, prédios em ruínas. Para as Almas Inquietas, a maior parte do mundo já morreu.

O Mundo Inferior é assolado por toda sorte de males: escravagismo, intriga e o vulto do Limbo aterrorizam as Almas Inquietas. O pior de tudo é o conflito eterno de uma aparição com sua Sombra. No Mundo Inferior, não existe lugar para uma aparição esconder-se de seus aspectos mais sombrios.

Tendo essas ameaças em mente, a existência e a sanidade é tudo que resta às aparições, jovens e antigas. Ainda assim, a esperança não as abandonou. As almas retêm sua identidade, podendo adquirir grande poder e sabedoria. Afinal de contas, apesar do Limbo, as aparições têm todo o tempo do mundo.

Vida na Morte

Apesar de toda a corrupção das Regiões Sombrias, da agonia de existir além da vida e dos perigos da vida depois da morte, o espírito imortal continua ardendo nas Almas Inquietas. Embora muitas aparições tenham dedicado suas pós-vidas à vingança e ao tráfico de almas, outras usaram a continuidade de sua existência para redescobrir as paixões que evitaram em vida. Algumas aparições buscam o esclarecimento; a morte tirou uma venda de seus olhos, provando que existe alguma coisa além da simples existência. Outros, vendo-se livres dos limites mortais, tiram vantagem de suas percepções e habilidades para explorar, experimentar e prosperar.

Se for persistente, uma Alma Inquieta pode conseguir muito poder e riqueza. Muitos integrantes da Hierarquia passaram suas pós-vidas explorando oportunidades que nunca tiveram enquanto viviam. Algumas aparições descobrem-se com grandes poderes místicos (chamados Mistérios). Outros simplesmente manipulam, traem ou escravizam para chegar ao topo. Muitas Almas Inquietas abraçam a busca por gan-



hos materiais. Outras tornam-se “Jóqueis de Carne” entre os vivos, saturando-se com emoções alheias, ou prosseguem algum plano que deixaram inacabado em vida. A vida depois da morte pode ser uma grande aventura, se a aparição não se deixar seduzir pela escuridão e não pisar nas armadilhas.

As aparições mais discretas usam suas percepções e Mistérios para aprenderem com seus erros. Como os Jóqueis de Carne, essas Almas Inquietas possuem mortais e vivem novamente através deles. Ao contrário de seus primos mais selvagens, esses fantasmas tentam recapturar a dor e o prazer da vida, ainda que por algum tempo. Viajando pelo mundo vivo novamente, cumprindo alguma última missão ou saboreando a vida, essas almas errantes aprendem mais sobre a criação do que qualquer mortal.

Metafísica: As Leis que Prendem os Mortos

Seres luminosos somos nós — não esta matéria rude.

— Yoda, *O Império Contra-Ataca*

Sozinhos, mesmo numa multidão. Mortos, mas capazes de tocar e sentir os vivos. Reais, mas intangíveis.

As aparições mantêm-se suspensas entre a vida e a morte eterna, e esta meia-existência domina suas percepções. No mundo, mas estranho a ele, a aparição está do outro lado do espelho, tentando quebrar essa barreira fria. Como um homem que está se afogando e tentando quebrar a camada de gelo sob a qual está preso, a aparição esforça-se para tocar

— ainda que brevemente — o nosso mundo.

E isso não é fácil. As leis da realidade afetam as aparições de forma diferente. Os objetos no mundo real podem impedir ou mesmo ferir as aparições (ainda que levemente). Da mesma forma, as aparições são altamente incapazes de afetar o mundo real. As aparições são fantasmas, e este fato muda todas as regras.

Existem, contudo, diversas formas pelas quais as aparições podem burlar as regras. Todas as Almas Inquietas podem desmaterializar-se temporariamente, passando através de objetos sólidos (ou deixando que eles passem por elas), mediante um esforço mínimo. Um carro correndo em alta velocidade através do mundo vivo ferirá apenas ligeiramente uma aparição, embora certas formas de danos (mágica Espiritual, metal negro estígio ou mesmo o Limbo) possam infligir-lhes danos duradouros.

Por outro lado, as aparições afetam umas às outras como se ainda vivessem, e os ambientes do Mundo Inferior possuem tanta substância para os mortos quanto os ambientes do mundo físico possuem para os vivos. E na Tempestade vale quase tudo...

Status Social

Os mortos podem ser tão dependentes e preocupados com status quanto os vivos. As incontáveis distinções de classe entre as Almas Inquietas comprovam essa afirmativa. A maioria das aparições são distinguidas por uma combinação de idade,



poder arcano e liberdade de movimentos. Os Ferais, que são capazes de entrar e sair das Regiões Sombrias à vontade, são tratados com um respeito consideravelmente maior que os Fantoques, que praticamente não possuem mais nenhuma consciência. Embora as Crianças e os Fantoques sejam os principais alvos do comércio de almas, mesmo as aparições mais poderosas precisam evitar as correntes dos escravagistas.

Embora não seja incomum haver mobilidade e interação social na sociedade das aparições, a maioria alia-se apenas aos indivíduos de status semelhante e que já tenham provado ser dignos de confiança. Os Ferais são particularmente notórios por suas “panelinhas”. Em geral, todo o sistema de status é mantido pelos Ferais da Hierarquia, que exigem um respeito considerável da parte de seus subalternos.

Crianças

As Crianças são os recém-falecidos que ainda não se juntaram à sociedade das aparições. Tipicamente, possuem apenas alguns dias ou semanas de idade. As Crianças vestem um Redenho plásmico, que obscurece seus pensamentos e visões, induzindo-as a um estado onírico. Até que este Redenho seja removido por outra aparição, eles não têm uma visão completa das Regiões Sombrias.

Fantoques

São aparições que, tendo perdido todos os vestígios de suas identidades mortais, assombram automaticamente os seus Grillhões. Os Fantoques não possuem consciência nem força de vontade. Muitos ainda carregam as marcas de sua morte, ou a reencenam infinitamente.

Servos

Os Servos são os escravos de outra aparição, mantidos prisioneiros pelas “algemas da sujeição”. Alguns Servos foram capturados e escravizados; outros foram sentenciados à Servidão devido aos seus crimes. Alguns Servos se venderam voluntariamente para pagar dívidas antigas. (Apesar da servidão por acordo supostamente ser temporária, muitos Servos descobrem que escapar de um contrato como esse é mais difícil do que pensavam...)

Os Servos usam algemas nas pernas, não podendo viajar livremente. Algumas variantes do Códice de Charon afirmam que nenhum Servo pode sofrer tormentos ou abusos. Essas proibições são amplamente ignoradas, e os infratores raramente são punidos. Nessa história, quem sai ganhando são as Sombras dos Servos, que se deleitam com o sofrimento psíquico de seus hospedeiros.

Lêmures

As aparições que ainda possuem a maioria de seus Grillhões são consideradas muito jovens. As Lêmures são as aparições mais comuns encontradas nas Regiões Sombrias. Elas são manipuladas e abusadas regularmente pelas “mãos velhas”. A maioria dos personagens de **Aparição** cai nesta categoria.

Domens

Os Domens são as aparições mais velhas que não possuem mais Grillhões, sendo incapazes de retornar às Regiões Sombrias se as deixarem. Devido à sua limitação de movimentos, os Domens não são tão respeitados quanto os Ferais. Muitas aparições tornam-se Domens quando seus Grillhões são destruídos propositalmente. A maioria dos Domens muda-se para Estígia, passando a servir à burocracia da Hierarquia.

Ferais

Aparições velhas e poderosas, que costumam controlar ou influenciar uma Necrópole inteira. Os Ferais não apenas conseguiram manter Grillhões nas Regiões Sombrias, como também já viajaram até as profundezas da Tempestade — talvez tendo chegado até a um reino nas Praias Distantes. Temidos e respeitados, os Ferais são as únicas aparições que conhecem a verdade que se esconde na Tempestade.

Ceifadores

Um Ceifador é uma aparição que colhe uma Criança, remove seu Redenho e a convence, por meios honestos ou não, a acompanhá-lo. Cada Ceifador enfrenta um dilema moral: ele tomará conta de sua Criança e a ajudará a completar em segurança a transição ao Mundo Inferior, ou a venderá pelo maior preço? Ele irá protegê-la ou encontrará uma forma de colocá-la ao seu serviço?

Todas as aparições se interessam quando alguém morre, porque as almas são o ouro do Mundo Inferior. Algumas espreitam em hospitais, abrigos para sem-teto, cadeias e asilos, enquanto outras andam no topo de ambulâncias ou carros de polícia. Algumas aparições são Ceifadores implacáveis, que costumam aprisionar e escravizar todas as almas que obtêm. Muitos, contudo, agem como guias, ensinando as complexidades da vida depois da morte.

Não é incomum que as aparições cuidem de seus entes queridos, encontrando com eles depois de suas mortes para oferecer-lhes uma passagem mais segura e gentil para o Mundo Inferior do que eles poderiam vivenciar de outra forma. Algumas tentam converter as Crianças a sua causa ou fé, torturando-as se resistirem. Outras adotam as Crianças em seu próprio Círculo, tratando-as como iguais.

Tradicionalmente uma Criança deve ao seu Ceifador muito pelo seu serviço. Considera-se uma desonra ignorar a dívida, sendo ainda pior ferir o Ceifador. É claro que isto não se aplica se o Ceifador tiver cometido abusos ou feito mal à Criança.

Posses e Comércio

*Vocês podem vender um ao outro por quinze centavos
Tchau-tchau mãe, estou apenas tendo bom senso.*

— Sisters of Mercy, “Doctor Jeep”

Como as aparições apenas raramente podem passar do mundo morto para o mundo vivo, elas ansiam as coisas que podem ver mas que não podem possuir. Assim, uma economia prós-



pera desenvolveu-se no mundo dos mortos. Este “mercantilismo das sombras” lembra o comércio triangular entre as metrópoles e suas colônias. Matérias-primas — almas — e despojos são coletados nas Regiões Sombrias e negociados com a Necrópole por bens materiais feitos em Estígia.

As aparições só podem tocar objetos normais do mundo vivo usando um certo nível de poder. Contudo, os despojos — objetos encarnados no Mundo Inferior — podem ser usados livremente, sendo, portanto, altamente valorizados pelas aparições.

A maioria dos objetos no Mundo Inferior é feita de almas derretidas e moldadas pelos segredos arcanos dos Artífices. Devido às mágicas estranhas e ao caráter secreto do processo, a distante Estígia detém o monopólio sobre esses objetos. Muitos Servos ou almas colhidas terminam suas vidas depois da morte como pedras de construção ou moedas estíguas.

A demanda por objetos cria uma demanda correspondente por almas. Embora as aparições mais fortes ou mais inteligentes possam evitar este destino, as fracas ou incautas acabam nas fornalhas. As almas novas são colhidas nas Regiões Sombrias e mandadas pelos Atalhos até Estígia.

Algumas aparições modernas sentem uma grande repulsa quando descobrem a verdadeira natureza dos objetos e mercadorias do Mundo Inferior. A permuta de serviços é a forma preferida de troca entre esses mortos. As guildas remanescentes de Estígia são grandes defensoras do sistema de permuta.

Almas

As almas constituem a maior parte das mercadorias do Mundo Inferior — elas são as matérias-primas para a fabricação de todos os objetos de Estígia. As almas são utilizadas em todas as coisas, desde muros de Cidades e armas das Legiões até papel para livros e tochas Modeladas. Algumas aparições decadentes chegam até mesmo a destilar almas, bebendo-as como se fossem vinho.

Despojos

Os Despojos são objetos do mundo real que foram destruídos, existindo agora nas Regiões Sombrias. Os Despojos não existem mais no mundo físico, mas possuem substância no mundo espiritual. Embora a maioria dos despojos esvaneça mais cedo ou mais tarde, eles constituem uma parte importante do comércio do Mundo Inferior. Todos os objetos que não sejam Despojos precisam ser modelados em Estígia, a partir de almas.

Não são todos os objetos destruídos que podem se tornar Despojos. Apenas aqueles que possuam um grande significado pessoal para seus donos são consagrados dessa forma. A força vital (alma, se você preferir) imbuída por tal cuidado permite que um objeto exista no Mundo Inferior.

Nem todos os despojos são criados da mesma forma. A potência de um despojo depende do quanto ele é “novo” e

da importância que lhe era conferida por seu dono. Um ursinho de pelúcia que era tratado como um tesouro na infância de um indivíduo, mas que foi jogado fora quando ele cresceu, torna-se, na melhor das hipóteses, um despojo efêmero e fraco. Apenas os objetos realmente queridos tornam-se despojos potentes ou duradouros.

A maioria dos despojos são objetos extremamente inócuos: brinquedos, jóias, um vestido de casamento ou a edição da *Detective Comics* com a primeira história do Batman. Os despojos mais poderosos — armas, carros, computadores etc. — existem, mas são raros e caríssimos. Entre os despojos potentes incluem-se um computador feito por encomenda para um *hacker*, um carro de coleção e uma pistola Magnum, aquela dos filmes do Dirty Harry. Esses despojos precisam de mais investimento emocional para funcionarem no Mundo Inferior, e logo esvanecem. Despojos antigos, como a espada de Uther Pendragon, existem há séculos, mas os despojos modernos tendem a desaparecer depois de alguns anos. (Talvez os objetos modernos signifiquem muito menos porque os mortais agora possuem muito mais.)

A maioria das aparições possui algum tipo de despojo. Algumas aparições ainda possuem os objetos com os quais foram enterrados, mas esta prática não é muito difundida na era moderna. É mais freqüente que as aparições cheguem com um ou dois objetos que “morreram” com eles, como um Chevy modelo 57, um carro de colecionador destruído no acidente fatal de seu dono. As Crianças com despojos precisam lutar para mantê-los: é comum que o Ceifador exija uma “doação”.

Objetos Forjados com Almas

Mediante o uso de vários Mistérios, as almas podem ser fundidas numa substância chamada plasma. Este plasma, ob-

tendo forma, é a única substância com forma permanente no Mundo Inferior. Os objetos, portanto, precisam ser forjados a partir de almas derretidas para possuírem formas tangíveis e duradouras.

Os artífices habilidosos podem moldar o plasma em qualquer forma ou textura desejada. Entretanto, as técnicas necessárias são difíceis de serem dominadas; apenas os Artífices estígios conhecem todos os segredos da forja de almas.

Os objetos forjados a partir de almas funcionam como objetos materiais normais. As moedas e correntes estígias são feitas com plasma, dado seu valor e propriedades místicas. Devido à habilidade necessária para fazer esses objetos e o preço elevado das almas usadas, os objetos forjados são escassos e caros.

Alguns objetos estígios ocasionalmente emitem sons. O processo de fundição é irreversível, de modo que ninguém sabe realmente se as aparições transformadas mantêm-se conscientes. Muitos suspeitam que elas continuam conscientes, mas ninguém realmente quer descobrir.

Artefatos

Os artefatos são objetos que retêm poderes arcanos. Existem dois tipos de artefatos: aqueles do mundo vivo, feitos a partir de despojos, e aqueles do mundo morto, feitos a partir de almas. Os dois tipos são objetos muito especiais, e cada qual possui seus próprios poderes e limites. Os artefatos são obscenamente caros, mas ocasionalmente são oferecidos como sinais de favores ou recompensas por serviços prestados.

São precisos vários seres vivos para conferirem poder a um artefato do Mundo da Carne, e, para passar pela Mortalha, o objeto deve ser destruído na Terra. A Cruz de Cristo, o Falcão



Maltês e as facas de Jack, o Estripador, são bons exemplos deste tipo de artefato. Os artefatos feitos de despojos quase nunca são dados, sendo altamente estimados pelas aparições que tenham a sorte de possuí-los. Ao contrário de muitos despojos inferiores, eles nunca desaparecem.

Segundo consta, os Artífices-Mestres depositam parte de sua essência nos artefatos criados no Mundo Inferior. Máscaras de oficiais, armas potentes e ferramentas especiais são construídas segundo especificações e vendidas por preços altíssimos. Para obter um objeto como esse, uma aparição precisa realizar algum grande serviço ou roubá-la de seu proprietário. Esses artefatos não são comuns nem podem ser escondidos facilmente. Na verdade, muitos podem ser encontrados através da essência que eles contêm.

Guildas

As Guildas já foram organizações fraternais unindo aqueles que procuravam o domínio de certos Mistérios. Depois de uma série de levantes, Charon desfez as guildas e submeteu o comércio entre as Legiões a um código complexo. Desde o desaparecimento de Charon, esses regulamentos de comércio têm sido mudados ou ignorados. Na atual crise econômica, a permuta por serviços tem readquirido sua antiga importância. Embora as guildas ainda sejam oficialmente ilegais, os serviços que elas oferecem — feitos a partir de Mistérios especializados — estão sendo muito procurados. As guildas ainda poderão voltar à cena no Mundo Inferior.

Mais do que qualquer outra coisa, uma guilda é simplesmente uma forma de ensinar e passar adiante o conhecimento secreto inerente a certos Mistérios. Todos os agentes da guilda são agentes independentes, sem responsabilidades formais. Embora algumas aparições que alcancem proeminência numa determinada arte não sejam membros de guildas, a maioria é.

Objetos Importantes

Certos objetos possuem grande importância entre os mortos, um significado social acima e além do propósito do objeto.

Armas

As armas arcaicas são muito usadas no Mundo Inferior; as armas modernas requerem que uma aparição lhes forneça sua própria essência, de modo que armas, veículos e explosivos não funcionam bem ou com facilidade. As armas e armaduras, entretanto, podem ser feitas facilmente com plasma, possuindo também uma mística e um charme dos quais a maioria das armas modernas carece.

As armas altamente ornadas e estilísticas são símbolos de posto e riqueza. Algumas armas antigas passaram através da Mortalha depois de sua destruição, tornando-se despojos ou mesmo artefatos.

Óbolos (Moedas Estíguas)

As moedas do Mundo Inferior, ou óbolos, são cunhadas a partir de almas. Algumas Almas Inquietas evitam carregar ou trocar óbolos, porque eles lhes dão uma sensação de mal-estar. A despeito disso, na maior parte dos casos eles possuem valor legal.

As moedas estíguas muitas vezes emitem suspiros ou uivos quase inaudíveis. Os fantasmas mais velhos parecem não notar, mas as aparições mais sensíveis muitas vezes deixam cair suas moedas e saem correndo quando descobrem a verdadeira natureza de seu dinheiro. Os rumores de que os óbolos possuem Sombras têm colaborado para o declínio da moeda corrente nos últimos anos.

Algemas e Correntes

Para onde quer que se vá no Mundo Inferior, sempre se vê correntes. Com efeito, uma das muitas alcunhas de Estígia é “Cidade das Correntes”. As correntes são usadas para controlar e prender as aparições. Elas também são usadas como símbolos de autoridade, são vestidas como ornamentos por membros da Hierarquia e são usadas para prender artefatos para que ninguém os roube.

As correntes e algemas são artefatos criados a partir de almas desencorporadas. Isso é dito daquelas aparições infelizes, devoradas pelos senhores feudais de Estígia e excretadas na forma de correntes. As correntes do Mundo Inferior são odiadas pelos Renegados e por muitos Lêmures.

Máscaras

As máscaras são elementos fundamentais da sociedade das aparições. Elas não apenas são seus símbolos de alto escalão, mas também a forma como as aparições escondem seus rostos verdadeiros. Muitas máscaras são artefatos forjados pelo próprio Nhudri. A posse de uma máscara, da parte de um indivíduo não autorizado a usá-la, é um crime passível de pena de desencorporação.

A Vida Entre os Mortos



ra o melhor dos tempos e o pior dos tempos, e eram todos eles juntos.

— Alan Moore, “Revelações”, *Monstro do Pântano 37* (edição americana)

Como a sociedade mortal que ele imita, o Mundo Inferior possui uma estrutura política: O *status quo* dita as leis, dirige o comércio e mantém a estabilidade social; os rebeldes possuem uma grande paixão pela liberdade de pensamento; os fiéis, com seu fervor e crenças, inspiram a sociedade à grandeza ou a arrastam para profundezas tirânicas. Os velhos hábitos realmente são difíceis de serem mudados.



Isto não quer dizer que todas as aparições pertençam a algum grupo social. Na morte, assim como na vida, a maioria simplesmente fica entre os extremos que conduzem o corpo político. Mas à medida que a pressão do mundo moderno aumenta, gerando um número cada vez maior de Almas Inquietas, os extremos da sociedade estigiana afetam os moradores mais jovens das Regiões Sombrias urbanas.

A maior parte da sociedade das Almas Inquietas reflete as eras mais influentes de sua História. Até a era da Grécia Clássica, Estígia ainda não existia; outros reinos floresceram criando as fundações das Praias Distantes. Mesmo agora, os modelos que o lendário Charon seguiu — os sistemas europeus de confederação, o feudalismo e a industrialização em massa — proporcionam um contraste estranho com o moderno pensamento ocidental. As eras colidem numa megalópole cada vez mais superpovoada. Embora ainda existam menos Almas Inquietas que mortais, milhares de anos se passaram. Muitas almas Inquietas passaram para além do Mundo Inferior (a Transcendência ou o Limbo), mas muitas outras ficaram para trás. Algumas dessas aparições são realmente velhas, e possuem crenças muito estranhas.

Círculos

Os Círculos são grupos muito unidos de aparições que se uniram para se defenderem mutuamente contra escravagistas e Espectros. O círculo é a unidade fundamental da sociedade das aparições das Regiões Sombrias. Sob muitos aspectos, um Círculo de aparições toma o lugar da família.

Os membros de um Círculo são unidos pelo Lugar Assombrado (ou Lugares Assombrados) que eles compartilham. A maioria dos Círculos possui menos de 30 membros, mas são ainda mais raros os círculos com menos de três ou quatro.

Algumas aparições não são membros de um Círculo, seja devido a serem os únicos sobreviventes de seus Círculos respectivos ou porque eles nunca se juntaram a nenhum. Esses solitários costumam durar pouco tempo, caindo rapidamente no Limbo.

Facções

Três facções políticas lutam pelo domínio sobre o Mundo Inferior. Com o fim da influência estabilizadora de Charon, suas batalhas têm-se tornado cada vez mais sangrentas. Além disso, cada facção é dividida internamente pelas disputas.

A facção chamada a Hierarquia insiste que representa a autoridade de Charon, que se encontra desaparecido ou destruído pelo Malfeano Gorool. Seus soldados exigem respeito e obediência da parte de todas as aparições. A Hierarquia é a facção mais estável e confiável, mas também a mais limitante e ortodoxa.

Os Hereges são as aparições que ainda buscam um estado mais elevado, seja ele nas Praias Distantes ou em qualquer outra parte. Compostos de muitos cultos divergentes, os Hereges ocasionalmente cooperam para se opor à opressão da Hi-

erarquia e à violência mal direcionada dos Renegados. Contudo, é mais freqüente que combatam uns aos outros. A principal ocupação dos Hereges é converter os indivíduos; infelizmente, muitos Hereges são manipulados por Espectros Maelfeanos ou pelos “deuses” das Praias Distantes.

Intriga

*Ah, crianças, não chorem
Crianças, agüentem firme
Vocês terão uma boa pensão
Quando papai morrer.*

— “Tempos Difíceis” (Balada Tradicional)

No Mundo Inferior, a política e a intriga são ainda mais complexas do que nas terras dos Pulsantes. Em vez de travarem guerras abertas, as aparições costumam recorrer a subterfúgios e táticas de espionagem para combater seus inimigos, na medida que cada um procura coletar o máximo possível de poder e influência para adiar a queda ao Limbo.

Como as aparições com diferentes mestres e alianças costumam formar associações para alcançar objetivos comuns, quase sempre existem muitos propósitos ocultos dentro de cada tratado, negociação e missão. Os atos de traição e vingança suicida são muito comuns.

A Hierarquia



Embora os artistas e os rebeldes possam prosperar no caos, a maioria das pessoas (e aparições) prefere a ordem e a estabilidade. Mesmo depois da morte, muitas almas anseiam por uma rotina familiar, um sistema de permuta e certo nível de ordem. Eles querem seguir um padrão estabelecido, não ficar vagando pelo mundo morto. O mundo vivo é assustador, e o mundo morto, mais ainda. Muitas Almas Inquietas buscam proteção em grupos quando se vêem diante da escuridão e do terror das Regiões Sombrias. A Hierarquia atende suas necessidades.

A Hierarquia é o nome com o qual as Almas Inquietas referem-se à instituição composta por aparições comprometidas com Senhores Mortais por juramento, lealdade e submissão. A Hierarquia se estende por todo o Mundo Inferior, se não diretamente, ao menos por influência. Os vassalos da Hierarquia recebem informações, autoridade, recursos e proteção em troca de serviços prestados à Hierarquia, mas precisam obedecer cegamente às ordens de seus superiores.

Agora os fundamentos da Hierarquia estão ruindo; com Charon desaparecido, o sistema tornou-se uma confederação mal organizada de comandantes e grupos poderosos, todos prestando fidelidade a um líder que não existe mais. Com o fim da influência de Charon, os líderes da Hierarquia nas Regiões Sombrias passaram a ditar suas próprias regras, mantendo as aparências para o caso de aparecer alguém de Estí-





gia. Embora muitos Anacreontes tenham oferecido sua fidelidade em troca de carregamentos do precioso metal estígio e, ocasionalmente, de proteção, eles não se preocupam muito com regras e costumes insignificantes.

O último século marcou um aumento na tensão entre a Necrópole e a distante terra de Estígia. Enquanto Estígia apóia uma rede labiríntica de almas antigas, títulos e tradições, a Necrópole traz a marca do mundo moderno. Até mesmo as cidades governadas por generais que morreram há centenas de anos já sofreram a mudança dos tempos.

A estrutura política da Hierarquia é tão complicada e insensível quanto qualquer criação dos seres vivos. As teias de intriga, aliança e pactos são tão enredadas que nem mesmo os participantes mais íntimos as compreendem completamente.

Senhores Mortais

Cada um dos sete Senhores Mortais recebeu um reino a partir do qual governam suas Legiões. Os sete reinos dos Senhores Mortais (segundo os rumores, o reino do Destino ficaria na Ilha de Eurídice) ficam localizados dentro dos limites do Mar Sem Sol pertencentes a Estígia. É dessas bases que os Senhores Mortais costumam guerrear uns contra os outros.

Os Senhores Mortais também combatem uns aos outros nas Regiões Sombrias, procurando angariar o máximo possível de almas novas. Eles já chegaram até mesmo a interferir na política mundial, de modo a afetar como e em que números as pessoas morreriam.

Anjos Caídos

Originalmente, os Senhores Mortais foram indicados para seus postos por Charon. Eles deveriam servir como guias espirituais em papéis semelhantes aos dos Barqueiros mais velhos. É irônico o fato de que as aparições que foram colocadas em posições de poder para ajudar os outros, agora lutem para impedir qualquer transformação.

Atualmente, todos os Senhores Mortais procuram coletar o máximo possível de almas, e portanto, de poder. A Hierarquia acredita que mesmo aqueles que se vêem como Hereges ou Renegados estão sob sua jurisdição, sendo, portanto, sujeitos às suas leis. Qualquer um que capture aparições de fora da Hierarquia e as levar ao Senhor Mortal adequado será muito bem recompensado.

Legiões

Cada Legião tem o seu próprio estilo, técnicas, artefatos e capacidades especiais.

- O Reino do Silêncio
 - Governado pelo Lorde Silencioso
 - Regente das vítimas do Desespero
- O Reino das Lágrimas de Ouro
 - Governado pelo Lorde dos Mendigos
 - Regente das vítimas do Enigma
- O Reino dos Espinhos
 - Governado pelo Lorde Esmeralda
 - Regente das vítimas da Casualidade

- O Reino das Águas Ardentes
 - Governado pelo Lorde Sorridente
 - Regente das vítimas da violência
- O Reino das Sombras
 - Governado pela Dama Cinzenta
 - Regente das vítimas da Velhice
- O Reino do Socorro
 - Governado pela Dama Risonha
 - Regente das vítimas da Loucura
- O Reino da Poeira
 - Governado pelo Lorde Esqueleto
 - Regente das vítimas da Pestilência
- O Reino do Destino
 - Governado pelas Damas do Destino
 - Soberanas das Mãos do Destino

Marcas da Morte

Há muito tempo, os Barqueiros notaram que a maioria das aparições eram adornadas com marcas peculiares, que poderiam ser percebidas apenas pelos conhecedores do Mistério do Fatalismo. Essas marcas poderiam ser classificadas tendo por base os padrões que delineavam no Corpus da aparição. As aparições que podiam discernir as marcas afirmaram que elas lembravam as marcas de nascença vistas nos vivos, embora variassem muito mais em cor e textura: algumas aparentemente eram cavadas nos Corpus das aparições, enquanto outras eram muito fundas, como cicatrizes.

Mais tarde, os Barqueiros identificaram uma relação entre o desenho formado pelas marcas e o tipo de pessoa que a aparição tinha sido enquanto viva. As marcas refletiam a forma como a pessoa passara a vida entre os vivos, e, portanto, indicavam qual era a sua trilha individual para a Transcendência.

Antes da Grande Evacuação, quando Charon banuiu os Hereges para as Praias Distantes, a Hierarquia utilizava as marcas da morte como uma forma de interpretar a qual grupo de Iluminados a aparição se juntaria para tentar alcançar a Transcendência. Nos últimos tempos, a Hierarquia tem ignorado as marcas de morte, preferindo classificar as almas tendo por base a forma como morreram, e não como viveram.

Desde que os Hereges foram banidos de Estígia, a Hierarquia começou a marcar visivelmente as aparições em formas semelhantes às marcas de morte, aparentemente zombando da forma como elas costumavam classificar as almas. Como eles agora dividem as almas pela forma como a pessoa morreu, eles usam este método de marcação para distinguir as almas como propriedade de um determinado Senhor Mortal. As aparições que quiserem demonstrar sua lealdade à Hierarquia Modelam a si mesmos em padrões complexos para proclamar sua obediência ao seu Senhor ou Dama.

Patrulhas

Muitos Círculos de Lêmures na Hierarquia são grupos de aparições detentoras de talentos diversos; esses grupos, co-

nhecidos como Patrulhas, constituem a coluna vertebral das Legiões. As Patrulhas já foram apenas mais um braço da grande burocracia da Hierarquia. Nos últimos anos, porém, algumas patrulhas têm-se tornado mais autônomas, começando a exigir cada vez mais liberdade e poder. Muitos patrulheiros das Regiões Sombrias tornaram-se verdadeiros mercenários.

Esta autonomia crescente enfurece e frustra os Senhores Mortais, mas há pouco que eles possam fazer. Ao invés disso, eles trabalham secretamente para manipular os Círculos através de subornos, chantagens, coerção e infiltração.

Cães Demônios

Os Senhores Mortais transformam certas aparições em cães de caça, ou cães demônios, como são mais conhecidos. Os cães demônios são aparições que foram Modeladas em formas monstruosas e “lobotomizadas” pelo implante de uma focinheira especialmente preparada com ferro estígio em seus Corpus. A aparição que use o “assobio” correspondente a uma matilha de cães demônios, controla suas ações. Os cães demônios são animalísticos e ferozes, mas detentores de sentidos extremamente aguçados.

As matilhas de cães demônios percorrem as Regiões Sombrias em busca de aparições (ou outros seres) que possuam quantidades significantes de mácula do Limbo. Quando os cães demônios sentem o cheiro de um ser maculado, eles emitem um uivo terrível e jubiloso. Certos mortais sensíveis podem até mesmo escutar este uivo através da mortalha que separa as Regiões Sombrias do Mundo da Carne.

Postos da Legião

Legionário

Legionário é o posto mais baixo, e o ponto de partida para todo membro da Hierarquia. Os Legionários não possuem deveres regulares, mas, quando necessário, são convocados a uma Cidadela e incumbidos de missões. O sucesso dessas missões é a única forma de um legionário subir de posto. Os Legionários são encorajados a recrutarem novos membros, e muitos usam seus Círculos para os ajudarem a completar suas missões. As Patrulhas são formadas basicamente de Legionários.

Centuriões

Os Centuriões são os líderes das patrulhas da Hierarquia. Os Centuriões exercem muito poder sobre aqueles que eles encontram. Porém, como suas posições são desafiadas constantemente por aqueles abaixo deles, os Centuriões precisam subir de posto rapidamente para não correrem o risco de serem afastados.

Oficiais de Justiça

O segundo posto mais poderoso é o de Oficial de Justiça. Os Oficiais de Justiça são colocados no comando de certas áreas em torno de uma Cidadela. Normalmente baseado nas

imediações de um Lugar Assombrado menor, um Oficial de Justiça comanda algumas patrulhas. Indicados pelo Anacreonte da Cidadela, os Oficiais de Justiça sentem um pouco mais de segurança quanto às suas posições que os Centuriões.

Regente

Um Regente governa um determinado número de Lugares Assombrados ao redor de uma Cidadela, estando baseado em uma delas. Mais um Oficial de Justiça sênior que qualquer outra coisa, um Regente organiza e coordena as atividades das Legiões nessas áreas.

Suserano

Os Suseranos ficam baseados fora de sua Cidadela, sendo os assistentes pessoais do Anacreonte. Os Suseranos são responsáveis por muitas das decisões estratégicas enfrentadas por sua Legião.

Anacreontes

O posto mais alto nas Regiões Sombrias é o de Anacreonte. Cada Anacreonte é o líder de uma Legião numa Cidadela. Um conselho de sete Anacreontes governa cada Cidadela. O Anacreonte indica todos os postos menores em sua Legião. Eles recebem artefatos e moedas diretamente de Estígia em troca pelos Servos que eles mandam para lá, e concedem pessoalmente as comendas de Estígia àqueles sob o seu comando.

Sistema Judiciário

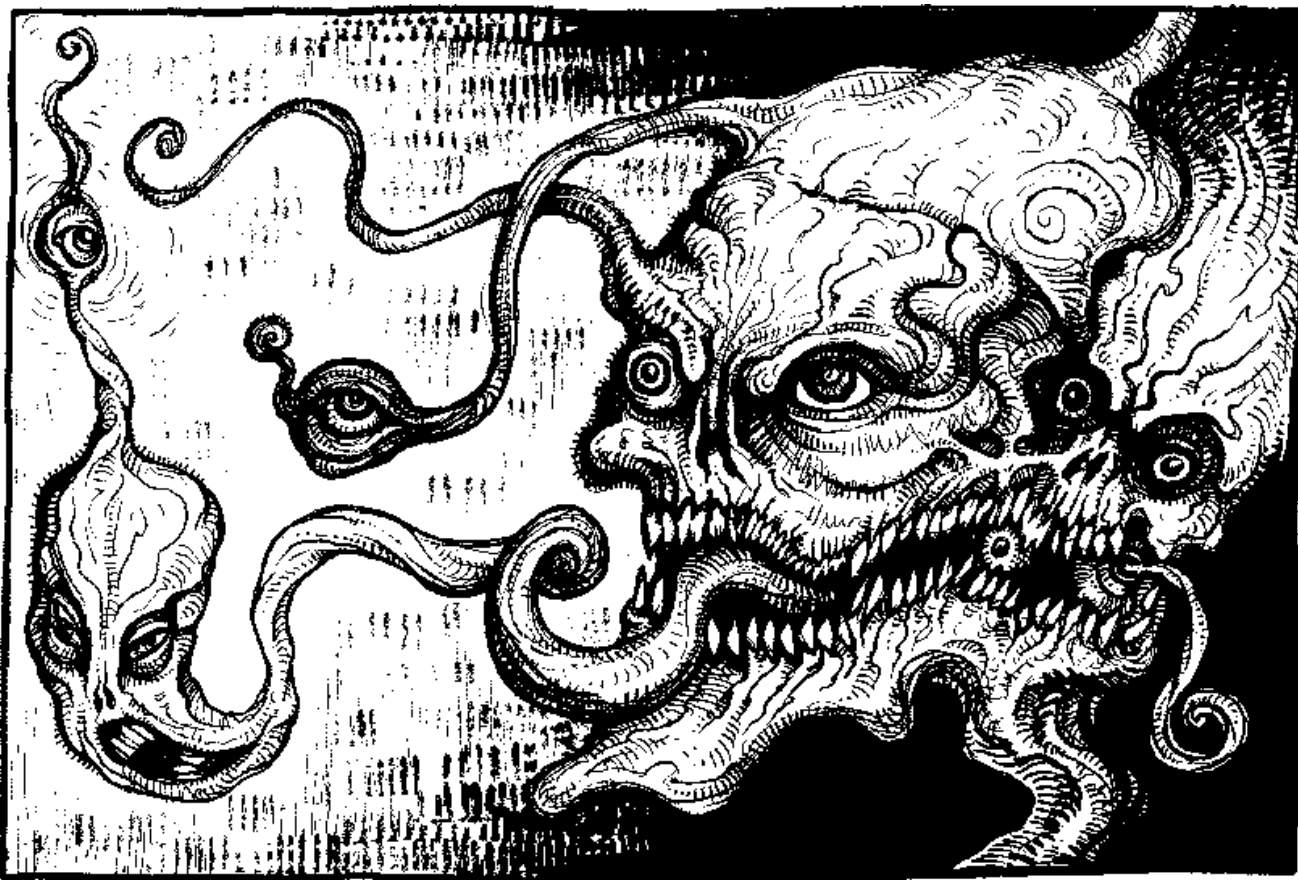
A Hierarquia possui seu próprio sistema de leis. As leis protegem tanto quanto punem, e a maioria das Almas Inquietas obedece cegamente as ordens dos Senhores Mortais.

As aparições que violem as leis podem ser chamadas a um tribunal e julgadas por um magistrado da Hierarquia. Teoricamente, é possível apelar por um julgamento a um magistrado “mais alto”, embora isto normalmente seja permitido apenas às aparições com algum nível de influência dentro da Hierarquia. Em alguns casos, um julgamento pode ser apelado à Mão do Destino, caso em que a Hierarquia quase sempre aceita o julgamento alternativo. Isto normalmente acontece apenas em casos nos quais sua jurisdição não seja claramente da alçada de um determinado Senhor Mortal, embora tenham sido abertas exceções para certos casos.

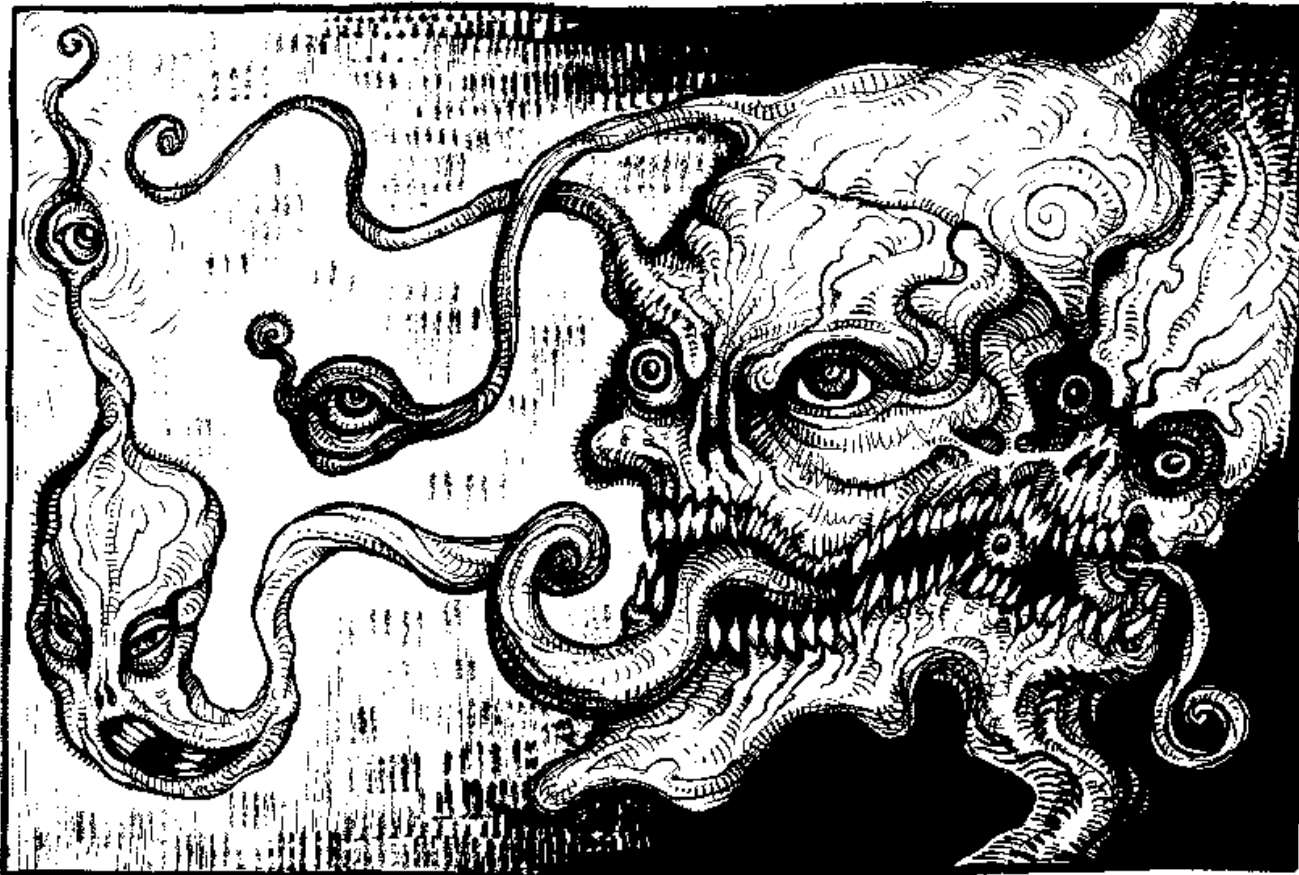
Crime e Castigo

Nas Regiões Sombrias, a justiça é aplicada da mesma forma que nas terras vivas. Contudo, como é virtualmente impossível matar permanentemente uma aparição, e exilar alguém na Tempestade apenas fortalece o Limbo, executar alguém está completamente fora de questão. Alguns dos métodos mais comuns de punição estão descritos abaixo:

- **Escravidão** — A forma mais comum de punição é o escravidão da aparição infratora. São colocadas correntes



J. K. 006 - 94



J. K. 066 - 99

em torno do infrator, tornando-o efetivamente o Servo de outra aparição.

• **Tortura** — Mais terrível do que qualquer coisa imaginada no mundo vivo, a tortura das aparições é planejada para marcar o infrator. Embora as aparições possam curar facilmente os ferimentos mais comuns, as marcas infligidas por instrumentos de metal estígio são infinitamente mais dolorosas e extremamente difíceis de serem curadas. Obviamente, como as aparições são criaturas de espírito, as dores mais insistentes envolvem angústia mental...

• **Aprisionamento** — A Hierarquia costuma encarcerar os criminosos em reflexos das prisões usadas pelos mortais. As paredes e as barras dessas prisões são feitas de metal estígio.

• **Marcação** — A marcação é uma forma de identificar os criminosos, desta forma ostracizando-os e desencorajando outros a cometerem os mesmos crimes. Os piores criminosos são marcados em suas testas.

• **Descorporação** — Certos criminosos são levados a Estígia e jogados nas fornalhas dos Artífices, onde são modelados em objetos.

Renegados

*É difícil reunir as palavras certas
Para romper as correntes que nos prendem
Mas pior ainda é suportar a vergonha
Das correntes estrangeiras ao nosso redor
E é isso que direi aos homens audazes
Com quem encontrarei cedo pela manhã
No sopé da colina
Enquanto o vento suave estremecer a cevada.*

— “The Wind that Shakes the Barley” (tradicional)

Os Renegados são aqueles que negam, se opõem, ou se rebelam contra a Hierarquia e tudo que ela representa. Não é nenhuma surpresa que eles sejam caçados constantemente pela Hierarquia. Contudo, com o passar dos anos, os Renegados conquistaram um lugar próprio nas Regiões Sombrias.

O termo “Renegado” aplica-se a todos que agem contra a Hierarquia. Existem praticamente tantas ideologias Renegadas quanto existem Renegados. De fato, a própria natureza anti-autoritária dos Renegados torna a cooperação entre seus postos difícil e esporádica. Os Renegados agem sozinhos ou em pequenas gangues, e lutam uns contra os outros com a mesma frequência e violência com que combatem a Hierarquia.

Em geral, a existência dos Renegados é perigosa. Eles costumam ser caçados por Espectros e outras feras da Tempestade. Como os Renegados precisam permanecer em movimento, a maioria dos Lugares Assombrados dos Renegados tende a ser esconderijos temporários. Apenas alguns Lugares Secretos dos Renegados duraram muito tempo, e as localizações desses refúgios secretos são conhecidos apenas pelos membros mais confiáveis de cada facção.

Até recentemente, a Hierarquia sabia lidar eficazmente com as ameaças mais ativas impostas a ela pelos Renegados. Porém, os recentes conflitos internos da Hierarquia têm ocupado a atenção dos Senhores Mortais, o que permitiu um aumento nos atos terroristas dos Renegados.

Muitos Renegados infiltraram-se na Hierarquia, usando uma fachada de respeitabilidade para cobrir atos de subversão e sabotagem. De fato, um grande número de Renegados juntou-se às Legiões Estíguas, e esperam apenas pelo sinal para atacar...

Hereges



inútil qualquer ameaça ou prece suplicante;

Ele os expulsou de sua morada abençoada,

Para vagar em desespero por um mundo cruel -

Sem amigos, sem lar, sem refúgio, mas com

seu Deus.

— Lord Byron, “Elegy on Newstead Abbey”

Muitas aparições fundaram seus próprios grupos em torno de crenças

comuns e da busca pela Transcendência. Chamados “Hereges” pela Hierarquia, essas aparições seguem fés dedicadas a algum ideal, força ou lugar superior. Muitos Hereges irão a extremos para converter novas aparições aos seus cultos, usando seus poderes para executar “milagres” e prometendo recompensas fabulosas.

A única coisa que a maioria dos cultos Hereges têm em comum é uma antipatia profunda uns pelos outros, pois todos competem por almas, sejam vivas ou mortas. Contudo, em sua busca coletiva, eles aprenderam a trabalhar juntos. Os Senhores Mortais são ambiciosos, não ficando satisfeitos com nada menos que todas as almas existentes. Para combatê-los, os Hereges não têm escolha senão cooperar.

Problemas com a Hierarquia

Os problemas da Hierarquia com os Hereges continuam crescendo à medida que mais Lêmures colocam sua fé nesses cultos. Essas aparições costumam ser preconceituosas ou mesmo hostis para com a Hierarquia. Além disso, há boatos de que algumas aparições dentro da Hierarquia sejam, secretamente, Hereges.

A Hierarquia mantém uma política de repressão aos Here-

ges. Contudo, a maioria dos líderes da Hierarquia não possui os recursos nem a inclinação para implementar completamente as leis. A maioria ignora todas as afrontas contra a Hierarquia (menos as mais graves), preferindo manter a paz e não gastar sua força. Eles acreditam que o inimigo real seja os Renegados.

Ser um Herege

Uma aparição é iniciada num dos segredos sagrados da fé de seus escolhidos depois de provar seu valor de alguma forma. Em troca, a aparição deve seguir o culto fielmente. Serviços podem significar executar missões estranhas, capturar Aparições, assassinar inimigos ou recrutar outros indivíduos. Um bom serviço é recompensado com um aumento em status e poder.

Alguns Hereges perdem sua fé, acabando por abandonar seus cultos. Muitos são recrutados para outros cultos. Outros tentam iniciar seus próprios cultos radicais de modo a poderem adquirir poder para si mesmos. Muitos ex-membros simplesmente partem para outra Necrópole, embora muitos vivam em temor constante de serem caçados pelas matilhas de cães demônios da Hierarquia.

Outros Barqueiros



*Que fantasma, banhado pelo luar
Convida-me a naquela clareira entrar?*

— Alexander Pope, “Elegy”

Os Barqueiros são os viajantes dos mares espirituais, os descobridores de trilhas através da Tempestade, os administradores dos Atalhos, e, sob alguns aspectos, os guias espirituais para todos no Mundo Inferior. Durante eras seu dever autoproclamado tem sido guiar aquelas almas que estavam prontas para cruzar as vastidões perigos da Tempestade e chegar ao seu destino exato. Obter a ajuda de um Barqueiro não é fácil, mas depois que um deles aceitar uma aparição como passageiro, irá protegê-lo a qualquer custo.

Os Barqueiros mantêm-se neutros nos conflitos dos outros espíritos. Eles viajam constantemente entre as Necrópoles, passando de reino para reino, jamais interrompendo sua viagens. Nem mesmo a Hierarquia perturba os deveres assumidos pelos Barqueiros: sua assistência costuma ser vital à navegação e à manutenção dos Atalhos dentro da Tempestade.

Os Barqueiros nem sempre tomam a rota que seus passageiros consideram a mais direta. Ainda assim, nas Regiões Sombrias — onde a incerteza é ubíqua e a verdade é rara — os Barqueiros são muito respeitados por sua reputação, honestidade e honra.

Sua ajuda sempre tem um preço: algumas vezes uma tarefa ou promessa, algumas vezes um despojo. Aqueles que quebram sua promessa para com um barqueiro ficam marcados, jamais podendo ser ajudados novamente por outro Barqueiro.



Os Barqueiros são grandes guerreiros. Afinal, precisam ser capazes de se defender contra as criaturas da Tempestade que infestam os Atalhos. Os Barqueiros são responsáveis pela manutenção das estradas e trilhas que conduzem das Regiões Sombrias até Estígia e as Praias Distantes. Com as marés do Limbo atualmente em período de cheia, essas estradas e trilhas são ameaçadas por demônios, monstros e Turbilhões, e todos admiram a habilidade dos Barqueiros em encontrar sempre seu caminho através da Tempestade.

Costuma-se dizer que os Barqueiros procuram guiar as aparições rumo à Transcendência, servindo como Mentores para aqueles que provaram ser merecedores de sua ajuda. Ainda assim, a maioria das aparições recorre aos serviços desses seres enigmáticos apenas como exploradores e guias através da Tempestade.

A maioria das aparições conhecidas como Espectros são entidades mostruosas e sombrias, dotadas de esperteza e poder assombrosos, que periodicamente emergem das profundezas da Tempestade. São elas que tornam os caminhos da Tempestade tão temidos.

Espectros

Os Espectros são capazes de se comunicar empaticamente com as Sombras das aparições, e ocasionalmente falam diretamente com elas. Eles procuram saber tudo sobre uma aparição, cada fraqueza, cada Grilhão. Alguns Espectros são até

mesmo capazes de invocar a Sombra de uma aparição e usar sua influência para enfraquecer a presa.

Embora existam muitas lendas assustadoras sobre os Espectros, eles não são tão insanos quanto as outras aparições julgam. Na verdade, até possuem os rudimentos de uma sociedade. Além disso, muitos ainda possuem Grilhões, o que os permite adentrar a qualquer momento as Regiões Sombrias.

Existem diversas espécies de Espectros. Esta é uma relação de algumas:

- **Sombras**

As Sombras são as criaturas deformadas e enlouquecidas do Limbo. O Corpus de uma Sombra costuma divergir muito da aparência humana. Sua presença é considerada uma abominação por todas as aparições “civilizadas”.

- **Malfeanos**

Os Malfeanos são Espectros que alcançaram um poder extraordinário mediante o consumo de seres menores. Eles são os regentes da Tempestade, sendo muito temidos. Os Malfeanos tendem a dominar várias regiões da Tempestade, moldando-as aos seus caprichos. Pobre da aparição que encontrar uma dessas criaturas no Pesadelo!

Alguns Malfeanos chegaram mesmo a enganar os cultos hereges para que estes os adorassem como deuses. Esses Malfeanos são particularmente perigosos, porque possuem lacaios e emissários nas Regiões Sombrias.

O Apêndice (páginas 231-233) apresenta mais informações sobre os Espectros.





Capítulo Três: Narração

Uma vez sonhei que contava histórias e senti alguém batendo no meu pé, como encorajamento. Olhei para baixo e vi que estava sobre os ombros de uma senhora idosa que segurava meus tornozelos e sorria para mim.

— Eu disse para ela: - Fique nos meus ombros: você é velha e eu sou jovem.

Não, não - ela insistiu. - É assim mesmo que deve ser. Vi que ela estava sobre os ombros de uma senhora muito mais velha do que ela, que estava sobre os ombros de uma senhora ainda mais velha...

— Clarissa Pinkola Estés, Women Who Run with the Wolves



Você se lembra de compartilhar histórias em volta de uma fogueira num acampamento ou numa festa, tentando contar a história de fantasma mais assustadora? Dentro de todos nós esconde-se o desejo de criar uma história que assuste nossos amigos — e a nós mesmo — quase até a morte. O desejo de fascinar está tão profundamente arraigado em nós quanto o de contar histórias, e nenhum assunto é mais fascinante do que um vislumbre de nossa própria mortalidade.

Aparição é um jogo de narrativa que nos permite criar nossas próprias histórias de fantasmas, histórias nas quais fazemos o papel dos fantasmas. As aparições - e por extensão, o jogo - são metáforas de nós mesmos. Colocando-nos no Mundo das Trevas por uma noite, podemos olhar num espelho de parque de diversões que reflete os aspectos mais sombrios de nosso mundo. As histórias encontradas aqui são

realmente macabras, mas no fim, são apenas histórias — histórias de fantasmas, se preferir.

Quando pressionamos nossos rostos contra este espelho fantasmagórico, o reflexo que vemos ainda é o nosso. Está distorcido, talvez, mas reconhecível. O trabalho do Narrador é segurar o espelho diante dos jogadores e forçá-los a dar uma boa olhada e se assustarem.

Se você for iniciante em jogos de narrativas, jogar ou controlar um jogo poderá parecer complicado à primeira vista. Estamos acostumados a ter nosso próprio entretenimento apresentado pronto para nós em belas embalagens. **Aparição** requer que você seja seu próprio animador e tome parte ativa na narração em grupo. Este capítulo apresenta orientações, idéias, dicas e técnicas para que você faça seu próprio jogo de **Aparição**. Os Jogadores e os Narradores irão se beneficiar em lê-lo; a qualidade de qualquer história de **Aparição** depende tanto do talento dos jogadores quanto do Narrador. *ão é a história; é quem a conta.*



O Papel do Narrador



— Peter Straub, *Os Mortos-Vivos*

A maior parte das histórias é passiva. Um narrador dirige-se à platéia, que ouve ou observa pelo tempo que achar a apresentação interessante. Os filmes, a televisão, o teatro e mesmo os livros são exemplos disso: a história é con-

cebida, criada e exibida para agradar uma platéia.

Porém, os jogos de narrativa, como **Aparição**, são diferentes. Aqui a “platéia” participa com o Narrador para criar uma história a partir de sua imaginação coletiva. Cada jogador toma parte e influencia a forma final da história. Ao contrário do cinema, da tevê, do teatro e da literatura, os jogos de narrativa são entretenimentos ativos, interativos e originais. A sinergia inerente ao jogo produz uma história maior que qualquer coisa que um Narrador solitário poderia criar.

Os jogadores criam os personagens da história, mas o Narrador cria o mundo. Este é um verdadeiro desafio. Guiar um grupo de jogadores por um mito colaborativo pode ser uma tarefa intimidadora e por vezes frustrante. Projetar um mundo, criar e interpretar uma horda de personagens secundários, arbitrar regras e construir cenários podem ser tarefas difíceis. Mesmo assim, a chance de transformar um sonho em realidade vale o esforço. Enquanto os outros jogadores criam seus nichos no mundo, você lhes dá o próprio mundo.

Aparição apresenta vários elementos para ajudar o Narrador iniciante a encontrar seu tom: um exemplo de crônica (no Apêndice), um capítulo de cenário detalhado que delineia as diferenças fundamentais entre nossa realidade e o mundo de **Aparição**, um sistema de regras projetadas com simplicidade e elegância - e este capítulo, que esboça as técnicas de narração efetiva, provê algumas breves dicas relacionadas a regras, e discute os elementos de narração peculiares ao mundo de **Aparição**.

Mesmo que as sugestões deste capítulo ajudem ao Narrador a cumprir seus vários papéis, jamais se esqueça que **Aparição** é, acima de tudo, um jogo. Ele pode ser aterrador, revelador, excitante ou comovente, mas se não for agradável, não valerá a pena ser jogado. A primeira regra é se divertir - ser justo, criativo e correr riscos. A segunda regra é se lembrar que o principal é a história: atolar um jogo em discussões e complicações inúteis rouba sua mágica. Você e seus jogadores devem se divertir contando histórias de fantasmas juntos. Se o jogo for irritante, chato ou frustrante, para que jogar? A história vem primeiro; as regras vêm depois.

De fato, a terceira regra é que não há regras — apenas linhas gerais. Divirta-se!

Entretenimento

*É muito parecido com a vida, e isso é que é interessante.
Se você odeia escapismos,
Encontrou o que estava procurando.*

— Depeche Mode, “Master and Servant”

Apesar de um Narrador ter muitas motivações, seu maior objetivo deve ser entreter os jogadores. O tempo gasto num jogo é um tipo de investimento — você e seus jogadores poderiam estar vendo um filme, namorando, jogando bola, ou simplesmente batendo papo. Gastando tempo em seu jogo, seus jogadores estão fazendo um investimento. Espera-se que sua boa fé, esforço e habilidades compensem o investimento de todos vocês. Depois de toda a trabalhadeira que envolve a preparação de um jogo, nada é mais satisfatório do que observar seus jogadores realmente passarem bons momentos. Sua recompensa é o prazer de um trabalho bem feito.

A narração é uma chance de aparecer, uma oportunidade de exibir sua criatividade a seus amigos, e uma forma de levarmos a compartilhar de uma experiência comum. Às vezes, porém, o desejo de dar um show ou de agradar um amigo torna-se muito forte. Você pode ir longe demais para agradar seus jogadores, estragando o jogo apenas para fazê-los sentir-se importantes, ou ao contrário, impor-se a eles como um ditador. Ambas as técnicas podem trazer problemas.

Quando tudo correr bem, seus jogadores guiarão seus personagens através de uma história ricamente composta, rumo a um final bem sucedido. Adversidades e contratempos irão aparecer, especialmente para as Almas Inquietas, mas os personagens devem ser bem sucedidos em alguns de seus objetivos planejados, mesmo em face à tragédia e ao medo. Equilibrar os problemas e perigos de uma crônica com as habilidades e desejos dos jogadores, requer prática, mas com quanto mais transparência você balancear estes elementos, mais excitantes e poderosas suas histórias se tornarão.

Usando as Regras

O sistema de regras de Narração foi criado para elevar o drama da ação acima dos dados e tabelas. Como Narrador, você deve ter a simplicidade em mente. Tentar criar um conjunto de regras que cubra cada contingência e possibilidade seria uma tarefa ingrata e não compensadora (sem contar que seria impossível); tentar jogar e ao mesmo tempo tentar localizar-se em meia dúzia de livros de regras diferentes é no mínimo difícil.

Conseqüentemente, a flexibilidade e o julgamento do Narrador são importantes; como Narrador, você deve ser o intérprete final das regras e decidir de forma prática como elas se aplicam ao jogo. Justiça e consistência são cruciais. Se quiser manter este poder, aja com imparcialidade e racionalismo para com todos os envolvidos.

Às vezes será necessário inventar novas regras, ou mesmo quebrar algumas já estabelecidas. Mudar ou quebrar regras freqüentemente é necessário para contar melhor a história.

Para manter a confiança dos jogadores, porém, você deve evitar quebrar regras regularmente. Em **Aparição**, às vezes pode ser apropriado jogar uma chave inglesa nas engrenagens, mas mudar as regras vezes demais sem uma boa razão corrói a estabilidade do mundo que você está tentando criar. Você pode decidir mudar as regras permanentemente de alguma forma, mas todos devem saber quando elas foram mudadas.

É importante que você desenvolva um estilo de narrativa que melhor se ajuste a você e decidir o que precisa para fazê-lo funcionar. Você gosta de tentar estruturar as coisas o máximo possível, seguindo as regras e criando um mundo claro e consistente para seus personagens; ou você prefere dar asas à imaginação, raramente consultando regras ou folhas de personagens?

Seu estilo provavelmente será alguma coisa entre estes dois extremos; isto fica inteiramente a seu critério. É quase impossível adivinhar seu estilo de narrativa antes de começar a jogar; os estilos são desenvolvidos por tentativa e erro. Apenas a experiência lhe indicará o que funciona melhor com você. Deixe espaço para movimentar-se, mas seja consistente.

Elementos de Aparição



Estamos tão ocupados em fazer coisas para atingir propósitos de valor externo que nos esquecemos que o valor interno, o êxtase que é associado a estar vivo, é o que importa.

— Joseph Campbell, *O Poder do Mito*

Aparições são a um só tempo heróis e anti-heróis: enquanto o herói típico congrega coragem e esperança, as aparições são muitas vezes combinações de ganância, covardia e desespero. As existências de muitas aparições são regidas pela ganância de almas, o medo do Limbo e o desejo de Transcender. Muitos entre as Almas Inquietas, porém, lembram heróis em seu sentido clássico; como um herói mitológico, a alma peregrina destaca-se das massas, desce (literalmente) ao Mundo Inferior, enfrenta e combate o lado negro de si mesmo e, espera-se, sai de seu desafio melhorada. Pós-vidas melancólicas são para Fantoches e Servos; um personagem de Aparição encara a face da morte e ri dela.

Diversos elementos devem ser manipulados dentro de um jogo de; muitos temas e idéias são exclusivas de contos envolvendo os Almas Inquietas. Horror, terror e romance requerem tratamento especial para serem eficazes num jogo. Atmosfera e a aceitação do inacreditável são ferramentas muito importantes. Sem estes elementos, Aparição se torna apenas mais um jogo — divertido, fundamentalmente superficial.

Theme

Um tema unificado ou uma coleção de temas é um elemento básico dos jogos de narrativa. Aparição tem muitos temas — alienação, terror, transcendência e desafios são ape-



nas alguns exemplos. Os temas focalizam a atenção tanto dos jogadores quanto do Narrador em direção a uma visão conjunta, transformando um simples exercício de intriga ou loucura em uma história com ressonância e significado.

Um tema é uma idéia ou conceito unificador por trás de uma história. Uma história pode ter diversos temas, enquanto uma crônica longa pode ter uma única idéia por trás. Uma crônica que conte a caçada a um assassino serial pode cobrir um monte de histórias diferentes. Cada uma dessas histórias terá um tema central; uma pode ser centrada em um conflito mãe-filho, enquanto a história seguinte concentra-se em pesadelos recorrentes. Os temas das histórias dentro da crônica variam, mas a vingança, o tema central por trás do cenário, dá o tom da crônica como um todo.

Os temas abaixo meramente arranham a superfície do jogo. Esta lista não é nem um pouco completa; você irá, dentro de seus próprios jogos, criar temas maiores e mais variados do que qualquer um que possamos listar.

- **Isolamento** — Muitas Almas Inquietas existem como exilados, arrependidos por uma vida que eles nunca tiveram chance de começar. A morte os forçou a aprender sobre a vida, e agora é tarde demais para voltar. Apesar de uma aparição poder Encarnar ou Cavalgar a Carne por algum tempo, ela está presa entre o Limbo que teme e a vida que não pode mais gozar. Muitos fantasmas tornam-se brutalmente materialistas, capturando e escravizando sua própria espécie como compensação pelas coisas que não podem mais tocar. Outros simplesmente sentam— se e observam o mundo dos vivos ir em frente sem eles.

Os jogadores de **Aparição** provavelmente assumirão uma postura mais ativa em suas pós-vidas do que a maioria dos outros fantasmas. Eles devem desafiar a solidão sentida quando não se pode confiar em nada e tudo parece morrer diante de seus olhos. Os personagens devem lutar para sobrepujar seu isolamento e fazer uma diferença, tanto em seu mundo quanto no mundo dos mortais.

- **Medo** — Que tema pode ser mais natural em uma história de fantasmas do que o medo? Os vivos sempre tiveram medo das Almas Inquietas. Por quê? Será uma fascinação incerta com a própria morte, ou o temor de que esses espíritos possam estar zangados conosco por vivermos enquanto eles estão mortos? Que temor, então, move um fantasma? O medo da morte não existe mais, mas o terror permanece. Por quê?

Muitas aparições existem com medo — medo umas das outras, medo da solidão e, pior de tudo, medo da aniquilação, da destruição de sua identidade. Limbo e Transcendência são duas metades da mesma moeda: cada uma delas pode significar a dissolução da personalidade da aparição. O tormento, para a maioria das pessoas de hoje, é preferível à obliteração. Algumas pessoas prefeririam arder no Inferno para sempre do que deixar sua identidade para trás.

- **Conflito Interno** — O maior inimigo de um aparição é sua Sombra, a epítome de tudo que ele suprime, odeia e teme sobre si mesma. Depois que você morre não há onde se esconder deste aspecto de si mesmo. Da mesma forma

que os fantasmas estão presos do outro lado da vida, eles estão, de muitas maneiras presos dentro de suas próprias cabeças. Será que a Aparição sucumbirá às tentações da Sombra, ou permanecerá fiel às suas crenças?

• **Desafio** — Uma atitude desafiadora costuma ser útil no mundo dos mortos. Com tantas almas embrulhadas em sua própria angústia ou acorrentadas por outras, cada aparição deve tomar posse de seu próprio destino ou cair na escravidão. As aparições continuam a existir em desafio à própria morte; a maioria dos personagens optará por rebelar-se contra os rígidos sistemas de escravidão de almas do Mundo Inferior e perseguir seus próprios objetivos no pós-vida.

• **Triunfo** — O triunfo final sobre a morte, o desespero e a Sombra oferecem um objetivo de longo prazo para os jogadores de **Aparição**. Derrotar os agentes da Hierarquia ou os Renegados, levar a melhor sobre os Espectros ou matar seu assassino são classificados como triunfos menores. Os triunfos maiores incluem encontrar a Transcendência chegando a um acordo consigo mesmo, lutar e vencer sua Sombra interior, e recusar-se a sucumbir ao desespero apesar da dor que a pós-vida possa trazer.

Aceitando o Inacreditável

As Almas Inquietas, por sua própria natureza, levantam certas questões e requerem tratamento especial. Aceitar o inacreditável, o elemento principal de qualquer história, é especialmente importante em um jogo de **Aparição**. Se seus fantasmas parecerem ridículos ou inconsistentes, seu jogo vai sofrer muito.

Criar um cenário verossímil é essencial; se você puder fazer seus jogadores aceitarem a realidade do Mundo Inferior, as características estranhas que o compõem ficam mais fáceis de “engolir”. Uma lógica interna consistente é vital à verossimilhança; tudo deve funcionar sempre da mesma forma, a não ser que haja uma boa razão (como a realidade distorcida da Tempestade) para que não funcione.

Estabeleça uma realidade para tirar a descrença de seus jogadores. A consistência é a desculpa para uma infinidade de pecados.

Tragédia

Eu interpreto o papel no estilo clássico de um mártir
Talhado com um sorriso torto,
Para sangrar a letra desta música
Para escrever os ritos que consertem meus erros
Um epitáfio para um sonho desfeito
Para exorcisar este grito silencioso
Um grito que nasce do arrependimento.
— Marillion, “Script of a Jester’s Tear”

Apesar da motivação principal da maioria dos jogos de narrativa estar em ser heróico e triunfar sobre grandes adversidades, ocasionalmente você pode querer contar uma história muito dramática e, do ponto de vista da narrativa, satisfatoriamente trágica. A tragédia costuma ser trabalhada de forma pobre, mas isso é porque a maioria das pessoas acha



que ela só trata de uma história sobre circunstâncias tristes. Isso não é verdade. A história trágica fala sobre um personagem com uma grave falha de caráter que, por causa dessa falha comete um erro grave e então, em algum ponto (geralmente quando já é tarde demais), percebe o erro e porque ele o cometeu. Então ele muda e vai em frente para encontrar seu destino, para melhor ou para pior. Ele o enfrenta com dignidade, coragem e força e no fim nós o admiramos e simpatizamos com ele. Para contar uma boa tragédia, você deve entender o que ela é no sentido literário, não no coloquial.

Uma história trágica pode ser tão bela e enaltecadora como uma heróica. Mesmo quando você não está contando uma história trágica, pode adicionar elementos de tragédia em sua história principal: arrependimento, perda, erros fatais e chances perdidas são o pão e o vinho de uma boa história de Aparição.

Horror e Terror

Apesar dessas palavras serem constantemente usadas como sinônimos, horror e terror são emoções diferentes. Cada uma tem seu lugar em **Aparição**.

- **Terror** — O terror é a idéia intelectual de que algo está errado e vai piorar. A maioria dos terrores ocorre dentro dos limites do que um observador pode aceitar; é uma apreensão que começou a tomar forma. Quando uma sombra na parede não parece direita, um personagem (ou jogador) pode sentir terror.

O terror implica em que nem tudo está perdido. Apesar de um passeio de montanha-russa invocar emoções de terror, ainda há um limite de segurança. A causa do terror não precisa ser uma ameaça premeditada de violência física. É muito mais sutil do que o horror, e pode ser muito mais eficaz. A antecipação ou o temor de algum desastre costuma ser mais terrível do que o desastre em si.

- **Horror** — O horror é a repulsa quase física que vem quando os limites seguros são quebrados. As pessoas fracas podem ficar horrorizadas à visão de sangue; mentes e estômagos mais fortes podem ceder diante de atos realmente repulsivos ou revelações impensáveis.

A violação é a chave do horror — violação física (assalto, mutilação e indecência generalizada), violação mental (traição ou abandono) cruzam os limites que os personagens definiram. Os narradores devem tomar cuidado ao mirar o horror no jogador ao invés do personagem. O horror só é divertido quando é consensual (veja Quando Parar). Se o terror é uma volta na montanha-russa, o horror é o que acontece quando um carro sai da estrada para o desfiladeiro...

Romance

A conquista fácil do amor o torna barato; a dificuldade de consegui-lo torna-o mais valorizado.

— Andreas Capellanus, *The Art of Courtly Love*

É muito fácil descartar o romance como opção para uma narrativa. Muitas pessoas vêem o romance como uma coisa “melosa” ou “brega”. Mesmo assim, **Aparição** proporciona um “caminhão” de possibilidades românticas: se você não



explorar pelo menos algumas delas, vai estar “vendendo seu peixe barato”.

Tome coragem. A maior parte das pessoas prefere o romance quando ele é apresentado sutilmente, ao invés de explicitamente. Não jogue uma história romântica para seus personagens — vai parecer forçado, e se há uma coisa que um romance nunca deve ser é forçado.

Ao jogar um romance, é melhor entender o que motiva os personagens e tentar criar personagens do Narrador de acordo com estes desejos. Seja sensível aos desejos dos jogadores. Só porque um personagem amava alguém durante a vida não significa que os sentimentos permaneçam após a morte. Você deve explorar como o personagem se sente sobre seus amados em vida. Mostre à aparição como um amado é afetado pela morte. Seja paciente — não importa o quanto você possa gostar de romances, nunca será capaz de torná-lo interessante a seus jogadores a não ser que seja paciente.

Se o jogador for receptivo, você pode fazer maravilhosas histórias românticas sobre uma grande saudade que cruza o abismo da morte, uma amante viva querendo morrer por seu amor perdido ou como um amante deixado para trás reverencia a memória da companheira. Você também pode levar estas histórias além dos amores tradicionais de fantasmas dando aos amantes oportunidade para se reunir novamente através de poderes como Fantasma e Encarnar.

Ainda mais belo é quando duas pessoas se apaixonam após a morte. A natureza inerentemente trágica de seu amor faz crescer a história: irá o Limbo corroer o amor que eles teceram nas trevas? Frequentemente, romance e tragédia se combinam para produzir histórias de dor e beleza incomparáveis.

Sabendo Quanto Parar

Uma coisa engraçada acontece quando pessoas se juntam para contar histórias. Elas assumem riscos, deixam-se levar, e evocam aspectos de si mesmas que reprimem na vida cotidiana. Isso, moderadamente, pode ser uma grande coisa. Todo mundo precisa de uma válvula de escape. Mas assumir riscos em uma situação social faz muita gente sentir-se exposta. Os jogadores podem se sentir ofendidos e ficar perturbados com coisas imaginárias. O RPG é uma catarse; isso quer dizer que ele traz à tona e expulsa sentimentos e impulsos profundos. A catarse é saudável, mas deixa a pessoa se sentindo mais vulnerável do que de costume. Isto é especialmente verdadeiro quando lidamos com horror e medo. É engraçado andar naquela corda bamba. Cair é outra coisa completamente diferente.

Jogar é uma forma maravilhosa de enfrentar o medo e a frustração de peito aberto. Através de nossos personagens, podemos viver vicariamente, examinando coisas que tememos em tocar e tomando ações que não teríamos coragem de tentar na vida real. Às vezes, porém, a linha entre fantasia e medo se torna indistinta, e um bom Narrador sabe quando esta linha começa a se desfazer.

A Natureza do Medo

Parte da diversão de se jogar **Aparição** é que você pode se expor a histórias horríveis e aterrorizantes. Todos gostamos de sentir medo quando estamos no controle da situação: andamos de montanha-russa, vemos filmes de terror e ouvimos histórias de fantasmas regularmente. É importante para seu Narrador saber o que assusta a você, o jogador, para que ele possa decidir o que incluir em suas histórias de **Aparição**. Ainda assim, explorar o que faz você sentir medo pode ser desconfortável.

Você deve sempre lembrar que um jogo de RPG é uma atividade consensual: você consente em jogar, e seu Narrador consente em contar a história. Porém, você pode suspender este consentimento a qualquer momento; isso é o que faz brincar com o medo divertido no lugar de desagradável.

Sugerimos que você desenvolva alguma forma de se comunicar com seu Narrador quando sente que as qualidades aterrorizantes de seu jogo aproximam-se do limite do que acha confortável - afinal, isso é apenas um jogo, e você não pode ser obrigado a passar por algo desagradável se não o desejar.

Por exemplo, Brenda morre de medo de aranhas. Sua personagem, Jamie, pode não ser assim. Mesmo assim Mark, sabendo que Brenda tem medo delas, pode tentar colocá-las na história em algum ponto. Aí acontece uma cena da crônica em que Jamie está em um Pesadelo e deve cruzar uma sala cheia de aranhas enquanto milhares delas se arrastam por sobre ela. Mark começa a descrever as aranhas - seus sons quitinosos, suas garras fazendo cliques, suas pernas delgadas - e apesar de Brenda estar enojada, ainda se diverte. Quando Mark descreve como uma grande aranha vem do nada para morder a sua perna e começar a tecer uma teia à volta de si, Brenda não agüenta mais. “Pausa!”, ela diz, e Mark sabe que tem que parar de ser nojento. É claro, Jamie ainda está embrulhada num casulo e deve ser salva de alguma forma. Como Brenda confia em Mark e ele respeitou o pedido de pausa da parte de Brenda, todo mundo pode relaxar e se divertir.

Lembre-se: explorar o medo pode ser muito divertido, mas apenas se todos os envolvidos concordarem com isso. Se você sentir que não entende apropriadamente a natureza do consentimento, então não deve levar os medos da vida real para dentro de um jogo de **Aparição**.

Crônica



crônica é uma série de histórias interconectadas com personagens comuns e uma idéia central. Se uma história é um capítulo num livro, então a crônica é o próprio livro.

Obviamente, as histórias individuais são importantes num jogo de narrativa, mas a crônica provê fundamento e pano de fundo aos contos como um todo. Uma crônica fortemente construída pode ajudar os jogadores a aceitar o inacreditável, provendo um cenário vívido para suas imaginações. Uma boa crônica é memorável, agradável e significativa. Situando suas histórias dentro de um mundo, você e seus jogadores criam mitologias.

Criando uma Crônica



Comece a imaginar sua crônica muito antes dos jogadores criarem seus personagens. Quanto mais definidas suas idéias e conceitos gerais no início, melhor será o resultado final. Criar uma crônica de **Aparição** pode levar tempo, mas o trabalho que você tem no início

vai se refletir mais tarde, nas sessões de jogo.

Estabelecer as bases é um bom começo. Defina o local, antagonistas e tema geral em primeiro lugar, depois continue a partir daí. Seja flexível; suas idéias podem mudar enquanto você avança. Deixe isso acontecer.

Onde a crônica irá se passar? Você prefere uma aldeia, uma cidade ou alguma área rural? Os personagens irão permanecer nas Regiões Sombrias a maior parte do tempo ou eles possuem Mistérios que lhes permitem viajar no mundo dos vivos? Sua crônica se localizará numa Necrópole? Se for o caso, em qual? Como ela é?

Uma vez definido o local, você terá que decidir o que conecta e une os personagens. Neste ponto deve desenvolver os antagonistas principais dos jogadores - adversários memoráveis têm personalidades e motivações distintas. Finalmente, decida a direção e os temas gerais que você quer que o conto assuma. Não seja muito rígido. Sua crônica pode ter reviravoltas inesperadas.

Cenário

Apesar do Capítulo Dois deste livro prover um cenário e antecedentes básicos, as tarefas de mapear e popular o Mundo Inferior local cabem a você. Se seu jogo começar nas Regiões Sombrias, como costuma acontecer, decida em que local situar as coisas e pense sobre o reflexo negro daquela localização no Mundo Inferior. Qual a idade do seu cenário? Ele está morrendo no mundo dos vivos? Quais são os locais mais importantes? Onde seus personagens começarão?

Alguns locais podem tornar-se pontos de referência em sua história — a capela próxima ao túmulo de alguém, uma biblioteca, o beco escuro onde outro personagem morreu, etc. Muitas dessas localizações terão ligações com os Grilhões do grupo, mas outros locais podem se tornar importantes após suas mortes. Locais familiares ancoram o personagem a certos pontos e mantêm os jogadores envolvidos em uma história coesa. Você precisa tornar esses lugares reais para os jogadores; até que eles possam entender e vislumbrar seu cenário, os personagens não poderão existir totalmente.

Personagens

Os personagens são os elementos mais importantes de uma crônica e precisam ser o foco de qualquer história. Assim sendo, o envolvimento do jogador na criação da crônica é indispensável para o sucesso. Isso pode parecer óbvio, mas é fácil cair na armadilha de projetar uma crônica aparentemente maravilhosa que não envolva os personagens como seus protagonistas.

A maior parte dos grupos de personagens gira à volta de seu Círculo. Os personagens dos jogadores tendem a encontrar segurança na quantidade numérica, e isso é duplamente verdadeiro em **Aparição**. Seus jogadores podem estar unidos por uma *causa-mortis* comum, um único Grilhão ou um propósito comum. Esta linha unificadora lhe dará uma base de lançamento a partir do qual disparar sua crônica. Estabelecer a natureza do Círculo antecipadamente vai economizar um monte de trabalho no futuro.

Envolva-se na criação dos personagens. Dizer aos jogadores o que fazer não é uma boa idéia, mas uma mão condutora pode garantir que as peças se encaixem uniformemente. Dependendo de sua crônica, você pode até ter que ditar alguns aspectos da criação de personagens, mas seja cuidadoso ao explicar, pelo menos vagamente, porque tais diretivas são importantes à crônica.

Antagonistas

Os oponentes que os personagens enfrentam durante o curso de uma crônica são muito importantes. Os antagonistas são uma tela entre os personagens e aquilo que eles pretendem alcançar; em um nível mais imediato, eles acrescentam excitação e conflito à crônica. Um grande vilão pode fazer toda a diferença em uma crônica que se inicia, enquanto um vilão fraco pode estragar mesmo o conto mais elaborado.

Nada segura melhor uma crônica do que um bom vilão - um indivíduo (ou grupo unido) que os personagens sabem ser malévolo ou mau. Durante o curso da crônica, os personagens devem enfrentar de vez em quando os mesmos vilões. Isso dá continuidade à crônica, bem como um rosto familiar que os jogadores podem bem vir a amar ou odiar. Se o mesmo vilão ou grupo de vilões puder se opor aos personagens a cada turno, você aumentará o envolvimento dos jogadores.

Contudo, os antagonistas mais importantes que os personagens podem enfrentar são suas próprias Sombras. O tumulto interno do indivíduo é um tema central em **Aparição**. Cada Sombra deve ter uma natureza distinta - elas não são meramente "anjos maus" sobre os ombros de suas psiquês, mas a soma de tudo o que é mais aterrorizante na alma do personagem. As Sombras devem ter profundidade, complexidade e motivação. A vilania não é uma caricatura; os vilões mais memoráveis são aqueles mais humanos.

Título

Quase todo livro, peça de teatro, filme, poema, pintura e escultura tem um título. Sua crônica também pode ter um. Dê a ela um título e anote-o na ficha do personagem de seus

jogadores. O título da crônica pode ser elaborado ou simples, e pode dar indicações de coisas por vir. Algo como "Risos na Escuridão" pode sugerir a seus jogadores coisas mais sinistras do que você próprio tem em mente.

Elaborando a Crônica



há dois tipos básicos de enredos - baseados em histórias e baseados em personagens.

Com um enredo baseado em histórias, o Narrador cria a história dos antagonistas. Ele determina quem eles são, quais seus objetivos, e como eles planejam atingir estes objetivos. Independente dos personagens, os antagonistas da peça perseguem seus próprios fins, o que os leva ao conflito com o grupo.

Os enredos baseados em histórias giram em torno das reações dos personagens a seus antagonistas. Impedir seus inimigos pode ser do maior interesse de seu Círculo. A crônica termina com o sucesso ou fracasso dos planos dos antagonistas.

Os enredos baseados em histórias podem ser fáceis de conduzir porque o narrador não depende das decisões dos jogadores para avançar em sua crônica. Se o grupo não agir, seus inimigos ficarão mais fortes.

O maior perigo em desenvolver este tipo de enredo é equilibrar os vilões e os personagens dos jogadores. Se os antagonistas forem poderosos demais, o jogo pode se tornar frustrante. Em enredos baseados em histórias, o Narrador deve dar chances de sucesso aos jogadores. Deixe-os assumir alguns riscos, como enfrentar Crianças a serviço do inimigo ou esmagar alguns caça-fantasmas. De outra forma, os jogadores podem decidir que não têm chance e se recusarem a confrontar seus perseguidores. Como regra geral, um plano inimigo deve ter três ou mais coisas que podem sair erradas. Além disso, é mais fácil fortalecer inimigos do que enfraquecê-los.

Apesar das vantagens dos enredos baseados em histórias, muitas crônicas iniciantes de **Aparição** são baseadas em personagens. Nesse tipo de enredo o foco muda para os personagens do jogador. O Narrador tenta manipular os personagens a seguir um conjunto de objetivos. Ele pode esquematizar algumas motivações para os personagens. Se, como Narrador, você não souber o que um personagem em particular quer da vida, pergunte ao jogador. Bons jogadores reconhecem o potencial para um enredo e tendem a segui-lo se lhe forem dadas razões para isso. Este tipo de enredo dá grande liberdade aos jogadores para ditar o ritmo da crônica. Ele funciona bem para missões, onde os personagens têm de encontrar uma pessoa ou objeto, ou cumprir uma tarefa. Os aliados poderosos, criados e guiados pelo Narrador, ajudam-no a influenciar este tipo de crônica, especialmente se ele controlar um personagem que seja membro de um Círculo.

Para desenvolver um enredo baseado em personagens, um Narrador primeiro determina o objetivo e depois as razões





para os personagens o seguirem. Há duas formas de motivar personagens - estímulo positivo (o método da cenoura à frente do burro) e o estímulo negativo (o método do chicote). Para manter os jogadores na direção de um objetivo, varie o método, dependendo de qual deles gerar melhor resultado.

O método da cenoura envolve oferecer uma recompensa aos personagens se eles cumprirem o objetivo. Os jogadores vêem algo que eles queiram e decidem ir atrás disso. Deixe os jogadores tomarem as decisões que você quer que eles tomem, mas não os force a isso. Faça anotações sobre algumas possíveis “cenouras”.

O método do chicote faz os personagens sofrerem se não perseguirem o objetivo. A punição pode não estar diretamente envolvida com os próprios personagens. Frequentemente, este método funciona melhor se Contatos, Servos ou amigos mortais sofrerem, ao invés dos personagens.

Uma vez determinado o objetivo, você vai precisar criar obstáculos que obstruam o caminho dos personagens. Isso inclui inimigos, mas também podem significar terrenos, falta de conhecimento ou falta de poder. Histórias individuais em enredos baseados em personagens podem centralizar-se em sobrepujar estes obstáculos.

Conceitos da Crônica

Os conceitos da crônica definem quem os personagens são e que situação eles irão encontrar. A melhor forma de manter seu jogo interessante é fazê-lo começar já interessante, de forma que ajuda escolher um conceito com um monte de ganchos que intriguem tanto você quanto seus jogadores. Algumas possibilidades são descritas abaixo.

• Os Verdadeiros Crentes

O Círculo trabalha para uma das três maiores facções do Mundo Inferior — a Hierarquia, os Heréticos ou os Renegados — e acredita piamente em sua causa (ou finge acreditar). Os personagens estão no nível mais baixo da pirâmide e são enviados para os trabalhos mais sujos e às missões mais impossíveis. Dependendo da atitude de seus superiores, isso pode significar uma campanha gloriosa para fazer as coisas andarem direito e melhorar o mundo, ou algo próximo do tormento dentro de um labirinto burocrático. Apesar dos personagens terem acesso a recursos maiores do que os mercenários ou os neutros, eles também precisam ter em vista os objetivos da facção... o que pode tornar difícil cultivar seus próprios Grilhões e Paixões.

Por causa da atitude de “vá ali, faça isso” da situação, esta pode ser uma boa crônica inicial: instruções diretas e objetivos claros ajudam ao se aprender um novo jogo. Uma vez que personagens e jogadores ganhem confiança, o conceito pode se tornar mais limitado. Eles podem facilmente atacar um dos seus - trabalhando contra ou a favor de sua organização — e agitar o jogo um pouquinho.

Tenha em mente que há mais forças no Mundo das Trevas do que apenas a Hierarquia, Renegados e Hereges. Os vampiros, lobisomens e magos costumam contatar os Almas Inquietas e oferecer relíquias ou proteção em retribuição por serviços prestados. Além disso, outras criaturas da Umbra

têm poderes desconhecidos e motivos incom-preensíveis que podem gerar missões muito... *inusitadas*.

Por que lutar? Você já está morto. Os personagens podem evitar o conflito o máximo possível, seja por causa de idealismo, pacifismo, covardia ou outros interesses. Isso não é fácil. Além do fato de que ninguém à sua volta parece disposto a parar suas intrigas, os personagens podem se encontrar sob fogo cruzado em batalhas campais para testar sua neutralidade ou mesmo para testar a força de Gangues e Consortes sem medo de retaliação por parte de aliados mais poderosos. Seus amigos, sejam muitos ou poucos, podem achar difícil ajudá-los sem comprometer suas próprias posições. A longo prazo, eles podem até se tornar respeitados por seu ponto de vista e serem procurados para arbitrar disputas, mas esse tipo de status aparece lentamente, quando aparece.

E claro, o Círculo pode evitar lealdades diretas apenas para “jogar as pontas contra o meio”. Alguns espões e mercenários fazem isso. Cuidado — agentes duplos e mercenários são o que os chefões chamam de “dispensáveis”.

• Os Guardiães

O lar é onde está o coração, e as aparições dessa crônica vivem para proteger aqueles que amam, não importando o custo. Eles tem parentes e amigos vivos - fortes Grilhões - e agora que eles *sabem*, em primeira mão, o que os aguarda no pós-vida, os personagens procuram evitar que as forças sobrenaturais e mundanas perturbem o que eles mais prezam.

Esse tipo de crônica permite um monte de trabalho detetivesco, grandes oportunidades de interpretação e histórias entrecruzadas. Cuidado para não limitar o jogo a “o que está incomodando seus amigos vivos esta semana?” Um fenômeno misterioso na vizinhança pode facilmente alimentar uma sessão após a outra. E não se esqueça: o Mundo Inferior não costumar deixar os personagens à sua própria sorte por muito tempo.

• Transcendência

O Mundo Inferior é uma estação de baldeação entre esta vida e a próxima, e os personagens podem simplesmente querer avançar. Eles podem saber (ou achar que sabem) exatamente o que precisa ser feito, ou podem passar o resto de seu tempo procurando tal informação.

A batalha dos personagens para conquistar suas Sombras provavelmente irá se tornar um tema principal da crônica, portanto prepare-se para explorar extensivamente o lado negro do jogo.

É claro, se os personagens ainda são peregrinos, eles podem cobrir toda a largura e extensão do Mundo Inferior seguindo pistas e trilhas relacionadas à Transcendência. Dizem que os Barqueiros têm uma pista ou duas e que alguns dos entes das Praias Distantes sabem muita coisa. Além disso, o Círculo também pode descobrir coisas estranhas.

• Espionagem

Numa sociedade cheia de intrigas como a das Almas Inquietas, bons agentes são sempre necessários. No início de sua pós-vida, os personagens desse tipo de crônica são recrutados pela divisão de inteligência da Hierarquia, dos Hereges ou dos Renegados. Agora, com um pouco de

experiência debaixo do braço, eles começam a receber missões mais interessantes. O Círculo inteiro pode ser enviado em diversas missões: se infiltrar em uma ou outra facção, “assassinar” ou capturar figuras importantes, executar missões terroristas, ou agir como “cidadãos normais” e manter seus olhos abertos. Em um cenário mais difícil eles podem ser agentes duplos. Isso pode ser honrado ou inteiramente desonesto, e eles podem nem saber direito para que lado trabalham...

Da mesma forma, se o Narrador quiser fazer *crossovers*, os personagens podem facilmente se envolver com outras criaturas sobrenaturais. Manter vigilância sobre o Príncipe vampiro de uma cidade definitivamente é um trabalho de tempo integral... bem como espionar lobisomens Andarilhos do Asfalto para a Hierarquia.

• Bebês nas Florestas

Os personagens estão entre os falecidos há muito pouco tempo e têm pouca ou nenhuma memória de suas vidas passadas. Como recém-chegados, eles tampouco sabem alguma coisa sobre o Mundo Inferior. Isso é um problema.

As aparições jovens costumam ficar sob o cuidado e a tutela de um aparição mais experiente ou sob a doutrinação de um ramo fanático da Hierarquia, dos Hereges ou Renegados. A personalidade - boa ou má - de seu Mentor, ou Mentores, será muito importante para a crônica. Por outro lado, eles podem tentar se virar sozinhos, descobrindo as coisas conforme avançam.

Esta aproximação é uma das mais simples para novos jogadores; ninguém tem que saber nada sobre o jogo além do necessário para a criação de um personagem. Se os personagens forem amnésicos completos, tudo pode ser descoberto conforme o jogo progride, e os jogadores irão aprender as coisas juntamente com seus personagens.

• Histórico

Nem todo personagem de **Aparição** morreu ontem, é claro. O Círculo pode bem ser composto de gente de qualquer tempo ou lugar, unidos por Paixões e Grilhões semelhantes (liberdade, justiça, terra natal).

Outra opção é mover o próprio ambiente no tempo. Na Revolução Francesa, por exemplo, os espíritos dos guilhotinados podem se unir para vingar-se ou corrigir a corrupção de sua família. Fantasmas da classe média que continuem lutando podem atrapalhá-los, seus ancestrais podem lhe dar ordens, e os plebeus podem implorar a eles por proteção ou retribuição. Tudo isso acrescenta complicações ao Mundo Inferior.

História



morte adora uma marca brilhante, um golpe sinalizador.

— Edward Young, *Night Thoughts*

Cada sessão de **Aparição** é uma história separada. Você, como Narrador, deve ter uma idéia firme sobre onde e como cada



história começa e qual textura você quer que ela tenha. Uma vez que o jogo comece, você e seus jogadores esperam pegar a idéia e continuar a partir daí.

Não determine inflexivelmente o que irá ou não acontecer em sua história. Poucas coisas são mais irritantes para um jogador do que um narrador que conduza um jogo através de um caminho predeterminado, não se importando com o que os jogadores queiram ou façam. Procure não forçar seus jogadores a nenhuma situação que eles tentem evitar, a não ser que você tenha alguma razão para frustrá-los ou algum plano para recompensá-los. O ideal é que as histórias comecem com uma idéia e cresçam através dos esforços de todos os envolvidos.

Os conceitos de histórias a seguir podem lhe dar algumas idéias para seu jogo, mas apenas você pode saber que conceitos funcionam melhor para você e seu grupo. Sinta-se à vontade para experimentar; jogos de narrativa, ao contrário dos de tabuleiro, são livres, e não rígidos.

Conceitos de Histórias

Rápida como a luz e tão estimulante quanto ela, foi a idéia que surgiu em mim. “Eu encontrei! O que me aterrorizou irá aterrorizar outros; preciso apenas descrever o espectro que tem assombrado minhas noites.” No dia seguinte anunciei que havia pensado em uma história.

— Mary Shelley, Introdução a *Frankenstein*

Listados abaixo estão diversos conceitos que você pode usar como fontes para criar suas próprias histórias. Leia-os, escolha as idéias que gostar mais e teça uma história a partir disso.

• Atravessando a Cidade

Por um propósito ou outro — a razão não é necessariamente importante — o Círculo está em um local e seu objetivo está em outro completamente diferente. É aí que a diversão começa. Como se todo o Mundo Inferior estivesse atrás deles, um desastre atrás do outro cruza seu caminho. Com um pouco de sorte, os personagens podem conseguir chegar ao seu objetivo... e esperar que o que quer que eles precisem ainda esteja por lá.

• Defendendo o Lar

Às vezes a história vêm aos personagens. Talvez o seu Lugar Assombrado esteja em perigo, ou seus amados estejam sob ataque. O Círculo é forçado à defensiva, tentando permanecer um passo à frente de seus inimigos — e os inimigos visíveis podem não ser a ameaça real. Enquanto os personagens tentam impedir que a Hierarquia tome a vizinhança, os Hereges podem estar convencendo seus aliados de que a guerra santa é a chave para a salvação. Enquanto isso, Espectros loucos ameaçam destruir os vivos. Será que os personagens conseguirão descobrir quem está por trás desta loucura toda? Apenas o tempo dirá.

• O Turbilhão

No meio de uma tarde normal, sinos tocam nas torres da Necrópole na qual os personagens vivem. O alarme é um aviso que acontece talvez uma vez por década - um Turbilhão

se aproxima. Velhas almas correm para seus Lugares Assombrados, sabendo que a tempestade viaja mais rápido do que um aparição pode correr. O pânico é incrível, e ninguém parece saber quando ou onde a coisa vai acontecer. Se os personagens tiverem um Lugar Assombrado sólido, será que irão alcançá-lo a tempo? Se eles não tiverem abrigo, para onde irão? E onde quer que eles vão, será que o abrigo resistirá?

Após o Turbilhão, assumindo que os personagens sobrevivam intactos, como irão ficar as Regiões Sombrias? Os sobreviventes podem passar vários meses limpando a confusão e procurando os perdidos. Além das mudanças em seu próprio mundo, algum evento horrível certamente foi a causa da devastação — os Turbilhões costumam começar com genocídios — e Grilhões podem ser completamente destruídos em tumultos, incêndios, guerras ou outros desastres.

• O Pesadelo

Por mais que os personagens tentem evitar, algum dia um dos seus será tomado pela Tempestade. Este pesadelo é rápido, aterrorizante e desnorteante — uma excelente fonte para histórias.

Mesmo se apenas um membro do Círculo estiver à mercê do Pesadelo, o resto do pessoal não precisa sentar e assistir. Os jogadores podem interpretar as Sombras dos personagens afetados, e a experiência pode oferecer vários personagens extras para que os outros interpretem.

• Charada

Uma Charada pode começar como algo pequeno, mas assume rapidamente uma importância e relevância para o Círculo. Segredos obscuros entre os aparições do Círculo ou seus associados são formas excelentes de começar uma charada, mas o assassinato é o modo clássico. Talvez um ser vivo seja encontrado decapitado no Lugar Assombrado do personagem. Será que a polícia vai aparecer? Será que o espírito se tornou um aparição, e se for o caso, como ele estará lidando com isso? É muito fácil amarrar os personagens ao enredo a partir daí, particularmente se seus Grilhões humanos estiverem sob pressão como testemunhas ou suspeitos.

• Fazer Bú!

Yuppies mudam-se para seu Lugar Assombrado. Parece familiar? A ameaça pode vir da mobília moderna, de caras legais tentando melhorar a vizinhança ou de tratores removendo o lixo dos terrenos baldios, mas há sempre alguma coisa “fungando no cangote” dos personagens. Agora eles têm que tirar os vivos de lá, de qualquer maneira. Será que eles conseguem ser assustadores o bastante para se livrarem destas pestes?

• Trabalho Mercenário

Os personagens são procurados por figurões que querem pagar bem por serviços prestados. Eles podem ter que caçar um Espectro, descobrir os Grilhões de um aparição ou levar mensagens de uma Necrópole a outra.

Isso pode ser tão direto quanto parece. Porém, se o Narrador desejar tornar as coisas mais interessantes, os personagens podem se ver embrulhados na política local. Eles estão sendo incriminados? Para quem estão trabalhando na verdade? Será que a missão era simples como parecia? Os personagens assinaram alguma coisa que garanta o cumprimento da missão?

• Caçadores da Vida Perdida

Há algum artefato lá fora, famoso e poderoso, e a corrida está lançada para chegar a ele antes que outros o façam. De fato, todo mundo o quer, e os personagens tropeçaram em pistas importantes de sua localização. Agora, não apenas eles devem correr para encontrá-lo, também têm que se livrar dos outros competidores.

Mesmo se um Círculo conseguir chegar a esta coisa incrível, eles ainda têm que descobrir o que fazer com ela. Escapar de seus perseguidores com o misterioso objeto intacto não será fácil. E se ele for muito grande? Se for frágil? Pode até ser um aparição irritante aprisionado muito tempo atrás e transformado em mero objeto...

Armando o Palco

Narrar um jogo se parece muito com montar uma peça de teatro; armar um palco permite que sua audiência se distancie do mundo real para outro, deixando os problemas do dia-a-dia para trás. Este processo, também usado em rituais mágicos e religiosos, ajuda a preparar você e seus jogadores para algo diferente, "outro" algo. Mudar seu modo de pensar da "vida diária" para a "vida do jogo" deixa vocês livres para criarem juntos. Remover distrações, mesmo que por um momento, pode fazer muita diferença em seu jogo.

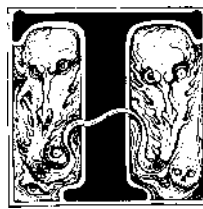
Os jogos de narrativa costumam ser jogados entre quatro paredes, em uma mesa na cozinha, num gabinete ou numa sala de estar. Deve haver cadeiras para todos os jogadores, e refrescos, se a sessão for durar muito tempo. Não esqueça de providenciar os adereços necessários, as modificações na sala

para criar o ambiente certo para a sessão de jogo, e as medidas necessárias caso esteja prevista Ação Ao Vivo.

É difícil entrar no ritmo de uma história de fantasmas durante o dia. As partidas de Aparição devem ser realizadas à noite, se possível em uma sala iluminada por velas ou luz baixa. Música pode acrescentar muito à atmosfera, desde que seja apropriada e não distraia. Um momento de silêncio, o acender de uma vela, ou mesmo uma frase concisa (como "tudo começou...") podem dar a tônica do jogo. Esse tipo "Era uma vez..." de introdução pode abrir uma grande estrada para estabelecer o clima certo.

Antes de começar uma nova sessão, certifique-se de que não haja pontas soltas da última sessão, como experiências de personagens ou interpretações de regras. Uma vez que você esteja pronto para começar, pode dizer aos jogadores o título da nova história, se você tiver lhe dado algum. Lembre-se que a linha mais importante é a primeira; ela prende os jogadores no começo de cada sessão de jogo e os levam junto com você.

Conflito



oda literatura se preocupa com duas coisas: sexo e violência.

— Dr. Kenneth Campbell, de uma aula de dramaturgia ocidental

O conflito é dinâmico; através de batalhas internas e externas, suas histórias e personagens progridem. Provenho os personagens com





obstáculos a serem ultra-passados, sejam eles outro personagem, uma situação ou instituição, você lhes dá motivação e propósito.

Os conflitos internos e externos são importantes em **Aparição**; batalhas internas com a Sombra contrastam com as ameaças externas da Hierarquia, escravizadores de almas, Hereges, Renegados e outras facções similares. Não importa qual lado da cerca os jogadores escolham, seus personagens vão sentir inimigos respirando em seu cangote (por assim dizer). Da mesma forma que histórias que mudam de uma cena de combate para outra rapidamente tornam-se maçantes, histórias sem direção, conflito ou luta giram sem sentido antes de cair na rotina.

O conflito provê energia e direção para uma história - ela dá aos personagens alguém com quem lutar. As batalhas podem ser emocionais, filosóficas ou brutalmente físicas, mas conflitos de um tipo ou de outro são vitais à continuidade de uma crônica. O conflito impulsiona a história, envolvendo e motivando os personagens a um nível emocional. Se você lhes der alguém para odiar, eles vão se interessar muito mais pelo que está se passando. Apesar dos personagens poderem não começar como participantes principais no conflito, eles logo serão envolvidos ao serem engolfados na luta. Faça ser simplesmente impossível para eles tornarem-se neutros.

• **Círculo x Hierarquia**

A colossal burocracia do Mundo Inferior é muito parecida

com certos governos inescrupulosos do Mundo da Carne. Chamar a Hierarquia de corrupta é eufemismo. Os personagens costumam se ver pressionados entre suas ordens e seus lacaios, mesmo quando trabalham para eles. A sobrevivência dentro dessa política interna labiríntica é quase tão perigosa quanto resistir a seus executores. Apesar da Hierarquia oferecer certa proteção das atribulações do Mundo Inferior, este poder costuma ser usado para a tirania, e o Círculo faria bem em evitar sua atenção direta.

• **Círculo x Hereges**

Os cultos religiosos dos mortos podem ser tão fanáticos e opressivos quanto aqueles seguidos pelos vivos. Apesar de muitos destes grupos serem bem-intencionados e basicamente benevolentes, o resto é tão maligno quanto qualquer capanga da Hierarquia. Rumores de lavagem cerebral, deportação e mutilações totais de Grilhões correm soltos. Se os personagens forem marcados como valiosos convertidos em potencial, o furor evangélico sobre suas crenças pode até se tornar violento. Se mais de uma seita estiver atrás das aparições, uma pequena guerra santa pode vir a surgir em cena.

• **Círculo x Renegados**

Não se pode fazer omelete sem quebrar ovos, e não se pode ter uma revolução sem derramamento de sangue ou, no caso, de plasma. Se os personagens tentarem se opor aos



planos dos Renegados, os rebeldes podem tomar providências para se livrar deles. Mesmo como observadores inocentes, o Círculo pode estar em perigo enquanto a guerra silenciosa continua à sua volta. Os personagens totalmente neutros ainda podem ficar sob mira se adquirirem uma reputação (merecida ou não) de ajudar outras facções. Personagens Renegados de jogadores podem achar difícil obedecer ordens dadas a eles se seus objetivos pessoais falharem em se conciliar àqueles de seus aliados. De qualquer forma, deve-se tomar cuidado ao lidar com essas guerrilhas imprevisíveis.

- **Círculo x Círculo**

Os conflitos entre grupos podem tomar lugar a nível muito menor, pessoal, é claro. Os conflitos de Círculo contra Círculo são muito comuns na luta pelos recursos escassos das Regiões Sombrias. O assunto pode ser uma simples preferência de passagem ao atravessar um território de outra gangue, ou complexo como membros de grupos opostos compartilhando o mesmo Grilhão. Se o outro Círculo tiver amigos em altos escalões, pode ficar difícil resolver as diferenças entre eles. Ambos os lados podem procurar arbitragem imparcial (se é que tal coisa existe), mas não há garantia que qualquer lado vá se submeter à decisão tomada.

- **Aparição x Aparição**

Imagine ser assassinado e descobrir que seu assassino foi finalmente executado e você pode ter sua vingança - se o encontrar. As razões por que uma aparição queira atormentar outra são tão numerosas e complexas como na vida real, mas com elementos de morte e eternidade envolvidos, mesmo erros mínimos podem assumir importância obscena.

É claro, aparição x aparição pode ser um desafio positivo: dois Sandmen rivais podem lutar para criar os melhores sonhos para os Vivos, ou famosos espadachins históricos podem duelar nas ruas da Necrópole, ou aparições adolescentes podem competir pelo melhor truque de Dia das Bruxas. Tudo depende da intenção dos participantes.

- **Aparição x Vampiro**

Como forças motrizes por trás de muitas coisas erradas do Mundo das Trevas, os vampiros podem ser a causa indireta de muitas mortes de aparições, particularmente daqueles que moravam em cidades quando ainda viviam. Qualquer aparição que queira justiça ou reformas vai ter que cruzar com os sanguessugas de uma forma ou de outra.

Ou os vampiros podem atacar primeiro. Os Tremere (vampiros feiticeiros), os Samedi (hediondos vampiros-zumbis), e especialmente os Giovanni (necromantes), todos têm interesses em obter informações do Mundo Inferior, e a maioria deles não tem escrúpulos em aprisionar aparições em posições de servitude.

- **Aparição x Lobisomem**

Apesar dos Garou terem consciência da existência de fastasmas, eles tendem a evitar o contato com eles. Não é comum as aparições aparecerem para tribos de lobisomens a não se que façam um esforço especial para isso. Infelizmente, tal esforço é quase sempre mal-vindo. As Almas Inquietas

acreditam que os Espectros atacam lobisomens sempre que podem, como parte de algum plano desconhecido do Limbo. Devido à aparente incapacidade dos Garou de discernir entre aparições e Espectros, o antagonismo dos lobisomens é compreensível.

- **Aparição x Mago**

Estes idealistas mágicos e distorcedores da realidade trabalham com aparições mais íntima e intensamente do que muitas outras criaturas sobrenaturais dos Reinos da Umbra. Muitos deles podem ver e ouvir as Almas Inquietas se esforçarem para isso. Muitos poucos deles são conscientes da situação das Regiões Sombrias e trocam favores e assistem as aparições em seus objetivos. Porém, os magos menos escrupulosos não se importam em escravizar aparições, prendendo-as a objetos mágicos ou mesmo destilando-as para buscar seu Pathos. O conhecimento adquirido pelo primeiro grupo freqüentemente cai nas mãos do segundo, forçando Necrópoles inteiras a se submeter aos desejos dos feiticeiros.

- **Aparição x Sobrenatural**

Dependendo de que outros elementos sobrenaturais você decidir incluir em sua crônica, outras forças também podem se opor aos personagens. Além de vampiros comuns, lobisomens e magos, há múmias, fadas, metamorfos, zumbis e gárgulas, para mencionar apenas alguns.

- **Aparição x os Pulsantes**

Muitas das aparições que habitam as Regiões Sombrias estão mais interessadas em entrar em contato com os vivos do que preocupados com o que pode acontecer quando o fizerem. Os Pulsantes não costumam notá-los, e a não ser que a aparição precise falar com alguém, isto é bem conveniente.

Apesar disso, há muitas organizações cujo único propósito é adquirir conhecimento sobre o pós-vida e as Almas Inquietas, e suas razões não costumam ser boas. Na melhor das hipóteses os grupos desejam apenas provar a existência das aparições; na pior, querem o poder que eles representam ou a oportunidade de destruir tais "criaturas do mal".

- **Aparição x Sombra**

O conflito mais importante em **Aparição** é entre a Sombra e a Psiquê. O lado negro de si mesmo está em constante batalha pelo domínio e este combate é a fonte de muitos dos dramas inerentes ao jogo. Esta é uma área mais intensa e assustadora da crônica. Tenha cuidado ao explorá-la, particularmente se o jogador se identificar muito com o personagem.

- **Aparição x Si Mesma**

Nem todo conflito interno tem que ser entre a Sombra e a Psiquê, é claro. Mesmo uma pessoa bem equilibrada pode ter dúvidas e crises. O lado "bom" da personalidade, por ser normalmente o que tem mais autocrítica, é mais suscetível a isso. Naturalmente, qualquer momento de indecisão ou preocupação pode deixar a Psiquê aberta à persuasão da Sombra...

- **Aparição x O Desconhecido**

Os personagens não sabem quem é seu inimigo, ou quem busca sua destruição. Isso torna tudo ainda mais aterrador.

• Aparição x Espectros

O Limbo é um inimigo poderoso, e muitos não são fortes o bastante para se opor a ele. Estas almas perdidas, chamadas de Espectros, vagam pelas Regiões Sombrias, deixando um rastro de destruição. Elas enchem a Tempeste até explodir com seus eus grotescos e sua coleção apavorante de memórias mortas. As aparições temem os Espectros tanto por seus atos e habilidades reais e terríveis quanto pelo horror final que eles representam: a negação da Psiquê. Eles perderam completamente a batalha para o Limbo, mas são fortes ou úteis demais para serem consumidos completamente, e este é o pior destino que a maioria das Almas Inquietas pode conceber. Nada pode ser mais aterrorizante do que reconhecer os olhos de um velho amigo na face de um Espectro.

• Sanidade x Loucura

Aparição conduz facilmente a este tipo de conflito. O Mundo Inferior não é coisa para mentes fracas ou desajustadas, apesar de ser possível que este tipo de gente possa Transcender com facilidade. Aqueles que chegam ligeiramente “doidos” devem se acertar logo ou se mudar... A Sombra pode subverter muitos tipos de loucuras.

Técnicas Avançadas



Então, o que vamos fazer pelo resto de nossas vidas? Ficar em casa vendo a banda passar? Nos entreter em gaiolas de vidro, querida? Tocar eternamente aqueles discos usados que seu pai lhe deixou como dolorosa recordação dele? Juro que é a única alternativa que eu consigo imaginar.

— Tennessee Williams, *The Glass Menagerie*

As técnicas que descreveremos a seguir são extremamente difíceis de serem utilizadas apropriadamente, mas podem ser muito recompensadoras. Estes conceitos avançados devem ser planejados cuidadosamente e executados com graça e *finesse* para funcionar com eficácia. Mas se você usá-los corretamente, criará uma história que seus jogadores nunca se esquecerão.

Sequência de Sonho

Usada corretamente num jogo de narrativa, o clichê do sonho pode vir a se tornar uma poderosa ferramenta. Os mortos realmente sonham, e suas visões raramente são agradáveis. Aparições com o Mistério Fantasma podem até mesmo entrar e alterar os sonhos dos mortais.

Esta técnica, como seu nome implica, é simplesmente um sonho que pode ser compartilhado por todos os personagens ou específico a um deles. No sonhos, os personagens podem ser eles mesmos ou caricaturas de si próprios. Mesmo se o sonho for de apenas um personagem, os outros jogadores ainda podem participar dele, assumindo os papéis de outras pessoas, criaturas ou mesmo locais do

sonho. O jogador ou jogadores não precisam saber no sonho de quem eles entraram, mas sua história deve sempre ser importante para o tema geral do conto.

Ao interpretar sequências de sonhos, você deve determinar a extensão que os personagens terão durante o sonho. Este espectro de controle do Narrador sobre o sonho varia de uma descrição rápida até simplesmente jogar os personagens lá dentro e começar a descrever o que acontece enquanto dá aos jogadores controle para fazer o que eles bem entenderem.

Os sonhos controlados pelo Narrador são bons para prenunciar eventos por vir ou estabelecer simbolismos na história. A Sombra do personagem pode começar a corroer sua Psiquê aparecendo em sonhos e perturbando o sono. Tal invasão pode preceder um ataque fulminante ou pode não ser nada. Deixe que os jogadores se preocupem com isso.

Lembre-se que ao narrar uma sequência de sonhos, a ação e localização devem ser iguais aos de sonhos. Personagens desaparecendo e reaparecendo, eventos acontecendo sem ordem lógica, locais mudando instantaneamente, e o sonhador sentindo emoções extremas que não correspondam necessariamente ao que está acontecendo no sonho.

Flashback

Enquanto um sonho diz respeito a como um aspecto do presente se relaciona com a história corrente, um flashback diz respeito a como um aspecto do passado se relaciona ao presente. Os flashbacks são comuns em histórias que lidem com Grilhões, e memórias vívidas do momento da morte assombram muitas das Almas Inquietas.

Os eventos do flashback, ou pelo menos suas consequências, devem ser muito bem ditadas pelo Narrador, mesmo se o flashback envolver personagens dos jogadores. Mesmo se eles não estiverem no controle, os jogadores podem se divertir com flashbacks que lhes dêem uma visão de incidentes por trás da cortina que geraram os eventos que eles estão vivendo no momento.

Há outros usos mais dramáticos para flashbacks, mas que devem ser usados menos freqüentemente. Por exemplo, um flashback para o passado de certo personagem pode ser usado para apresentar um personagem do Narrador vindo da infância, ou um ente querido, ou um assassino cuja face o fantasma ainda não consegue vislumbrar...

Simbolismo, Motivos e Ícones

Um dos truques que podem ser copiados de filmes é o uso de simbolismos, motivos e ícones. Isto deve ser feito com sutileza; se você puser simbolismos muito grosseiros nas histórias eles vão arruinar o efeito.

Introduz-se o simbolismo através do pano de fundo de sua história: nomes de ruas, locais, pessoas, nomes de lojas, pichações, uma tapeçaria pendente na praça central de uma Cidadela. Uma vez introduzido o simbolismo, mantenha-o em mente e mencione-o ocasionalmente, quando a coisa representada pelo símbolo aparecer na história.



Por exemplo, digamos que você decida que o fogo é um símbolo importante para a rebelião contra a autoridade do local. Digamos que seus personagens se revoltam contra a Hierarquia procurando os Hereges de sua área. Quando eles retornarem de seu encontro decisivo com os Hereges, podem passar por um prédio em chamas.

Um motivo é um símbolo recorrente por toda a crônica, e seu significado muda com seu desenrolar. Se chover na mesma crônica do “fogo”, isso quer dizer que a Hierarquia tomou o poder novamente. Porém, ao fim desta, talvez os Renegados tomem o controle após um golpe particularmente destrutivo. A chuva, agora gentil e limpa, poderá simbolizar uma purificação da cidade como um todo.

Seguem alguns exemplos de símbolos para que você comece a pensar; você pode imaginar muitos outros também:

Fogo: O fogo livre destrói; o calor de uma forja pode temperar a força; a chama de uma vela é meditativa; o calor de uma lareira pode transmitir segurança.

Chuva: Ela pode ser melancólica e deprimente, ou purificante e confortadora.

Flores: Alecrim e miosótis podem denotar lembrança, rosas falam de amor, e lírios embelezam a morte.

Correntes: Uma representação visível de lealdades e alianças.

Máscaras: Isto pode ser um sinal externo de duplicidade e falsidade.

Espelhos: Podem refletir a verdade ou uma versão distorcida dela.

Labirintos: Personificam a confusão, bem como um desafio a ser dominado e superado.

Pássaros: Canários, corvos, águias e tordos são usados como ícones. Os pássaros são lendários portadores de almas, e também servem como espiões e observadores.

Encruzilhadas: Frequentemente assombrados, os cruzamentos podem representar uma decisão ou uma virada importante da vida.

Cores: Cada cor tem incontáveis significados; por exemplo o verde é às vezes representado como a cor da morte, outras como símbolo de vida e crescimento.

Após uma História

Diga adeus a tudo isso... e olá para o limbo.

— Riff Raff, *The Rocky Horror Picture Show*

Após a conclusão de uma história, você deve considerar o impacto de seus eventos dentro da crônica maior. Já que as histórias costumam terminar de forma inesperada, é importante que você determine como redirecionar a crônica dentro do enredo que deseja ou reescrevê-la baseada nos

novos desenvolvimentos. Lembre-se que você está tecendo uma grande novela, e nenhum autor sabe ao certo como serão todos os detalhes de sua obra acabada antes de terminá-la. Além disso, os escritores não têm que compensar decisões de jogadores.

Outra coisa importante a fazer antes de começar a escrever a história seguinte da crônica é tomar notas de quaisquer novos locais ou personagens apresentados. As crônicas muito grandes podem conter centenas de personagens de Narrador, principais e secundários, e dúzias de locais importantes. Para manter sua sanidade, é melhor achar uma forma de manter registros de tudo conforme o desenrolar da crônica. Fichas (uma de 7 cm x 12 cm para cada personagem) funcionam bem pois mais informações podem ser acrescentadas mais tarde e são fáceis de arquivar, mas a maioria de nós não consegue ir além disso em matéria de organização.

Terminando Uma Crônica

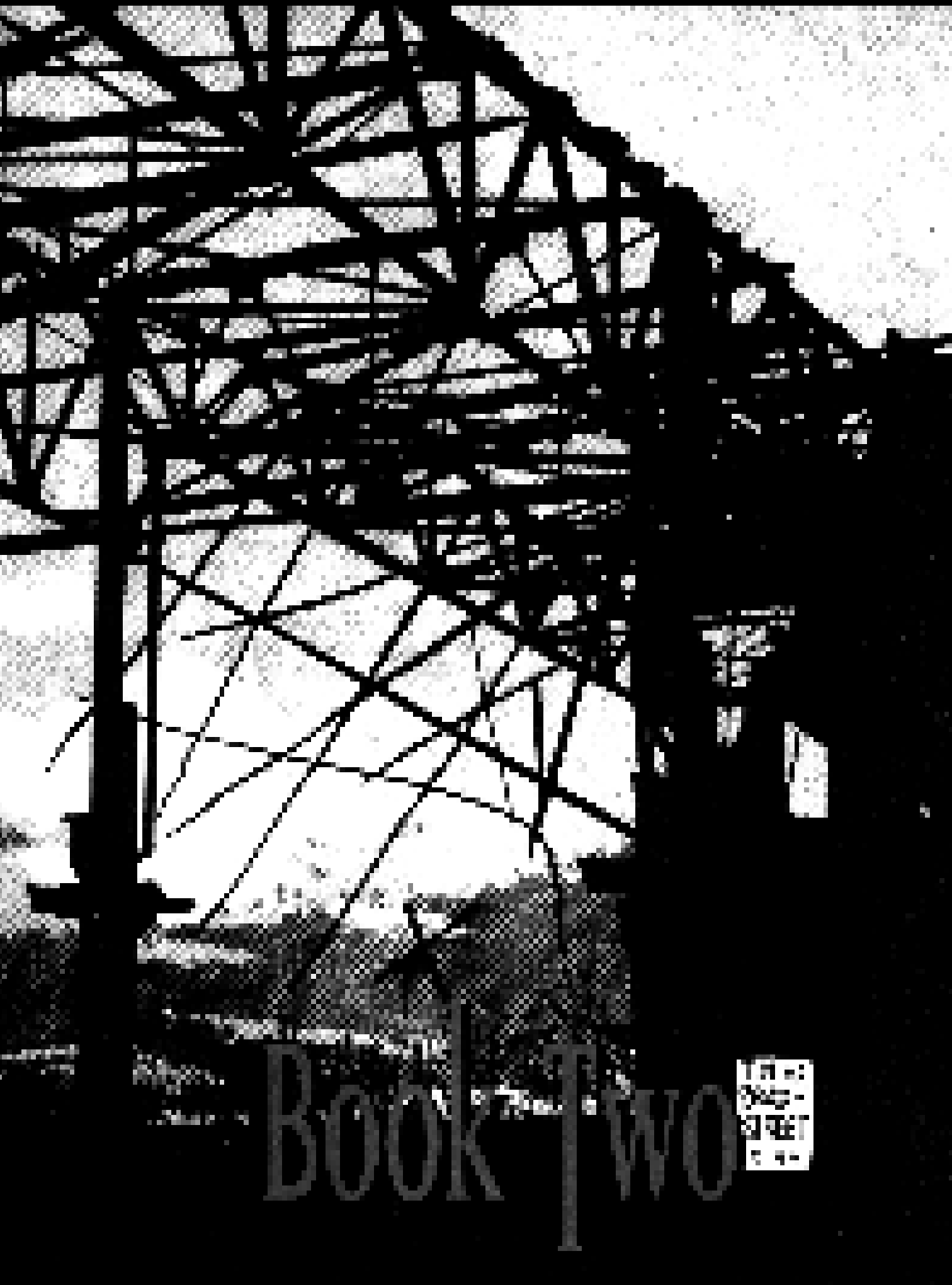
Terminar com uma conclusão forte é tão importante quanto qualquer outra parte de uma crônica. Mesmo se ela continuar por diversos anos, há sempre algo mágico sobre o momento em que todos (ou a maior parte) de várias histórias interconectadas se justapõem em um grande clímax. A sessão final de toda crônica deve ser algo a ser lembrado, portanto faça um esforço extra para tornar o evento principal algo especial.

Após o clímax, convém acalmar a ação com um pouco mais de narração no mesmo ambiente. Os personagens podem fazer as despedidas necessárias e retornar as coisas às suas condições normais após derrotar um vilão. Terminada uma crônica, é hora de começar a planejar a seguinte.

É claro, não há nada que diga que você tem que começar sempre do zero. Se quiser continuar com os mesmos personagens e ambientes, pode levar estes elementos para novas direções. Os jogadores podem se sentir ligados e acostumados a seus personagens, e é gratificante ver o crescimento e desenvolvimento de um único personagem por diversas crônicas.

Porém, você não precisa se limitar a continuar o que foi começado. Alguns jogadores gostam de tentar uma nova perspectiva e criar novos personagens, enquanto outros no grupo mantêm seus personagens já estabelecidos. Da mesma forma, também, um dos jogadores pode querer trocar de lugar com o Narrador para que ele próprio projete e controle a crônica seguinte. O grupo de narração também pode pensar em integrar a nova crônica de **Aparição** com elementos de um dos outros jogos de narrativa como **Vampiro: A Máscara**, **Lobisomem: O Apocalipse**, ou **Mago: A Ascensão**.





Book Two

171-18
345-
31467
C 44



Capítulo Quatro:

Regras

Regra número seis: não há regra número seis.

— Monty Python Flying Circus



Todo jogo tem regras. Alguns são muito simples e com poucas regras — como o “Jogo do Sobe e Desce”. Outros estão sujeitos a muitas regras, e elas são extremamente complicadas, como o *bridge*.

Aparição tem algo em comum com ambos — têm apenas algumas regras simples, mas admite um grande número de permutações. Você só precisa aprender as regras básicas, mas suas permutações realçam o sabor do jogo, permitindo simular a complexidade da vida real. Este capítulo descreve as regras básicas de **Aparição**. O número de permutações ficará ao seu critério.

As regras são como os mitos que moldam e descrevem uma cultura. Elas definem o que é importante e delineiam as possibilidades da existência. Apesar dessas regras parecerem um tanto estranhas e exóticas, elas na verdade não são tão complicadas. Depois que você as tiver entendido, verá como é fácil jogar. Concentre-se apenas em aprender o básico; tudo o mais virá naturalmente.

Tempo

Tempo voraz, enfraquece as patas do leão,

Faz a terra devorar sua doce cria;

Cega os dentes do tigre,

E queima a fênix em seu próprio sangue.

— Shakespeare, “Soneto 19”

A primeira coisa que você precisa aprender é como o tempo passa em **Aparição**. Há cinco formas diferentes de descrever o tempo, progredindo da menor unidade até aquela

que engloba tudo.

- **Turno** — Uma unidade de tempo dentro de uma cena, variando de três segundos a três minutos de duração. Um turno é o tempo suficiente para se realizar uma ação (discutida adiante).

- **Cena** — Um período compacto de ação e interpretação que ocorre em um mesmo lugar. Uma cena é feita de um número variável de turnos (quantos forem necessários para completá-la); ela também pode ser completada unicamente através da interpretação, que não requer o uso de turnos.

- **Capítulo** — Uma parte independente da história, quase sempre jogada em uma sessão de jogo. É composta de várias cenas conectadas por uma série de entreatos.

- **História** — Uma trama completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que normalmente leva diversos capítulos para ser completada.

- **Crônica** — Uma série completa de histórias conectadas pelas vidas dos personagens e possivelmente por tema e enredo amplos. É simplesmente a história completa contada por você e os jogadores.

Ações

Além de interpretar as falas e conversas dos personagens, os jogadores têm que fazer seus personagens executar (ou pelo menos tentar) ações, que descrevem ao Narrador. Uma ação pode ser qualquer coisa desde pular sobre um desfila-deiro até olhar para trás em busca de perseguidores. O jogador diz ao Narrador o que seu personagem está fazendo e detalha o procedimento que usa.



Muitas ações são automáticas — por exemplo, quando um jogador conta ao Narrador que seu personagem atravessa a rua na direção de um armazém. Tudo o que o Narrador precisa fazer é ter controle de onde o personagem está e o que está fazendo. Porém, certas ações exigem um dado para determinar sucesso ou fracasso.

Jogando os Dados

A vida sempre está atrelada a possibilidades. Existe a probabilidade de você ganhar na loteria, ou de você ser processado, ou ainda, de morrer num desastre de avião. As probabilidades também desempenham um papel ativo em **Aparição**. Porém, os jogadores de **Aparição** usam dados para simular os caprichos da Dona Sorte.

Para jogar **Aparição** é preciso usar dados de 10 faces, que podem ser comprados em qualquer loja de jogos. Se você for o Narrador, talvez seja o caso de ter um monte desses dados, pelo menos dez, todos para você. Como jogador, você também vai precisar de dados, mas pode reparti-los com outros participantes.

Sempre que houver dúvida sobre o sucesso de uma ação ou o Narrador achar que há uma chance de que seu personagem possa falhar, você vai ter de fazer um teste jogando dados. Isso dá a seu personagem uma oportunidade de mostrar suas forças e fraquezas, revelando assim um pouco de sua verdadeira natureza.

Níveis de Competência

Um personagem é descrito por suas Características — as capacidades inatas e adquiridas e as aptidões que ele possui. As Características são definidas por números; cada uma tem um nível que vai de 1 a 5, que descreve a habilidade do personagem naquela determinada Característica. Um nível 1 é ruim, enquanto 5 é soberbo. Esta escala de 1 a 5 é como o sistema de classificação por “estrelas”, amplamente utilizado pelos críticos de cinema e de culinária.

Considera-se que, para um humano normal, o grau de competência varie entre 1 e 3, com 2 sendo o médio. É claro que podem haver casos de pessoas superdotadas, com níveis como 4 (excepcional) ou 5 (extraordinário), ou mesmo zero (o que é extremamente raro, mas não impossível).

x	Péssimo
•	Fracó
••	Médio
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Extraordinário

Usa-se um dado para cada nível que seu personagem possua numa determinada Característica. Portanto, se você tiver quatro níveis de Força, poderá jogar quatro dados. Se tiver um ponto em Percepção, poderá jogar apenas um dado. Mas você quase nunca joga apenas com o número de dados equivalente ao nível que tem num Atributo (parâmetro que

define suas capacidades intrínsecas). Normalmente você precisa somar o número de dados que possui num Atributo àquele que possui na Habilidade (parâmetro que indica as coisas que você conhece e aprendeu.)

Assim, se o Narrador quisesse, por exemplo, que os jogadores fizessem um teste com os dados para verificar se eles notam o carro-patrolha que os está seguindo, determinaria que eles fizessem a jogada usando seus níveis de Percepção (um Atributo) e Prontidão (uma habilidade) somados. Ou seja, cada um usaria um número de dados correspondente ao número de seus pontos de Percepção *mais* seus pontos de Prontidão. Em outras palavras, usariam quantos dados fossem seus totais de pontos com aquele Atributo e aquela Habilidade.

Esses dados são coletivamente chamados de Parada de Dados. A Parada de Dados de um personagem delinea o número total de dados que um jogador pode jogar em um único turno — normalmente para uma única ação, apesar do jogador poder dividir uma Parada de Dados para permitir a seu personagem executar mais de uma ação. Ao testar para uma Característica como Força de Vontade, que tem um escore permanente e temporário, o jogador quase sempre joga o número de dados igual à Característica permanente (os círculos), não seu escore corrente (os quadrados).

Certas ações não requerem, ou sequer correspondem, a uma Habilidade específica. Um exemplo disso é quando um jogador faz um teste de absorção de dano. Nesses casos, o jogador usa apenas um número de dados correspondente ao seu nível num Atributo apropriado — neste caso, Vigor.

Não há absolutamente nenhuma situação em que mais de duas Características possam se combinar para formar uma Parada de Dados. Apenas uma Característica pode ser usada se tiver valor potencial de 10 (como Força de Vontade ou Angst). Isso significa que uma Característica como Força de Vontade nunca pode ser combinada com outra. É geralmente impossível para um ser humano normal ter mais de 10 dados em uma Parada de Dados.

Níveis de Dificuldade

Eu sempre tento fazer seis coisas impossíveis antes do desjejum.

— A Rainha Vermelha, *Alice no País das Maravilhas*

Agora você tem que saber para que você joga os dados. O Narrador atribui a cada tarefa um nível de dificuldade, um número que quantifica o desafio imposto pela tarefa. Uma dificuldade é sempre um número entre 2 e 10. Você precisa tirar um número igual ou maior em pelo menos um dos dados de sua Parada de Dados para ser bem sucedido. Cada vez que consegue, isso é chamado de um sucesso. Se a dificuldade é 6 e você tira 2, 3, 5, 6 e 9, conseguiu dois sucessos. Apesar de geralmente se precisar de apenas um sucesso para ser bem sucedido, quanto mais sucessos se conseguir, melhor se sai. Obter apenas um sucesso é considerado um sucesso marginal, enquanto conseguir três é considerado um sucesso completo e cinco é um acontecimento memorável.

Dificuldades

- 3 Fácil
- 4 Rotineiro
- 5 Equilibrado
- 6 Médio
- 7 Desafio
- 8 Difícil
- 9 Extremamente Difícil

Níveis de Sucesso

- | | |
|--------|-------------|
| Um | Mínimo |
| Dois | Rotineiro |
| Três | Equilibrado |
| Quatro | Excepcional |
| Cinco | Fenomenal |

Como você pode ver, se o grau de dificuldade for mais baixo, torna-se mais fácil obter um sucesso, e vice-versa. Sempre que a ação que você tiver decidido realizar for difícil, o Narrador estabelecerá graus de dificuldade mais elevados. Por outro lado, se a ação for particularmente fácil, ele tanto poderá permitir que você a execute *automaticamente* (porque seus níveis de Atributos e Habilidades são altos), quanto poderá determinar um grau de dificuldade baixo.

Embora os graus “2” e “10” não estejam relacionados na lista acima, você, como Narrador, tem toda liberdade para atribuir um deles a qualquer jogada. Contudo, você quase nunca deverá usá-los. O grau 2 é tão pateticamente fácil que é melhor deixar o jogador ser bem-sucedido sem desperdiçar um teste. E o grau 10 é *tão* difícil que as chances de atingir seu objetivo ou cometer uma falha crítica se igualam, independentemente do número de dados que o jogador esteja lançando. Nas raras ocasiões em que você atribuir um grau de dificuldade 10, certifique-se de que sabe o que está fazendo, pois estará praticamente inviabilizando as chances de sucesso. É quase impossível conseguir um 10 num lance de dados, mas caso ocorra, o jogador terá obtido um sucesso automático, não importa o que mais aconteça.

A menos que o Narrador diga o contrário, o nível de dificuldade *padrão* de uma tarefa é sempre 6.

A Regra do Um

Há ainda um último detalhe sobre os lances de dados — é a chamada “*regra do um*”. Sempre que você obtiver um dado cujo resultado seja “um”, ele cancelará um “sucesso”. Tanto o dado do “um” como o do “sucesso” devem ser removidos e postos de lado. Se você obtiver mais “uns” do que “sucessos”, estará sujeito a algum tipo de desastre, porque terá sofrido uma *Falha Crítica*. Os “uns” que tiverem cancelado “sucessos” deverão ser desconsiderados, mas, se após o processo de “compensação”, houver sobrado um único dado com resultado igual a 1, você estará enfrentando uma falha crítica. A gravidade da conseqüência da falha não é determinada pela quantidade de dados “um” que restaram, mas sim pelas circunstâncias que a cercam — dependendo da



situação, ela poderá ser catastrófica, ou não passar de um mero deslize. Se não restar nenhum “um” ou “sucesso”, você simplesmente terá fracassado em seu intento.

Sucessos Automáticos

Se você testar cada bobagem nos dados, acabará prejudicando a fluência do jogo. **Aparição** emprega um sistema muito simples para sucessos automáticos, de modo que os jogadores não precisam realizar testes nos dados para ações que os personagens poderiam desempenhar com os olhos fechados.

Funciona assim: se o número de dados que fazem parte de uma Parada de Dados for igual ou maior que o grau de dificuldade, então você será automaticamente bem-sucedido. Isso é considerado o equivalente à obtenção de um único sucesso, de modo que vez por outra um jogador poderá querer jogar os dados assim mesmo, numa tentativa de obter uma margem melhor. Mas para ações mais simples e frequentes, os sucessos automáticos podem eliminar um considerável desperdício de tempo. (Repare que determinadas ações, como combate, são sempre problemáticas e não devem ser tratadas com este sistema).

As regras de sucesso automático podem ser usadas para eliminar completamente a necessidade de decidir nos dados, sendo, portanto, um recurso que você certamente usará durante as Ações ao Vivo. Nessas situações, os sucessos automáticos não são uma questão de escolha. Ou você é bom o bastante para ser bem-sucedido, ou não é. É simples, mas brincar de polícia e ladrão também era, e a gente adorava fazer isso. A história era importante, as regras não.

Esse sistema simplório possui até mesmo uma variação, que ajuda a dar um pouco mais de cor às situações: pode-se gastar um ponto de Força de vontade para se obter um sucesso automático (Ver pág.99). Você não vai querer fazer isso com frequência, mas poderá ser um recurso valioso para realizar determinadas ações. É lógico que se uma ação exigir a obtenção de sucessos múltiplos o ponto de Força de vontade contará como apenas um deles.

Quando jogamos, costumamos usar uma combinação de decisões nos dados e sucessos automáticos. Durante a maioria das cenas — especialmente quando estamos bastante envolvidos com a história — nós nem mesmo realizamos testes nos dados, preferindo jogar sem interrupção. Contudo, quando estamos mais em clima de *jogar um jogo* do que *contar uma história*, decidimos uma porção de coisas nos dados e acrescentamos muitas complicações às regras.

Complicações

Você já deve ter percebido que é bastante fácil obter um único sucesso, mesmo quando se joga apenas um ou dois dados. Usando apenas dois dados num teste cujo grau de dificuldade seja 6, sua chance de obter uma margem *mínima* de sucesso é de 75%. Embora isso possa parecer fácil demais, existem várias formas de complicar as coisas, algumas das quais discutiremos adiante. Para os grupos que estejam pegando pesado na interpretação, bastam jogadas simples nos dados e su-

cessos automáticos. Em geral, você irá aplicar uma complicação caso os jogadores (ou você mesmo) estejam querendo uma pausa no jogo, ou se você quiser um resultado ou se quiser fazer um jogo a partir da cena. As complicações podem acrescentar drama à história e gerar mais ardor e concentração.

Ações Prolongadas

Para ser totalmente bem-sucedido, você precisará de mais de um sucesso de vez em quando — irá precisar acumular três, ou sete, ou mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões). Quando apenas um sucesso for o suficiente para se completar uma ação, ela será chamada de *ação simples*. Nos outros casos será uma *ação prolongada*.

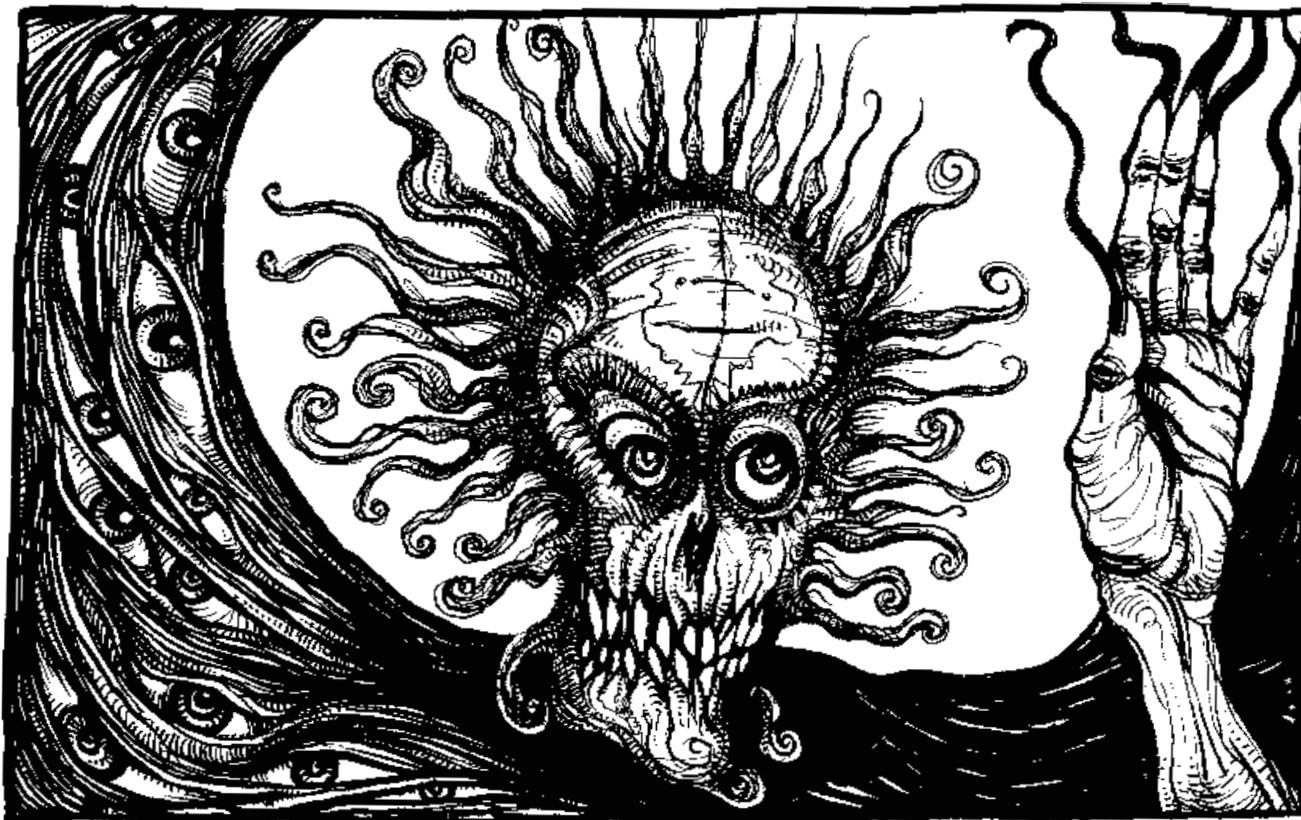
Numa ação prolongada você realizará testes nos dados repetidamente durante turnos subsequentes numa tentativa de acumular sucessos suficientes para ser bem-sucedido. Por exemplo, o seu personagem está escalando uma árvore e o Narrador anuncia que quando você obtiver um total de sete sucessos, ele terá chegado ao topo. No fim das contas ele chegará ao topo, mas é claro que quanto mais testes nos dados você realizar, mais chances o seu personagem terá de sofrer uma falha crítica ou se machucar. Se ele estiver tentando descer uma árvore em chamas, a quantidade de tempo dispendido se tornará importantíssima.

Durante uma ação prolongada você pode continuar tentando obter sucessos enquanto quiser, ou no mínimo até falhar em obter ao menos um sucesso. Caso você sofra uma falha crítica, o seu personagem talvez precise começar de novo do princípio, sem sucessos acumulados. O Narrador poderá decidir não deixar o personagem tentar de novo.

Este tipo de ação é mais complicada que uma única ação e não deve ser empregada no meio de uma personificação intensa. Como Narrador, você decide que tipo de ação é apropriada. Um pouquinho de experiência lhe será muito útil enquanto estiver empregando essas regras.

Ações Resistidas

Ocasionalmente você executará uma ação em oposição à realizada por outro personagem. Vocês dois realizarão seus testes, com um grau de dificuldade normalmente determinado por uma Característica do outro jogador, e o personagem da pessoa que obtiver mais sucessos será o vencedor. Porém, apenas serão considerados sucessos seus o número de sucesso que você obtiver acima do número alcançado pelo oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, exatamente como fazem os “um”. Portanto é muito difícil, e raro, obter uma quantidade excepcional de sucessos numa ação resistida. Mesmo se o seu oponente não puder derrotá-lo, ele poderá diminuir o efeito dos seus esforços. Nas ações que sejam a um só tempo prolongadas e resistidas, um dos oponentes precisa acumular uma determinada quantidade de sucessos para ser completamente bem-sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do oponente, obtidos num único turno, é somado ao total de sucessos. O primeiro a obter o número designado de sucessos vence a disputa.



J. Cobb - 94

Trabalho de Equipe

De vez em quando os personagens poderão trabalhar juntos para acumular sucessos, o que ocorre com mais frequência durante uma ação prolongada. De acordo com o critério do Narrador, dois ou mais personagens podem realizar testes de dados separadamente e somar seus sucessos. No entanto, eles nunca poderão somar suas Características individuais numa única jogada. O trabalho de equipe é eficiente em algumas circunstâncias, como combate, caçada nas trevas, coleta de informações e conserto de aparelhos. Em outros ele pode ser realmente um incômodo, como em muitas ações sociais (onde isso pode confundir o objetivo).

A tabela a seguir pode servir para esclarecer a sua confusão em relação a alguns dos diferentes tipos de jogadas que podem ser feitas.

Tentando de Novo

Às vezes o fracasso é enervante. Se você está tendo problemas com o seu computador e não consegue encontrar a causa do erro do sistema, fica com a cabeça quente e, portanto, sujeito a cometer erros. Esse tipo de nervosismo se reflete em **Aparição** quando o Narrador aumenta a dificuldade de qualquer ação que o personagem tenta desempenhar pela segunda vez.

Sempre que um personagem tentar desempenhar uma ação na qual já tenha fracassado, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade da ação em um. Considere um personagem que tente intimidar alguém. Se a primeira tentativa falhou, a segunda será ainda menos provável de ser bem

sucedida, de modo que a dificuldade é aumentada em um. Numa terceira tentativa, a dificuldade será aumentada em dois. Em casos como este, o Narrador pode simplesmente determinar que o personagem não tenha nem condições de tentar mais uma vez — como você intimida alguém que já sacou o seu blefe?

Eis outros exemplos de quando usar esta regra: abrir fechadura (Reparos), escalar um muro (Atletismo), e recordar uma palavra de língua estrangeira (Linguística).

Em algumas ocasiões o narrador não deve evocar esta regra. Um exemplo notável ocorre durante o combate. Errar o primeiro tiro contra alguém não significa necessariamente que o atirador ficou nervoso e, portanto, sujeito a errar de novo. Mas depois que o atirador tiver errado umas duas vezes, especialmente se o alvo estava bem próximo e desprotegido...

Outros exemplos de quando não usar esta regra: ver al-

A Regra de Ouro

Lembre-se que no fundo há apenas uma regra real em **Aparição**: não há regras. Você deve adaptar este jogo de acordo com a sua necessidade — se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. Afinal, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser capturada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Na verdade essas regras são mais orientações que propriamente regras, e você tem total liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las de acordo com a sua vontade.

guma coisa com o canto do olho (Prontidão) e se esquivar de um ataque (Esquiva).

Experimente

Bem, é isso aí. As regras são essas. Na verdade, para jogar **Aparição** você só precisa aprender como funcionam as jogadas com dados. Se você tiver entendido o que foi discutido nesta seção, não terá dificuldade em entender o restante. Se achar que não “pegou” bem todos os conceitos, releia-os e verá como da segunda vez tudo fará mais sentido.

Agora vá em frente e faça alguns testes nos dados, usando o exemplo de personagem da outra página. Cassandra está tentando escapar de um grupo de Legionários da Hierarquia. Ela se agacha por trás de um muro baixo, torcendo para que eles passem correndo sem a verem. O Narrador atribui uma dificuldade 7 a este feito, e decide que o teste apropriado é Destreza + Furtividade. Use dois dados devido à Habilidade em Furtividade 1 de Cassandra. Agora você tem três dados nas mãos — não é muito, mas pelo menos você tem uma chance. Vá em frente e jogue os dados. Veja quantos sucessos você obteve, não esquecendo de subtrair um sucesso para cada “1” que você tiver obtido. Você conseguiu ou sofreu uma falha crítica? Quanto mais sucessos você obtiver, melhor conseguirá se esconder. Apenas um sucesso pode significar que você mal conseguiu esconder-se a tempo. Dois podem significar que você conseguiu esconder-se num receso. Três significariam que você ficou completamente silencioso e quieto, desta forma enganando os Legionários.

Em seguida, experimente executar uma ação prolongada e resistida. Um exemplo deste tipo de ação é uma disputa de queda de braço. Para isso será necessário fazer uma série indefinida de testes, cada um usando uma Característica diferente e requerendo graus diversos de dificuldade. Para finalmente vencer seu oponente, você precisará acumular cinco sucessos a mais que ele. Uma falha crítica elimina todos os seus sucessos acumulados.

- Primeira jogada: Cada personagem testará Força; a dificuldade é a Destreza + 3 do oponente (velocidade é importante a princípio).
- Segunda e terceira jogadas: Cada jogador testará Força; a dificuldade é a Força + 3 do oponente.
- Quarta jogada (e todas subseqüentes): Cada jogador testará Força; a dificuldade é a Força de vontade do adversário.

Exemplos de Jogadas

A seguir descreveremos alguns exemplos de testes, para que você tenha uma noção de como incorporar essas regras ao seu jogo. Observe que cada um dos atributos pode ser associado a uma das Habilidades, criando, portanto, um potencial de 270 tipos de testes simples que podem ser realizadas. Cá entre nós, você raramente irá usar a combinação de seu nível no atributo Vigor com o de seu conhecimento em

A Ficha do Personagem

Na página a seguir oferecemos um exemplo de uma folha completa de personagem de **Aparição**. O personagem é uma aparição recém-falecida, ou Lêmure, de nome Cassandra, e os exemplos de todo o livro usarão este personagem como base. A seguir, uma rápida passagem pelas Características que a descrevem.

- **Natureza e Comportamento:** Uma descrição da personalidade de um personagem. A Natureza é sua personalidade verdadeira, enquanto o Comportamento é a fachada que ele apresenta ao mundo.
- **Crônica:** O título da série de histórias e do mundo no qual o personagem existe.
- **Vantagens:** Esta categoria é dividida em três subcategorias. Os Mistérios são as características místicas que definem os poderes de uma aparição. Os Antecedentes detalham as vantagens sociais e materiais dos personagens. As Paixões e os Grilhões descrevem os ideais que são importantes ao personagem e os laços que os ligam ao mundo dos vivos.
- **Combate:** Este é o local para listar estatísticas de combate para várias armas.
- **Pathos:** A quantidade de poder místico à disposição da aparição, usado para executar Mistérios.
- **Corpus:** A essência que forma o corpo “físico” de uma aparição. Corpus mede a saúde do personagem.
- **Experiência:** Aqui você registra os pontos de experiência atribuídos pelo Narrador, que pode usar mais tarde para melhorar seu personagem.
- **Força de Vontade:** Uma medida da auto-confiança e determinação do personagem.
- **Habilidades:** As aptidões e potenciais de um personagem.
- **Conceito:** A imagem geral do personagem: quem ele era em sua existência mortal.
- **Lugar Assombrado:** A residência do personagem, onde é mais fácil para ele executar seus Mistérios.

Computador, mas pode até acontecer...

- Você está protegendo seu Grilhão tarde da noite. Teste Vigor + Prontidão (dificuldade 7) para permanecer acordado e alerta.
- Um espectro surge das sombras e flutua sorrateiramente atrás de você; teste Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para notar sua aproximação.
- Um Renegado durão se recusa a aceitar suas ordens. Teste Força + Liderança (dificuldade 7) numa tentativa de dominá-lo fisicamente e forçá-lo a fazer o que você quiser.
- Será que você consegue convencer a multidão de Almas Inquietas que se aproxima a seguí-lo? Teste Carisma + Liderança (dificuldade 7) enquanto tenta fazer um discurso improvisado. Você vai precisar de quatro sucesso para convencê-los completamente.

Aparição O Limbo

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Sombra:

Vida:
Morte:
Arrependimento:

Atributos

Físicos

Força ●○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○
Vigor ●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○○○
Manipulação ●○○○○○○○
Aparência ●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○○○
Inteligência ●○○○○○○○
Raciocínio ●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ○○○○○○○○
Atletismo ○○○○○○○○
Sensitividade ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Trabalhos Manuais ○○○○○○○○
Condução ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de fogo ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Meditação ○○○○○○○○
Atuação ○○○○○○○○
Consertos ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Conhecimento ○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Enigmas ○○○○○○○○
Investigação ○○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Antecedentes

●○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Paixões

○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Mistérios

○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Grilhões

○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Corpus

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combate

Experiência

Pathos

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □



- Um Centurião da Hierarquia tenta ordenar um grupo de Aparições a vir com ele. Teste Percepção + Liderança (dificuldade 6) para ver se ele é um bom líder. Se você conseguir cinco sucessos, vai saber seu nível exato.

- Após ser interrogado por horas por Inquisidores da Hierarquia, teste Vigor + Lábria (dificuldade 8) para ver se consegue manter sua história intacta. Obter cinco sucessos os convencerá inteiramente.

- Você ameaça a jovem aparição tentando levá-la pelo colarinho; teste Força + Intimidação (dificuldade 8).

- Gritando e gesticulando para o Batedor, você tenta fazê-lo ir mais rápido. Teste Carisma + Intimidação (dificuldade 6).

- Você faz uma série de perguntas rápidas para descobrir que ameaças intimidam mais o indivíduo-alvo. Teste Raciocínio + Intimidação (dificuldade 6).

- Você está tentando acalmar alguém cuja a Carne esteja Cavalcando (você é um Jôquei da Carne): teste Manipulação + Empatia (dificuldade 6).

- Você está tentando parar o carro que começa a sair de controle. Qual parte do motor deve destruir com Insulto? Teste Inteligência + Consertos (dificuldade 6).

- Você tenta decifrar o que está errado com o motor do carro a partir dos sons estranhos que ele está fazendo. Teste Percepção + Consertos (dificuldade 6).

- Você está tentando fazer uma máscara à partir de uma coleção de relíquias. Teste Inteligência + Manufatura (dificuldade 6).

- Você tenta impressionar um sacerdote Herege com sua habilidade em construir armas. Teste Manipulação + Manufatura (dificuldade 7).

- Quanto tempo você consegue ficar imóvel nos arbustos enquanto os dois guardas conversam por horas a fio? Teste Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso indica a passagem de 10 minutos.

- Você tenta seguir a trilha de documentos até a pessoa que deu a ordem de destruir seu Grilhão. Teste Inteligência + Burocracia (dificuldade 7).

- Você não adoraria ter aquela ordem de “Prédio Condenado” perdida no mar da burocracia? Possua um funcionário e teste Manipulação + Burocracia (dificuldade 6) para fazer isso.

- Você consegue encontrar as pistas que a polícia deixou passar no local de sua morte? Teste Percepção + Investigação (dificuldade 8).

- Onde você deve procurar por seu assassino? Teste Inteligência + Investigação (dificuldade 6).

- Ao navegar pelo fluxo de elétrons você se perdeu na Internet. Teste Percepção + Computador (dificuldade 6) para descobrir onde está.

• Você está tentando dizer a outra aparição como conseguir o que quer do computador. Teste Manipulação + Computador (dificuldade 7).

• Entrar num sistema de computação requer muito tempo, e você luta contra a fadiga ao fazê-lo. Teste Vigor + Computador (dificuldade 6).

• Enquanto vaga na Tempestade, você descobre um reino que nunca havia visto antes. Teste Inteligência + Enigmas (dificuldade 9). Se você conseguir três sucessos, poderá ser capaz de dizer se é perigoso permanecer por lá.

• Um Herege vem a você e oferece ajuda — se você conseguir aturar seu sermão. Teste Vigor + Enigmas (dificuldade 7) para permanecer acordado.

• Qual é um bom lugar para encontrar um consorte? Teste Inteligência + Lábria (dificuldade 6).

• Que língua ele está falando? Teste Inteligência + Linguística (dificuldade 7).

Termos de Jogo



Habilidade: Uma Característica que descreve o que um personagem sabe e aprendeu, em oposição ao que ele é. Exemplos são Intimidação, Armas de Fogo e Ocultismo.

Ação: Uma ação é a execução consciente de atividades físicas, sociais ou mentais. Quando um jogador anuncia que seu personagem está fazendo alguma coisa, ele está tomando uma ação.

Vantagens: Esta é uma categoria abrangente que descreve os Mistérios, Antecedentes, Paixões e Grilhões de um personagem.

Mistérios: As habilidades místicas das aparições.

Atributo: Uma Característica que descreve as aptidões inerentes ao personagem. Atributos são coisas como Força, Carisma e Inteligência.

Falha Crítica: Uma falha desastrosa, indicada por tirar mais 1's do que sucessos em dados de 10 faces testados para uma ação.

Personagem: Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que ele interpreta no decorrer de uma crônica. Apesar de "personagem" implicar em qualquer indivíduo, em **Aparição**, a palavra é sempre usada para descrever os personagens dos jogadores.

Corpus: Esta Característica mede o grau de ferimento ou dano de um personagem.

Parada de Dados: Descreve os dados que você tem em sua mão após combinar suas diferentes Características. É o número máximo de dados que você pode jogar em um turno, apesar de poder dividir estes entre diferentes ações.

Dificuldade: Este é um número que varia entre 2 a 10 e

que mede o nível de dificuldade de uma ação que o personagem executa. O jogador precisa tirar um número igual ou maior em pelo menos um dos dados jogados.

Interlúdio: O tempo gasto entre cenas quando nenhuma interpretação é feita e não são usados turnos. Podem ser executadas ações, e o Narrador pode dar algumas descrições, mas geralmente o tempo passa rapidamente.

Ação Estendida: Uma ação que requer certo número de sucessos para o personagem ser bem-sucedido.

Pathos: O poder bruto de emoção usado pelas aparições para executar Mistérios.

Pontos: Os escores temporários de Características, como Força de Vontade, Pathos e Corpus — os quadrados, não os círculos.

Nível: Um número que descreve o valor permanente de uma característica; normalmente um número de 1 a 5, apesar de às vezes poder ir até 10.

Renovação: Quando os pontos são retomados em uma Parada de Dados, diz-se que foram renovados. O número de pontos retomados é a "taxa de renovação".

Ação Resistida: uma ação que dois personagens diferentes executam um contra o outro. Ambos comparam seu número de sucessos; o personagem que tiver mais, vence.

Cena: Um único episódio da história; um tempo e um local onde as ações e eventos tomam lugar momento a momento. A cena costuma ser um ponto altamente dramático da história.

Mortalha: A dificuldade de executar alguns Mistérios em uma dada área das Regiões Sombrias; ela começa em uma base de 10 durante o dia e 9 à noite. Vários fatores (Grilhões, etc.) podem modificar o valor de uma Mortalha.

Ação Simples: Uma ação que requer que o jogador consiga apenas um sucesso para ser bem-sucedido, apesar de mais sucessos indicarem um trabalho ou resultado melhor.

Narrador: A pessoa que cria e guia uma história de **Aparição**. O Narrador assume os papéis de todos os personagens não controlados pelos jogadores e determina todos os eventos fora do controle destes.

Sistema: Um conjunto específico de complicações usadas em certas situações; regras para ajudar a guiar os testes de dados para criar ações dramáticas.

Característica: Uma Característica é qualquer Atributo, Vantagem ou índice de personagem que possa ser descrito como um número (em termos de pontos).

Equipe: Um grupo de jogadores, incluindo o Narrador, que jogam **Aparição** — normalmente em base regular.

Força de Vontade: Uma das Características mais importantes é a Força de Vontade. Ela mede a auto-confiança e o controle interno de um personagem. A Força de Vontade funciona diferentemente da maioria das Características — ela costuma ser gasta, no lugar de testada.





Capítulo Cinco: Personagem

*Teddy cheirava cola — tinha 12 anos
Caiu de um teto na 29 Leste
Kathy tinha 11 quando desligou a tomada
Bobby tinha leucemia — 14 anos
Ele parecia ter 65 quando morreu — era meu amigo
Estas são pessoas que morreram — morreram...
Todos eram meus amigos — e eles morreram...
— Jim Carroll Band, "People Who Died"*



Antes de começar a jogar **Aparição**, será preciso criar um personagem. Contudo, ao contrário da velha brincadeira de fazer-de-conta, você não cria o personagem no decorrer do jogo (embora o Narrador precise enfrentar regularmente esse tipo de desafio). O personagem precisa ser criado *antes* de você começar a jogar. Isso envolve um pouco de trabalho: os personagens não nascem; são criados. Criar um personagem envolvente, mas realista, demanda um esforço criativo que faz suar até mesmo os jogadores veteranos.

Este capítulo ensina a criar um personagem original, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito em números que possam ser usados no jogo. Suas instruções auxiliarão os jogadores no processo de criação de seus personagens. Este processo é muito simples e os jogadores podem aprendê-lo sozinhos com facilidade. Contudo o Narrador deve ter um bom domínio sobre o processo para responder suas perguntas de forma precisa e sucinta.

Esses números podem não parecer particularmente evocativos. É difícil imaginar um romancista descrevendo uma personagem assim: "O Carisma dela era 4." Contudo, esses níveis facilitam a identificação dos pontos fortes e fracos de um personagem. Mais importante, eles descrevem os fatores

aleatórios criados pelos dados que podem ser aplicados às Características dos personagens. Um personagem forte tem mais chance de arrombar uma porta que um personagem fraco.

A criação dos personagens sempre segue um padrão, variando do geral para o específico. Em primeiro lugar você desenvolve um conceito geral de quem é o seu personagem — sua formação é mais social ou mais intelectual? — e depois começa a especificar selecionando os níveis de suas Características — o quão forte é o seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo como uma chance de criar o "melhor" personagem possível; isso acaba com o propósito global de gerar um indivíduo interessante. A função desses números é aprimorar a personificação, não abrir caminho para alguma Galeria da Fama mítica.

Criar Personagens não é muito diferente de cozinhar. Você precisa reunir os ingredientes e combiná-los, e em seguida deixar a mistura cozinhar durante algumas horas. Você começa decidindo que tipo de personagem quer. Vai ser um punk maltratado pelas ruas ou uma ex-debutante rica e mimada? Possui diploma universitário ou foi educado na vida em alguma parte das Montanhas Apalache? Os antecedentes e a personalidade de seu personagem são ingredientes essenciais da "persona" dele. A partir dos conceitos básicos pode-se começar a esmiuçar os detalhes, como Atributos e Vantagens.

Começando



Existem cinco conceitos básicos dos quais você precisa estar ciente antes de começar a criar um personagem:

- Pode criar um personagem de qualquer idade, cultura ou nação; porém, você começa o jogo como uma aparição pouco experiente e sofisticada, facilmente recentemente.

O seu personagem provavelmente conhece relativamente pouco sobre a sociedade das aparições, a não ser que tenha sido instruído por um Mentor ou por um Ceifador, a aparição que o descobriu e iniciou.

- Este processo de criação foi planejado tanto para ajudá-lo a definir o seu personagem, como para fornecer-lhe os meios para interagir segundo as regras. Lembre-se que um personagem não pode existir apenas como números; é a sua personificação que molda e define seu *alter ego*.

- Este sistema de criação de personagem é um sistema de aquisição que envolve apenas um resultado nos dados. Ao escolher Características de uma variedade de listas, você decide quem será o seu personagem. Você obterá pontos extras chamados “bônus” no fim do processo, que você pode em seguida usar para acrescentar bolinhas a qualquer Característica, de modo que você não venha depois a se arrepender de suas escolhas. Não obstante, mesmo com pontos de bônus você provavelmente não poderá comprar tudo que quiser.

- A maioria das características é classificada numericamente de 1 a 5. Este sistema é semelhante ao sistema de “estrelas” usado para classificar filmes, restaurantes e hotéis. Um ponto numa Característica indica pouca habilidade ou inexperiência nessa Característica. Dois pontos indicam uma Característica padrão, enquanto 5 indicam que você está entre os melhores do mundo. As características são baseadas no alcance humano.

- Uma boa idéia seria que o seu grupo discutisse a natureza do seu Círculo antes que alguém criasse personagens (veja *O Círculo*, abaixo). É responsabilidade sua criar um personagem que pertença ao grupo. Os personagens no Círculo devem ter um laço mais forte que o simples acaso. Embora não haja problema em ter dois personagens unidos por nada mais que as cordas do Destino, é mais interessante jogar com personagens que tenham ao menos um aspecto em comum com cada um dos seus compatriotas, seja esse aspecto um Grilhão, uma Paixão ou um Inimigo. Se o seu personagem não se enquadrar, prejudicando a história, você não se divertirá muito, e o seu Narrador poderá mandá-lo criar outro personagem.

O Papel do Narrador

Na condição de Narrador, você precisa orientar os jogadores durante o processo de geração de personagens. Quando os jogadores chegarem para a sessão de jogo, apresente-os

à premissa básica do jogo e lhes descreva o sistema de regras. O seu objetivo principal deve ser facilitar o máximo as coisas para os jogadores. Se eles forem novatos, mantenha as coisas o mais simples que puder; deixe-os descobrir por conta própria as complexidades do sistema.

Comece distribuindo as fichas dos personagens, e depois conceda aos personagens um minuto para que eles as examinem e façam perguntas. Você pode também fotocopiar a ficha de “Criação de Personagens” no fim do livro (apenas para fins pessoais) e usá-la como fonte de consulta durante o processo. Se os jogadores puderem consultar esta ficha e escutar as suas explicações ao mesmo tempo, a geração de personagens será compreendida com muito mais facilidade. Em seguida percorra o processo de criação de personagens passo a passo, preenchendo todos os detalhes das Características dos personagens.

Costuma ser aconselhável gastar uma sessão de jogo inteira criando personagens. Isto garantirá que os jogadores não irão se sentir pressionados, ficando à vontade para fazer personagens completos, de carne e osso, e não simples marionetes. Depois que houver terminado com os detalhes práticos da criação dos personagens, você poderá gastar o resto da sessão de jogo conduzindo um prelúdio para cada personagem. Um prelúdio é uma forma de narrativa abreviada na qual você conta a história da vida do personagem antes do Abraço. O prelúdio será a iniciação dos jogadores, assim como a introdução de seus personagens na crônica: faça-o memorável. O prelúdio está descrito no fim deste capítulo.

Passo Um: Conceito

Você começa formulando um conceito básico para seu personagem. É preciso apenas uma vaga idéia sobre sua vida. Com o desenrolar da crônica, você vai dar-lhe vida através da interpretação. Você pode criar um personagem de qualquer cultura ou nação. Em qualquer caso, você deve estar morto há menos de 30 anos.

Há três perguntas básicas a serem respondidas: quem você era em vida, como morreu, e porque não lhe foi permitido seguir adiante?

Vida

Como você levava sua vida? O que fazia? Escolha alguém relativamente mundano e normal, apesar de mortos famosos serem aceitáveis se o Narrador permitir. Eis algumas idéias:

- **Criminoso** — Você era um prisioneiro, mafioso, assaltante, traficante de drogas ou um mero ladrão de galinhas.

- **Policial** — Você era um policial de rua, detetive ou apenas um oficial administrativo.

- **Político** — Você era um juiz, prefeito, organizador da comunidade, funcionário público, senador ou um mero advogadozinho.

- **Fiel** — Você sempre foi pio, mas as coisas não terminaram bem da forma como imaginou.

• **Errante** — Você era um vagabundo, caubói, técnico de teatro, peregrino, uma prostituta ou um sem-teto.

• **Diletante** — Você vivia num estado de excesso hedonístico ou de alienação.

• **Cultista** — Como membro de um culto, você subordinava seus desejos às necessidades do culto.

• **Marginal** — Você nasceu e morreu do lado errado da pista.

• **Bebê** — Você morreu muito antes do tempo.

• **Artista** — Você deixou para trás sua visão, sua obra inacabada, sua *magnum opus*. Será que alguém vai perceber?

• **Profissional** — O trabalho era sua vida; agora você se pergunta o que perdeu.

• **Tábula Rasa** — Uma folha em branco. Talvez você nunca tenha realmente vivido — ou talvez tenha esquecido tudo que tinha significado para você.

Morte

A forma como você morreu é vital para descrever sua reação à morte. Como morreu, e qual a causa? Quando aconteceu? Por quê? Aqui vão algumas idéias:

• **Velhice** — Apesar de ter vivido muitos anos, você não estava pronto para morrer.

• **Guerra** — Você morreu nos campos da “glória”.

• **Overdose** — O excesso levou-o à morte.

• **Violência Gratuita** — Você estava no lugar errado na hora errada.

• **Suicídio** — Seus pedidos de ajuda recaíram sobre ouvidos surdos.

• **Assassinato** — Você foi vítima de um predador sinistro.

• **Doença** — Após muita dor e sofrimento, você sucumbiu à sua doença terminal.

• **Violência Doméstica** — Você foi vítima de um ciclo interminável de vergonha, ódio, dor e violência.

• **Acidente Automobilístico** — Foi tudo tão rápido...

• **Mistério** — Você não tem idéia do que aconteceu — ou talvez não queira saber...

• **Capricho da Natureza** — Você foi atingido por um raio ou talvez um tubarão o tenha devorado.

Arrependimento

Por que seu personagem se agarra tão tenazmente à vida, negando a morte tão firmemente, mesmo após seu sopro ter abandonado seu corpo? O que ele deixou para trás? Que palavras não foram ditas, que coisas ficaram por fazer? De que maneira ele realmente nunca viveu? Do que ele se arrepende sobre a forma como viveu? Aqui vão algumas idéias:

• **Destino** — Você nunca cumpriu seu destino.

• **Amor Não Correspondido** — Ela nunca olhou duas vezes para você — bem, mas agora ela vai, ah, se vai!

• **Verdadeiro Amor** — Você deixou para trás alguém que significava mais do que tudo.

• **Vingança** — Seus últimos pensamentos foram “Você vai ver só, seu desgraçado!”



- **Missão** — Você tinha uma missão a cumprir e falhou.
- **Teoria** — Você nunca provou sua teoria nem publicou suas idéias — e talvez outra pessoa as roube!
- **Sucesso** — Você tinha tudo — mas agora tudo se foi.
- **Crianças** — Você não deixou ninguém para lembrar de você.
- **Legado** — Você não deixou nada de valor duradouro ao mundo.
- **Falha** — Indecisão, desconfiança, baixa auto-estima: chame do que quiser, mas você falhou.
- **Prazer** — A vida era um banquete e você comia mingau.
- **Viagem** — Você nunca fez aquela viagem às Bahamas ou a Paris.
- **Pecado** — Os grilhões da culpa ainda pesam muito em sua alma.
- **Briga em Família** — Você nunca fez as pazes com seu filho antes de morrer — e agora é tarde demais. Será?

Natureza e Comportamento

Agora você precisa escolher os Arquétipos de personalidade que descrevem a natureza interna e as atitudes externas de seu personagem.

A Natureza de seu personagem é o aspecto mais dominante de sua verdadeira personalidade. O Arquétipo que você escolher para a Natureza de seu personagem descreve seus sentimentos mais profundos e crenças sobre si mesmo e o mundo; ele também provê os meios principais pelos quais ele retoma Força de Vontade. Escolher uma Natureza ajuda-o a descrever quem seu personagem realmente é por dentro.

Você também deve escolher um Comportamento para descrever a personalidade que seu personagem finge possuir. Este é o papel que ele interpreta para o mundo, a fachada com a qual ele se apresenta. O Comportamento deve, provavelmente, apesar de não necessariamente, diferir do Arquétipo já escolhido como a Natureza do personagem. O que quer que você escolha será apenas uma fachada típica do personagem; há pessoas que podem mudar de Comportamento tão rapidamente como mudam de humor. Você pode mudar o Comportamento de seu personagem a qualquer momento, permitindo-o adaptar-se a pessoas e situações diferentes. O Comportamento não tem qualquer efeito prático para as regras, mas serve como um guia para interpretação.

Alguns exemplos de Arquétipos de personalidades são listadas a seguir.

Passo Dois: Escolhendo Atributos

Os Atributos de um personagem são parte de sua composição intrínseca. Apesar do personagem não mais ter um corpo vivo, ele ainda tem uma forma no pós-vida. Esta forma, ou Corpus, equivale à auto-imagem do personagem e retém muitas de suas características da vida. Os atributos ainda respondem perguntas como: seus reflexos são rápidos? Ele é bonito? Quanto tempo leva para entender novas idéias?

Arquétipos de Personalidades

- **Arquiteto:** Você não fica contente se não criar algo de valor.
- **Vanguarda:** O novo e o diferente são o motivo de sua existência.
- **Bon Vivant:** Você procura as boas coisas da vida — mesmo após a morte.
- **Valentão:** Você é o tipo valentão; gosta que as pessoas o temam.
- **Samaritano:** Muitos precisam de seu amor e proteção, e você precisa ser necessário.
- **Criança:** Você nunca cresceu e quer que alguém tome conta de você.
- **Conformista:** Um seguidor de coração, acha fácil se adaptar, se ajustar, se conformar.
- **Esperto:** Há sempre uma saída mais fácil — que geralmente implica em que outra pessoa faça o seu trabalho.
- **Crítico:** Nada na vida ou na morte é perfeito, e você tem grande prazer em apontar falhas.
- **Rabugento:** Você é realmente amargo e cínico à enésima potência.
- **Excêntrico:** Você simplesmente não é como todo mundo.
- **Diretor:** Você odeia o caos e sempre se oferece para consertar as coisas.
- **Fanático:** Você tem uma causa que dá significado à sua vida.
- **Galante:** Você é tão resplandecente quanto amor-al.
- **Comediante:** Sempre o palhaço, não consegue levar nada na vida, ou na morte, a sério.
- **Juíz:** Você procura por justiça e reconciliação.
- **Solitário:** Você está sempre sozinho, mesmo no meio de uma multidão.
- **Mártir:** Você precisa ser necessário e gosta de ser moralmente superior.
- **Rebelde:** Não há necessidade de causa; você se rebela por hábito e gosto.
- **Sobrevivente:** Você luta para sobreviver, não importa as adversidades.
- **Tradicionalista:** Você prefere a maneira ortodoxa e conservadora.
- **Visionário:** O conhecimento é sua busca, e a inspiração sua chave.

Primeiro você deve priorizar as três categorias de Atributos — Físicos, Mentais e Sociais. Escolha aquelas categorias nas quais seu personagem é bom (primária), as em que ele é mediano (secundária) e as em que ele é ruim (terciária). Seu personagem é mais físico do que social? Ele é mais vigoroso do que gregário?



- **Atributos Físicos** — Os Atributos Físicos descrevem a força, agilidade e resistência de seu personagem. Eles são os Atributos principais de um personagem orientado para ação — os Atributos Físicos dizem respeito às forças e fraquezas do corpo. A Força mede o poder bruto de um personagem e quanto dano ele é capaz de infligir em um combate básico corpo-a-corpo. A destreza mede a velocidade e agilidade de uma aparição. E o Vigor mede a constituição e capacidade de recuperação de um personagem.

- **Atributos Sociais** — Os Atributos Sociais de seu personagem medem sua habilidade em se relacionar, motivar e manipular outros. O Carisma indica o magnetismo e charme pessoal. A Manipulação mede a habilidade do personagem de convencer e levar outros na conversa. E a Aparência descreve como ele se parece e se veste.

- **Atributos Mentais** — Estas Características representam a capacidade de raciocínio de seu personagem, e incluem coisas como memória, percepção, potencial de aprendizado e a habilidade de pensar rapidamente. A Percepção descreve os poderes de observação de uma aparição. Inteligência representa a memória, o raciocínio e o potencial de aprendizado. E o Raciocínio mede o tempo e reação de um personagem e sua habilidade de pensar por si mesmo.

O conceito de seu personagem deve ajudar a sugerir priori-

dades para os Atributos, mas sinta-se livre para escolher qualquer esquema que lhe convier. Por enquanto, a concepção de seu personagem deve ser bem generalizada — pinte um quadro geral ao invés de se concentrar em pequenos detalhes.

Todos os personagens começam com um ponto em cada Atributo. Sua seleção de prioridades determina quantos pontos você tem para gastar em cada categoria. Você pode dividir sete pontos entre os Atributos primários do personagem, cinco entre os Atributos secundários e três entre os terciários. Assim, você pode escolher acrescentar sete pontos aos Atributos Físicos de sua aparição, cinco aos seus Atributos Mentais e apenas três aos Atributos Sociais. Você pode dividir os pontos entre os Atributos individuais como bem entender — digamos, associar todos os três pontos de seus Atributos Sociais ao Carisma, um ponto para cada um dos Atributos Sociais, ou dois pontos em um e um em outro.

Mais tarde, no processo de criação, será possível incrementar alguns destes níveis, portanto não se preocupe muito sobre suas escolhas. Deixe sua intuição o guiar.

Obs: O espaço ao lado de cada Atributo (e Habilidade) é reservado para que você escreva uma especialidade, uma subcategoria da Característica na qual seu personagem é especialista. As especialidades são explicadas inteiramente no Capítulo Seis; por ora, concentre-se em escolher seus níveis.

Passo Três: Escolhendo Habilidades

As Habilidades delineiam o que seu personagem sabe ao invés do que ele é; elas descrevem as coisas que aprendeu, em oposição às coisas que ela faz naturalmente. Todos os Talentos, Perícias e Conhecimentos são Habilidades.

Cada Habilidade que seu personagem possua tem um nível atribuído representando a aptidão do personagem naquela área em particular. O número é usado para determinar quantos dados serão jogados quando seu personagem tentar usar uma Habilidade.

As Habilidades são divididas em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade tem características diferentes.

- Os Talentos descrevem habilidades intuitivas. Talentos não precisam ser praticados por si, e não podem ser estudados ou aprendidos em livros; costumam ser adquiridos através da experiência direta. Seu personagem é autodidata? Ele possui muito bom-senso?

- As Perícias são Habilidades aprendidas através de treinamento rigoroso de qualquer tipo. Esta categoria inclui qualquer habilidade que deva ser aprendida passo a passo através da prática real, mas pode ser ensinada ou aprendida (ao contrário dos Talentos). Seu personagem é bom em aprender as coisas a partir da prática diária (ou noturna)?

- Os Conhecimentos incluem todas as habilidades que requeiram a aplicação rigorosa da mente. São geralmente aprendidas em escolas, aulas, livros e com professores, mas podem também ser adquiridas pela experiência. Seu personagem teve uma boa educação? Ele tem boa memória?

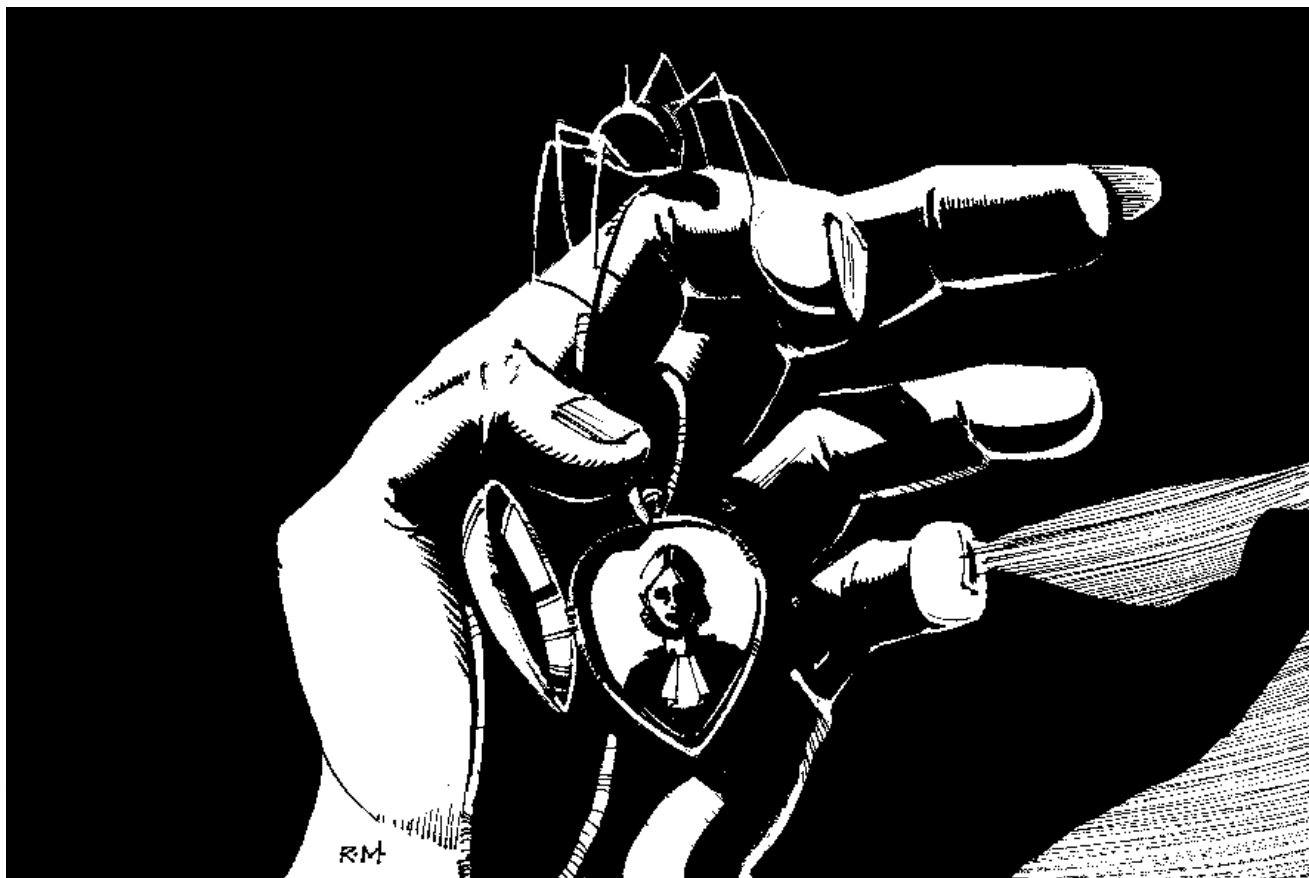
Você prioriza estas Habilidades da mesma forma que priorizou os Atributos. Você decide como nivelar seus Talentos, Perícias e Conhecimentos escolhendo em qual categoria seu personagem vai estar acima da média (primária), em qual ele vai ser mediano (secundária), e em qual será abaixo da média (terciária).

Você tem 13 pontos para gastar na categoria primária de seu personagem, nove para a secundária e apenas cinco pontos para a categoria terciária.

Porém, há uma restrição adicional; você não pode dar a seu personagem mais do que três pontos em qualquer Habilidade (mais tarde, porém, você pode usar seus pontos de bônus para ganhar quatro ou mesmo cinco pontos em uma Habilidade).

Passo Quatro: Vantagens

Você não prioriza ou nivela as diferentes categorias das Vantagens. Ao contrário você tem um número designado de pontos para atribuir dentro de cada uma. Apesar deste número ser fixo, você pode comprar pontos adicionais mais tarde com os pontos de bônus.



Mistérios

Os personagens podem escolher seus Mistérios — os segredos e poderes especiais das Almas Inquietas. Um personagem começa com cinco pontos em Mistérios, mas pode comprar mais com pontos de bônus. Um personagem iniciante não pode ter mais de três pontos em qualquer dos Mistérios.

Antecedentes

Todo personagem tem sete pontos para alocar entre as Características de Antecedentes. Você tem apenas sete pontos para alocar e seu Narrador pode restringir o acesso a certos Antecedentes. Estas Características devem ser compatíveis com o conceito de seu personagem.

Paixões

As Aparições são criaturas passionais, e como tais, precisam de razões para existir além da morte. Cada Paixão consiste da declaração de um objetivo consistente (ex.: proteger minha filha, vingar minha morte, etc.) seguida, em parênteses, pela emoção a que isso corresponde (p. ex.: Amor, Raiva, etc.)

Cada personagem tem 10 pontos para somar às Paixões. Após ter escolhido e listado todas elas, atribua um nível de 1 a 5 a cada uma, delineando assim o quão forte a Paixão é para você. Paixões difíceis ou gerais (“Ajudar outros a encontrar a fé”, “Dar esperanças aos meus filhos”) devem ter níveis maiores do que tarefas mais simples (“Reaver meu corpo”, “Proteger minha moto”).

Os níveis das Paixões não pode exceder 5. Para maiores informações, veja *Pathos e Paixões* nas páginas 136-137.

Grilhões

Os Grilhões são as pessoas, locais e coisas que o prendem ao mundo real. Eles são suas conexões mais fortes à sua vida mortal, e o prendem às Regiões Sombrias até que você seja capaz de resolvê-los. Representando as pessoas, locais e coisas com as quais (ou com quem) você tem “assuntos inacabados”, os Grilhões são listados da mesma maneira que as Paixões. Porém, ao contrário destas, os Grilhões são objetos tangíveis, materiais.

Cada Grilhão também recebe um nível de 1 a 5. Este nível é baseado na importância do Grilhão ou sua conotação. Alguns Grilhões podem ser misteriosos — por que aquela sala no sub-solo da Torre IBM é tão importante para você?

Os Grilhões e as Paixões podem ser relacionadas, apesar de não precisarem ser. Por exemplo, você pode ter um “Anel de Noivado: 2” como um de seus Grilhões e uma Paixão para “Vingar as mortes de minha noiva e de mim mesmo (Vingança): 4”.

Os níveis de Grilhões não podem exceder 5.

Passo Cinco: Toques Finais.

Com frequência, o estágio mais importante da criação de personagem é aplicar os toques finais — os pequenos de-

Roteiro de Criação de Personagem

- **Passo Um: Conceito do Personagem**

Escolher conceito, Natureza e Comportamento.

- **Passo Dois: Selecionar Atributos**

Priorizar as três categorias: Físicas, Sociais, Mentais (7/5/3).

Escolher Características Físicas: Força, Destreza, Vigor.

Escolher Características Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência.

Escolher Características Mentais: Percepção, Inteligência, Raciocínio.

- **Passo Três: Selecionar Atributos**

Priorizar as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos

Escolher Talentos, Perícias, Conhecimentos (13/9/5)

- **Passo Quatro: Selecionar Vantagens**

Escolher Mistérios (5), Antecedentes (7), Paixões (10), Grilhões (10)

- **Passo Cinco: Toques Finais**

Registrar Pathos inicial (5 + Memórias + Pontos de Bônus) e Força de Vontade (5 + Pontos de Bônus)

Gastar “Pontos de Bônus” (15)

talhes e floreios que completam o personagem. Neste passo, você ganha seus 15 pontos de bônus, permitindo-lhe adicionar mais pontos a quaisquer Características na folha do personagem. Antes de gastar estes pontos, porém, você deve registrar as pontuações básicas do Pathos e Força de Vontade de seu personagem.

Pathos

O nível de Pathos mede a quantidade de energia gerada pelas Paixões e usada pelas aparições para executar Mistérios. O Pathos inicial equivale a 5 mais o número de pontos que a aparição possui no Antecedente Memória. Você pode adicionar pontos extras ao seu total inicial usando os Pontos de Bônus. A reserva de Pathos não pode exceder 10 pontos.

Força de Vontade

A Característica Força de Vontade mede quanto autocontrole uma aparição tem, incluindo o nível ao qual ela pode resistir e controlar a Sombra. A Força de Vontade é essencial para controlar as ações de seu personagem, especialmente sob pressão.

O nível de Força de Vontade de uma aparição começa em 5 e pode ser incrementado com Pontos de Bônus.

Pontos de Bônus

Pode-se gastar pontos de bônus para aumentar qualquer característica em sua folha de personagem. Os pontos extras têm custos diferentes dependendo da Característica em questão (veja tabela abaixo). O uso de pontos de bônus pode

Atributos — 5 pontos por ponto
Mistérios — 5 pontos por ponto
Força de Vontade — 2 pontos por ponto
Habilidades — 2 pontos por ponto
Paixões — 2 pontos por ponto
Antecedentes — 1 ponto por ponto
Grilhões — 1 ponto por ponto
Pathos — 1 ponto por 2 pontos

aumentar Habilidades além de 3, mas não pode aumentar uma Característica além de 5.

Os pontos de bônus também podem ser usados para subtrair pontos da Sombra do Narrador, reduzindo assim o poder total da Sombra do personagem (veja Capítulo Sete: A Sombra) em uma base de um-para-um. O Narrador normalmente projeta o aspecto de seu personagem; gastar pontos de bônus contra sua sombra é um sinal ao Narrador de que você gostaria que ele segurasse um pouco o lado negro de seu personagem. Você também pode ganhar sete pontos de bônus extras ao permitir que o Narrador também use estes pontos ao criar sua Sombra.

Todos as aparições iniciantes têm 15 pontos de bônus. Você pode gastá-los de acordo com a tabela a seguir:

Centelha de Vida

Há alguns outros detalhes de um personagem que devem ser considerados. Os detalhes a seguir ajudarão a fazer de seu personagem uma pessoa completa e única. Você não precisa escrever estas coisas, mas deve pensar nelas, não apenas no momento da criação, mas por toda a carreira de seu personagem. Se você estiver interpretando o prelúdio, espere até terminá-lo antes de tentar completar este aspecto de seu personagem.

Aparência

As aparições tendem a assumir um Corpus que de alguma maneira reflita a forma como vêem a si mesmas. Por exemplo, um aparição pode surgir como no momento de sua morte, ou no início de sua vida, ou na época em que sofreu mais. Algumas aparições usam seu conhecimento de mistérios para moldar seus corpos em formas monstruosas ou beatíficas (bancando assim o “demônio” ou “anjo”) — mas isso só serve para fortalecer a Sombra. Você deve transformar as Características relevantes de seu personagem — como os Atributos Sociais e conceitos — em aspectos de aparência. Uma alta Inteligência pode se transformar em um olhar claro e penetrante. Um conceito Diletante pode se traduzir em roupas caras e da moda. Dessa forma você pode tornar seus personagens mais tangíveis e interessantes. É melhor para a interpretação dizer “Parece sempre haver um sorriso de desdém em meu rosto” do que “Você pode ver que eu sou muito condescendente”.



R.M.

Especialidades

Você pode querer dar a seu personagem especialidades em seus Atributos. Cada Atributo com nível 4 ou maior pode ter uma especialidade. Apesar da maioria dos jogadores selecionarem especialidades para suas Características durante o jogo, pode-se escolhê-las imediatamente. As Especialidades são aspectos particulares de Características nas quais seu personagem é particularmente bom. Simplesmente preencha o espaço perto da Característica com uma especialidade apropriada; algumas sugestões são feitas para cada Característica no capítulo Seis. Apesar de serem usadas principalmente para interpretação, elas podem diminuir as dificuldades dos testes de dados para executar certas tarefas.

Manias

Definindo manias em seu personagem, detalhes pessoais interessantes e anedotas, pode-se acrescentar grande profundidade e interesse a ele. Escreva algumas frases no verso de sua folha de personagem descrevendo as coisas estranhas e possivelmente interessantes que o definam. Uma mania pode ser um senso de humor meio doentio, uma gentileza em relação a animais, ou o hábito de resmungar ao responder “sim” a uma pergunta.

O Círculo

Antes que um grupo comece a jogar **Aparição**, todos os participantes devem concordar com um conceito para o Círculo e um tema para a crônica. Apesar de em muitos casos o Narrador já haver preparado um pano de fundo com um nicho pronto para os personagens preencherem, os jogadores devem estar conscientes e interessados nas situações às quais seus personagens serão levados.

Exemplo de Criação de Personagem



Meg vai criar um personagem de **Aparição**. Usando o guia, ela começa o processo que irá transformar sua idéia em um personagem totalmente desenvolvido.

Passo Um: Conceito

Primeiro ela tem que definir um conceito para o personagem. Meg quer jogar com um personagem feminino, então ela usa esta decisão para limitar suas escolhas de conceitos. Ela rejeita personagens femininas estereotipadas: prostituta, dona de casa ou executiva. Ela quer interpretar alguém muito diferente de si mesma, alguém que pode dizer coisas que ela normalmente não diria — alguém

Uma vez que o jogador tenha criado um personagem, o narrador criará uma sombra para este personagem. Detalhes para a criação da sombra do personagem estão nas páginas 175-182.

que possa falar abertamente. Meg escolhe o conceito de uma poeta das ruas. Sua personagem vivia nas ruas, freqüentemente desabrigada, mas tem um fogo interior que inspira poemas mordazes sobre as coisas que afetam sua vida. Ela quer contrastar o começo de sarjeta deste personagem com um nome de alto nível; Cassandra vem à sua mente.

Meg pondera por um momento sobre Natureza e o Comportamento de Cassandra. Essas duas Características irão ajudá-la a fixar a personalidade de Cassandra mais facilmente. A Natureza é a psiquê profunda de Cassandra, a parte dela que afeta todos os seus pensamentos e ações. Meg decide que Cassandra é uma Visionária: ela vê além das ruas da cidade e da corrupção à sua volta para algo maior para si mesma e sua família. Para o mundo, Cassandra projeta um Comportamento Rebelde, duro. Ela dá um grande show de rebelião; porém, lá no fundo, a revolução que ela quer liderar é aquela da alma. Ela desenvolveu o Comportamento Rebelde para continuar viva em sua vizinhança barra-pesada.

Passo Dois: Atributos

Agora Meg deve escolher os Atributos de Cassandra. Ela prioriza suas categorias da seguinte forma:

A categoria primária de Cassandra é a Social, porque sua experiência como poeta de rua lhe deu talentos interpessoais para conseguir o que deseja.

A categoria secundária de Cassandra é a Física porque, bem, é difícil crescer como a única garota numa família cheia de garotos. As ruas são melhores do que qualquer spa.

A categoria terciária é a Mental, porque sua educação nessa área foi fraca, e porque ela se perde tanto em seus devaneios poéticos que falha em perceber o perigo que se aproxima.

Dividindo os sete pontos Sociais de Cassandra, Meg atribui 4 a Carisma (três pontos mais um ponto grátis para cada Atributo), 3 em Manipulação, e 3 em Aparência (todos necessários para conseguir a atenção das pessoas, criar poemas que as afetarão e as levarão para dentro de sua visão).

Dois dos cinco pontos Físicos são gastos em Força, dando-lhe uma força respeitável de 3. Ela gasta mais um ponto em Destreza e dois em Vigor, dando-lhe uma Destreza de 2 e Vigor 3.

Finalmente, dois dos três pontos Mentais são gastos em Raciocínio e o último é alocado para a Inteligência (Meg acha que Cassandra deveria ter mais bom senso do que esperteza). Ela se preocupa com o único ponto em Percepção, mas planeja fazer algo sobre essa deficiência quando gastar os pontos de bônus (veja a seguir).



Passo Três: Habilidades

Agora Meg tem que priorizar e escolher as Habilidades de Cassandra. Ela decide que Cassandra confia principalmente em seus Talentos inatos para sobreviver nas ruas (esta se torna sua categoria primária de Habilidade). Perícias também são importantes para poetas de rua (especialmente Atuação, pois Cassandra não é apenas escritora, mas também uma performática), então esta é sua categoria secundária. A educação de Cassandra foi esporádica e irregular, portanto as habilidades de Conhecimentos tornam-se sua categoria terciária.

Meg tem 13 pontos para gastar em Talentos. Ela imediatamente gasta dois pontos em Prontidão (bom para avistar pessoas que a seguem ou para notar quando alguém presta atenção em você). Ela gasta um ponto em Esquiva (sempre bom de se ter) e dois em Briga (alguns anos lutando com seus irmãos lhe ensinaram pelo menos isso). Cassandra precisa saber como as pessoas se sentem, de forma que Meg gasta dois pontos em Empatia. Poetas de rua obviamente precisam ter algo a dizer e a habilidade de dizê-lo bem, de modo que Meg gasta três pontos em Expressão. Finalmente, Meg põe dois pontos no Manha (fácil de explicar com seu passado nas ruas) e um ponto em Lábia, para demonstrar o entendimento de Cassandra de como manipular a linguagem.

Meg tem nove pontos para gastar em Perícias. Ela dá a Cassandra níveis 2 em Meditação (tem que ter alguma forma de manter sua paz de espírito em um mundo violento... ela provavelmente reza ou anda para meditar), 2 em Liderança (ela costumava mandar em seus irmãos), 1 em Armas de Fogo (seus irmãos lhe ensinaram a atirar), e um em Furtividade (sua vida nas ruas lhe ensinou a discrição necessária). Ela termina esta seção fazendo um nível de 3 em Atuação, porque ela quer entreter enquanto grita sua poesia às pessoas. Finalmente, Meg representa sua educação casual, principalmente de biblioteca, espalhando seus cinco pontos entre Política, Computador, Direito, Linguística e Ocultismo.

Passo Quatro: Vantagens

Agora Meg entra em assuntos de aparições. Ela deve escolher entre um grande número de Antecedentes, e tem apenas sete pontos para gastar. Meg não quer interpretar um personagem inflexivelmente sombrio: está mais interessada em um tipo de aparição “justiceira”, que toma conta das pessoas que foram importantes para ela em vida. Dessa maneira ela pega dois pontos de Eidolon imediatamente; ela quer ser capaz de dispersar sua Sombra se precisar proteger alguém. Meg imagina que a maioria dos vizinhos de Cassandra se lembra dela: seus poemas eram escritos nas paredes em todo canto, e toda vez que alguém vê um deles ela ganha um Memoriam. Assim, ela dá a Cassandra um nível 2 de Memoriam. Meg decide que Cassandra tem seu par favorito de patins mesmo depois de morta, então ela lista Despojos 1 em sua folha. Meg também decide que, das três facções em **Aparição**, a que ela gosta mais são os Renegados, o que dá a

Cassandra um ponto no Antecedente Renegados. Isso não significa que ela própria é uma Renegada: apenas que conhece alguns. Finalmente, para um ponto, ela compra o Antecedente Lugar Assombrado. O Lugar Assombrado de Cassandra é o Café Inferno, uma cafeteria de estrada em Atlanta.

Agora Meg passa às Paixões. Ela tem 10 pontos para gastar: é aqui que ela pode realmente contar muito sobre seu personagem. Meg leva um momento para pensar sobre ela. Que coisas eram importantes para ela? O que a fazia viver? A primeira coisa que vem à cabeça de Meg é que Cassandra deixou uma amante ao morrer: Cynthia. Isso forma sua primeira Paixão: proteger Cynthia. Muito simples... e Amor é um foco perfeito para a Paixão. Por ser a principal motivação de seu personagem no momento, ela atribui três pontos a ela. Meg pergunta a David, o Narrador, se está tudo bem, notando que esta Paixão tem seu foco na proteção de um de seus Grilhões. David decide que está bem, mas sugere que ela compre algumas Paixões não relacionadas a Grilhões. Assim, Meg decide que Cassandra foi morta por uma gangue de assassinos que não gostaram de algo que ela disse ou escreveu. Isso forma sua Paixão seguinte: “Ajustar contas com a gangue”, que é associada com Vingança. Ela atribui a isso um valor 2, ganhando mais dois pontos de Paixão. Ela decide investir dois pontos em uma Paixão de continuar a escrever e criar; a emoção afiliada é Orgulho em seu trabalho. Meg também decide que algum editor espertinho tirou fotos de seus poemas-grafiti e compilou-os num livro que alcançou a lista dos best-sellers. Ela decide criar uma Paixão de “Arruinar o editor que roubou meu trabalho”, com um foco de Ódio e um nível de 2. Finalmente, com um ponto sobrando, Meg adiciona um pouco de humanidade a seu personagem fazendo uma de suas Paixões ser “Ter de volta sua caneta favorita”, uma Paixão facilmente realizável com um foco de Ciúme.

Agora Meg tem que escolher os Mistérios. Há tantos... mas Meg decide que Cassandra não deve ficar obscecada com apenas um. Sua mentalidade tipo “aprenda você mesmo” a estimula a aprender um pouco sobre um monte de Mistérios. Assim, ela divide seus cinco pontos de Mistérios entre Argos, Titeragem, Fantasma, Teia da Vida e Encarnar. Mesmo que ela tenha espalhado seus pontos de Mistérios desta maneira, isso não deve enfraquecer Cassandra muito: uma larga base de conhecimento pode ser uma boa coisa nas Regiões Sombrias.

Meg precisa agora escolher os Grilhões de Cassandra: as coisas que a prendem ao mundo dos vivos. Ela tem 10 pontos para gastar. David avisa para não criar Grilhões muito fortes. Primeiro Meg escolhe o computador Macintosh em seu centro comunitário, algo que poderia ser destruído facilmente. Era nele que Cassandra compunha muitas de suas poesias. Ela atribui a isso um nível 2. Depois há o Park Piedmont, um Grilhão bem grande (e permanente), de nível 1. (Ela costumava adorar patinar ali... mas também foi atacada ali uma vez, e foi onde se apaixonou por Cynthia...) Ela pergunta a David se pode fazer do Café Inferno um Grilhão, já que seu Lugar Assombrado é ali também. David concorda,

uma vez que ele já havia decidido que o Círculo estará centrado em torno do Café Inferno. Meg gasta quatro pontos naquele Grilhão, dando-lhe considerável vantagem ao usar os Mistérios ali. Finalmente, ela faz de sua namorada mortal, Cynthia, um Grilhão, cotada a nível 3.

Agora Meg deve atribuir seus níveis de Força de Vontade e Pathos: muito fácil. Cassandra, como um aparição, começa com Força de Vontade de 5. Por causa de seu Memoriam, ela começa com um nível total de Pathos de 7.

Passo 5: Toques Finais

Finalmente, Meg tem que gastar os 15 pontos de bônus de Cassandra. Meg decide que Cassandra deve ser um pouco mais perceptiva do que é, então ela gasta cinco de bônus para aumentar a percepção de Cassandra para 2. Ela quer ser excelente em expressão, então gasta mais dois pontos para aumentá-la para 4. Meg também gasta dois de bônus para aumentar o nível de Prontidão de Cassandra.

Meg quer outro ponto de Memoriam, gastando para isso mais um ponto de bônus. David diz que Cassandra não vai ter patins a não ser que gaste outro ponto de bônus no Antecedente Relíquia. Finalmente, Meg gasta os últimos 4 pontos em Força de Vontade. Cassandra vai precisar dela. Assim, sua Força de Vontade total é 7.

Apesar da criação do personagem estar oficialmente terminada, Meg decide incrementar Cassandra um pouco mais. Ela escreve um breve parágrafo descrevendo-a (com Aparência 3 ela é bonita, mas não excepcional), escreve um pouco sobre o café Inferno e descreve as relíquias que Cassandra possui (talvez decidindo que os patins não são tão úteis quanto, digamos, uma lanterna e um isqueiro).

Meg decide ir em frente e definir as especialidades de Cassandra: ela lista a especialidade em Carisma como Coragem e em Expressão como "poesia de rua".

Meg decide que uma mania de Cassandra é o hábito de apontar para as pessoas com quem fala. Adicionalmente, sua natureza muito expressiva se traduz em um monte de gestulação ao falar.

E aí está: um personagem completo. Agora David leva Meg e Cassandra através de um prelúdio para caracterizar as idéias de Meg sobre seu personagem.

Prelúdio

Agora você está pronto para interpretar seu personagem, mesmo que ele não esteja completo. Prelúdio é o nome para esta primeira sessão. No prelúdio, as últimas horas da vida do personagem são representadas, e sua viagem à morte começa.

O prelúdio é essencial ao desenvolvimento de um personagem de **Aparição**. Uma vez que o jogador e o Narrador tenham esquematizado por alto quem e o que o personagem é, eles interpretam a viagem da vida para a morte, incluindo as experiências iniciais do personagem no pós-vida.

O jogador pode querer esquematizar a vida do personagem apenas em linhas gerais, interpretando e detalhando momen-



tos particulares, mas descrevendo um pouco do contexto em que eles se encaixam. Lembre-se também que uma aparição “renasce” no pós-vida, e geralmente se lembra de muito de sua vida passada. Os detalhes sobre o passado de um personagem devem assim ser descobertos durante a crônica.

Se for difícil para o jogador e o Narrador fazerem um prelúdio eles devem simplesmente conversar sobre os relacionamentos e os Grilhões e discutir a vida e a morte do personagem.

Morte: O Início

O prelúdio começa com a cena da morte. Se o Narrador quiser, os minutos ou horas anteriores ao fim do personagem podem ser contados, mas muito pouca informação deve ser dada ao jogador. Alguns jogadores podem nem saber ao certo como seus personagens morreram.

Então termina. O personagem está morto. Muitos Narradores gostam de dar aos jogadores um sentido de choque súbito pelo golpe da morte, o desamparo, o lento cessar dos processos corporais, as células nervosas morrendo uma a uma por cinco minutos após o corpo ter atravessado o ponto de não-retorno.

Algumas futuras aparições podem então passar por experiências pós-corporais. O Narrador pode deixar seu jogador ver seu corpo e as pessoas à sua volta. Às vezes a nova aparição pode “acordar” em seu próprio funeral, talvez vendo seus amigos e parentes em lamentações. Algumas aparições experimentam um “túnel de luz”, enquanto outras vão diretamente ao Mundo Inferior com pouca pompa e circunstância.

Passeando

Durante esse período o Narrador pode fazer o personagem reviver eventos de sua vida. Estas cenas devem ser rápidas e nebulosas: por exemplo, a memória de uma noite passada com sua amada, mas nenhuma lembrança de seu nome ou de que fim ela levou.

Estas cenas isoladas têm dois propósitos. Primeiro, elas permitem que o Narrador e o jogador sintam o personagem e sua reação a certos eventos. Segundo, elas dão ao Narrador uma oportunidade de plantar sementes que possa colher mais tarde, para enredos ou histórias paralelas em sua crônica.

Perguntas e Respostas

Descritas a seguir estão algumas perguntas que devem ser respondidas ao fim do prelúdio. Se não houver tempo para um prelúdio completo, você deve ao menos fazer um esforço para responder a estas perguntas. Escrever as respostas costuma ajudar, mesmo se você já tiver passado por todo o prelúdio.

Com cada pergunta listamos que tipo de coisas o jogador deve perguntar a si mesmo, bem como algum conselho ao Narrador sobre como conduzir o Prelúdio relacionado à pergunta.

- **Qual a sua idade quando morreu?**

Você estava no primor de sua vida, era uma criança ou muito velho? Isso pode determinar sua aparência física nas





Regiões Sombrias.

Como era sua família?

No Mundo das Trevas, muitas famílias não são exatamente instituições sadias. Você foi magoado por sua família? Eles o magoaram? Eles foram apoiadores, carinhosos e amáveis? Quantos irmãos e irmãs (e meio-irmãos e meio-irmãs) você teve? Seus pais se divorciaram? Você teve madrasta ou padrasto? Você era órfão?

Qual foi a coisa de que você mais se envergonhou em fazer?

Isso pode ser algo tão inocente quanto roubar uma barra de chocolate (improvável) ou tão terrível quanto assassinar. Pense longamente e com cuidado nisso, pois sua Sombra funcionará a partir disso.

Qual a melhor coisa que já fez?

Mesmo Hitler pintava rosas. Mesmo se você for um psicopata que matou brutalmente um monte de pessoas antes de sua morte na cadeira elétrica, que coisa boa, que único momento de humanidade você exibiu? Se você não foi tão ruim, qual foi sua maior realização? Você salvou um abrigo de mendigos do fechamento? Representou alguém *pro bono* em seu divórcio por casamento abusivo? Deu seu último centavo para uma criança faminta?

Que lugares foram importantes para você em vida?

Mesmo não sendo os seus Grilhões, isso pode revelar muito sobre seu personagem. Qual seu "point" favorito quando adolescente? Você construiu uma casa na árvore quando criança? Você adorava ir a um cinema em especial? Qual restaurante em particular era seu favorito? Você adorava algum parque em particular? Todas essas coisas podem moldar o desenvolvimento de seu personagem e prover fontes de Grilhões.

Como você morreu?

Tudo bem, então você escolheu sua morte... mas como ela aconteceu? Explique em detalhes... ou você ainda não tem certeza de como ela foi? Houve funeral? Você foi enterrado ou cremado? O que foi posto no caixão junto com você? Onde estão suas cinzas agora? Quem chorou sua morte? Quem não? Seus entes queridos carregaram sua memória com eles como uma pedra em seu pescoço, ou eles logo se esqueceram de você?

Há quanto tempo está morto?

Quantos anos? Quem se lembra de você (alguém se lem-

bra)? Você perdeu algum Grilhão para o tempo ou para aparições vingativas? Você conhece bem a Necrópole local? Você conhece a política local? Você é senhor de alguma outra aparição na área?

Como você encontrou o resto do seu Círculo?

Vocês foram unidos por um Ceifador, ou se encontraram apenas por um capricho do destino? É importante determinar como você se relaciona com o resto de seu Círculo. O que eles pensam de você? Quais são seus deveres no Círculo?

Como foi seu primeiro encontro com outros habitantes do Mundo Inferior?

Você deu de cara com uma horda de espectros destruidores? Você foi alvo de um escravagista? Um Herege tentou converter você? Você deve levar em conta seu Antecedente Hierárquico, Herege ou Renegado ao responder esta pergunta.

O que você faz para se divertir?

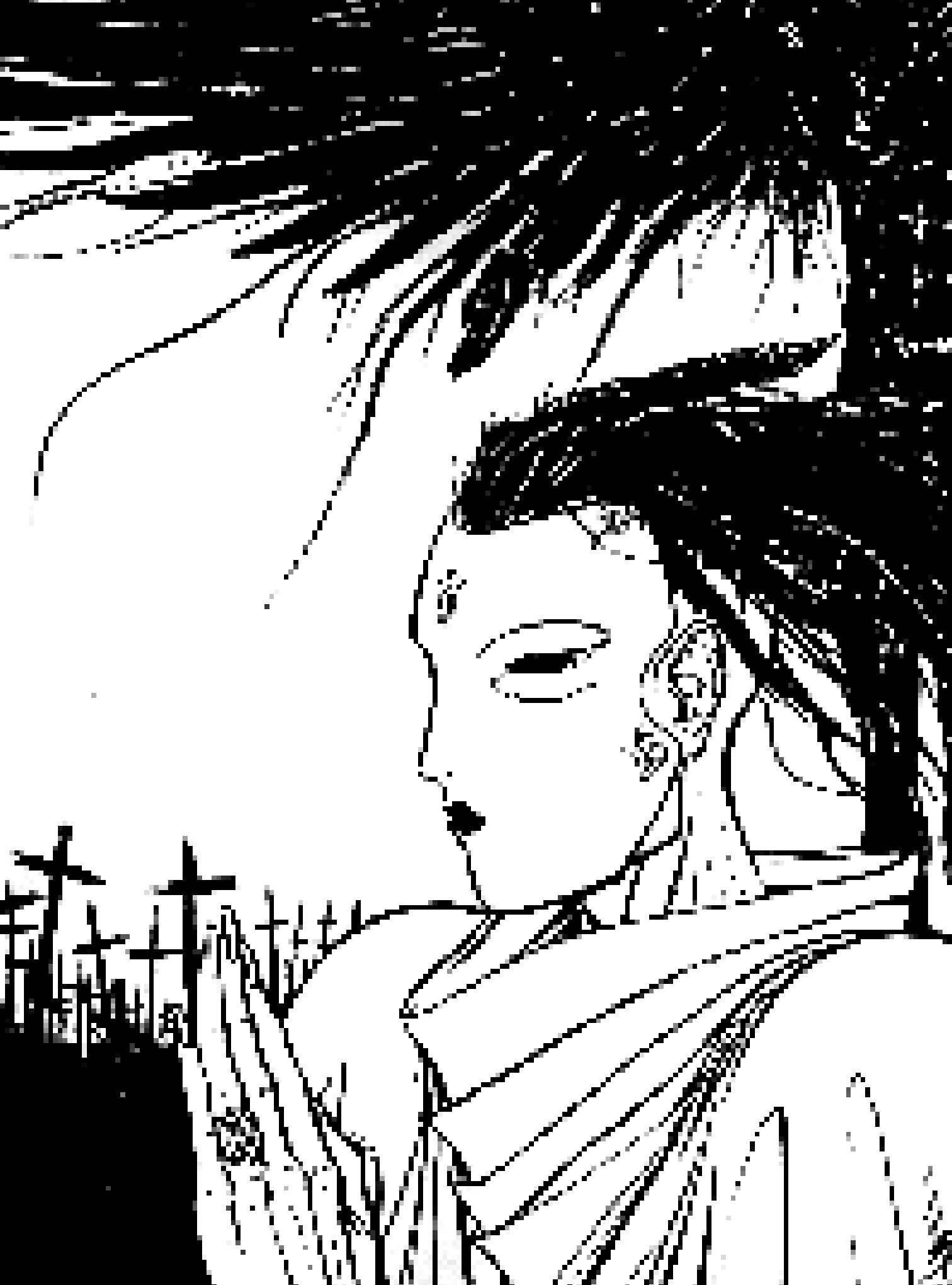
Isso é muito importante: a morte é deprimente. É bom sair e se divertir de vez em quando. Você cavalga a pele de pessoas enquanto eles estão fazendo amor? Você assiste TVs que ficam ligadas em lojas de departamentos, usando seus sentidos sobrenaturais para ouvir através do vidro? Prega peças em mortais, obrigando-os a fazer coisas idiotas? Usa seu Fantasma para contar histórias a outras aparições? Você se diverte roubando meias de lavanderias ou dados durante partidas de RPG? (*droga*, você ainda não sabe viver, não é?) Você gosta de fazer pessoas sérias rirem e pessoas engraçadas ficarem sérias? De vez em quando, é importante tornar o clima de uma história de **Aparição** mais leve, e esta é uma boa maneira de fazê-lo.

Onde é seu Lugar Assombrado favorito?

Este é algum lugar relacionado com você ou seu Círculo. Você vive lá. As histórias podem começar lá. Ele deve ser um lugar interessante o bastante para lhe dar algumas idéias para histórias, mas não tão importante que você não possa se aventurar para longe de lá. Para onde irá?

O que o motiva?

O que faz seu personagem prosseguir, o que o faz rir, chorar, o que o deixa irado, lhe dá desejo, lhe dá medo? O que lhe dá esperança? Em que ele acredita? Uma vez que você saiba estas coisas sobre seu personagem, pode começar a estruturar sua criação.



Capítulo Seis: Características

Que obra de arte é o homem!

— William Shakespeare, *Hamlet*



Em **Aparição**, **O Limbo**, as características constituem a base de um personagem — elas descrevem, conjuram e delineiam quem e o que um personagem realmente é. Elas possibilitam detalhar os pontos fortes e fracos de seu personagem e enquadrá-lo na realidade do jogo por meio de lances de dados. Mais importante: as características ajudam-no a se concentrar em seu personagem e a entendê-lo.

As características de um personagem descrevem os parâmetros gerais de suas habilidades. A essência do personagem é criada através de personificação e imaginação. As características de **Aparição** são intencionalmente superficiais — pelo menos a maioria esmagadora -, de forma que você não precise recorrer muito à sua ficha. O que é estabelecido rudimentarmente durante a criação do personagem ganha vida no jogo. Não olhe para as suas Características pensando que possui um personagem completo. Será a sua interpretação que irá dar-lhe consistência.

Arquétipos de Personalidade



a vida, existem tantos arquétipos quanto existem situações típicas. A repetição interminável marcou essas experiências em nossa constituição psíquica... representando meramente a possibilidade de um determinado tipo de percepção e ação.

— Carl Jung, *Collected Works*, Vol. 9

Os Arquétipos de personalidade existem para definir a personalidade das aparições. Os personagens, na verdade, não se enquadram tão facilmente em categorias estritas. Os Arquétipos são os modelos para um número infinito de personalidades diferentes, não devendo ser vistos como padrões absolutos. Esses Arquétipos de personalidade são exemplos da variedade de personalidades que podem ser encontradas: eles são planejados para guiar, não para restringir.



O psicólogo Carl Jung descobriu o conceito de arquétipos como uma forma de descrever qualquer conceito que resida no inconsciente coletivo da humanidade. Ele acreditava que esses símbolos complexos não poderiam ser categorizados rigidamente, mas ele conferiu nomes a alguns desses arquétipos. Não obstante, para incorporar o conceito de arquétipos ao nosso sistema, uma versão modificada dessa idéia foi usada para descrever personalidades, de modo que é melhor usar as instruções que se seguem com uma visão crítica.

O segredo para o uso de Arquétipos é a interação entre a Natureza e o Comportamento do personagem. A Natureza é a verdadeira personalidade do personagem, aquilo que ele é, mas que não pode revelar aos outros. A maioria das pessoas, por não querer que os outros conheçam-nas intimamente, cria fachadas por trás das quais esconde seus verdadeiros eus. Essas fachadas são conhecidas como Comportamentos. O Comportamento de um personagem pode ser tão consistente quanto seus atributos ou pode mudar de um minuto para outro. Um indivíduo extraordinariamente aberto, honesto ou simplório possuirá o mesmo Comportamento e Natureza.

Os Arquétipos exercem um impacto prático sobre o jogo, visto que cada um deles proporciona uma forma diferente de readquirir pontos de Força de Vontade. A Natureza do personagem é portanto vital na re aquisição de Força de Vontade. O procedimento funciona assim: o jogador repara que seu personagem poderá ser capaz de readquirir Força de Vontade devido aos seus atos ou à situação — isto varia de um Arquétipo para outro. O jogador pergunta ao Narrador se pode readquirir Força de Vontade, e o Narrador pode aceitar ou negar o pedido. Caso o Narrador julgue o pedido válido, ele pode restituir de um a três pontos de Força de Vontade, dependendo da natureza ou das ações do personagem. O Narrador não deve recompensar um personagem se considerar que o jogador estava desempenhando as ações não como parte de sua interpretação, mas apenas para readquirir Força de Vontade. Para maiores detalhes, consulte a seção Força de Vontade deste capítulo, na página 176. No Capítulo Oito, pág. 184, você poderá encontrar detalhes sobre a adição ao seu total permanente de Força de Vontade.

O Narrador deve encorajar seus jogadores a desenvolverem seus próprios Arquétipos, desta forma permitindo-lhes a oportunidade de criar personalidades exclusivas.

O Narrador deverá ver nas páginas 177 — 179 os Arquétipos das Sombras.

Arquiteto

O seu senso de propósito transcende as suas necessidades. Você tenta criar alguma coisa de valor duradouro para aqueles que vierem depois de você. As pessoas precisam de muitas coisas, e você obtém satisfação ajudando no que puder. Você é o tipo de pessoa que se esforça para construir algo de valor: fundar uma cidade, criar uma companhia ou, de alguma forma, deixar um legado duradouro.

— Readquira Força de Vontade sempre que criar ou es-

tabelecer alguma coisa de importância ou valor duradouro.

O Vanguardista

Você sempre precisa ser o primeiro em tudo. O primeiro a saber as novidades, a aprender uma nova dança, a seguir uma nova moda, ou a patrocinar um novo talento artístico. Fazer novas descobertas é uma parte essencial da sua vida, e você dedica a maior parte de seu tempo a se manter atualizado. Nada o incomoda mais que ser o segundo a saber das novidades. Se você não estiver na frente, então simplesmente não está.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que for o primeiro a saber de uma novidade ou sempre que fizer uma descoberta importante.

O Bon Vivant

A vida (e o que existe depois dela) é inútil e desprovida de significado — é por causa disso que você procura se divertir tanto quanto puder. Enquanto Roma estiver ardendo em chamas você estará bebendo vinho e compondo música. Sendo hedonista, sensualista, sibarita e maníaco por festas, as palavras austeridade, abnegação e disciplina pessoal não tem lugar em sua vida. Você prefere muito mais o conceito da gratificação instantânea. Ainda assim, não se importa com um pouco mais de trabalho duro, contanto que haja uma boa diversão aguardando-o na conclusão. A maioria dos Bon Vivant possui Autocontrole baixo, pois amam o excesso.

- Readquira Força de Vontade sempre que se divertir bastante e puder expressar plenamente a sua exultação (ou talvez até mesmo obter mais pontos se gozar de uma noite especialmente divertida.)

O Valentão

Conhecido como arruaceiro, rufião e briguento, você adora atormentar os fracos. Todo mundo tem sempre que dançar segundo a sua música e você não tolera que se intrometam em seus planos. Sendo o poder tudo que você respeita, costuma valorizar apenas aqueles que realizam demonstrações de poder.

Você não vê nada de errado em impor a sua vontade aos outros. Não há nada de que goste mais do que oprimir, antagonizar, importunar com perguntas insistentes e intimidar aqueles a quem despreza — e desses existem muitos. As emoções de gentileza e piedade não lhe são completamente estranhas, mas você esconde a sua própria sensação de fraqueza através da crueldade dos outros. Embora a maioria dos Valentões despreze os fracos, alguns tornam-se seus protetores.

- Readquira Força de Vontade sempre que intimidar ou forçar fisicamente outra pessoa a fazer o que você quiser.

O Samaritano

Você sempre tenta ajudar aqueles que o cercam, esfor-

quando-se para fazer uma diferença nas necessidades e tristezas dos desafortunados. As pessoas à sua volta depende de sua estabilidade e força para se manterem estáveis e concentrados. Quando estão com um problema, você é a única pessoa com quem elas podem contar.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir proteger ou ajudar outra pessoa. Pode ser uma ação pequena como oferecer um sorriso de apoio ou um ombro amigo num momento apropriado. Você precisa ajudar a outra pessoa de alguma forma, embora ela não precise saber disso.

A Criança

Você ainda é imaturo em personalidade e temperamento. Um moleque que nunca cresceu. Embora você seja capaz de cuidar de si mesmo (esperamos!), prefere a segurança de ter outros cuidando de você. Com frequência procura outra pessoa que cuide de você — um tipo de samaritano. Alguns consideram-no um moleque mimado, enquanto outros o vêem como um querubim inocente, não afetado pelos males do mundo. Este é um arquétipo muito comum entre as aparições que morreram quando eram jovens, sendo, portanto, maduras intelectualmente, mas não no plano emocional.

- Readquira Força de Vontade sempre que alguém fizer alguma coisa que o ajude sem vantagem aparente para si mesmo.

O Conformista

Você é um seguidor. Assumir o comando não é o seu estilo. É fácil para você se adaptar, ajustar e conciliar com qualquer situação nova em que se descobrir. Segue a estrela mais brilhante, a pessoa que você acredita ser a mais capaz, entregando o seu destino nas mãos dela. Para você, é ao mesmo tempo difícil e desagradável rebelar-se ou correr contra a correnteza. Você odeia a inconsistência e a instabilidade, e sabe que apoiando um líder forte poderá impedir o caos. Todos os grupos estáveis precisam de algum tipo de Conformista.

- Readquira Força de Vontade sempre que seu grupo realizar alguma coisa devido ao seu apoio e ajuda.

O Esperto

Qual é o motivo de dar duro quando se pode conseguir alguma coisa sem nenhum esforço? Por que se matar de trabalhar quando, apenas com uma boa lábia pode-se conseguir tudo que se quer? Você sempre tenta encontrar a saída mais fácil, a trilha mais curta para o sucesso e para a riqueza. Algumas pessoas podem chamar o que você faz de blefe ou mesmo de roubo, mas você sabe que faz o mesmo que todo mundo; só que melhor. Além disso, como a vida é um jogo, você sente um prazer enorme em passar alguém para trás. Os Espertos interpretam muitos papéis, de modo que você pode ser um ladrão, um blefador, um vagabundo, um comediante, um golpista ou mesmo um vigarista.

- Readquira Força de Vontade sempre que for capaz de



conseguir alguma coisa enganando outra pessoa para fazê-la fazer o que você quer.

O Crítico

Nada no mundo pode ser aceito sem ser avaliado primeiro por você. Nada é perfeito, e mesmo as pequenas falhas devem ser apontadas para que os bons sejam realmente valorizados. Os seus padrões são altos para tudo, e você insiste que eles sejam satisfeitos. Você encoraja que os outros sigam os mesmos ideais porque os padrões baixos reduzem a qualidade da vida de todos. Eles lhe agradecerão depois, assim que descobrirem a pureza de sua perspectiva. Você procura e expõe as imperfeições de todas as pessoas e coisas que encontra. Nunca está satisfeito com nada que seja menos que perfeito, a não ser com você mesmo — afinal de contas, você não é um perfeccionista.

— Readquira um ponto de Força de Vontade sempre que descobrir uma imperfeição significativa que tenha sido ignorada pelos outros.

Você é uma pessoa irascível e grosseira, levando tudo a sério e encontrando pouco humor na vida (embora possa possuir um senso de humor distorcido). Cinismo é seu sobrenome; é a ferramenta com a qual você julga tudo na vida. Você possui uma compreensão bastante definida de como as coisas re-

almente funcionam, especialmente quando elas envolvem o circo do comportamento humano. Há muito que as tolices cometidas pelas outras pessoas já deixaram de surpreendê-lo.

- Readquira Força de Vontade sempre que alguém fizer alguma coisa idiota, exatamente como você predisse. Você deve predizer isso em voz alta para que os outros personagens o ouçam, ou em particular ao Narrador.

O Excêntrico

Sempre há pessoas que simplesmente não se enquadram, e você é uma delas. As suas crenças, motivações e senso de propriedade são a antítese completa do status quo. Você não chega a ser um rebelde sem causa, estando mais para um pensador independente que não pertence à sociedade na qual nasceu. Você não dá a mínima para a moralidade das outras pessoas, mas adere ao seu próprio, e estranho, código de conduta. Os excêntricos costumam ser irreverentes, e alguns possuem gostos e desejos realmente esquisitos.

- Readquira Força de Vontade sempre que puder torcer o nariz para a sociedade e para seus preceitos sem atrair retaliação.

O Diretor

Você despreza o caos e a desordem, e tende a assumir o controle e a organizar as coisas de modo a suprimir a anarquia. Você gosta de estar no comando, viver para organizar





e fazer as coisas correrem com tranquilidade. Você confia em seu próprio julgamento e tende a pensar em tudo preto no branco: “Isto não funciona”, “Você está a meu favor ou contra mim”, “Há duas formas de fazer isto — a minha forma e a forma errada”.

- Readquira Força de Vontade quando lhe permitirem liderar um grupo e realizar alguma tarefa significativa.

O Fanático

Você é devotado a uma causa. Para o bem ou para o mal, ela é a força motriz da sua vida. Cada grama de sangue e paixão que você possui é direcionada a ela. Na verdade, você pode se sentir muito culpado por desperdiçar o seu tempo em qualquer outra coisa. Você não deixará que nada se interponha em seu caminho — pelo menos nada que não possa sobrepujar. Você e aqueles que o cercam podem sofrer, mas a sua causa é tudo — os fins justificam os meios. Antes do jogo começar não deixe de descrever a sua causa, e defina como ela pode afetar o seu comportamento.

- Readquira Força de Vontade sempre que praticar uma ação que contribua para a sua causa.

O Comediante

Você é o palhaço, o idiota, o bobo da corte ou o cômico, sempre fazendo graça de si mesmo ou dos outros. Busca constantemente o humor em cada situação, e se esforça o quanto pode para reter as ondas de depressão que invadem o seu íntimo. Você odeia sentir tristeza ou dor, e tenta o tempo inteiro afastar a mente das outras pessoas do lado sombrio da vida. Ocasionalmente você fará praticamente qualquer coisa para esquecer que a dor existe. O seu tipo pessoal de humor pode nem sempre impressionar os seus amigos, mas o faz sentir-se melhor. Alguns comediantes conseguem escapar da dor e ser verdadeiramente felizes, mas a maioria jamais se livra de seu dilema.

- Readquira Força de Vontade quando elevar o ânimo das pessoas à sua volta através do humor, especialmente quando você conseguir escapar da sua própria dor no processo.

O Juiz

Como um facilitador, moderador, árbitro, conciliador e pacificador, você sempre busca melhorar as coisas. Orgulha-se em ser racional, de seu julgamento e de sua capacidade em deduzir uma explicação razoável quando confrontado com os fatos. Você se esforça em promover a verdade, mas compreende o quão difícil é ser justo. Você respeita a justiça, afinal ela é o veículo da verdade.

Ao seu ver as pessoas são recursos, embora algumas sejam mais difíceis de serem controladas e empregadas. Odeia desavenças e discussões, e evita o dogmatismo. Ocasionalmente os juízes dão bons líderes, embora uma falta de visão possa ocasionalmente obrigá-los a manter o status quo em

vez de buscar uma saída melhor.

- Readquira Força de Vontade quando conseguir desabarçar a verdade de uma teia de mentiras ou puder convencer indivíduos antagônicos a chegarem a uma consenso.

O Solitário

Você é o tipo de pessoa que sempre está solitária, mesmo no meio de uma multidão. Você é um peregrino, um caçador, um lobo solitário. Embora os outros possam considerá-lo uma pessoa desamparada ou fechada, você na verdade prefere a sua própria companhia à companhia dos outros. Existem muitas razões diferentes para que isso seja assim: você não compreende as pessoas, compreende as pessoas bem demais, as pessoas não gostam de você, as pessoas gostam demais de você ou você simplesmente vive perdido em pensamentos. Suas razões descrevem quem você é.

- Quando conseguir realizar alguma tarefa significativa sozinho ou sem a ajuda dos outros — mas que ajude o grupo de alguma forma — readquira Força de Vontade com base no significado da realização.

O Mártir

Todo mundo possui o instinto do mártir, mas pouco o põem em prática. Menos ainda vivem a vida de um mártir, mas você é um deles. O seu desejo pelo sacrifício pessoal provém de uma carência de amor-próprio, uma sensação de falta de controle ou um sentimento de amor profundamente desenvolvido. Devido às suas crenças e ideais, você está apto a passar por sofrimentos longos e severos.

Na pior das hipóteses, um mártir espera simpatia e atenção devido ao seu sofrimento, e pode até mesmo fingir ou exagerar dor ou privação. Na melhor das hipóteses, um mártir irá escolher sofrer ferimentos ou mesmo ser tragado pelo Limbo em vez de renunciar à sua religião, as suas crenças, princípios, causa ou amigos.

- Readquira Força de Vontade quando cometer sacrifícios de uma forma real e imediata em nome de suas crenças ou de outro indivíduo.

O Rebelde

Você é obstinado, insatisfeito, iconoclasta e adepto da liberdade de pensamento. Como a sua filosofia pessoal baseia-se na liberdade de pensamento, você se sente relutante demais em juntar-se a qualquer causa particular ou movimento. Você é apenas você mesmo e deseja nada mais que a liberdade de ser você mesmo. Não seria um bom seguidor e normalmente também não é um bom líder (a não ser que seus seguidores estejam dispostos a seguir cegamente as suas ordens). Quando frente a uma autoridade, a sua tendência à insubordinação pode fazê-lo descer ao nível da estupidez.

- Readquira Força de Vontade sempre que a sua rebeldia contra o status quo gerar resultados positivos.

O Sobrevivente

Não importa como, você sempre consegue sobreviver. Você pode resistir, recuperar-se de, atravessar e sobreviver a quase qualquer circunstância. Quando as coisas ficam difíceis, você toca pra frente. Você nunca aceita a derrota e jamais desiste — jamais. Nada o irrita mais que uma pessoa que não se esforçou para melhorar as coisas, ou que se rende às forças desconhecidas do universo.

- Readquira Força de Vontade sempre que sobreviver a uma rebelião ou a uma situação difícil através de sua própria esperteza e perseverança.

O Tradicionalista

Você é um indivíduo ortodoxo, conservador e muito tradicionalista. O que foi bom quando você era jovem é bom o bastante para você agora. Você quase nunca muda. Em geral opõe-se à mudança pela mudança — de que valhe isso? Alguns podem vê-lo como um miserável, um reacionário ou simplesmente um velho fóssil. Seu ideal é sempre preservar o status quo.

- Readquira Força de Vontade todas as vezes que estiver apto a proteger o status quo e impedir as mudanças.

O Visionário

Poucos indivíduos tem coragem, força e criatividade para divisar alguma coisa nova por detrás do véu da mediocridade. A sociedade trata essas pessoas com respeito, mas também com desprezo — afinal é o visionário quem perverte e conduz a sociedade para o futuro.

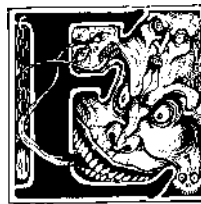
Você pode ser um espiritualista, xamã, arauto da Nova Era, místico, filósofo ou inventor, mas seja o que for, está sempre buscando algo mais. Você se liberta dos grilhões da imaginação convencional e cria novas possibilidades. Embora possa ter a cabeça nas nuvens, e frequentemente posua uma inclinação pouco prática, está cheio de idéias e percepções novas.

- Readquira Força de Vontade sempre que conseguir convencer os outros de seus sonhos e seguir o curso de ação delineado por sua visão do futuro.

Atributos

As aparições não são mais reais, pelo menos da forma como entendemos o termo. Toda Aparição possui um Corpus e uma consciência, que são manifestações de sua presença em outra forma de realidade. Os Atributos agora servem como descrições de seu estado de existência contínua.

Os Atributos são baseados na forma como os personagens vêm a si mesmos. O corpo e as capacidades gerais de uma aparição são baseadas em seus hábitos e expectativas, sendo tão rígidos e imutáveis quanto os Atributos do mundo real.



especializações

Para cada Característica de Atributo e Habilidade de nível 4 ou superior, um jogador pode selecionar uma especialidade. Uma especialidade é uma subcategoria particular que um personagem seja capaz de desempenhar com eficiência adicional — um personagem pode ser capaz de dirigir muito bem, mas pode ser particularmente adepto de manobras arriscadas.

Nas ações que envolvam uma especialização, o jogador tem o direito de lançar mais um dado para cada resultado igual a 10 obtido nos dados. O sucesso do 10 original é mantido, mas as tentativas podem ser feitas sucessivamente.

Atributos Físicos

Os atributos físicos determinam o poder de uma aparição conforme manifestado em suas ações. Eles são a forma mais fácil de definir e portanto a mais fácil de compreender.

Força

Este Atributo define o poder bruto de uma aparição. Ele representa não apenas força física, mas também poder e capacidade de causar danos. O Atributo Força é usado para determinar o número base de danos obtidos nos dados em caso de ataque.

A Força é usada quando uma aparição tenta erguer, carregar, empurrar ou quebrar alguma coisa. A Força também é usada quando se deseja realizar um pulo ou salto.

Especializações: Pegada Firme, robustez, Físico Atlético, Ombros Largos, Vigor, Energia, Bíceps Protuberantes, Rigidez, Altura.

- Fraco
- Médio
- Bom
- Excepcional
- Extraordinário

Destreza

Este Atributo define a capacidade de uma aparição em desempenhar atividades complexas. Ele representa velocidade física, graça, precisão e a habilidade em desempenhar ações intrincadas ou sutis. A Destreza define o controle de uma aparição sobre seu Corpus.

Especializações: Movimentos Suaves, Flexibilidade, Equilíbrio, Habilidade, Graça, Agilidade, Atletismo, Reflexos Felinos, Velocidade, Equilíbrio, Pés Ágeis, Mão Leve.

- Fraco: Você é bem estabonado — portanto não use uma motosserra.
- Médio: Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- Bom: Você possui um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- Excepcional: Você pode fazer malabarismos com cinco facas



- Extraordinário: Você pode fazer malabarismos com cinco facas e com os olhos vendados!

Vigor

O Atributo Vigor define a estabilidade de uma aparição. Ele representa não apenas resistência física, mas também determinação, austeridade, concentração e vontade de vencer. Ele reflete a compreensão de uma aparição sobre seus próprios limites.

Especializações: Zelo, Resistência, Inflexibilidade, Determinação, Agressividade, Tenacidade, Robustez, Solidez, Potência, Dedicação.

- Fraco: Você possui constituição frágil, beirando o doentio.
- Médio: Você é moderadamente saudável.
- Bom: Você está em excelente forma, o resultado de exercícios regulares. Você é forte de espírito.
- Excepcional: Você poderia correr numa maratona.
- Extraordinário: Você poderia sobreviver ao coração de um Turbilhão (bem, talvez...).

Atributos Sociais

Os Atributos Sociais de uma aparição não representam

apenas sua capacidade de interagir com outros, mas também definem sua auto-estima e confiança. Elas definem como a aparição se relaciona com o ambiente que a cerca e como ela se enquadra no esquema das coisas.

Os Atributos Sociais são vitais para determinar primeiras impressões, capacidade de liderança e a natureza das interações de uma aparição com as outras. Combinados com os Atributos Físicos, eles definem a presença de uma aparição.

Carisma

O Carisma define o magnetismo essencial de uma aparição, a força de sua presença. Também representa audácia, fúria, e o quanto a aparição é interessante para os outros. O Carisma reflete o poder de uma aparição em convencer os outros a confiarem nela. Sob muitos aspectos, ele é análogo à Força, sendo usado em qualquer tentativa de influenciar abertamente alguém.

Especializações: Serenidade, Eloquência, Sociabilidade, Encantamento, Magnificência, Genialidade, Educação, Sofisticação, Graça, Rústico, Urbanidade.

- Fraco: Os outros evitam estar à sua volta.
- Médio: As pessoas tendem a gostar de você.
- Bom: As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- Excepcional: Você tem alguma coisa que atrai as pessoas.

- Extraordinário: Você poderia liderar uma nação.

Manipulação

Esta Característica mede a astúcia de uma aparição. Manipulação representa a condução e a traição nos relacionamentos sociais. Sob muitos aspectos, ela serve como “camuflagem social”, ao contrário de Carisma, que induz a uma abordagem mais direta. Uma aparição usa sua Manipulação em qualquer tentativa de influenciar subitamente alguém.

Se você fracassar numa ação de Manipulação e o alvo perceber o que você tentou fazer (você obteve uma falha crítica nos dados, por exemplo), ele pode ficar zangado. As pessoas são manipuladas o tempo inteiro e normalmente ignoram isso. Porém, se isso passar a ser de seu conhecimento, poderá ser um pensamento bastante incômodo. A Manipulação pode gerar grandes resultados, mas é um risco desenhá-la abertamente. As pessoas que conheçam bem os personagens com Manipulação alta não confiam neles.

Especializações: Loquacidade, Expressividade, Astúcia, Persuasão, Serenidade, Língua Afiada, Fanfarronice, Insinuação, Eloquência, Lisonja, Duplo sentido, Sofismo, Humor.

- Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- Médio: Os outros podem acreditar em você.
- Bom: Você seria um bom advogado.
- Excepcional: Você deveria concorrer a um cargo público.
- Extraordinário: Você venderia gelo a um esquimó.

Aparência

Esta característica de uma aparição, ao contrário do que ocorre com os mortais, baseia-se em seu sentido de auto-estima. Ela reflete sua satisfação em ser ela mesma e como ela deseja que os outros a vejam. Uma Característica alta de Aparência não indica necessariamente beleza, mas atraência (as duas coisas nem sempre são a mesma).

A Aparência é essencial em qualquer situação social na qual não sejam trocadas palavras. Ela é mais importante do que pode parecer à primeira vista; as suas impressões do outro são fortemente afetadas pela aparência da pessoa, não importa o quanto você tenha a mente aberta.

A Aparência costuma ser usada pelo Narrador para julgar aproximadamente como os outros reagem a você desde um primeiro encontro. Portanto, ela pode afetar todos os outros testes Sociais que você realizar envolvendo essa pessoa (em alguns casos, o seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação Social que possam ser realmente aplicados, impossibilitando que uma pessoa feia alcance qualquer coisa acima do sucesso mínimo.)

Especializações: Comportamento Audaz, Sedução, Encantamento, Sensualidade, Radiância, Rosto Honesto, Dignidade, Agradabilidade, Simpatia, Atratividade, Beleza, Olhar Penetrante.

- Fraco: Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- Médio: Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- Bom: Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam-no bem.
- Excepcional: Você tem uma aparência suficientemente boa para ser um modelo, recebem do respeito e atenção por causa disso.
- Extraordinário: As primeiras reações podem ser de assombro, inveja intensa ou prestabilidade absoluta.

Atributos Mentais

Os Atributos Mentais representam a capacidade mental total de uma aparição, incluindo coisas como memória, percepção e a capacidade de aprender e pensar. Eles representam a consciência de uma aparição e os sentimentos de compreensão interna e externa.

Percepção

Esta Característica define a consciência que uma aparição tem da realidade. Ela representa a visão que uma aparição tem dos outros indivíduos, a empatia com o ambiente que a cerca e sua intuição. Considerando que os indivíduos com níveis baixos de Percepção mantêm-se isolados do mundo, sendo, portanto, incapazes de crescer, podemos afirmar que Percepção é sabedoria. Ela é usada sempre que uma aparição tenta detectar alguma coisa.

Embora a percepção seja ocasionalmente usada conscientemente, como quando você pesquisa alguma coisa, ela funciona mais frequentemente de forma intuitiva — você simplesmente não nota nada. Basicamente, a Percepção é uma sensibilidade para com o mundo, é uma condição de estar permanentemente com os olhos abertos comum entre as crianças (para quem o mundo é um lugar irrestrito e misterioso) e raramente ocorre entre os mais estafados.

A Percepção é usada para ver se você possui a capacidade de compreender ou estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar o seu nível de atenção a emboscadas, às entrelinhas do discurso de um Hierarca, ou à sutileza nas cores de uma pintura. Todas as aparições são extremamente sensíveis ao ambiente que as cerca, mas apenas as aparições mais Perceptivas são alertas e perspicazes o bastante para perceber o que realmente acontece ao redor delas.

Especializações: Introspectivo, Atento, Paciente, Visão Aguçada, Intuitivo, Visionário, Astuto, Apreensivo.

- Fraco: Você é cego a tudo que não seja óbvio.
- Médio: Você não percebe interações sutis que acontecem à sua volta.
- Bom: Você percebe os ânimos e as texturas.
- Excepcional: Você está sempre alerta às nuances da vida.

- Extraordinário: Você é capaz de achar uma agulha num palheiro.

Inteligência

A Inteligência de uma Aparição define a compreensão que ela tem da realidade. Ela representa a capacidade de desempenhar atividades complexas e cerebrais. A Inteligência é usada sempre que forem desempenhadas tarefas analíticas.

A Inteligência representa a sua memória e a sua capacidade em aprender e pensar. Ela é importante quando se usa Habilidades que requeiram processos complexos de pensamento. Algumas pessoas descrevem a Inteligência como a capacidade de pensar ou julgar rapidamente, mas ela é mais que isso — é a facilidade em entender e a capacidade para raciocinar e avaliar. A Inteligência mede a profundidade e a flexibilidade de pensamento de um indivíduo.

Especializações: Discernimento, Criatividade, Conhecimento, Pragmatismo, Astúcia, Brilhantismo, Rato de Biblioteca, Pensador.

- Fraco: QI 80
- Médio: QI 100
- Bom: QI 120
- Excepcional: QI 140
- Extraordinário: QI 160+

Raciocínio:

O Atributo Raciocínio descreve a sua capacidade de reagir com rapidez e correção a situações novas, assim como a sua clareza de pensamento. Em termos simples, é uma medida do quão rápido você pensa. Poderíamos interpretar Raciocínio também como perspicácia, sagacidade e capacidade em compreender problemas em seus termos mais básicos.

Os indivíduos com Raciocínio baixo são ocasionalmente incapazes de tomar atitudes apropriadas quando surpreendidos (como um gamo ao ser iluminado pelos faróis de um carro). Um nível baixo de Raciocínio pode indicar que você é um estudante ingênuo e pouco sofisticado da natureza humana. Se você possui Raciocínio alto, está apto a reagir rapidamente a novas situações e raramente as mudanças súbitas nos eventos o surpreendem com a guarda baixa. Aconteça o que acontecer, você é capaz de manter seu Raciocínio.

Especialidades: Inteligente, Perspicaz, Vigilante, Prático, Manhoso, Judicioso, Criativo.

- Fraco: Você envia seu dinheiro para pastores televisivos.
- Médio: Você sabe quando apostar ou passar no pôquer.
- Bom: Você é capaz de lidar com a hora do “rush” em Los Angeles (sem atirar em ninguém)
- Excepcional. Poderia ser um humorista de primeira classe.
- Extraordinário: O seu cérebro é rápido como um computador.

Habilidades

Talentos

Os Talentos são Habilidades não treinadas e intuitivas. Os Talentos quase nunca podem ser estudados ou aprendidos mediante treino (embora uns poucos, como Briga, sejam exceções). Contudo, os Talentos podem ser aprendidos através da experiência direta — normalmente durante uma história. Se o seu personagem desempenhar uma ação usando um Talento que ele não possua, isso não surtirá efeito sobre a sua decisão nos dados. Faz-se uma decisão usando um número de dados igual ao Atributo básico. Os Talentos são Capacidades tão naturais e intuitivas que se considera que todo mundo possui alguma pequena capacidade em cada um deles.



Prontidão

Com o passar dos anos você adquiriu experiência em perceber tudo que acontece à sua volta, mesmo se não estiver concentrado ativamente no que o cerca. Você é um guarda-costas capaz, visto que aprendeu como manter-se alerta durante períodos de tempo longos. A Prontidão simplesmente indica o quão ciente você está do mundo que o cerca. Ela descreve quanta atenção você presta às coisas, além do roncar em seu ectoplasma ou das dúvidas de sua mente. A Prontidão mantém sua relação com o mundo físico.

Uma Aparição pode hiper-atenuar seus sentidos à vontade. Algumas vezes, ao usar sentidos aguçados para observar eventos no mundo físico, faz-se necessário um teste de percepção + Prontidão.

- Amador: Você tende a estar alerta a mudanças, um pouco mais que a maioria das pessoas.
- Experiente: Você é bastante atento às coisas que o cercam.
- Competente. Você é muito vigilante.
- Especialista: Você é um indivíduo verdadeiramente cauteloso, e raramente abaixa a guarda.
- Mestre: Você repara em tudo que acontece à sua volta.

Possuído por: Vigilantes, Caçadores, Guarda-costas, Repórteres, Ladrões.

Especializações: Serviço de guarda-costas, Armadilhas, Emboscadas, Florestas, Multidões, Ruídos, Paranóia, Espectros

Atletismo

Esta Capacidade descreve o seu estado atlético geral e considera uma familiaridade com a maioria dos esportes. É usada para ver se você é capaz de pular uma cratera, nadar durante uma tempestade, chutar uma bola de futebol, pular uma cerca ou escalar uma árvore.

O Atributo Atletismo diz respeito às ações motoras. As ações físicas que requeiram apenas um tipo de ação motora — como levantar pesos — não usam o nível de Atletismo, nem tampouco as ações atléticas já submetidas a outra Capacidade.

- Amador: Escolinha de futebol
- Experiente: Atleta de colégio de segundo grau
- Competente: Atleta universitário
- Experiente: Atleta profissional
- Mestre: Detentor da medalha de ouro olímpica

Possuído por: Atletas profissionais, Entusiastas, Dançarinos, Jovens.

Especializações: Alpinismo, Acrobacia, Dança, Um esporte específico.

Sensitividade

Este Talento representa a capacidade de um personagem em detectar coisas que não pertençam ao mundo físico. Todas as aparições possuem a capacidade de sentir a presença da morte (usando Visão da Morte) e a presença de criaturas sobrenaturais (usando Sentidos Aguçados). Sentir coisas que não sejam do mundo físico muitas vezes requer um teste de Percepção + Sensitividade.

- Amador: Você vê coisas estranhas com o canto dos olhos.
- Experiente: Coisas bizarras lhes são reveladas.
- Competente: Todas as coisas possuem uma aura mortal que você consegue identificar com facilidade.
- Experiente: Você poderia achar um trevo de quatro folhas em segundos.
- Mestre: Você vê coisas bizarras para onde quer que olhe.

Possuído por: Investigadores Paranormais, Ciganos, Psiquiatras.

Especialidades: Animais, Magia, Criaturas Sobrenaturais.

Briga

Você sabe lutar desarmado. Esta Habilidade inclui manobras como socar, chutar, lutar corpo a corpo, estrangular, atirar, morder e enfiar os dedos nos olhos do oponente. A Briga pode tornar-se muito violenta, mas geralmente não é uma forma letal de combate.

• Amador: Você sabe o que faz, mas não tem muita experiência.

•• Experiente: Você sabe onde acertar as pessoas e fazer doer.

••• Competente: Pode escolher onde sentar num boteco.

•••• Especialista: Você é faixa-preta.

••••• Mestre: Você poderia ser um campeão de boxe.

Possuído por: Lutadores de artes marciais, Soldados, Marginais, Policiais, Leões de Chácara.

Especializações: Chaves de braço, Boxe, Luta livre, Karatê, Judô, Tai Chi, Luta corpo a corpo, Lançamento, Exibição de artes marciais.

Esquiva

A forma mais eficiente de vencer uma luta é não ser atingido. Dominar o Talento de Esquiva é uma escolha muito sábia. Os seus níveis nesta área descrevem a capacidade em evitar tanto ataques de luta corporal quando disparos de projéteis, o que inclui mergulhar para proteger-se ou usar o peso do corpo para socar.

- Amador: Você se joga ao chão se alguém grita “abaixe-se”!
- Experiente: Você não tem problemas em encontrar um lugar seguro durante um tiroteio.
- Competente: Você tem muitas chances de sair vivo de um tiroteio.
- Especialista: É preciso ser um atirador de sorte para acertar você.
- Mestre: Você é quase capaz de se esquivar de balas.

Possuído por: Criminosos, Lutadores de Rua, Militares, Leões de chácara, Boxeadores.

Especializações: Saltar, Esquivar-se, Encontrar abrigo, Mergulhar.

Empatia

Você compreende e é capaz de sentir as emoções dos outros, estando apto a reagir apropriadamente a elas. Você frequentemente é capaz de discernir os motivos por trás das ações de uma pessoa simplesmente ouvindo-a. Você pode detectar também quando lhe contam mentiras.

Todas as aparições possuem a habilidade em sentir emoções básicas. A Visão da Vida normalmente requer um teste de Percepção + Empatia.

- Amador: As pessoas costumam contar-lhe problemas durante festas.
- Experiente. De vez em quando toma para si as dores dos outros.
- Competente: Adquire uma noção fantástica das motivações das outras pessoas.
- Especialista: Nenhuma mentira passa pelo seu escrutínio.
- Mestre: Você costuma terminar as frases das outras pessoas.

Possuído por: Atores, Médiuns, Vendedores extraordinários, Prestidigitadores.

Especializações: Emoções, Verdade, Personalidades, Antecedentes.

Expressão

A Habilidade Expressão representa a sua capacidade em passar uma mensagem através da fala ou da escrita, esteja você escrevendo um livro ou debatendo questões sociais. Os personagens com Expressão alta são inesquecíveis, mas apenas em sua capacidade de transmitir seus sentimentos; a expressão inteligente ou significativa é coberta por outras Características. A Expressão, em sua forma mais elevada, pode



ser uma arte.

- Novato: Repórter de Tablóide
- Experiente: Representante de equipe de de bate escolar
- Competente: Comediante de sucesso
- Experiente: Escritor de best-sellers
- Mestre: William Shakespeare

Possuído por: Oradores, Políticos, Romancistas, Atores, Demagogos, Manifestantes.

Especializações: Poesia, Improviso, Opiniões Radicais, Reuniões.

Intimidação

A arte da intimidação ocorre de diversas formas, desde uma ameaça sutil até uma agressão física. Cada método de intimidação tem seu tempo e lugar. Você compreende a ciência de intimidar, e sabe como usá-la para conseguir o que deseja. As pessoas com níveis altos de intimidação parecem irradiar uma aura de autoridade.

- Amador: Crianças de seis anos se comportam direitinho com você.
- Experiente: De vez em quando consegue intimidar alguém só olhando ameaçadoramente para ele.
- Competente: O seu olhar é perturbador.
- Especialista: Você seria um sargento durão.
- Mestre: Você pode fazer animais ferozes fugirem com o rabo entre as pernas.

Possuído por: Homens de negócios, Militares, Líderes de Gangues, Blefadores. Especializações: Política, Militares, Eventos Sociais, Atos de Violência, Ações Veladas.

Manha

As ruas são uma fonte essencial de informação e de dinheiro, assim como um problema de primeira grandeza. A Manha permite-lhe imiscuir-se na cena local sem chamar atenção. Usar este talento também concede a capacidade de fofocar, furtar e empregar linguajar de rua.

- Amador: Você sabe quem vende drogas.
- Experiente: A galera considera você "gente boa".
- Competente: Membro de uma gangue proeminente.
- Especialista: Você passou a maior parte da vida nas ruas.
- Mestre: Se você não ouviu falar, então não aconteceu.

Possuído por: Membros de gangue, Repórteres, Mendigos, detetives.

Especializações: Bater carteiras, Drogas, Atravessador, Gíria.

Lábia

Você sabe como esconder as suas motivações. Além disso, sabe como decifrar as motivações dos outros e usá-las

contra eles. Os segredos e intrigas dos outros lhe interessam, e você procura compreender suas fraquezas. O domínio desta habilidade torna-o o melhor dos oradores, ou o melhor dos espíões.

- Amador: Algumas mentirinhas inocentes não magoam ninguém.
- Experiente: Você engana trouxas em clubes noturnos.
- Competente: Você poderia ser um advogado criminal.
- Especialista: Você coloca os vendedores da Amway no chinelo.
- Mestre: Perry Mason queria ser tão bom.

Possuído por Advogados, Palestrantes, Vigaristas, Casanovas, Políticos.

Especializações: Descobrir fraquezas, Seduzir, Mentirinhas Ocasionalmente.

Outros Talentos

Busca, Malícia, Intriga, Instrução.

Perícias

As Perícias são todas as Habilidades aprendidas durante aprendizado ou treinamento rigoroso. Se você tentar usar uma Perícia na qual não possua um nível, a dificuldade subirá em um. Você é simplesmente destreinado nas técnicas dessa Perícia, e portanto precisa esforçar-se mais para realizar a tarefa do que alguém que tenha ao menos uma leve idéia do que está fazendo.

Manufatura

Esta Perícia envolve o conhecimento das técnicas de um mestre artesão — carpintaria, curtidão de couro, sopro em vidro, joalheria, etc. Você pode criar objetos funcionais a partir de várias substâncias. A qualidade desses objetos dependerá do número de sucessos que você obtiver.

- Amador: Cursinho de Trabalhos Manuais
- Experiente: Faz-tudo de apartamento
- Competente: Profissional
- Especialista: Artista
- Mestre: Mestre Artesão

Possuído por: Técnicos teatrais, Carpinteiros, Escoteiros, Bandeirantes, Artífices.

Especializações: Cozinheiro, Carpinteiro, Ferreiro, Coureiro, Joalheiro, Costureiro, Origamista, Pedreiro.

Condução

Você pode dirigir um carro, e talvez também outros veículos. Simplesmente porque você possui a habilidade Condução não significa que esteja familiarizado com os todos os veículos de terra. A sua dificuldade pode ser elevada ou abaixada, dependendo da sua experiência geral com um automóvel específico.

- Amador: Você pode dirigir um carro com mudança automática.
- Experiente: Pode operar uma mudança manual.
- Competente: Caminhoneiro comercial.
- Especialista: Piloto de Fórmula Um.
- Mestre: O trânsito de São Paulo é um passeio para você.

Possuído por: Caminhoneiros, Pilotos de corrida, Dublês.

Especializações: Curvas, Cavalos-de-Pau, Mudanças de marcha, pista molhada.

Etiqueta

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se com elegância. Você sabe como conviver bem com as sociedades humana e das aparições. A sua especialidade é a cultura com a qual esteja mais familiarizado. Você usa Etiqueta durante ações como dançar, seduzir e barganhar. A Etiqueta também é usada em questões diplomáticas.

- Amador: Você sabe quando calar a boca.
- Experiente: Sabe que não deve calçar tênis num jantar a rigor.
- Competente: Sabe com que colher tomar sopa.
- Especialista: Está apto a conviver com praticamente todas as classes sociais.
- Mestre: Você poderia impedir a Terceira Guerra Mundial.

Possuído por: Diplomatas, Milionários, Executivos.

Especialidades: Negócios, Alta Sociedade, Cultura das ruas.

Armas de fogo

A habilidade em Armas de Fogo significa que você possui um amplo conhecimento de todas as armas, desde um simples .22 a uma metralhadora Ingram Mac-10. As Armas de Fogo não incluem a capacidade em operar armas pesadas como canhões e outras peças de artilharia. Contudo, a perícia em Armas de Fogo também inclui a capacidade em consertá-las.

- Amador: Você teve uma ou duas lições numa loja de armas.
- Experiente: Você faz bonito numa galeria de tiro.
- Competente: Você pode fazer alguns truques com uma arma.
- Especialista: Você é frio e controlado, mesmo sob pressão.
- Mestre: “Está com sorte, *punk*? Ótimo, vai precisar.”

Possuído por: Membros de Gangue, Polícia, Criminosos, Soldados, Caçadores.

Especializações: Rifles, Pistolas, Metralhadoras, Sprays, Revólver.

Liderança

Você consegue fazer as pessoas seguirem os seus comandos e obedecerem às suas ordens mediante exemplo e exer-



cício da autoridade. Liderar não é apenas conhecer as técnicas em fazer as pessoas seguirem você, mas principalmente ser o tipo de pessoa que os outros seguirão. A Liderança costuma ser usada em combinação com o Carisma.

- Amador: Você poderia treinar um time de juniores.
- Experiente: A sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
- Competente: Em situações de crise, você é um bom líder.
- Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
- Mestre: Você é um Napoleão, um Charon — Ou um Hitler...

Possuído por: Políticos, Oficiais Militares, Líderes de Gangues, Executivos, Oficiais de Polícia

Especializações: Comando, Oratória, Inspirar Amizade, Orientar ações militares.

Meditação

A Meditação é a Perícia em aplacar as emoções, controlar a mente e relaxar o corpo físico. A Meditação costuma ser praticada enquanto o indivíduo está sentado numa posição especial, como a posição de lotus. Porém, com a prática, a Meditação pode ser desempenhada numa variedade de situações ou posições.

A Meditação pode ser usada para isolar a mente de fatores de distração, permitindo a um personagem concentrar-se em assuntos de importância. Ela também pode ser usada por uma aparição para entrar novamente em estado de Modorra — um teste de Vigor + Meditação (dificuldade 8) determina quantas horas de Modorra serão obtidas por hora de meditação.

- Amador: Você pode ficar sentado numa única posição durante algum tempo sem se mexer.
- Experiente: Você pode sentar-se e alcançar um estado de tranquilidade.
- Competente: Você pode relaxar em qualquer posição.
- Especialista: As pessoas precisam dar duro para tirar a sua concentração.
- Mestre: Você poderia alcançar um estado de calma interior no meio de um tiroteio.

Possuído por: Artistas Marciais, Monges, Atletas, Psicólogos.

Especializações: Relaxamento, Concentração, Memória Zen.

Armas Brancas

A capacidade de lutar com uma arma é uma habilidade valiosa no ambiente Punk-Gótico. A eficiência nesta habili-

dade possibilita usar armas de mão. Facas, cassetetes, machados e espadas são exemplos dos tipos de armas cobertas pela perícia Armas Brancas. Hoje em dia esta habilidade é quase arcaica, devido à dependência da sociedade por armas de fogo, mas não se esqueça que o mesmo não se aplica à Estígia e aos Reinos Distantes...

- Amador: Você já viu usarem uma faca.
- Experiente: Você aprendeu esgrima num curso de seis semanas
- Competente: Marginal comum
- Especialista: Qualquer arma é mortal em suas mãos.
- Mestre: Bruce Lee com um par de *nunchacos*.

Possuído por: Policiais, Esgrimistas, Entusiastas de Kendô, Marginais, Membros de Gangue.

Especializações: Armas, Machados, Floretes, Facas, Maças, Desarme.

Atuação

Você é capaz de desempenhar ações artísticas, como cantar, tocar guitarra e atuar. Você sabe o que fazer e como. A sua especialidade é o tipo de desempenho no qual você se concentra, muito provavelmente o primeiro tipo de expressão artística ao qual você se dedicou. A Atuação não cobre escrever e discursar, categorias que dependem da Habilidade Expressão.

- Amador: Novato talentoso, você é capaz de fingir que está doente.
- Experiente: Você desenvolveu a sua capacidade de interpretação a um nível elevado.
- Competente: Você é capaz de representar praticamente qualquer papel.
- Especialista: Decerto você é um profissional, ou possui potencial para ser um.
- Mestre: Você poderia ganhar um Oscar — ou talvez já tenha sido agraciado com um.

Possuído por: Atores, Músicos, Praticantes de Karaokê, Mímicos.

Especializações: Vilões, Solos de Guitarra, Fingir Soberiedade Enquanto Bêbado.

Reparos

Você está apto a consertar todos os tipos de instrumentos simples ou complexos. Isto inclui portas, carros e até computadores. O domínio desta habilidade significa que você é um João-Faz-Tudo. Esta habilidade cobre tudo, desde carpintaria simples a mecânica. Dispondo das ferramentas adequadas, você poderia consertar qualquer coisa.

- Amador: Você consegue montar um conjunto de peças de encaixe
- Experiente: Dispondo do tempo adequado



você poderia instalar a fiação elétrica de uma casa.

- Competente: Você economiza uma boa grana em honorários de mecânicos e técnicos de eletrônica.
- Especialista: Está apto a consertar computadores pessoais em poucos minutos.
- Mestre: Se quebrou tem conserto.

Possuído por: Faz-tudos, Carpinteiros, Eletricistas, Mecânicos, Maridos (ou esposas!).

Especializações: Madeira, Computadores, Aparelhos eletrônicos, Motores, Automóveis, Eletricidade.

Furtividade

Furtividade é a capacidade em esgueirar-se ou esconder-se sem ser visto ou ouvido, sendo constantemente decidida contra a Percepção de outro personagem.

- Amador: Você pode esconder-se no escuro.
- Experiente: Você pode se esconder nas sombras.
- Competente: Você é um excelente caçador.
- Especialista: Você poderia caminhar em silêncio sobre dois centímetros de folhas secas.
- Mestre: Líder de clã Ninja.

Possuído por: Criminosos, Espiões, Repórteres.

Especialidades: Espreitar, Esconder-se, Emboscar, Sombras, Multidões, Arrastar-se.

Outras Perícias

Pilotar, Cozinhar, Conduzir Embarcações, Arquearia, Disfarces

Conhecimentos

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requeiram a aplicação rigorosa da mente, não do corpo. Desta forma, as Características Mentais são usadas para modificar os testes de Conhecimento. Embora os níveis discutam os Conhecimentos em termos de níveis escolares, a escola não é a única forma de obter Conhecimentos — simplesmente é a mais comum. A maioria destas habilidades é escolástica, mas também é possível recorrer ao autodidatismo ou a professores particulares.

Caso você não possua um Conhecimento, não poderá nem mesmo tentar um teste que o envolva. Há exceções, entretanto, como quando o Narrador determina que o teste concerne a informações triviais que qualquer um pode saber.

Burocracia

Este Conhecimento inclui a capacidade em penetrar no sistema político, seja nas Regiões Sombrias ou em Estigia. Este Conhecimento inclui também uma capacidade em operar uma burocracia, o que obviamente inclui pelo menos um senso rudimentar de organização. De fato, este Conhecimento pode ser interpretado como a capacidade organizacional preeminente no jogo.

- Estudante: Você possui boa capacidade organizacional.
- Universitário: Você compreende as estruturas de poder (quem está realmente no controle)
- Mestre: Você pode executar táticas evasivas indefinidamente
- Doutor: Você pode desempenhar atividades administrativas elevadas.
- Catedrático: Você poderia arranjar uma reunião com o presidente dos EUA.

Possuído por: Advogados, Políticos, Jornalistas, Executivos, Burocratas

Especializações: Negociação, Intriga, Suborno, Diplomacia, Frustar, Atrasar, Burlar o Sistema, Blefe.

Computador

Você compreende como operar e programar computadores. Você pode ser também capaz de planejar o seu próprio sistema. Se quiser entrar num sistema de computação irá precisar deste Conhecimento.

- Estudante: Você sabe jogar video game.
- Universitário: Você fez um cursinho de Processamento de Dados.
- Mestre: Você é um programador competente, podendo planejar o seu próprio software.
- Doutor: Você consegue entrar no sistema da telefônica e alterar a sua conta.
- Catedrático: Por que você não está jogando *Cyberpunk 2020*?

Possuído por: Programadores, Processadores de dados, Jogadores, Estudantes, Piratas de dados

Especializações: Pirataria, Programas de vírus, Recuperar dados.

Enigmas

A sua imaginação está sempre cheia de problemas e quebra-cabeças — você adora sentir-se perplexo. Desvendar todos os tipos de charadas é uma paixão, e este interesse dotou-o de um talento para juntar e relembrar informações vitais a muitos tipos de solução de problemas.

O Conhecimento Enigmas ajuda os jogadores na resolução dos mistérios criados pelo Narrador. Esse Conhecimento é essencial para se descobrir trilhas secretas para reinos perdidos, responder os enigmas de guardiões místicos ou competir com um Maelfeano por uma alma.

- Estudante: Você consegue montar um quebra-cabeças de cem peças.
- Universitário: Você descobre quem é o assassino antes de terminar de ler um romance de mistério.
- Mestre: Você consegue resolver os seis lados do Cubo Mágico em uma hora.
- Doutor: Você derrotaria o Gollum com charadas de hobbit.

..... Catedrático: Você compreende os mistérios mais profundos.

Possuído por: Entusiastas de palavras cruzadas, praticantes de Zen, Jogadores, Místicos.

Especializações: Antiguidades, Charadas Visuais e Verbais.

Investigações

Você é treinado para notar todos tipos de detalhes que poderiam ser ignorados pelos outros, podendo, em níveis elevados, agir como detetive. Este Conhecimento também reflete a capacidade de um personagem em realizar pesquisas, seja em bibliotecas ou através de entrevistas.

- Estudante: Detetive amador.
- Universitário: Oficial de polícia.
- Mestre: Detetive particular.
- Doutor: Agentes do FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpol.
- Catedrático: Sherlock Holmes.

Possuído por: Detetives, Investigadores de Seguros, Repórteres, Agentes do FBI, Agentes da Inteligência.

Especialidades: Busca, Espreitar, Seguir, Trabalho de detetive.

Direito

A lei não é coisa com que se brincar, e aqueles com conhecimento de direito estão aptos a usá-la em seu benefício. Esta capacidade é essencial para quem quiser um dia sair da prisão.

- Estudante: Conhecimento prático, oficial de polícia.
- Universitário: Recém-formado, advogado iniciante.
- Mestre: Advogado renomado.
- Doutor: Juiz.
- Erudito: Juiz da Suprema Corte.

Possuído por: Policiais, Advogados, Juizes, Detetives, Criminosos, Telespectadores, Legisladores, Advogados da Hierarquia.

Especialidades: Tribunais, Contratos, Litígios, Criminosos, Procedimento policial, Hierarquia.

Linguística

Considera-se que você possa falar a sua língua natural, mas você precisa adquirir outras linguagens que seu personagem deseje falar. Para cada nível de Linguística, o seu personagem pode falar fluentemente outra língua. Contudo, a linguística também confere ao personagem uma compreensão da estrutura da língua, que por sua vez é a base do pensamento. Com esta Capacidade, pode-se identificar sotaques ou decifrar enigmas de palavras.

- Estudante: Uma língua adicional.
- Universitário: Duas línguas adicionais.
- Mestre: Três línguas adicionais.
- Doutor: Quatro línguas adicionais.
- Catedrático: Cinco línguas adicionais.

Possuído por: Viajantes, Eruditos, Diplomatas, Intérpretes.

Especialidades: Curso de línguas, Técnicas, Diplomacia, Política

Medicina

A Medicina é o estudo do corpo humano e das técnicas usadas para curar seus males. Embora a anatomia de uma aparição seja diferente, um entendimento sobre a saúde dos mortais e sua biologia pode, com frequência, ser usado para lidar com os Pulsantes. Medicina inclui o conhecimento da estrutura e das funções corporais, o uso de medicamentos, diagnósticos e tratamentos de doenças.

- Estudante: Você possui um conhecimento básico sobre ossos quebrados e contusões.
- Universitário: Você possui o treinamento de um paramédico.
- Mestre: Você é um médico, podendo diagnosticar e tratar doenças.
- Doutor: Está apto a realizar cirurgias.
- Catedrático: Você é um especialista de grande renome.

Possuído por: Médicos, Paramédicos, Doutores, Enfermeiras.

Especialidades: Farmácia, Paramédicos, Primeiros Socorros, Cirurgia.

Ocultismo

Você possui conhecimentos em todas as áreas do ocultismo. Esta compreensão do lado mais sinistro do mundo inclui conhecimento de maldições, vudu, magia e misticismo, e contém muita especulação e fantasia.

- Estudante: Você é um curioso, mas está longe de saber a verdade.
- Universitário: Começa a compreender o que se passa.
- Mestre: "Existem coisas lá fora!"
- Doutor: Possui alguns conhecimentos arcanos.
- Erudito: Completamente iniciado em muitos dos grandes mistérios. Você não precisa que seu mestre lhe diga o que está acontecendo!

Possuído por: Lunáticos, Arautos da Nova Era, Ocultistas, Eruditos, Curiosos.

Especialidades: Fantasmas, Magos, Poderes místicos.

Política

Este conhecimento proporciona uma familiaridade com a política do dia, incluindo as pessoas que estejam no comando e como elas chegaram lá. Esta pode ser uma Capacidade essencial quando se tenta lidar com autoridades mortais. Esta Capacidade exerce alguma influência sobre você mesmo ser um político capaz, embora uma longa familiaridade com o assunto possa ocasionalmente despertar certas idéias...

- Estudante: Manifestante e observador casual.
- Universitário: Cabo eleitoral ou graduado em ciências políticas.

- Mestre: Administrador de campanha ou redator de discursos.
- Doutor: Político.
- Catedrático: Maquiavel.

Possuído por: Lobistas, Políticos, Advogados, Manifestantes.

Especialidades: Vizinhança, Cidade, Congresso, Eleições, Oratória.

Ciência

Você tem pelo menos um conhecimento básico em física, química, botânica, biologia, geologia, astronomia e outras Ciências. O seu conhecimento concentra-se mais nas aplicações úteis da ciência.

- Estudante: Você sabe fazer bombas de fumaça com um estojo do "Pequeno Químico".
- Universitário: Você compreende as teorias principais e suas aplicações práticas.
- Mestre: Você poderia ensinar ciência numa universidade.
- Doutor: Quem sabe um dia você não ganha o Nobel?
- Catedrático: Albert Einstein.

Possuído por: Engenheiros, Pesquisadores, Inventores, Técnicos, Pilotos.

Especialidades: Biologia, Física, Química, Astronomia, Relatividade, Física Nuclear.

Outros Conhecimentos

Psicologia, História da Arte, Filosofia, Teatro, Jornalismo, Ciência Militar, Genealogia, Geografia, História, Teologia, áreas específicas do conhecimento/trivial.

Antecedentes

Para durar uma eternidade é preciso uma eternidade de preparação. Apenas a excelência satisfaz; apenas a vitória é dura-doura.

— Baltasar Gracian, *The Art of Wordly Wisdom*

As Características de Antecedentes brindam um personagem com vantagens especiais e refletem o status social de uma aparição e sua posição na sociedade. O jogador precisa desenvolver razões para seu personagem possuir um determinado Antecedente. Onde você encontrou aquela pessoa? Como ela conseguiu aquele despojo? O que você fez para obter uma posição entre os Hereges?

Um Narrador pode exigir que um Antecedente seja testado com um Atributo, como Carisma + Status para determinar se o Centurião obedece as suas ordens, ou Inteligência + Memoriam para reconhecer aquela mulher misteriosa que visita a sua sepultura quase toda quarta-feira,

Os Antecedentes não são aumentados mediante pontos de experiência. Uma aparição pode ganhar e perder Antecedentes como resultado de uma história. Por exemplo, se você perdeu o seu artefato na Tempestade, ele está perdido.

Se as pessoas pararem de lembrar de você, a sua contagem em Memoriam diminui. Alguns Antecedentes podem não ser apropriados à sua crônica; pergunte ao Narrador.

Aliados

Os Aliados são aparições que o ajudam mas que não são membros do seu Círculo. Os Aliados geralmente são amigos seus, embora alguns possam apenas estar do seu lado por lhe deverem favores. Ter um Aliado (ao contrário de ter um Contato) significa que você pode pedir a ajuda dessa aparição. Contudo, você não deve esquecer nunca que o seu aliado pode também vir a pedir a sua ajuda. Uma aparição não é chefe de seus Aliados: eles são colegas e amigos, devendo ser tratados como tais.

À medida que a crônica progredir, os Aliados que começarem como personagens fracos podem morrer ou aumentar em poder. Você deve dedicar algum tempo para descrever cuidadosamente os seus Aliados: eles podem ser a fonte de muitas idéias para histórias.

- Um só Aliado de poder moderado.
- Dois Aliados, ambos de poder moderado.
- Três Aliados, um deles um pouco influente.
- Quatro Aliados, um deles muito influente.
- Cinco Aliados, um deles extremamente influente.

Artefato

Mais cedo ou mais tarde, tudo que está perdido acaba aparecendo em alguma parte do Mundo Inferior. A Hierarquia envia batedores por todo Mundo Inferior em busca de artefatos há muito perdidos. Muitos desses batedores retornam com tesouros fascinantes. Além disso, o Sumo Artífice e sua elite de artesãos descobriram formas de imbuir poderes ao material encontrado no Mundo Inferior.

A forma mais comum de artefato é aquela que aumenta um, ou mais de um, tipo de Mistério. Alguns artefatos são mágicos simplesmente no sentido de que eles realmente operam como fizeram na vida sem usar Pathos para impeli-los: um controle remoto que muda os canais de uma tevê, um dispositivo que abra portas de garagens; uma pistola que dispare balas sem precisar ser recarregada.

Veja *Artefatos* no Apêndice.

- Um nível de Artefato
- Dois níveis de Artefatos
- Três níveis de Artefatos
- Quatro níveis de Artefatos
- Cinco níveis de Artefatos

Contatos

Mesmo como uma aparição, você conhece pessoas de muitas esquinas da vida (ou da morte). Juntas, essas pessoas diferentes formam uma rede de informações e ajuda que pode ser muito útil.

O jogador precisa decidir onde estão os seus Contatos: no mundo vivo ou nas Regiões Sombrias. Isto determina se a contagem de Contatos se aplica às Aparições ou aos Pulsantes. Os jogadores que quiserem Contatos nos dois mundos devem adquirir este Antecedente duas vezes.

Os principais Contatos não são apenas seres que você pode manipular ou subornar para obter informações, mas amigos nos quais você confia implicitamente para oferecer-lhe informações precisas (em suas áreas de especialidade). Você deve descrever os seus Contatos Principais como personagens completos, seja de antemão ou à medida que a crônica progredir.

Você também possui vários Contatos Menores espalhados pela área. Quando você quiser comunicar-se com um Contato Menor, faça um teste usando o seu nível de Contatos (dificuldade 7). Cada sucesso significa que você conseguiu localizar um dos seus Contatos Menores. Obviamente, você pode precisar subornar ou mesmo intimidá-lo a fazer e dar-lhe o que for preciso.

- Um Contato Principal
- Dois Contatos Principais
- Três Contatos Principais
- Quatro Contatos Principais
- Cinco Contatos Principais

Eidolon

O seu Eidolon representa o seu eu maior. Este Antecedente mede o quanto você é espiritual (repare que “espiritual” não significa necessariamente “bom”). Assim como a sua Sombra o atrai para o Limbo, o seu Eidolon lhe confere a determinação de lutar contra a Sombra. Ao contrário da sua Sombra, o seu Eidolon não se comunica com você; ele simplesmente lhe proporciona um pouco mais de determinação contra a Sombra.

Para cada ponto que você tiver no seu Antecedente de Eidolon, você pode acrescentar um dado a mais por sessão em qualquer teste para resistir aos poderes da Sombra, suas tramas ou truques, incluindo Espinhos. Esses dados podem também ser somados aos testes de Força de Vontade.

É uma boa idéia usar parcimoniosamente os dados de Eidolon durante uma sessão, aplicando os dados extras apenas quando forem absolutamente necessários. Você pode escolher testar apenas um dado de Eidolon se quiser. Os dados de Eidolon não se acumulam durante diversas sessões, mas você readquire o seu total a cada sessão de jogo.

- Você ouve sussurros vagos vindos de longe.
- Você sabe que há alguma coisa o guiando.
- Você sente que o seu Eidolon é uma entidade autônoma.
- Você já sentiu a presença do seu Eidolon.
- Você já viu o seu Eidolon num sonho.

Lugares Assombrados

Todas as aparições criam para elas mesmas esconderijos chamados Lugares Assombrados. Um Lugar Assombrado é um

refúgio de segurança desconhecido pela Hierarquia, pelos Heres e pelos Renegados. Ele pode ser uma câmara de esgoto esquecida, um carro abandonado, um conjunto de catacumbas sob um cemitério ou o porão de uma casa velha. As aparições guardam violentamente seus Lugares Assombrados. Muitas vezes, grupos inteiros de aparições compartilham um Lugar Assombrado, guardando-o contra todos os intrusos.

O nível de um Lugar Assombrado é subtraído da Mortalha da área. Ele é estabilizado pelo acúmulo do número de pontos possuído por cada um dos fundadores do Lugar Assombrado (máximo de 5). Os membros de um Círculo costumam ter um Lugar Assombrado em comum, mas também conhecem os Lugares Assombrados particulares uns dos outros. Os Lugares Assombrados são focos de poder espiritual: é mais fácil para uma aparição exercer seus poderes nesses locais. Porém, se a aparição que for “proprietária” de um Lugar Assombrado passar para o Limbo, o poder do Lugar Assombrado também morrerá. A Mortalha se reestabelecerá em torno da área.

Se você quiser um Lugar Assombrado comunitário e um particular, precisará adquirir este Antecedente duas vezes. Um Lugar Assombrado possui, aproximadamente, três metros quadrados para cada ponto de Antecedentes.

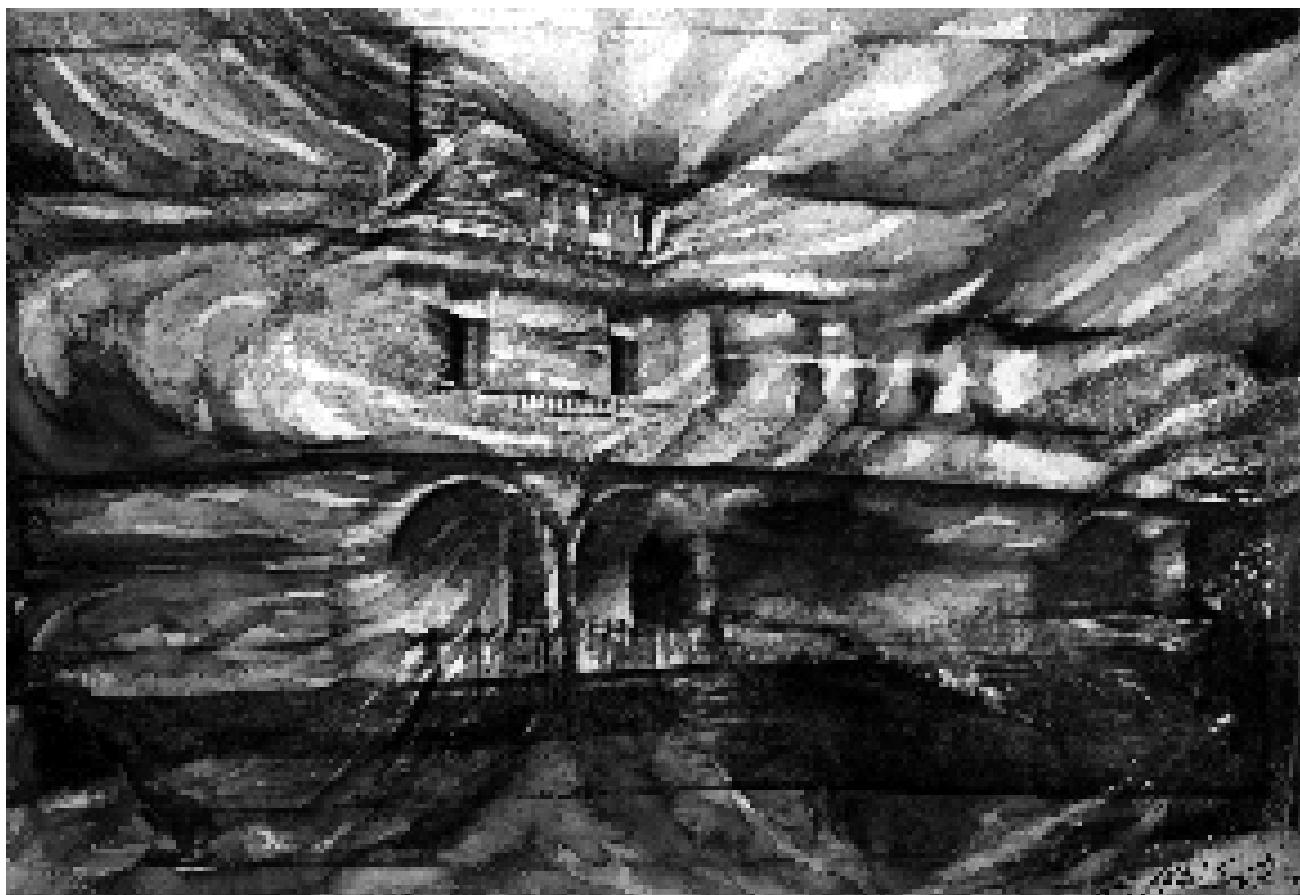
- Você possui um armário, um beco ou algum outro lugar pequeno e fora de mão.
- Você possui um Lugar Assombrado do tamanho de um apartamento.
- Você possui um lugar Assombrado grande ou vários pequenos.
- Você descobriu um Lugar Assombrado pequeno mas muito poderoso, que tem a vantagem de ser difícil de ser encontrado.
- Você possui mais esconderijos que uma barata.

Mentor

As aparições poderosas ocasionalmente decidem ajudar as Crianças, modelando-as em futuros aliados. Os Mentores possuem suas próprias razões pessoais para ajudar os jovens e os fracos. Alguns desejam laçaios confiáveis; outros tentam satisfazer suas paixões através do altruísmo.

O Antecedente Mentor também pode reduzir o custo de pontos de experiência durante o aprendizado de um novo Mistério. Caso um personagem queira aprender um novo Mistério possuído por seu Mentor, o jogador deverá fazer um teste jogando um número de dados equivalente ao número de pontos em Mentor. Cada sucesso subtrairá um ponto do número de pontos de experiência necessário para aprender Mistérios.

- O Mentor possui pouco poder mas ocasionalmente é útil.
- O Mentor possui algum nível de status. Seus conselhos são esparsos, mas úteis.
- O seu Mentor sabe muita coisa e compartilha esse conhecimento com você.



- Um velho sábio escolheu passar-lhe todo seu conhecimento.
- Se o seu Mentor não sabe a respeito de uma determinada coisa, então poucas aparições sabem; talvez, nenhuma.

Memorian

Funerais, memoriais, lápides, monumentos, dias comemorativos do nascimento de uma celebridade, vigílias, Dia do Soldado, flores numa sepultura, dedicatórias “*in memoriam*” em livros, uma cadeira vazia dedicada, na ceia de natal, a um saudoso membro da família: à primeira vista, todas essas formas de lembrança atendem mais às necessidades dos vivos que dos mortos, mas não é exatamente assim. As Almas Inquietas beneficiam-se enormemente daqueles que se lembram delas. A energia emocional dos vivos, conforme expressa em seus pensamentos, trabalhos e feitos, é transmitida à Teia Vital de uma aparição.

Memorian representa a quantidade de Pathos “de emergência” que uma aparição pode absorver por sessão. Quando se encontrar numa situação particularmente arriscada, uma aparição que já tenha recebido seu Pathos para o capítulo poderá testar seu nível de Memorian (dificuldade 8). O número de sucessos corresponde à quantidade de pontos de Pathos que ela ganha instantaneamente. Se este teste redundar numa falha crítica, seu nível de Memorian será re-

duzido em um: o morto poderá roubar apenas essa quantidade antes das memórias dos vivos diminuírem.

Note que as pessoas famosas transcendem a escala “1 a 5” de Memorian: Elvis, por exemplo, possui Memorian 8 (se é que ele está realmente morto...)

- Apenas uma pessoa se lembra bem de você.
- Um amigo muito íntimo lembra de você.
- A sua família nunca esquece de você.
- Uma organização grande (o Rotary Club, uma gangue, uma congregação evangélica, um pequeno culto) lembra-se de você e reverencia sua memória.
- Há um prédio ou algum outro tipo de instalação pública dedicado a você. As pessoas citam o seu nome diariamente.

Notoriedade

Embora os mortos normalmente não dêem muita atenção aos Pulsantes, as histórias dos vivos ocasionalmente infiltram-se no Mundo Inferior. Obviamente, a fama entre as Almas Inquietas assume um tom diferente do que possui entre os vivos: impossível prever quem será conhecido na morte e quem cairá imediatamente na obscuridade.

Uma forma garantida de atrair a atenção dos mortos é causar um grande número de mortes, embora criar grande beleza ou causar uma tristeza profunda também sejam feitos



dignos de nota entre as Almas Inquietas. A Notoriedade pode obter para uma aparição um apoio instantâneo nas Regiões Sombrias. Os Narradores podem permitir que uma aparição faça um teste de Notoriedade para ver se um completo estranho ouviu falar dela.

Como ocorre com Memórias, certas aparições transcendem esta escala: Adolf Hitler, por exemplo, sem dúvida alguma possui uma Notoriedade de 8 ou 9 (e milhares de inimigos a caminho...)

- Algumas aparições locais sentem-se impressionadas com você...
- Você é bem conhecido na sua Necrópole.
- Você é conhecido por muitas aparições nas Regiões Sombrias.
- Você é famoso. Todos mundo sabe alguma coisa a seu respeito.
- Como Jim Jones, Mark Chapman e David Koresh, você é odiado desde o primeiro dia de sua morte.

Status

O Status representa a influência de uma aparição dentro de um (ou mais de um) dos grupos sociais do Mundo Inferior: a Hierarquia, os Hereges e os Renegados. Possuir Status implica que uma aparição conseguiu o respeito do grupo demonstrando lealdade aos ideais deste. Com personagens iniciantes, Status pode significar que uma dessas três facções marcou o personagem para recrutamento e irá pressioná-lo a juntar-se a ela.

É possível possuir mais de um Antecedente de Status, refletindo a influência de um personagem dentro de dois ou mais grupos separados.

- Familiar: Os membros do grupo estão familiarizados com o seu nome e rosto, embora ainda não tenham confiança suficiente para compartilhar informações ou responsabilidades com você.
- Comprovado: Você já provou o seu valor aos membros do grupo. Eles acreditam em você até certo ponto. Os líderes do grupo ainda não ouviram falar de você.
- Respeitado: Você é respeitado pelos membros do grupo, tendo merecido a atenção dos líderes locais. Ainda assim, ainda não merece a confiança do círculo interno.
- Confiável: Você tem a confiança dos líderes do grupo, recebendo, regularmente, segredos e informações. Embora alguns membros do grupo possam ainda duvidar de sua sinceridade, nenhum está disposto a expressar esses sentimentos.
- Leal: Você provou sua lealdade ao grupo. Os outros membros do grupo confiam em você sem perguntas, e os líderes do grupo não pensam duas vezes antes de lhe revelar informa-

ções potencialmente perigosas. Ocasionalmente, você receberá missões secretas e/ou ajuda e equipamento especial.

Riqueza

Nos dias de antanho, os Barqueiros levavam uma alma falecida para a vida depois da morte pela pequena quantia de duas moedas sobre os olhos do cadáver. Não é mais assim. A inflação chegou ao mundo dos mortos.

Agora os Barqueiros não aceitam os óbolos de Estígia, as moedas que possuem a Máscara de Charon impressa num lado e a Alta Corte de Estígia no outro. Contudo, há cidadãos de Estígia que ainda aceitam os óbolos. A Hierarquia usa o dinheiro estígio como moeda corrente para sua economia de almas. Almas, despojos, artefatos — tudo tem um preço.

A moeda básica de Estígia é chamada óbolo. Os óbolos costumam ser divididos em meio-óbolo, um quarto de óbolo e talvez até uma “dracma”, que é apenas uma lasca de óbolo. Os óbolos são feitos de ferro estígio, e cada peça de óbolo se fundirá misticamente com outras lascas de óbolos. Assim, dois meio-óbolos aglomeram-se e se fundem para formar um óbolo. Da mesma forma, os exemplares de uma coleção de dracmas se fundirão para formar uma moeda única.

Atualmente não existe nenhuma forma de falsificar óbolos, embora os Renegados estejam procurando um Artífice capaz de fazer isso.

O Antecedente Riqueza de uma aparição indica três coisas: quantos óbolos ela possui no começo da crônica, que tipo de recursos fantasmagóricos ela tem disponível, e quanto crédito os mercadores de almas estão dispostos a conceder-lhe. Obviamente, os personagens que sejam novos não podem receber este Antecedente — sua posse implica que uma aparição passou algum tempo formulando um método pelo qual receber riquezas regulares.

- Você não possui nenhuma fonte de renda, mas possui, escondida, uma coleção de alguns objetos valiosos que podem ser trocados por óbolos a qualquer momento. Você começa com dois óbolos.
- Você é uma aparição razoavelmente rica. De vez em quando, recebe alguns óbolos por praticar serviços valiosos. Você começa com três óbolos.
- Você possui uma pequena economia de óbolos e uma clientela regular. Você começa com cinco óbolos e recebe meio óbolo por história.
- Você possui uma coleção de objetos valiosos escondidos e descobriu uma forma infalível de ganhar óbolos. Outras aparições trabalham para você e lhe conferem uma parte de seus lucros. Você começa com seis óbolos e recebe um óbolo por história.
- Você possui uma fonte regular de renda e várias coleções de objetos valiosos. Você começa com sete óbolos e recebe três óbolos por história.

O Alto Custo de Morte

Abaixo, uma lista dos preços para diversos objetos da Hierarquia no Mundo Inferior.

Servo, forte	2 O
Servo, fraco	1 O
Despojo comum	1/4 O
Despojo incomum (que não seja arma)	1/2 O
Despojo incomum (arma ou balas)	2 O
Despojo raro (pequeno)	5 O
Despojo raro (grande)	8 O
Artefato comum	6 O
Artefato Incomum	+ 10 O

Corpus

O Corpus de uma aparição representa a solidez de sua forma. As aparições sentem dor e podem ser feridas “fisicamente” no Mundo Inferior. A maioria dos Corpus das aparições assemelham-se aos seus corpos terrenos, embora não sejam idênticos. À medida que a Sombra de uma aparição fica mais forte, a aparência do Corpus torna-se mais contorcida. Todas as aparições começam com níveis 10 de Corpus.

A faixa de Corpus na ficha de personagem de **Aparição** permite a um jogador registrar os ferimentos do personagem e seus efeitos. Cada ferimento causa a perda de um Nível de Corpus. Risque os Níveis de Corpus à medida que o personagem os perder, de modo que a última checagem indique o Nível atual de Corpus do personagem. À medida que o personagem readquirir Níveis de Corpus, apague os riscos.

Pense no Corpus como um espectro. Nos Níveis 10 de Corpus, a aparição é “sólida” e saudável. Contudo, nos Níveis 1, a aparição é quase incapacitada e extremamente imaterial. À medida que um personagem sofrer mais ferimentos, ele baixará de nível, chegando finalmente a nível zero de Corpus. A perda de todos os Níveis de Corpus indica que a aparição desencorporou-se completamente, mergulhando na Tempestade (veja págs. 184-186).

À medida que a aparição sarar, ela remove os riscos sobre seus níveis, um a um, até estar novamente com Corpus pleno.

Existem duas formas básicas de perder Corpus: pelo combate e outras interações violentas com cidadãos ou fenômenos do Mundo Inferior, ou pela interação com o mundo vivo.

No combate, cada sucesso num teste de danos de um oponente indica uma perda de um Nível de Corpus. Se um oponente marcar dois sucessos, o jogador risca dois Níveis de Corpus. Como e quando o Corpus é perdido em combate será explicado na pág. 225.

Ao lidar com o mundo real, considera-se que um Nível de Corpus é perdido sempre que o mundo real “viola” o espaço ocupado pelo Corpus da aparição. Perde-se um nível de Corpus sempre que se considerar que a aparição teria sido ferida, empalada ou esmagada por um objeto do mundo real se ela fosse viva. Por exemplo, se uma porta é aberta subitamente enquanto uma aparição está na frente dela, ela

perde um Nível de Corpus. Apenas um Nível de Corpus é perdido a cada evento, sendo considerado que a aparição se torna incorpórea durante esse turno.

É tão fácil readquirir Corpus, e tão difícil perdê-lo, que as aparições são capazes de sofrer punições terríveis e ainda ficarem de pé. Elas não são contidas pelas mesmas regras que regem os humanos.

Grilhões

Os Grilhões são objetos materiais prendendo um personagem à realidade. Eles são, na verdade, parcialmente responsáveis pela transformação de uma alma perdida numa aparição. Cada Grilhão representa alguma coisa, alguém ou algum lugar que foi importante para a aparição enquanto ela vivia. Um copo de seu bar favorito pode ser um Grilhão, mas provavelmente representa mais do que parece à primeira vista — talvez você passasse quase o tempo todo bebendo nesse bar, completamente alheio à vida da sua família. A sua raquete de tênis favorita pode simbolizar o seu sonho de se tornar um astro dos esportes ou simplesmente viver uma vida fora da sua rotina profissional. Escolha seus grillhões com cuidado, porque eles podem proporcionar uma grande variedade de informações sobre o seu personagem, bem como uma miríade de idéias para tramas potenciais.

Se todos os Grilhões de uma aparição forem destruídos, ela não poderá mais permanecer nas Regiões Sombrias por um período de tempo longo. A aparição poderá permanecer nas Regiões Sombrias por um máximo de (Vigor x 2) minutos.

Abrindo os Grilhões

Como cada Grilhão representa alguma coisa que foi deixada incompleta ou irrealizada na vida de uma aparição, é possível voltar e concluir esses assuntos. Se uma aparição puder descobrir e resolver o significado que o Grilhão tinha para ela em vida, ele não a impedirá mais de se afastar das Regiões Sombrias. Uma aparição que abriu todos os seus Grilhões pode viajar de volta para Estígia e para as Praias Distantes sem ter medo de ficar preso lá. Usando Argos para atravessar a Tempestade, ela pode cruzar as fronteiras das Regiões Sombrias e do resto do Mundo Inferior com relativa facilidade. Porém, uma vez que todos os Grilhões tenham sido destruídos, seja por intenções maliciosas ou pela fúria do tempo, a aparição não poderá mais retornar às Regiões Sombrias. Devido a isto, uma aparição que possua Grilhões abertos é altamente valorizada pelos agentes de Estígia e dos Reinos Distantes.

Paixões e Pathos

*Se pudesse, faria um acordo com Deus,
E trocaríamos de lugar.
Descer correndo aquela estrada,
Subir correndo aquela colina,
Subir correndo aquele prédio,
Sem problema nenhum...*

Kate Bush, "Running Up That Hill"



R M



As aparições são motivadas por emoções. Para elas, a paixão é a essência do ato de existir. Sem paixão, a vida não tem significado. Até mesmo além da morte uma aparição pode concentrar suas paixões e assim mudar o mundo à sua volta. As características de Paixão de uma aparição materializam seu desejo de resgatar as sensações que tinha em vida. O desejo de poder sobrepujar tudo, até a morte.

Como vimos no Capítulo Cinco, um jogador precisa colocar 10 pontos de Paixões para seu personagem. Cada paixão está escrita entre parênteses à esquerda do nível. Para recarregar sua Parada de Pathos através de uma paixão, o personagem normalmente precisa evocar essa emoção em alguma outra pessoa ou descobrir quem está experimentando aquela emoção. Algumas vezes uma aparição mudará o ambiente para evocar a emoção desejada em espectadores.

Em qualquer cena na qual um personagem possa entrar em sintonia com as emoções dos vivos, o jogador faz um teste com um número de dados igual ao número de pontos naquela Paixão (a dificuldade desta ação costuma ser 8). Para cada sucesso, a aparição ganha poder espiritual, chamado Pathos.

São alguns exemplos de Paixões: Amor, Raiva, Fé, Esperança, Inveja, Luxúria, Orgulho, Tristeza, Dor e Cobiça.

A Característica Pathos representa a sintonia de uma aparição com o mundo real. Compreendendo a essência da vida, a aparição obtém força, o que a permite interagir com o mundo à sua volta. Para as aparições, o poder é encontrado na paixão e no propósito. Especificamente, os pontos de Pathos são usados para energizar os Mistérios das aparições. Os pontos de Pathos também podem ser usados para curar ferimentos (veja *Cura* na página 198).

Contudo, o Pathos é efêmero. Os caprichos da paixão podem elevar, sem aviso, uma aparição a um estado de alegria absoluta. O Pathos também pode abandonar uma aparição quando ela mais precisar. Uma aparição freqüentemente recorre ao seu Pathos e, como resultado, o nível do Pathos de um personagem pode mudar significativamente durante uma aventura. O nível máximo de Pathos é 10.

Retirar Pathos da emoção pura pode ser bem difícil. Às vezes os sentimentos não são bem direcionados, e a sintonia nem sempre é completa. Contudo, uma aparição pode ficar ainda mais forte quando a paixão for dirigida para um propósito. Por exemplo, uma aparição pode ser movida pelo amor, mas seu poder será maior se seu motivo for salvar um ente querido do perigo.

São exemplos de propósitos:

Fúria: Combater a injustiça.

Vingança contra sua morte.

Punir um tipo de criminoso.

Destronar um líder corrupto.

Combater o sindicato do crime que o destruiu.

Amor: Encontrar um novo proprietário para um objeto querido.

Ajudar a sua filha.

Expressar um amor não correspondido.

Ajudar um verdadeiro amor a encontrar outra pessoa para amar.

Cobiça: Possuir um determinado objeto valioso.

Servi a Hierarquia em troca de pagamento.

Proteger a fortuna da família.

Luxúria: Experimentar uma gratificação que nunca teve em vida.

Viver indiretamente através do seu ex-amante.

Fé: Tornar-se um mártir por uma causa que sabe ser certa.

Pregar a crença num poder maior.

Ajudar a sua família a manter a fé.

Esperança: Proteger os oprimidos.

Proteger um sem-teto.

Impedir um suicídio.

Arrependimento: Tornar o seu Lugar Assombrado um local de remorso.

Arruinar seu inimigo.

Em qualquer cena onde uma aparição procura cumprir um propósito, o Narrador pedirá ao jogador para fazer um teste contra a Paixão. Se, numa cena, o propósito for direcionado especificamente, a dificuldade será 6. Por exemplo, se uma aparição possui o propósito "Proteger meu amor" ela obterá Pathos defendendo-o quando ele for atacado. O propósito não precisa ser completado; o personagem precisa apenas esforçar-se para conseguir isso. Quando uma aparição luta para satisfazer seu desejo, ela amortece a razão de sua existência.

Também é possível obter Pathos direcionando um propósito num sentido geral. Por exemplo, uma aparição pode ser impulsionada pela Paixão "Vingar minha morte:" (Vingança). Se, durante uma cena, a motivação específica do personagem for encontrar seu assassino, a dificuldade, como visto anteriormente, será 6. Por outro lado, se a aparição agiu como um vigilante, protegendo inocentes ou perseguindo um assassino serial, ela estava cumprindo seu propósito num sentido geral, não específico. A tarefa é semelhante ao propósito específico (vingar a morte do personagem), e ocorre sob circunstâncias semelhantes, mas ainda assim é motivada por uma Paixão paralela (vingança). Quando uma aparição direciona um propósito a um sentido geral ao invés de a um sentido específico, sua dificuldade é mais alta — 7.

Como já vimos, se o personagem estiver tentando motivar-se por uma emoção indireta — ou seja, a paixão paralela ao propósito de uma aparição — a dificuldade é 8. Algumas aparições também podem forçar emoções em outros indivíduos através de poderes específicos, como pelo Mistérios: Carpir. Uma aparição pode alimentar-se desses sentimentos, mas sua dificuldade será 9. Por fim, se uma emoção for fingida ou insincera, não será forte o bastante para conceder poder à aparição. Um teste de Paixão, portanto, é impossível.

Em qualquer teste de paixão, se a cena envolver o Grilhões ou o Lugar Assombrado de uma Alma Inquieta, a dificuldade do teste será reduzida em um ponto.

Claro que isto é subjetivo. A aparição nem sempre será capaz de trabalhar especificamente na direção de seu propósito. Afinal de contas, embora ela possa lutar para manter seus elos com sua vida anterior, ela possui outras preocupações: a

estabilidade de seu Círculo, a política em sua Necrópole, e assim por diante. Além disso os propósitos às vezes são completados. Se uma aparição procurar proteger seu amante mortal, e ele morrer, ela não poderá mais ser capaz de cumprir aquele propósito específico. Ela precisará, nesse caso, ou procurar situações semelhantes àquelas que a sustentavam ou viver em pura paixão. Contudo, os propósitos podem mudar sutilmente durante a existência de uma aparição. Mesmo quando um propósito desaparece, a paixão paralela sempre permanece. A verdadeira paixão jamais morre.

O Príncipe da Paixão

Viver uma vida desapaixonada têm os seus inconvenientes. Se uma aparição não consegue encontrar a satisfação, ela encontrará a frustração e a dor. Se um personagem cometer uma falha crítica num teste de Paixão, obterá um ponto de Angst.

Mistérios



*ue mundo de riqueza e júbilo
De poder, honra e onipotência,
É prometido ao artesão estudioso!*

— Christopher Marlowe,
Doutor Faustus

Um Mistério é uma arte espiritual que precisa ser ensinada ou aprendida. Usando o Mistério, as aparições podem desempenhar diversas ações sobrenaturais. Como as aparições são seres de espírito, para elas é bastante simples manipular as coisas do mundo espiritual. Além disso, com o passar dos anos muitas aparições desenvolveram suas artes para influenciar a mente humana, as emoções e o próprio espírito da morte. Algumas aparições podem até mesmo tocar o mundo vivo com suas artes, embora isto seja difícil.

Todos os Mistérios variam sutilmente de uma aparição para outra, dependendo da forma como elas vêm a si mesmas e à sua arte. Devido a isto, cada aparição pode ter uma interpretação ligeiramente diferente de seu Mistério. Na verdade, muitas aparições descobriram novos aspectos de seus Mistérios, novas formas de manifestar suas energias espirituais. Essa experimentação pode ser perigosa, mas também frutífera.

O Narrador pode permitir que os personagens inventem novos usos para um Mistério. O Narrador deve examinar o uso proposto por um jogador para um Mistério e compará-lo com as outras artes desse Mistério. Se o Narrador julgar que o uso é apropriado e que o personagem possui o nível requerido de habilidade no Mistério, o jogador pode colocar a nova arte no jogo.

Se o personagem teve tempo para pesquisar e estudar este novo uso de um Mistério, o Narrador deve atribuir uma dificuldade e uma quantidade de energia apropriada ao seu nível. Da mesma forma, se o novo uso foi criado “na mosca”, o Narra-

dor pode atribuir uma dificuldade e um custo maiores. Tenha em mente quais das artes listadas aqui foram testadas com o tempo — quem sabe que efeitos colaterais ou outros perigos poderiam ser descobertos através da experimentação?

Cada Mistério é dividido em diversas artes de aumento de erudição, que se tornam disponíveis à aparição através do aprendizado dos segredos desses Mistérios. À medida que a aparição aprofunda-se nos Mistérios, ela começa a aprender artes maiores relacionadas a eles. O conhecimento das artes menores ainda permanece, embora algumas das maiores artes tornem as menores obsoletas.

Uma aparição que esteja estudando um determinado Mistério precisa aprender primeiro alguns dos Mistérios básicos associados com aquele Mistério. Cada Mistério possui uma ou mais habilidades relacionadas com ele, que a aparição pode usar quando o Mistério for adquirido.

O Corpo da Verdade

Parte técnica, parte trilha espiritual, um Mistério é tanto uma forma de pensar quanto uma ferramenta ou arte. Como seu nome implica, um Mistério é uma coleção de enigmas e conhecimentos arcanos. Muitos desses segredos são inúteis, a não ser que sejam combinados com alguma qualidade interior do eu.

Em termos de jogo, isto é representado pelo fato de que, para realizar um teste de Mistério, um jogador deve combinar um Atributo com um Mistério. O efeito da combinação é determinado por quais Atributos e Mistérios são usados, mais algumas outras considerações, como se um Grilhão se encontra presente, se a aparição está praticando o Mistério no interior de um Lugar Assombrado, e o que motiva a arte (Pathos ou algum outro poder).

A Semente do Poder

As aparições precisam controlar seu Pathos para afetar o mundo vivo e as Regiões Sombrias que a cercam.

Sistema: Pode-se obter Pathos através de uma variedade de recursos. Veja *Pathos*, págs. 136-137.

As Correntes da Vida

Como os Grilhões são essencialmente correntes metafísicas prendendo uma aparição à sua vida passada, é mais fácil afetar os vivos e o mundo vivo dentro dos limites de influência de um Grilhão.

Sistema: A Mortalha está em toda parte. Para as aparições, a Mortalha costuma ser classificada como 9. Ocasionalmente — à noite, em certas cidades, ou em datas especiais — a Mortalha cai para 8 ou 7. A Mortalha costuma ser mais baixa no interior de um Lugar Assombrado. Um Lugar Assombrado reduzirá as dificuldades de todos os Arcanos executados dentro dele em 1 ponto por cada nível do Lugar Assombrado. Atenção: o nível da Mortalha jamais poderá cair abaixo de 4.



A Marca do Poder

Para aprender um Mistério, uma aparição deve internalizar os segredos e mistérios que compõem o corpo dos ensinamentos do Mistério. Esses segredos a marcam de várias formas — formas que são reconhecíveis por outras aparições. Certas aparições chegam mesmo a adquirir marcas de morte (veja Capítulo Dois) como resultado desses estudos.

Sistema: Um teste simples de Percepção + Mistério (dificuldade 7) concede a uma aparição um Mistério específico para sentir se outra aparição conhece o mesmo Mistério.

Realidade

Os efeitos de um Lugar Assombrado e de um Grilhão podem ser acumulados, mas mesmo então a dificuldade para um teste de Mistério não poderá ser menor que 4. Além disso, a regra de Sucessos Automáticos (veja pág. 93-94) não se aplica ao Mistério.

Guildas



nos tempos medievais, as aparições organizavam-se em guildas, tendo como base o Mistério ao qual elas se devotavam. Este não é mais o caso. Charon certa vez insistiu que suas Legiões deveriam aprender Mistérios, e ele desencorajava o ensinamento de Mistérios a aparições que não pertencessem à Hierarquia. Contudo, as guildas foram dissolvidas séculos atrás.

Ainda assim a tradição das guildas permanece, ao menos no sentido de que as aparições que dominam um determinado Mistério freqüentemente compartilham as mesmas qualidades, possuem valores semelhantes e obedecem à mesma ética. Se você demonstrar conhecer Argos, as pessoas provavelmente o chamarão de Batedor — cabe a você decidir se aceita ou não esse título.

Algumas guildas jamais foram sancionadas pela Hierarquia. Foram elas: a Guilda dos Caçadores, a Guilda dos Inspectores e a Guilda dos Titereiros. Os Bardos, Masquers, Estranhos, Sandmen e as Sacerdotisas do Oráculo, guildas que nunca foram respeitadas pela Hierarquia, foram toleradas. Os Artífices, Monitores, Usurários e Confessores foram firmemente controlados e sancionados pela Hierarquia.

Argos



onfia em mim?” Eu perguntei a ela. Estendi minha mão, “Quer ver além da escuridão?” Ela assentiu lentamente com a cabeça e segurou minha mão...

Argos é o conhecimento das trilhas secretas através da Tempestade e como atravessá-las. Argos também permite a uma aparição “nadar” no fluido negro da Tempestade.

Este Mistério é usado para atravessar a tempestade com rapidez e eficiência. Argos permite às aparições entrarem, saírem e atravessarem a Tempestade e encontrar Atalhos que permitam viajar em relativa segurança até outros reinos dentro do Mundo Inferior.

Comentários ao Narrador: Argos governa o movimento na Tempestade, Uma aparição sem Mistério Argos flutuará sem destino, podendo depender apenas de um ponto de Pathos para mudar sua direção. Flutuar dessa maneira é muito perigoso: os Espectros (especialmente Sombras; veja o Apêndice) estão constantemente alertas para uma aparição solitária que flutuou até sua área. Sem conhecimento de Argos, é praticamente impossível encontrar um Atalho (embora seja possível seguir outra pessoa até um). Para maiores informações sobre a Tempestade consulte *A Tempestade* no Capítulo Dois.

Sinta-se à vontade para permitir que um personagem “carregue” o restante do grupo; enquanto os outros personagem não resistirem ao poder, eles podem ser carregados, bastando para isso dar as mãos ao usuário de Argos. Contudo, você pode querer aumentar a dificuldade das ações com Argos neste caso.

Batedores — Argos

Aparentemente tomados por uma espécie de impulso de viajar, os Batedores tendem a fazer excursões noturnas a lugares distantes e retornar antes do nascer do sol. Muitos ex-membros das guildas ainda trabalham para a Hierarquia, levando mensagens importantes da Estígia para as Regiões Sombrias e vice-versa. Embora a guilda já esteja extinta, considera-se falta de educação e má sorte impedir que um Batedor cumpra este dever.

No passado, os Batedores eram compromissados por honra a resgatar as aparições capturadas na Tempestade: recentemente, porém, os Espectros começaram a se passar por aparições perdidas para atrair Batedores para armadilhas, e assim, este costume foi, em sua maior parte, suspenso.

O Batedor típico é um indivíduo muito quieto, calmo e controlado, que se move suavemente para onde quer que vá. É possível identificar um Batedor olhando em seus olhos:

devido à quantidade de tempo passado na Tempestade, os olhos de um Batedor tornam-se cada vez mais negros.

Habilidades Básicas

Espiar a Tempestade: Esta arte permite à aparição olhar na Tempestade e ver se alguém (ou alguma coisa) está à espera. A aparição pode ver e ser vista pelos seres próximos na Tempestade, sendo também capaz de se comunicar com eles.

Sistema: Para espionar com sucesso, uma aparição deve testar Percepção + Argos 9 (dificuldade 6). O número de sucessos indica a clareza da visão da aparição. Uma falha crítica faz com que a mente da aparição pregue peças nela: ela vê alguma coisa na Tempestade que não é real.

Portal da Tempestade: Para entrar ou sair da Tempestade, uma aparição normalmente precisa encontrar uma Nulidade grande o bastante para poder passar por ela. O uso desta arte permite a uma aparição abrir uma porta na Tempestade e entrar nela. A porta, normalmente pequena e circular, fecha-se imediatamente depois da aparição passar.

Sistema: Para abrir um portal, o jogador precisa testar Força + Argos (dificuldade 7).

Instinto de Orientação: A Tempestade é um ambiente alienígena e perigoso no qual a distância e o tempo influenciam pouco. Esta arte permite a uma aparição determinar a sua localização na Tempestade e encontrar seu destino. O Instinto de Orientação permite a uma aparição viajar até o seu destino escolhido através da trilha mais rápida e fácil (normalmente um Atalho), evitando o máximo possível de obstáculos.

Viajar através da Tempestade usando apenas o Instinto de Orientação é uma tática muito perigosa, usada apenas pelos incautos. Contudo, o Instinto de Orientação é excelente para ajudar uma aparição presa na Tempestade a encontrar a saída.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Argos (dificuldade 8). Como o tempo e a distância são nebulosos na Tempestade, o número de sucessos obtidos indicam a duração do tempo da viagem.

1-3 sucessos	Tempo padrão de viagem
4 sucessos	Metade do tempo padrão de viagem
5 sucessos	Um quarto do tempo padrão de viagem

Um fracasso indica que a aparição partiu na direção errada, correndo o risco de se perder. Se o jogador quiser, isto pode tornar-se uma aventura. Se o jogador cometer uma falha crítica, a aparição está se dirigindo a um perigo certo: um ninho de Espectros ou um Turbilhão, por exemplo.

Rastrear: Esta habilidade permite a uma aparição seguir



o rastro de outra aparição que entrou na Tempestade. Para ter qualquer chance de sucesso, o alvo precisa ser seguido imediatamente depois de desaparecer na Tempestade.

Sistema: O rastreador precisa testar Percepção + Argos (dificuldade 6). Esta dificuldade aumenta em um ponto para cada turno compreendido entre a entrada da presa e do perseguidor. Claro, se a presa estiver ciente de seu perseguidor, ele pode tentar fugir fazendo um teste de Destreza + Argos (dificuldade 6). Cada sucesso obtido subtrai um ponto dos sucessos do perseguidor.

● Manto de Sombras

Como os indivíduos com Argos precisam evitar os perigos da Tempestade, eles primeiro devem aprender como se mover sem serem vistos. Esta arte possibilita a aparição envolver-se em sombras escuras e, desta forma, mover-se invisível através da Tempestade e das Regiões Sombrias. Quando invocada pela primeira vez, esta arte faz com que a aparição desapareça subitamente da vista de todos. Isso ocorre porque a aparição está envolta em sombras.

Sistema: O jogador testa Destreza + Argos (dificuldade 7). O número de sucessos equivale ao número de turnos que o personagem pode permanecer envolto em sombras. O personagem pode tentar outro uso da arte assim que sentir que sua primeira invocação está enfraquecendo, embora isto custe mais Pathos e deixe a aparição momentaneamente visível. O personagem não pode usar nenhum outro Mistério, exceto artes Argos enquanto estiver Envolto em Sombras; do contrário, o efeito será quebrado.

●● Asas Fantasma

Esta arte permite a uma aparição voar tanto na Tempestade quanto nas Regiões Sombrias. Este vôo assemelha-se a planar, não sendo muito rápido (cerca de metade da velocidade de corrida de um ser humano), mas permite à aparição obter acesso a áreas que, de outra forma, seriam muito difíceis de entrar. As aparições também podem usar esta arte para flutuar.

Sistema: O jogador precisa testar Vigor + Argos (dificuldade 6). A habilidade de voar dura um turno por sucesso obtido. O Narrador pode requerer testes de Destreza + Argos para evitar colisões e permanecer parado, flutuando sobre certas áreas de turbulência (ou seja, acima de uma Nulidade, ou em certas áreas da Tempestade). Repare que um personagem precisa estar Incorpóreo para voar enquanto estiver nas Regiões Sombrias (veja *Estados de Corpus*, pág. 197-198).

●●● Piscar

A aparição usa as distorções espaciais e temporais da Tempestade para sua vantagem enquanto está empregando esta arte. Isto permite que ela se mova por distâncias custas muito rapidamente. Geralmente esses pequenos saltos precisam estar dentro do limite de visão. Esta arte também pode ser usada para surpreender um oponente “piscando” e aparecendo por trás dele.



Sistemas: O jogador precisa testar Destreza + Argos (dificuldade 6) quando estiver tentando usar esta arte. Se ele for bem-sucedido, o tempo da viagem será reduzido em um turno por sucesso obtido. Por exemplo, digamos que Mary queira atravessar correndo o quarteirão e o Narrador decide que ela levará cinco turnos para fazer isso. Neste caso, Mary poderá fazer um teste de Piscar. Se ela obtiver três sucessos, conseguirá reduzir o “tempo de viagem” de cinco para dois turnos.

Caso o destino desejado esteja fora do alcance da visão do indivíduo, mas dentro de um quarteirão de cidade, ainda será possível tentar Piscar. Contudo, a dificuldade neste caso será 8, e o fracasso será considerado equivalente a uma falha crítica (veja falha crítica).

Uma falha crítica obtida durante uma tentativa de Piscar indica que o personagem foi capturado na Tempestade e não poderá usar esta arte para emergir. Quando esta arte for empregada, o personagem não precisará usar a habilidade Portal da Tempestade para entrar ou sair da Tempestade — a entrada é considerada automática.

Cada uso de Piscar custa 1 ponto de Pathos.

●●●● Pular

Esta arte permite ao usuário viajar até qualquer um de seus Grilhões muito mais rápido do que poderia fazê-lo nas Regiões Sombrias. Qualquer distância pode ser percorrida usando esta arte, mas o destino precisa ser um dos Grilhões da aparição.

Segundo rumores, algumas aparições extremamente poderosas podem usar a Tempestade para viajar até qualquer lugar do mundo, num piscar de olhos, sem ter um Grilhão presente em seu destino.

Sistema: O jogador precisa testar Vigor + Argos (dificuldade 8). Como dissemos antes, cada nível do Grilhão almejado reduz a dificuldade em um ponto. Cada sucesso obtido reduz, a critério do Narrador, o tempo de viagem (cinco sucessos ou mais costumam permitir uma viagem praticamente instantânea). Como ocorre com Piscar, o personagem não

precisa usar o Portal para entrar ou sair da Tempestade.

O custo para o uso desta arte é 3 pontos de Pathos.

Um fracasso durante uma tentativa de uso desta arte indica que o personagem se perdeu na Tempestade. Uma falha crítica significa que o personagem ficou preso na Tempestade e não poderá usar esta arte para emergir: ao invés, ele terá de abrir um portal (como em *Portal da Tempestade*).

●●●●● Calabouço

As aparições que possuem esta arte são universalmente temidas. Esta arte confere aos seus detentores uma quantidade significativa de poder sobre outras aparições. Simplesmente concentrando sua vontade em outra aparição, um usuário desta arte pode banir outra aparição para a Tempestade.

Esta arte também pode ser usada para segurar um indivíduo, impedindo-o de escapar para a Tempestade ou para as Regiões Sombrias.

Sistema: Para usar cada função desta arte é preciso um teste de Força + Argos. Em ambos os casos, a dificuldade equivale à Força de Vontade do alvo. Se quiser, o alvo também pode fazer um teste oposto usando Força de Vontade.

Uma aparição que seja banida para a Tempestade pode utilizar qualquer Mistério que ela possuir. Contudo, se a aparição não possuir Argos, ela estará sujeita aos efeitos usuais de estar perdido na Tempestade. Além de ser banida para a Tempestade, o personagem sofre a perda de um Nível de Corpus (devido à natureza violenta do banimento.)

Quando uma aparição tenta segurar outro personagem na Tempestade ou nas Regiões Sombrias, o número de sucessos obtidos indicam o número de turnos durante os quais o personagem é mantido prisioneiro. Uma vez que o poder esteja exercendo efeito, o usuário precisa apenas manter um nível mínimo de concentração. Ele pode desempenhar outras ações, embora elas devam sofrer uma penalidade (a critério do Narrador).

O custo para uso desta arte é de 3 pontos de Pathos.

Castigo



ense no poder nefando e oniconsciente da Sombra. Ela é o maior inimigo. Você precisa evitar as mentiras da Sombra! Escute-me! Você precisa ver a verdade. Escute as minhas palavras.

Castigo é uma das poucas ferramentas que as aparições podem usar contra a Sombra e seu poder crescente. Aqueles que aprendem a usar Castigo também aprendem o que leva a Sombra a tornar-se viva, bem como o que extrai o poder maligno da Sombra.

Cada Confessor precisa aprender sua própria forma de Castigo: punição física, ritual de purificação, sermões, insultos, reprimendas, abraços silenciosos, palavras gentis, exercícios e privação dos sentidos são métodos usados para retirar a Sombra e drenar seu poder. A forma mais comum de Castigar a Sombra é obtendo conhecimento sobre a natureza da Sombra castigada e contatando-a através de uma forma de diálogo. Este diálogo veio a ser conhecido como o Dialeto do Diabo.

Comentários ao Narrador: O Castigo confere a uma aparição algum nível de controle sobre as Sombras, tanto as suas próprias quanto as de outros. O Castigo também confere à aparição uma ótima forma de conhecer a Sombra. O Narrador deve evitar que seus jogadores abusem deste poder. Todos os contatos com a Sombra devem ser perigosos; mesmo quando o personagem possui algum nível de controle, deve haver um pouco de incerteza.

Confessores — Castigo

A Guilda dos Confessores foi a coisa mais próxima a uma organização religiosa que Estígia já teve. Como, para o Império Estígio, livrar-se da Angst de um indivíduo era tão importante, costumava haver ramificações da guilda em cada colônia. Conta-se que o próprio Charon possuía seu Confessor, a quem ele manteve até muito depois que a guilda foi dissolvida.

Até mesmo hoje, com a guilda extinta, nenhum Centurião da Hierarquia predera um Confessor por empunhar sua lanterna de ferro, demonstrando que ele está “trabalhando”. Mais cedo ou mais tarde, todo mundo precisa de um Confessor.

Devido à natureza de sua obra, os Confessores mais velhos assumem uma postura quase religiosa quando falam de Castigo, enquanto as aparições mais jovens (especialmente aquelas que em vida foram analistas) falam da Sombra em termos psicológicos.

É possível discernir um Confessor pelas manchas negras em seus dedos. Essas manchas aparecem devido ao toque ou

outras formas de contato com as Sombras dos outros.

Habilidades Básicas

Visão da Alma: Olhando para outra aparição, o usuário pode espiar profundamente em sua alma e ver a escuridão interior da pessoa. Isto permite ao usuário medir o poder da Sombra daquela aparição e ver se ela está perto de ser consumida pela Sombra. O usuário pode usar este método apenas para ver a Sombra de outro indivíduo, não a sua própria.

Esta arte pode ser usada também para sentir a presença de Espectros, especialmente de Doppelgangers (veja o Apêndice), porque a Sombra é forte demais entre eles.

Sistema: Fazendo um teste de Percepção + Castigo (dificuldade 8), o usuário pode determinar a força da Sombra de outra aparição. O Narrador descreverá a força da Sombra como fraca, normal, razoavelmente forte ou eminente, dependendo da contagem atual de Angst do personagem.

Os sucessos adicionais podem conferir ao usuário uma noção maior da natureza da Sombra do personagem.

Um fracasso significa que o usuário não pode ver a Sombra (talvez a sua própria Sombra cubra seus olhos). Uma falha crítica indica uma leitura completamente errada.

Baluarte: A aparição pode, por breves períodos, proteger a si mesma e a outros dos terríveis efeitos do Turbilhão. Isto é como se ela lançasse um escudo contra a fúria da tormenta causada pelo Turbilhão; os Espectros passarão sem atingi-la.

Sistema: Para erigir um Baluarte, o jogador precisa fazer um teste de Vigor + Castigo (dificuldade do nível do Turbilhão + 3). O personagem precisa gastar 1 ponto de Pathos para cada nível do Turbilhão ao qual está resistindo, embora ela possa estender sua proteção a qualquer indivíduo que venha a tocar.

● Persuadir

Os indivíduos que conhecem esta arte possuem mais controle sobre suas próprias sombras do que a maioria das aparições. Elas são capazes de drenar o poder de suas sombras com um risco consideravelmente menor.

Sistema: Ao testar Carisma + Castigo (dificuldade 6) uma aparição pode modificar um número de dados de uma sombra que este escolheu para usar em alguma ação. Normalmente o guia da sombra oferece ao jogador número fixo de dados extras. Para cada dois sucessos obtidos com persuasão, é permitido ao jogador adicionar ou subtrair um dado.

Embora não haja custo para o uso deste poder, ganha-se 1 ponto de Angst cada vez que ele é usado.





●● Segredos Sombrios

Ao examinar a sombra de outra aparição, o Punidor pode conhecer seus segredos sombrios. Isto nem sempre é fácil porque a sombra só irá fornecer ao Punidor falsas informações. Apenas os indivíduos mais perspicazes são capazes de extrair alguma verdade da sombra; é claro, quanto mais fraca a sombra mais fácil é manipulá-la.

Sistema: Ao examinar cuidadosamente a sombra interior de outra aparição e testando Percepção + Castigo contra uma dificuldade equivalente à Força de Vontade do alvo, o Punidor poderá conhecer alguns segredos sobre aquela personagem. O jogador deste personagem (ou narrador) deve responder uma pergunta por cada sucesso obtido. Meias verdades e respostas enigmáticas são permitidas (a sombra é mestra da fraude). O personagem alvo pode optar por sua sombra resistir com um teste oposto de sua Angst. Cada uso desta arte custa 1 ponto de Pathos.

●●● Purificar:

Através da força de vontade, o Punidor pode lenta e cuidadosamente quebrar o poder da sombra de outra aparição. Isto é feito através da destruição da sombra de uma maneira escolhida pelo Punidor. Cada Punidor tem seus próprios métodos pelos quais ele expulsa a sombra dos outros. Estes métodos variam de sermões até flagelações.

Sistema: Quando usando esta arte, o narrador testa Carisma + Castigo do personagem (a dificuldade é a contagem de pontos de Angst permanentes do indivíduo alvo). (O narrador está ciente da contagem de pontos permanentes de Angst do indivíduo alvo). O indivíduo alvo pode ajudar gastando um ponto de força de vontade, auxiliando o Punidor. O número de sucessos obtidos indicam o total de pontos temporários de Angst que o indivíduo alvo perde; ele também sofre um nível de dano de corpus para cada ponto removido desta maneira. O Punidor receberá um ponto temporário de Angst para cada "1" que ele obtiver no teste.

●●●● Expulsar

Exercendo sua vontade, uma aparição pode expulsar e proibir a presença de quaisquer Espectros nas proximidades de sua presença. Se a aparição está dentro de uma estrutura, isto imediatamente torna-se protegida contra Espectros. Esta arte removerá todos os Espectros que estejam infestando a área, bem como Espectros escondidos. Por alguma razão, esta arte não tem efeito em Doppelgangers.

Sistema: O jogador testa Carisma + Castigo (dificuldade 7). O número de sucessos indica o número de turnos que a proteção dura. Se um Espectro lá está presente, um teste deve ser feito contra seu Angst para baní-lo. O Espectro pode resistir com um teste de Angst.

●●●●● Desafio

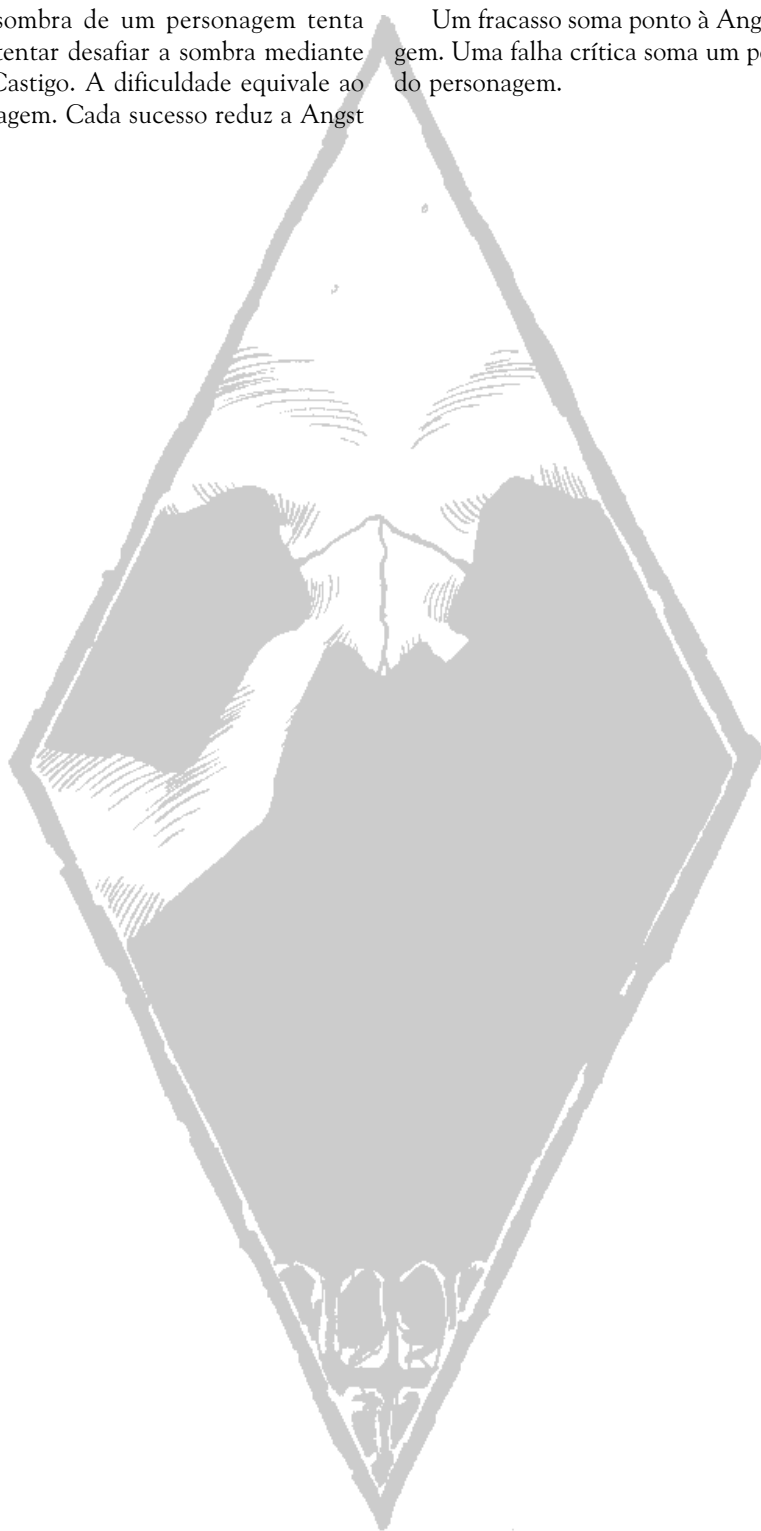
A aparição que possua este Mistério é capaz de enfrentar

sua própria sombra, exercendo poder sobre ela. Sempre que a sombra tentar assumir o controle, a aparição poderá tentar impedi-la. Ela também pode tentar fazer o mesmo com a sombra de outro indivíduo.

Sistema: Quando a sombra de um personagem tenta tomá-lo, o jogador pode tentar desafiar a sombra mediante um teste de Carisma + Castigo. A dificuldade equivale ao nível de Angst do personagem. Cada sucesso reduz a Angst

do personagem em um ponto, e a sombra não pode fazer um teste resistindo. Se esta arte for usada para desafiar a sombra de outra aparição, a dificuldade equivalerá ao Angst + 3 do indivíduo no momento.

Um fracasso soma ponto à Angst temporária do personagem. Uma falha crítica soma um ponto à Angst permanente do personagem.



Encarnar



li...ali está novamente. Uma alfinetada, nada mais. Mas um toque real, um sentimento verdadeiro. Poético, não é?

Encarnar é o poder de se manifestar no mundo físico. Este é um conhecimento proibido, na medida que o Códice de Charon proíbe a interferência nos assuntos do mundo vivo. Ainda assim, as aparições usam este Mistério há milhares de anos.

Comentários ao narrador: Ir das Regiões sombrias para o mundo vivo é como sair de um deserto fétido e frio para um lugar de clima quente e aromático. As mudanças são superficiais, mas impressionantes.

As aparições aprendem a Encarnar expondo suas formas frágeis a uma intensa recepção sensorial e concentrando-se nessa recepção. Depois de algum tempo, contudo, esta recepção não é mais necessária. São exemplos desse tipo de recepção sensorial: olhar paara si mesmo num espelho, concentrar-se em algo quente, frio, agudo ou duro; ou ouvir uma voz muito baixa ou muito alta.

Enquanto uma aparição estiver usando uma arte de Encantar que a permita manifestar-se fisicamente, ela estará muito mais suscetível a ser ferida. Qualquer dano causado a ela é aplicado como se tivesse sido recebido por um mortal. Atenção: um personagem Materializado sofrerá penalidades na Parada de Dados para os seus ferimentos. Consulte *Vitalidade*, na página 200.

Por exemplo, enquanto estiver correndo pelas Regiões Sombrias, uma aparição chamada Jason encontra um vampiro que está ciente de sua presença. O vampiro saca uma pistola e dispara na direção aproximada de Jason. Com um tiro de sorte, o vampiro acerta-o. Como Jason está imaterial, ele sofre apenas um Nível de Corpus de dano, embora a bala tenha atravessado seu peito (o vampiro obteve cinco sucessos). Contudo, se Jason estivesse Encarnado, ele teria sofrido uma educação em seus Níveis de Corpus equivalente à que um mortal sofreria em seus Níveis de Vitalidade.

As dificuldades de todos os testes de Encarnar equivalem ao nível local da Mortalha. Encarnar tem muito pouca utilidade na Tempestade.

Inspetores — Encarcar

A Guilda dos Inspetores nunca fez parte da Hierarquia, embora esta costumasse usá-la antes que fosse dissolvida oficialmente. Os Inspetores operavam no mundo vivo, realizando ações complexas que não poderiam ser conseguidas

com Insultos (embora muitos conhecessem também esse Mistério). Embora proibidos pelo Códice de Charon de interagirem com mortais, eles freqüentemente ignoravam o Códice e faziam o que bem queriam. Durante algum tempo, os Centuriões foram designados para caçar inspetores e submetê-los à servidão. agora a Hierarquia tem problemas maiores para se preocupar, embora uma transgressão evidente ainda seja capaz de atíçar sua fúria.

É possível identificar um Inspetor pelas estranhas manchas de luz e escuridão em seu corpo, registros de suas passagens pela Mortalha.

Sintonia

Depois de se manifestar de uma determinada forma para uma pessoa, a aparição pode investir Força de Vontade para criar uma sintonia com essa pessoa. Cada vez que a aparição conseguir manifestar-se com sucesso, ela poderá investir um ponto de Força de Vontade. Isto representa um processo de identificação com o Consorte. Quanto mais uma aparição tiver sido íntima de um indivíduo durante sua vida, mais fácil será entrar em sintonia com essa pessoa. Entrar em sintonia com um estranho custa cinco pontos de Força de Vontade. Entrar em sintonia com um amigo íntimo pode custar apenas dois ou três pontos. Depois que a sintonia tiver sido estabelecida, todas as dificuldades enquanto a aparição estiver encarnando nessa pessoa (e apenas nessa pessoa) serão reduzidas em três pontos. Além disso, não há custo de Patos enquanto se estiver usando Encarnar para aparecer para aquela pessoa.

O efeito colateral disto é que apenas a pessoa em sintonia pode ver e sentir a aparição — outros mortais podem pensar que o indivíduo está maluco. Da mesma forma, uma única pessoa que acredite na aparição pode levar os outros a acreditarem, o que facilita a sintonia com essas pessoas.

Habilidades Básicas

Toque Fantasmagórico: A aparição pode tocar levemente o mundo material, com a pressão aproximada de um dedo sobre a tecla de um piano. A aparição precisa concentrar toda a sua atenção para realizar o mais leve toque.

Sistema: Para usar esta arte, o personagem precisa testar Força + Encarnar (a dificuldade é a da Mortalha local).

Manter a Forma Material: Embora esta arte conceda habilidades novas à aparição, ela lhe permite manter uma forma Encarnada por um período de tempo mais longo.

Sistema: O jogador precisa testar Vitalidade + Encarnar



(dificuldade 7). Cada sucesso pode ser acrescentado ao número de sucessos já obtidos para o poder Encarnar sendo usado.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada e um ponto de Pathos por sucesso obtido. Caso o jogador cometa uma falha crítica, o teste não apenas falha, como também a forma Encarnada dissipa-se instantaneamente.

● Sussurros

A aparição pode fazer sua voz ser ouvida no mundo vivo. A voz da aparição não é mais alta que um sussurro. (Não é necessário usar este Mistério para falar com criaturas mágicas ou sobrenaturais, apenas seres afetados pela Mortalha.)

Sistema: O jogador testa Manipulação + Encarnar. A dificuldade equivale ao nível local da Mortalha. Uma frase curta pode ser proferida a cada sucesso obtido. Uma falha crítica significa que a aparição perdeu sua voz nas Regiões Sombrias por uma cena: ela ficou presa na Mortalha quando a projetou lá.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

●● Fantasma

Esta arte permite a uma aparição manifestar-se como uma figura intangível e translúcida. Ela parece estar flutuando a apenas alguns centímetros do chão, possuindo feições ligeiramente discerníveis.

Os mortais que virem a aparição irão sentir-se intensamente amedrontados e agirão de acordo. No momento que a aparição sumir, os mortais começarão a duvidar do que eles viram, e logo racionalizarão o fato, concluindo que não viram nada. (Veja *A Bruma*, página 205).

Sistema: O jogador deve testar Charisma + Encarnar (a dificuldade equivale ao nível local da Mortalha). O número de sucessos indica o número de turnos durante os quais o personagem poderá permanecer manifestado. Uma falha crítica significa que o personagem desmaterializa-se imediatamente e desaparece na Tempestade.

O personagem pode também tentar assustar todos os mortais que o perceberem mediante um teste de Manipulação + Encarnar (a dificuldade equivale à Força de Vontade do alvo). Este teste pode ser modificado se o personagem usou Modelação ou algum outro Mistério para modificar sua aparência. Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

●●● Estátua

Esta arte permite à aparição tornar-se sólida por um determinado período de tempo. Quando materializada desta forma, a aparição assume uma forma idealizada de si mesma. Ela não pode se mover, falar ou simular respiração. Ela pode ser tocada, mas sua carne parecerá fria e dura, como mármore liso.

A arte Estátua costuma ser usada por indivíduos que queiram esconder-se em áreas cheias de pessoas (os perseguidores que sejam aparições ou espectros nas Regiões Selvagens costumam não perceber uma aparição em forma de





Estátua — por exemplo, enquanto estão procurando por uma aparição, não reparam no “mortal” sentado imóvel em frente à uma lareira).

Sistema: O jogador precisa testar Vigor + Encarnar. A dificuldade equivale à Mortalha local. Cada sucesso no teste indica quantas vezes o personagem pode ser tocado, ou quantas cenas podem permanecer manifestadas, o que acontecer primeiro. Um teste fracassado resulta em um ponto temporário de Angst à medida que a separação do mundo físico fortalece-se. Uma falha crítica indica que um personagem se torna Fantasma por alguns segundos, e em seguida desaparece. Todos os danos sofridos são calculados como se a aparição fosse mortal (consulte o *Comentário ao Narrador*, acima).

A arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

●●●● Vida em Morte

Quando esta arte for empregada, a aparição assume uma forma abstrata semelhante ao seu eu mortal. A forma da aparição é baseada em sua memória (agora um pouco vaga) de sua vida mortal. A psiquê de uma aparição tende a idealizar sua forma anterior, de modo que uma aparição usando esta forma normalmente parecerá mais bonita do que era na vida real. Quando ela se materializa, é como uma pessoa alterada, de cabelos negros (a pele negra exibe um tom acinzentado; a pele branca parece mortificamente pálida) — muito semelhante a um Boneco de Sangue ou um Carniçal.

Os exames superficiais não indicarão nada errado. Alguém que tenha conhecido a aparição quando ela era viva notará uma aparência ligeiramente alterada. As pessoas poderão notar que as mãos da aparição são frias e que ela sempre parece sonhadora e distante — isto é porque a aparição precisa estar constantemente concentrada para manter esta forma.

Sistema: O jogador deve testar Manipulação + Encarnar para assumir esta forma. O número de sucessos indica o número de cenas que o personagem poderá manter-se manifestado. Esta arte é utilizável apenas se o personagem estiver assumindo uma forma humana — se ele tiver sido Moldado em alguma coisa monstruosa, esta arte não funcionará. Se o

jogador quiser, o personagem poderá substituir sua contagem de Manipulação por Aparência enquanto estiver nesta forma. Enquanto estiver nesta forma, o personagem receberá danos como se fosse um mortal (veja *Comentário ao Narrador*, acima).

Uma falha crítica leva o personagem a cair direto na Tempestade.

Uma falha crítica causará ao personagem um breve lampejo como fantasma e sua desapareção; ele ganha um ponto de Angst.

Esta arte custa dois pontos de Pathos.

●●●● Materializar

Através do uso desta arte, uma aparição pode assumir um estado próximo ao humano. Tudo nela aparenta ser humano: ela pode respirar, sua pele é quente e ela sangrará se for ferida. Muitas aparições são quase esmagadas pelas sensações do uso deste poder pela primeira vez, principalmente se estavam mortas já há muito tempo.

Enquanto nesta forma, uma aparição pode fazer qualquer coisa que ela poderia fazer enquanto estava viva — as únicas desvantagens deste poder são o tempo limitado e a imensa quantidade de concentração e Pathos para manter esta forma.

Sistema: O jogador deve testar Manipulação + Encarnar para assumir esta forma. A dificuldade do teste equivale a Mortalha local.

Se o personagem está em sintonia com uma pessoa observando-o, ela pode manifestar-se por uma hora por cada sucesso obtido. De outra forma, cada sucesso permitirá à aparição existir pelo período de uma respiração. Durante este momento, ela poderá falar ou mover-se ou beijar ou abraçar ou atacar. Assumindo esta forma tornar a aparição sujeita a danos como se fosse mortal. (Ver comentário ao narrador, acima).

Uma falha crítica leva o personagem a cair direto na Tempestade.

Este personagem precisa gastar 3 pontos de Pathos e 1 ponto de Força de Vontade para aplicar esta arte.

Fatalismo



Este é o Dois de Crânios, significando indecisão. Invertido, ele sugere uma escolha que você fez em vida mas da qual agora se arrepende. No lado contrário saiu o Cinco de Ossos, que simboliza a manipulação através do poder rebelde. Talvez você esteja sendo influenciado pelos Renegados, hein? Tudo

bem, o seu segredo está seguro comigo. Ah! O Monumento. Muito interessante — tudo se desintegra à sua volta à medida que o Monumento cai...

As aparições usam este Mistério para sentir e ler a marca do destino em uma alma. Claro, como todas as aparições ainda não encontraram o fim, seu destino ainda não foi decidido. Ainda assim, uma aparição pode usar Fatalismo para espiar no passado de outra aparição ou vislumbrar o (possível) futuro.

Ao contrário da crença popular, o Fatalismo realmente funciona muito bem nas Regiões Sombrias.

Comentários ao Narrador: As artes do Fatalismo podem, sob muitos aspectos, estar entre os Mistérios mais poderosos. É preciso tomar muito cuidado para não abusar deste Mistério. Essas artes jamais deverão ser usada frivolamente. Lidar com o Destino pode ser uma coisa perigosa, e a aparição que abusar desta arte poderá ver-se permanentemente enredada nas malhas do destino.

Oráculos — Fatalismo

Os sacerdotes do Oráculo costumam ser encontrados viajando com grupos de Sandmen, Bardos até mesmo de Estranhos, porque eles se sentem mais seguros quando em grupo. Eles não divulgam sua profissão; pelo contrário, eles esperam que os outros venham até eles. Eles não dão conselhos a quem não pede.

A Guilda das Sacerdotisas do Oráculo já foi caçada universalmente pela Hierarquia porque a Alta Sacerdotisa do Oráculo, Serena, disse a Charon que ele estava fadado a ser destruído na Tempestade. Contudo, desde que Charon desapareceu, a Hierarquia interrompeu sua perseguição aos Oráculos. Acredita-se que, muitos anos atrás, as sacerdotisas do Oráculo serviam diretamente à Dama do Destino.

Uma sacerdotisa do oráculo pode ser identificada por seu vestido branco e a tendência a marcar a testa e os braços com símbolos de destino.

Habilidades Básicas

Kismet: Esta arte permite a uma aparição perceber o papel do destino em relação a uma situação ou indivíduo

específico. As pessoas com grandes destinos ou aqueles para as quais o destino reserva um papel especial parecem “brilhar” um pouquinho mais que as pessoas com destinos menos grandiosos. É fácil apontar essas pessoas numa multidão.

Sistema: Através de um teste de Percepção + Fatalismo (dificuldade 6), uma aparição pode sentir se qualquer coisa é mais ou menos importante que o “esquema geral das coisas”. Em termos de jogo, esta arte permite a um personagem separar os personagens do Narrador dos personagens dos jogadores numa determinada cena.

• Visão Fatal

A aparição pode ler as marcas da morte de uma pessoa. Essas marcas, portadas por aparições e mortais prestes a morrer, dizem alguma coisa sobre como esse indivíduo morreu ou está fadado a morrer. As Marcas da Morte geralmente aparecem mais cedo em pessoas que estejam fadadas a morrer de formas trágicas.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Fatalismo (a dificuldade equivale à Força de Vontade do indivíduo). Se esta habilidade for usada antes de um uso de Interpretação (veja abaixo), cada sucesso acrescenta um ponto quando estiver usando esta arte. A Visão Fatal também indica se o alvo foi submetido ao Fatalismo no passado.

Uma falha crítica indica que o personagem leu incorretamente as marcas da morte do indivíduo.

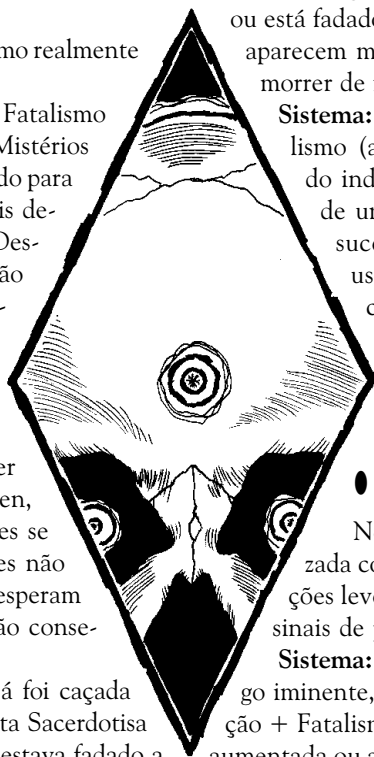
• • Sentir Perigo

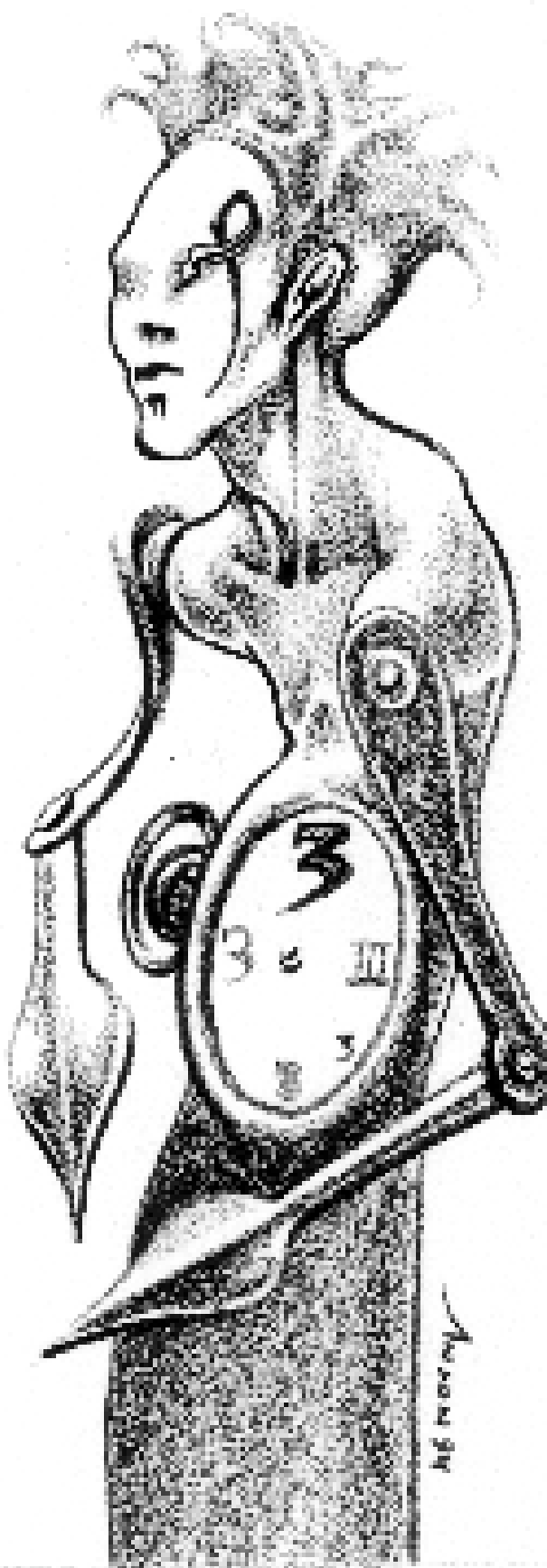
Neste ponto a aparição tornou-se tão sintonizada com as teias do destino que pode sentir vibrações leves ao longo dos fios, desta forma percebendo sinais de perigo iminente.

Sistema: Sempre que o personagem estiver em perigo iminente, o Narrador pode fazer um teste de Percepção + Fatalismo (dificuldade 6). Esta dificuldade pode ser aumentada ou abaixada dependendo da natureza do perigo. Cada sucesso aumenta a quantidade de premonições recebidas pelo personagem — geralmente um turno por sucesso.

• • • Interpretação

Através de várias formas de adivinhação (despojos, cartas de Tarô, I Ching, astrologia ou pêndulos de cristal), o Fatalista pode interpretar o destino de uma pessoa ou descobrir alguma coisa sobre seu passado. Esta arte pode ser tentada sem o uso de qualquer tipo de equipamento, mas isso é considerado mais difícil, sendo geralmente tentado apenas por um mestre ou durante as situações mais difíceis.





Sistema: O jogador precisa testar Manipulação + Fatalismo (a dificuldade é equivalente à Força de Vontade do indivíduo). Tanto o Fatalista quanto o indivíduo-alvo precisam gastar Força de Vontade no teste. Para cada sucesso obtido, o personagem pode fazer uma pergunta curta sobre o destino do indivíduo-alvo. Tentar Interpretar sem o uso de ferramentas de adivinhação aumenta a dificuldade em dois pontos.

Esta arte custa dois pontos de Pathos.

●●●● Medida de Láquesis

Uma aparição que tenha dominado esta arte pode sentir como os fios do destino das aparições ao seu redor interagem e se entrelaçam, para onde eles deveriam ir, e para onde estão indo. Uma Medida de Láquesis concede à aparição uma noção objetiva de sua situação, talvez mudando a forma como ela vê as coisas.

Sistema: O jogador usando esta arte deve testar Percepção + Fatalismo (dificuldade 6). O número de sucessos indica a quantidade de informação que o Narrador irá conceder. O Narrador pode usar esta arte para reforçar informações que tenham sido ignoradas pelo jogador ou dar dicas que orientem o futuro curso de ação do personagem.

O uso desta arte custa dois pontos de Pathos.

●●●●● Sorte

Uma aparição com este nível de Fatalismo começou a manipular o destino, mas apenas em pequena escala. O destino parece sorrir ao personagem, e tudo que ele faz parece muito mais auspicioso.

Sistema: No começo de cada história, o personagem pode testar Raciocínio + Fatalismo (dificuldade 6). O número de sucessos equivale ao número de "1s" (falhas críticas potenciais) que o jogador poderá ignorar durante a história. Isto, contudo, não se aplica a Pesadelos (veja as **págs. 184-191**). Esta arte pode ser usada uma vez por história.

Custa um ponto de Força de Vontade ativar Sorte.

Habitar



Durante minha vida, nunca liguei para as pessoas. Minha paixão eram as máquinas. Engrenagens, circuitos e, mais tarde, microprocessadores: esses eram meus tesouros, minhas obras de arte favoritas. Agora eu sei como é voar através dos fios, sentir meus pneus queimando o asfalto, manter-me firme enquanto o vento açoita meus tijolos...

Esta arte permite à aparição habitar um objeto, estendendo seu Corpus para cobrir cada átomo deste. Com o tempo, a aparição pode entrar em sintonia com um objeto e estar apta a animá-lo. Se a aparição habitar um objeto e ele for destruído, esse objeto imediatamente se tornará um despojo.

Uma aparição com este Mistério pode atribuir seu poder e conhecimento a um objeto habitando-o, imbuindo-o com Mistérios e gastando Corpus e Força de Vontade para manter o poder neste lugar, embora possa ser preciso muito tempo para conseguir isso.

Comentários ao Narrador: Todas as dificuldades nesta seção são baseadas no nível local da Mortalha, a não ser que seja mencionada outra coisa.

Artífices — Habitar

A Guilda dos Artífices era uma das mais ricas em Estígia: isto se devia ao fato de seus membros serem pagos para forjar armas estíguas, fazer despojos e criar artefatos estíguas. Nhudri, o Artífice Mor, foi o primeiro membro desta guilda. Desde o tempo das guildas, os Mistérios dos Artífices começaram a ser restritos às Regiões Sombrias. Em muitas áreas, é ilegal ensinar Habitar. Agora os artífices são vistos como funileiros e mecânicos, não como os grandes inventores de antanho.

Pode-se identificar um Artífice pelas marcas avermelhadas de calor em seu corpo (por seu trabalho nas forjas das almas).

Habilidades Básicas

Sentir Gremlin: "Gremlin" é um termo usado para descrever aparições que habitem máquinas. Mediante um exame criterioso de um objeto ou máquina, uma aparição pode determinar se ela está sendo habitada por uma outra aparição.

Sistema: O jogador deve testar Percepção + Habitar (dificuldade 6). É necessário apenas um sucesso para determinar se alguma coisa está habitando uma máquina, embora possam ser necessários mais para determinar a natureza exata da criatura (e número, se for mais de uma). Com três sucessos ou mais, a aparição pode sentir se uma máquina foi habitada no passado recente.

• Sobrecarregar

Usando esta arte uma aparição pode criar um curto temporário em circuitos eletrônicos, desta forma cortando temporariamente a energia dirigida a um dispositivo eletrônico. A aparição pode, durante um breve espaço de tempo, introduzir a mão no interior da máquina, desta forma interrompendo o fluxo de elétrons. Isto pode danificar permanentemente certos aparelhos eletrônicos, como computadores, especialmente se ele não forem equipados com protetores de sobrecarga.

Sistema: O jogador precisa testar Raciocínio + Habitar (a dificuldade é o nível local da Mortalha). O número de sucessos equivale ao número de coisas que possam ser afetadas imediatamente.

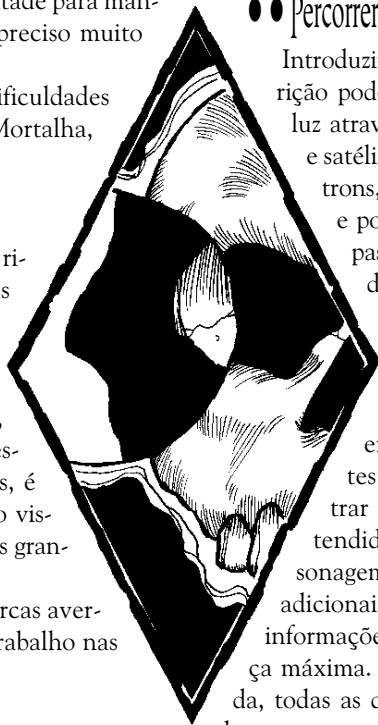
• • Percorrer a Estrada dos Elétrons

Introduzindo-se em fios e possuindo elétrons, uma aparição pode mover-se a uma velocidade próxima à da luz através de redes internacionais de comunicações e satélites de computador. Dentro da Estrada de Elétrons, tudo possui a aparência de túneis, barreiras e portais de luz. Obviamente, a aparição precisa passar por essas barreiras, filtros e portais antes de poder introduzir-se no mundo dos sistemas de computação.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Habitar (a dificuldade é o nível local da Mortalha). Uma vez que o personagem se encontre na Estrada de Elétrons, ele precisa testar Inteligência + Computação para encontrar seu caminho. Isto deverá ser uma ação estendida, dependendo de até que distância o personagem queira viajar. Podem ser requeridos testes adicionais se o personagem estiver tentando acessar informações num sistema de computação de segurança máxima. Depois que o personagem estiver na Estrada, todas as dificuldades serão estabelecidas pelo Narrador.

A aparição também pode comunicar-se com qualquer indivíduo que esteja *on line*, ou com outras aparições Habitando um computador, bastando para isso testar Manipulação + Computador. A dificuldade é baseada no quanto as partes comunicantes estão distantes uma da outra: 4 se eles estiverem numa rede local, 6 se estiverem num nodo ligando uma ponta do país à outra, ou 8 em caso de comunicação intercontinental. A comunicação pode ser mantida indefinidamente, não sendo afetada pela Mortalha, porque o usuário pensará que a aparição é um mortal digitando do outro lado.

Todas as aparições sem Conhecimento em Computação



irão considerar esta arte extremamente desagradável de ser usada — embora praticamente qualquer pessoa possa encontrar seu caminho através do sistema telefônico. Navegar através do sistema telefônico requer testes simples de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 5).

Esta arte custa dois pontos Pathos para ser usada, mais um ponto de Pathos por aparição adicional transportada.

●●● Gremlinizar

Esta arte permite a uma aparição possuir máquinas e fazê-las obedecer à sua vontade. Para obter controle completo sobre uma máquina, a aparição precisa primeiro sintonizar-se com ela. Se a aparição não estiver sintonizada, ela poderá causar apenas efeitos menores, como ligar ou desligar — a aparição não exerce controle real.

Sistema: O jogador precisa testar Destreza + Habitar (a dificuldade é o nível local da Mortalha). É possível causar efeitos menores com este teste, mas para exercer qualquer controle verdadeiro, a aparição precisa usar habilidades apropriadas (como Conduzir) para fazer a máquina obedecer às suas ordens. Cada efeito individual precisa ser testado separadamente, a não ser que o objeto esteja sintonizado com a aparição.

Custa três pontos de Pathos para o personagem Habitar uma peça de maquinaria, mais um ponto de Pathos por efeito invocado.

●●●● Clamar

Esta arte permite à aparição habitar um objeto e marcá-lo como seu durante uma cena. Enquanto a aparição Clamar um objeto, seus sentidos serão tão normais quanto são no mundo real — mas eles são espalhados pelo objeto inteiro Clamado pela aparição. Assim, uma aparição Clamando uma casa pode ver, ouvir e sentir tudo que ocorre dentro dela, a ela, e em torno dela. Enquanto estiver Clamando um objeto, a aparição poderá exercer um leve controle sobre ele.

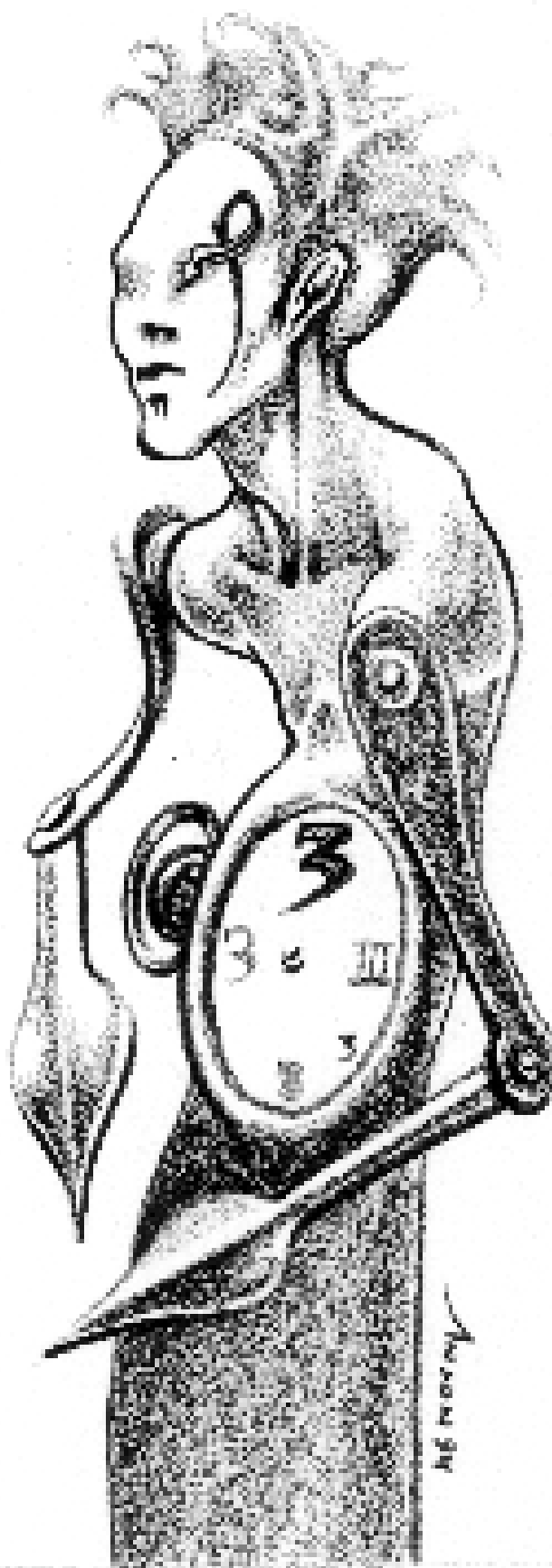
Sistema: O jogador precisa testar Força + Habitar (a dificuldade é o nível local da Mortalha). O número de sucessos indica o tamanho máximo do objeto que pode ser Clamado. É preciso apenas um sucesso para um objeto pequeno como um telefone, enquanto cinco sucessos são necessários para Clamar uma casa.

Se o objeto for destruído enquanto a aparição o estiver Clamando, ela poderá gastar Força de Vontade e Corpus para reformá-lo como um despojo. Para Clamar o objeto, é preciso gastar um ponto de Força de Vontade e um de Corpus.

Esta arte custa dois pontos de Pathos para ser usada.

●●●●● Energizar

Esta arte permite que uma aparição atribua um de seus Mistérios a um despojo, desta forma tornando esse Mistério acessível a outros indivíduos. Isto gera uma forma de artefato público. Geralmente, o despojo usado precisa possuir uma forma apropriada ao tipo de Mistério que lhe foi atribuído.



Por exemplo, não é possível investir Insulto a um ursinho de pelúcia.

Sistema: Para Energizar um despojo, o jogador deve testar Raciocínio + Habitar. A dificuldade é equivalente ao nível local da Mortalha: devido a isto, a maioria das aparições escolhe ir até seus Lugares Assombrados para usar esta arte. O número de sucessos indica o nível mais alto de Mistério que pode ser investido no despojo. Em seguida, a aparição precisa “usar” o Mistério enquanto estiver concentrando sua força de vontade no despojo. É preciso ser bem-sucedido num teste usando qualquer Pathos apropriado, embora nenhum efeito duradouro venha a ocorrer por causa disso. Neste ponto, o Mistério está imbuído no despojo. Em seguida o personagem abastece o despojo com Pathos. O número máximo de Pathos que pode ser gasto equivale ao número inicial de sucessos obtidos. O personagem precisa escolher que “ação de ativação” — uma frase proferida, um gesto, etc., é preciso para liberar a arte dentro do artefato. Finalmente, a aparição “sela” o artefato com três pontos de Pathos.

Assim, é criado um artefato acessível. O artefato gastará um de seus pontos de Pathos cada vez que for usado (e o usuário também precisa pagar o preço adequado para cada uso, esteja ganhando Angst ou gastando Pathos). Depois que todos os pontos de Pathos investidos no artefato tiverem sido

gastos, o objeto Energizado voltará a ser um despojo normal.

Exemplo: Alex, que conhece Argos a um nível 3, quer colocar a arte de Piscar num despojo com um apito de polícia que ele possui. Ele vai até o seu Lugar Assombrado e habita o objeto com a intenção de Energizá-lo. Seu jogador testa Raciocínio + Habitar (sete dados para Alex) contra uma dificuldade de 5 (a Mortalha local), e consegue quatro sucessos: o despojo está cheio com poder de Piscar. Depois de focalizar seu poder de Piscar no assobio, Alex investe cinco pontos de Pathos, (significando que o poder pode ser usado cinco vezes). Finalmente, ele decide que o assobio precisa ser assoprado para ser usado. Ele investe mais três pontos de Pathos no assobio, desta forma selando-o.

Agora, Alex dá o assobio a Wendy, que poderá usá-lo assoprando-o. Devido ao Argos de nível 3 de Alex estar “dentro” do assobio, o jogador de Wendy precisa testar Destreza + Argos do assobio. Ela deve gastar um ponto de Pathos para usar a arte, e uma das “cargas” dentro do artefato é gasta, desta forma deixando-o com três cargas.

Os objetos criados desta forma não podem ser “recarregados”, mas podem ser refeitos usando novos despojos. Atenção: não existe forma conhecida de tornar um despojo um artefato “permanente” através do uso desta arte.



Lamúria



Tudo à sua volta reverbera as canções dos mortos. Você as ouve ecoando em grandes catedrais nos auditórios escuros, no seu próprio sono. Tudo à sua volta emite as canções dos mortos: ousa não ouvir? Escute o que tem sido cantado desde a morte deles!

O Mistério Lamúria permite às aparições infectarem outras com emoções profundas. Embora as canções sejam apenas canções, Lamúria permite que os sentimentos nas canções de seus praticantes vazem pela Mortalha e afetem os vivos. Elas também exercem um efeito considerável entre os mortos.

Não é necessário cantar ou tocar música para utilizar este Mistério: embora o Mistério seja ensinado através de canções, ele pode ser transmitido por qualquer número de métodos. Se uma aparição quiser, poderá tentar tecer seu Lamúria em palavras faladas ou movimentos de dança, embora as dificuldades de todos os testes de Lamúria sejam aumentadas em um ponto.

Comentários ao Narrador: Os sentimentos despertados nas vítimas de Lamúria são criados artificialmente. As aparições podem obter Pathos com esses sentimentos, mas a dificuldade para o teste de Paixão é 9. Levar um mortal a sentir uma emoção que possa em seguida causar a mesma emoção em outros mortais pode permitir a uma aparição ganhar Pathos adicional.

Permita que a música afete a forma como você conduz o seu jogo. Você pode querer permitir aos jogadores com Lamúria acesso a um aparelho de CD, de modo que eles possam tocar músicas apropriadas ao tipo de emoções que estão irradiando.

Bardos — Lamúria

Há muito tempo os Bardos criam música para os mortos. Eles estiveram entre as primeiras aparições a trazer a música para o Mundo Inferior, o que os torna muito orgulhosos e arrogantes. Até mesmo quando foram dissolvidos, os Bardos conseguiram manter uma influência considerável em Estígia — isto porque os nobres estígios faziam qualquer coisa por diversão, e por algum tempo os Bardos foram considerados o único entretenimento aceitável.

Todos os Bardos tocam um instrumento musical. Mesmo se um Bardo executar uma capela, ele ainda empregará algum tipo de gerador de ruído: um tamborim, címbalos de dedo ou palhetas de tambor.

Habilidades Básicas

Bom Ouvido: Bom Ouvido é a capacidade de sentir

quando alguma outra aparição está usando Lamúria para influenciar ou manipular emoções.

Sistema: O teste é percepção + Lamúria (dificuldade 6). Ele pode ser resistido com a habilidade *Sotto Voce*.

Sotto Voce: Esta habilidade permite a uma aparição ocultar a presença de Lamúria numa conversa ou canção normal.

Sistema: O teste é Manipulação + Lamúria (dificuldade 6). Ele pode ser resistido com a habilidade Bom Ouvido.

Se alguém com Bom Ouvido estiver tentando deter Lamúria causado por alguém com *Sotto Voce*, compare os dois testes; ganha aquele que obtiver mais sucessos.

• Hino Fúnebre

Esta habilidade permite a uma aparição ampliar ou provocar sentimentos “sombrios” nos ouvintes: desejo, medo, raiva, ódio, desespero, frustração ou cinismo. Muitas aparições usam Hino Fúnebre como uma forma de repelir os mortais de seus Lugares Assombrados.

Sistema: O teste é Carisma + Lamúria (dificuldade 8). O número de sucessos determina a profundidade e a duração do sentimento: cinco sucessos são suficientes para causar um sentimento que dure uma semana inteira.

As aparições não são afetadas por esta arte, como ocorre com os mortais, porque Hino Fúnebre se baseia no conhecimento da morte e seus sentimentos. Para as aparições, o número de sucessos indica durante quantos turnos elas sentirão uma emoção específica.

Esta arte custa um ponto de Pathos.

• • Balada

Esta arte permite a uma aparição inspirar emoções “mais leves”: amor, afeição, fé, confiança, inspiração, entusiasmo, alegria e lealdade. Muitas aparições usam esta arte para proteger seus Grilhões e influenciar outras aparições a obedecerem à sua vontade.

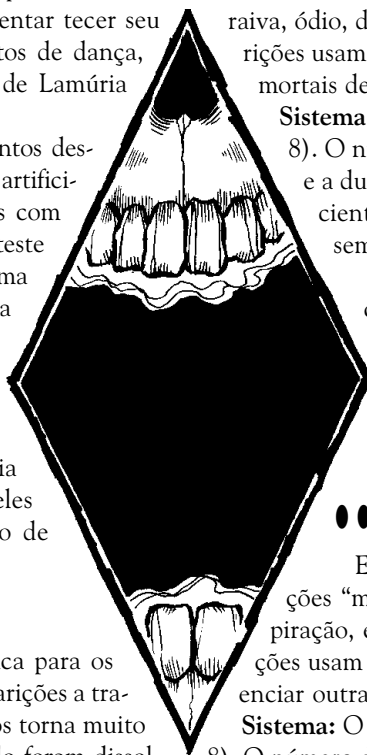
Sistema: O teste é Manipulação + Lamúria (dificuldade 8). O número de sucessos determina a profundidade e a duração do sentimento: cinco sucessos são suficientes para causar um sentimento que dure uma semana inteira.

Com aparições, que não são tão fáceis de serem controladas quanto os mortais, os sucessos equivalem ao número de turnos que a aparição sente a emoção. Muitas aparições procuram por Bardos para sentirem novamente emoções terrenas.

Esta arte custa dois pontos de Pathos.

• • • Musa

Esta arte permite a uma aparição inspirar alguém a acreditar numa idéia sua. Muitos ex-músicos gostam de visitar



músicos vivos e influenciar seus estilos de música, embora esta arte costume ser usada de forma mais direta, como uma forma de manipular outras aparições.

Sistema: Teste Manipulação + Lamúria (dificuldade 7 ou a Força de Vontade do indivíduo-alvo, o que for maior). O número de sucessos no teste indica o quão fielmente o indivíduo-alvo segue a sugestão: três pontos ou menos indicam que ele entende o essencial, mas coloca sua própria influência na obra; quatro sucessos indicam que ele seguirá a inspiração enquanto ela não lhe for nociva; cinco sucessos ou mais indicam que o indivíduo fará tudo que o Bardo quiser.

Esta arte funciona tão bem nas aparições quanto nos mortais.

Esta arte custa três pontos de Pathos.

●●●● Crescendo

A aparição emite um ataque musical que pode realmente causar danos quando à queima-roupa. Esse ataque pode ser usado também para convocar outras aparições nas Regiões Sombrias. O som pode ser ouvido a uma grande distância.

Sistema: Teste Vigor + Lamúria (dificuldade 8). O número de sucessos no teste equivale à quantidade de danos de Corpus que o Crescendo inflige em toda a aparição dentro do alcance normal de audição. Este dano, obviamente, ainda poderá ser absorvido, não sendo agravado.

Se uma aparição usar o Crescendo enquanto estiver encarnada, esta arte fará com que os ouvintes (incluindo vampiros, lobisomens, carnicais, etc) sejam tomados por um medo terrível que provocará uma palpitação em seus corações por uma fração de segundo. Isto inflingirá um Nível de Vitalidade de dano a cada dois sucessos obtidos no teste. As vítimas ainda poderão tentar absorver este dano.

Esta arte custa dois pontos de Pathos mais um ponto de Pathos por sucesso.

●●●●● Réquiem

Esta arte permite à aparição provocar em seu alvo emoção pura. A mente e a alma do alvo são assoladas com a essência de um determinado sentimento — bom ou mau.

Sistema: Teste Força + Lamúria (dificuldade 7). Esta arte pode ser resistida mediante um teste de Força de Vontade, mas apenas se o indivíduo estiver preparado para ele. Para cada sucesso obtido pela aparição atacante, o indivíduo será paralizado por um turno pela emoção: incapaz de se mover, agir, falar ou mesmo se defender. Se a emoção for sombria, esta arte poderá infligir danos mentais: se cinco ou mais sucessos forem obtidos, subtraia pontos de um dos Atributos Mentais do personagem ou então simule insanidade. Mesmo se a emoção for agradável, ela poderá exercer um efeito profundo no indivíduo; ele poderá tornar-se um “viciado em emoções”, capaz de fazer qualquer coisa para sentir novamente esse “êxtase”.

Esta arte custa três pontos de Pathos mais um ponto de Pathos por sucesso. Se a emoção for ruim, a Sombra receberá um ponto de Angst por sucesso.



Teia da Vida



m vida, você sabia que tudo era interligado. Eu, você, ela... somos todos partes do mesmo sistema, a mesma teia. Precisamos entender o que nos prende a esta vida para que possamos procurar por formas de nos libertarmos para Transcender.

A Teia da Vida permite a uma aparição reconhecer, explorar e compreender as ligações que ela tem com a vida e o mundo vivo. A Teia da Vida também possibilita à aparição sentir e até mesmo afetar os Grilhões a distância.

Comentários ao Narrador: Uma aparição usando Teia da Vida pode sentir a energia de seus Grilhões. Algumas vezes isto é possível quando a aparição estiver muito longe, contanto que ela possa recorrer ao seu “sexto sentido”. Mantendo seu sexto sentido dedicado a um Grilhão específico, a aparição pode “ficar de olho” naquele Grilhão. Ela pode simplesmente querer aguardar que alguma informação venha através da Teia da Vida e só então enviar seus sentidos até ela. Ela pode também usar esta afinidade para tocar pessoas, lugares e coisas como Grilhões temporários para poder vigiá-los.

Monitores — Teia da Vida

Os monitores são essenciais à coleta de almas. Apesar de sua guilda ter sido dissolvida, muitos monitores foram transferidos diretamente para postos das Legiões, passando a fazer parte da Hierarquia.

Os monitores são muitos ciumentos em relação à sua profissão. Embora eles possam ensinar as bases de seu Mistério, eles não revelarão as artes avançadas se não estiverem certos de poderem confiar em seus estudantes. Isto ocorre porque eles se consideram guardiões dos mortos, garantindo que mais nenhuma alma seja sugada pelo Limbo.

É possível identificar um Monitor pelo fato de que ele jamais fecha os olhos, nem mesmo quando está em estado de Modorra.

Habilidades Básicas

Localizar Grilhão: Esta habilidade permite à aparição “conferir” os seus Grilhões. Recorrendo a sua afinidade com esse objeto, ela pode examinar o ambiente que cerca o Grilhão e simplesmente até mesmo sentir sua distância e direção.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Teia da Vida (dificuldade 6). O número de sucessos indica o número de dados de Percepção + Prontidão que podem ser usados para examinar a área circundante. O jogador pode também testar Inteligência + Teia da Vida para obter uma no-

ção geral da distância que um Grilhão se encontra e em que direção ele está.

● Localizar Laços

Examinando atentamente a energia que cerca outra aparição, a aparição pode detectar o relacionamento entre esta e seus Grilhões. Esta arte pode ser usada para sentir se um determinada coisa é o Grilhão de outra aparição; neste caso, identificar a aparição usando o Grilhão.

Sistema: Quando seu personagem estiver examinando outra aparição, o personagem deverá testar Percepção + Teia da Vida (dificuldade 8). Cada sucesso permite ao jogador descobrir uma pista sobre um Grilhão possuído por aquela aparição. Isto envolve confrontar o Indivíduo — Alvo num teste de Percepção + Lábria; o alvo perceberá que está sendo examinado, e será permitido um teste de Força de Vontade para resistir a esta invasão de sua privacidade.

Se o personagem estiver examinando um objeto para determinar se ele é um Grilhão, o Narrador deve testar Percepção + Teia da Vida para ele (dificuldade padrão, considerando que o objeto seja um Grilhão).

Para tentar rastrear um Grilhão em cada localização, o jogador deve testar Inteligência + Teia da Vida. O número de sucessos indica o grau de precisão com respeito à distância e direção. Um Grilhão pode ser examinado uma vez por dia por cada aparição.

●● Presença na Teia

A aparição agora pode afetar a área ao redor de um de seus Grilhões sem realmente estar lá.

Caso seja bem sucedida, ela poderá usar um Mistério, fazer algum tipo de teste que envolva Atributos Sociais ou Mentais ou comunicar-se abertamente com qualquer aparição lá.

Sistema: O jogador deve testar Carisma + Teia da Vida (dificuldade 8). Esta arte custa um ponto de Pathos por turno de uso.

●●● Emendar Laços

Usando esta arte, a aparição pode fazer alguma pessoa, lugar ou coisa tornar-se um Grilhão temporário. Este objeto deve ser tocado de alguma forma (através de Encarnar, Insultar ou Habitar), momento no qual a aparição desenvolverá uma afinidade emocional com esse objeto. Esta afinidade pode ser mantida numa base diária, mas apenas um Grilhão pode ser mantido com o uso deste Mistério.

Sistema: O jogador deve testar Manipulação + Teia da Vida (dificuldade 7). O novo Grilhão possui nível 1.

A afinidade custa inicialmente um ponto de Pathos e con-



tinua drenando um ponto de Pathos por dia que é mantida.

●●●● Cortar o Cordão

Este temido poder permite à aparição separar outra de seus Grilhões. Para usar esta arte, a aparição precisa estar na presença do Grilhão a ser partido. Através de sua determinação, ela separará a vítima de seu Grilhão.

Sistema: Depois que um Grilhão tiver sido identificado e o personagem estiver em sua presença, o jogador precisará testar Força + Teia da Vida (dificuldade igual à Força de Vontade do dono do Grilhão). Este teste inicial pode ser resistido com a Força de Vontade do dono do Grilhão.

Uma aparição que tenha tido um Grilhão partido por este Mistério pode tentar restabelecê-lo de duas formas. A primeira opção é simplesmente a aparição gastar um ponto *permanente* de Força de Vontade enquanto estiver em contato com o Grilhão. A segunda é ela ou outra aparição usar Emendar Laços para reconectar o elo. Isto não se aplica a cordões partidos por Pesadelos. Gastando um ponto de Força de Vontade, a aparição pode tornar permanente o efeito do Amarrar Cordão, mas apenas se o objeto tiver sido anteriormente um dos Grilhões da aparição.

Esta arte custa dois pontos de Pathos e um ponto de Força de Vontade para ser usada.

●●●●● Pacto de Alma

Usando esta arte, uma aparição pode clamar uma alma mortal para si, mas apenas se o mortal for voluntário.

Esta arte normalmente envolve um contrato no qual o mortal promete a sua alma à aparição em troca da ajuda desta. Daí em diante, enquanto viver, o mortal torna-se um grilhão desta aparição.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Teia da Vida (a dificuldade equivale à Força de Vontade do indivíduo).

Esta arte custa nove pontos de Pathos para ser usada. O alvo passará a ser um Grilhão de um ponto.



Modelar



Você acha que o papa-defuntos fez um bom trabalho? Meu querido, posso deixá-lo mais bonito do que nunca. Ou mais distinto. Precisa de mais um par de braços para "fazer bú"? Tá limpo. E que tal algumas cicatrizes horríveis? Moleza. Ou um nariz extra? Ei, para que são os amigos? Realmente, meu querido, você só precisa relaxar e me deixar tomar conta do seu Corpus.

A arte de Modelar, também chamada Modelagem da Alma, é o poder de mover, moldar e reformar a matéria das aparições, o plasma.

O plasma é maleável. Os modeladores de almas sabem como torná-lo bonito, como fazê-lo brilhar com uma luz interior, e como dar-lhe novamente uma aparência humana. Queimando Pathos e empregando as artes de Modelar, uma aparição faz o Corpus sob a ponta de seus dedos fluir livremente por um momento, o suficiente para a aparição pegá-lo e modelá-lo ao seu bel prazer.

Comentários ao Narrador: Esta arte pode ser usada para infligir danos agravados ao Corpus de uma aparição.

Masquers — Modelar

Uma das guildas mais importantes de Estígia, os Masquers eram espíões, artesãos e assassinos secretos. Como muitas aparições gostam de assumir aparências poderosas, a Guilda dos Masquers lembrava muito um salão de beleza, oferecendo às aparições uma ampla variedade de formas de corpo e fisionomias. Além disso, devido à sua habilidade de mudar sua forma, os Masquers costumavam ser empregados como espíões e assassinos, especialmente porque eles não precisavam carregar uma arma.

Os Masquers preocupavam-se mais com a arte de seu trabalho do que com a praticabilidade dele: eles farão o melhor trabalho, mesmo em Belicismo, se puderem acrescentar seus toques pessoais. Há pelo menos um ex-Masquer trabalhando em cada Cidadela.

Pode-se identificar um Masquer por sua forma extremamente maleável e pelo fato dele parecer um pouco perfeito demais. Ocasionalmente, dois Masquers que trabalhem juntos adotarão a mesma aparência.

Habilidades Básicas

Percepção de Modelagem: Esta habilidade permite a uma aparição detectar se uma outra foi Modelada, e se foi, de que forma.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Modelar

(a dificuldade é igual à Destreza + Modelar do modelador original). O número de sucessos indica quantas informações sobre a aparição Modelada são obtidas, possivelmente até mesmo dando ao indivíduo com Percepção de Modelagem uma idéia da forma original da aparição.

Brilhar: Esta habilidade permite à aparição fazer com que ela mesma ou outros brilhem com uma luz interior. A cor e a intensidade desse brilho ficam a critério da aparição.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Modelar (dificuldade 7). O número de sucessos indica quantas cenas dura o brilho.

Esta arte custa um ponto de Pathos.

Retorno da Aparência da Morte: Esta habilidade permite à aparição retornar ao seu estado original, como ela parecia depois de sua morte.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Modelar. A dificuldade é baseada no quanto a aparição mudou (ou foi mudada) desde sua morte (mudança drástica 10, mudança moderada 8, mudança menor 6). Cada sucesso indica o quão precisamente a aparição assume sua forma original.

O uso desta arte custa um ponto de Pathos.

● Imitar

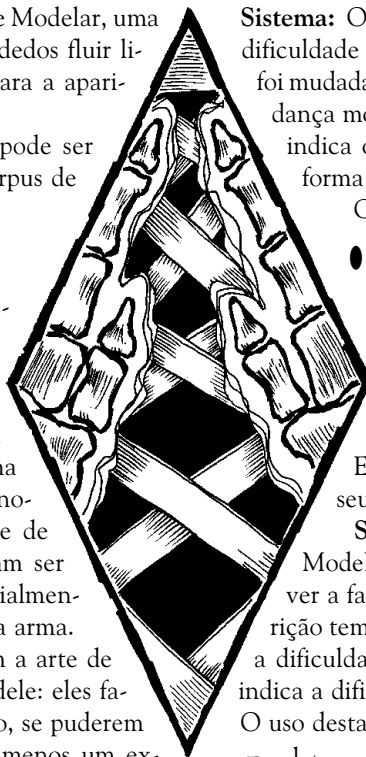
Uma aparição com esta arte pode mudar seu visual de forma a copiar o de outros. Isto é mais fácil de se fazer quando a aparição está fitando a face da aparição a ser imitada, embora possa ser feito de memória. Esta arte não permite a aparição mudar todo seu corpo, apenas sua face.

Sistema: O jogador deve testar Destreza + Modelar. A dificuldade é variável. Cinco se puder ver a face, oito se se for feito de memória. Se a aparição tem uma máscara de pele (veja Lacerar, abaixo) a dificuldade é apenas quatro. O número de sucessos indica a dificuldade de se penetrar no disfarce.

O uso desta arte é de um ponto de Pathos.

●● Esculpir

Usando esta arte, a aparição pode fazer crescer temporariamente outro membro, gerar novos órgãos sensoriais, colocar marcas ou padrões em si mesma, ou fazer com que partes de seu corpo brilhem ou mudem de cor. Enquanto não houver nenhum efeito perigoso associado com a mudança, ela permanecerá na esfera de ação de Esculpir. Claro, é possível argumentar que fazer crescer braços múltiplos permite mais ataques: isto é absolutamente falso. A aparição possui a mesma capacidade física, a despeito do número de apêndices. Para uma aparição usar ativamente seus novos apêndi-



ces, ela precisa compreender Belicismo.

Sistema: O personagem pode optar por esculpir a si mesmo ou a outra aparição. O jogador testa Manipulação + modelar (dificuldade 7). O Narrador precisa decidir quantos sucessos são requeridos. Os efeitos de Esculpir são permanentes (até serem negados com um uso posterior de Esculpir). Esta arte não pode ser usada para danificar; ela apenas muda a forma do Corpus da aparição.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada. O indivíduo a ser Esculpido perde um nível de Corpus.

Esculpir também pode ser usado para curar danos agravados: uma aparição pode usar Esculpir para repor as “lacunas” perdidas do Corpus que foram danificadas através de ferimentos agravados, permitindo ao receptor preencher essas “lacunas”. É preciso obter um sucesso por ferimento agravado, e esta forma de uso da arte custa um ponto de Pathos mais um ponto de Pathos por sucesso.

●●● Belicismo

Esta arte permite à aparição criar armas e armaduras a partir de seu Corpus. A arma toma o lugar de um dos braços ou pernas da aparição, sendo automaticamente moldada para ser utilizada por alguém que saiba como.

Quando uma arma é formada com o auxílio desta arte, o membro escolhido assume a forma da arma desejada, endurecendo à medida que faz isso. A criação de armadura leva o Corpus da aparição a endurecer e engrossar, assumindo um brilho vítreo.

Sistema: Para criar armas, o jogador precisa testar Inteligência + Modelar (dificuldade de seu Vigor + 3). Cada sucesso permite à arma infligir um dado adicional de dano: não importa particularmente que forma a arma assume, embora muitas aparições adotem espadas para facilitar o uso.

Para criar uma armadura, o jogador precisa testar Vigor + Modelar (dificuldade de sua Força + 3). Cada sucesso acrescenta um dado ao teste de absorção do personagem, mas cada sucesso depois do primeiro é somado à dificuldade de qualquer teste envolvendo Destreza (a armadura é rígida).

A aparição pode criar armas apenas a partir de seu próprio Corpus, não do de outros. Para manejar apropriadamente uma arma modelada, é necessário possuir a Perícia Combate com Armas Brancas.

Esta arte custa três pontos de Pathos para ser usada, mais um ponto de Pathos por sucesso obtido.

●●● Lacerar

Esta arte terrível permite aos Modeladores infligirem danos tremendos nos Corpus de outras aparições. O uso deste poder faz com que uma aparição seja literalmente rasgada ao meio. Algumas aparições usam esta arte para remover o rosto de outra aparição — um coisa humilhante nas sociedades das aparições. Depois de removido, o rosto é chamado de máscara de pele, podendo ser útil quando se usa Imitar. (ver abaixo)

Sistema: Antes desta arte poder ser usada, o person-





gem precisa entrar em contato com o alvo desejado. Geralmente ele precisa fazer um teste normal de ataque, embora a arte possa ser colocada em jogo se outro entrar em contato com ele. O jogador testa Força + Modelar (a dificuldade é o Vigor doponente +3). Os dados de danos equivalem ao número de sucessos do personagem mais um por ponto de Pathos gasto. Se cinco sucessos ou mais forem obtidos, a aparição poderá remover uma porção de seu oponente (rosto, mão, pé, ou mesmo apenas arrancar uma grande porção de Corpus). Os danos infligidos por Lacerar são agravados.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser ativada. Além disso, o personagem ganha um ponto de Angst por uso desta arte.

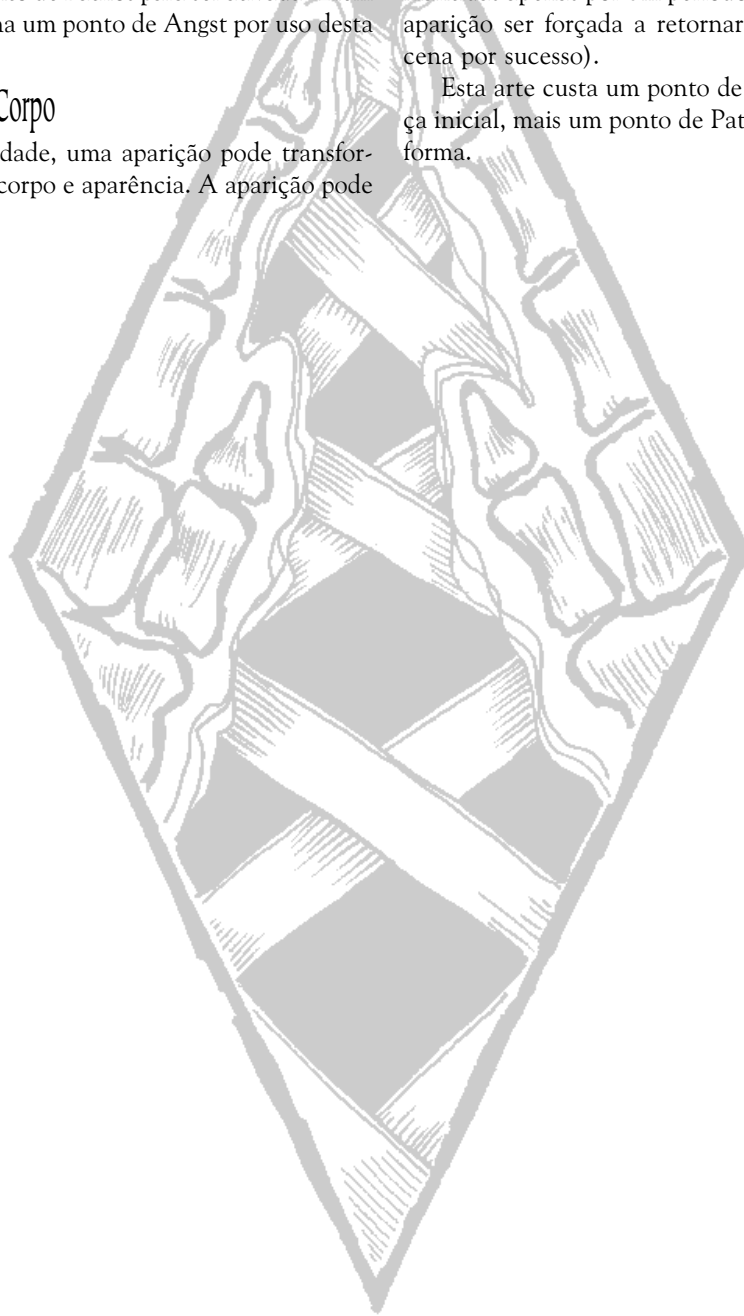
●●●●● Modelagem de Corpo

Neste nível de habilidade, uma aparição pode transformar completamente seu corpo e aparência. A aparição pode

tentar imitar outro ser ou qualquer outra coisa que ela quiser, desde uma cadeira até uma geladeira. Embora o Corpus possa ser muito maleável, existem limites; o volume relativo da forma desejada deve ser aproximadamente igual à forma normal da aparição.

Sistema: O jogador precisa testar Raciocínio + Modelar. A dificuldade depende do que a aparição procura imitar. Tentar imitar outra pessoa é difícil (dificuldade 9), enquanto tentar parecer uma poça de lama no chão é muito fácil (dificuldade 5). As mudanças do corpo inteiro podem ser mantidas apenas por um período limitado de tempo antes da aparição ser forçada a retornar à sua forma original (uma cena por sucesso).

Esta arte custa um ponto de Pathos para fazer a mudança inicial, mais um ponto de Pathos por turno passado nesta forma.



Insulto



Você pensa que é fácil, empurrar aquilo, levantar isto? Não é não. Mas é divertido. Veja só como eu faço BUM!

Muitas aparições ainda podem afetar o mundo vivo. Uma das formas de fazer isso é o Mistério do Insulto. Insulto é a manifestação da vontade de uma aparição como força cinética.

Comentários ao Narrador: Todas as artes de Insulto são físicas ou violentas. Elas devem ser interpretadas com muitos resmungos e rugidos, porque esta forma de comunicação não verbal ajuda a concentrar apropriadamente as energias.

Todas as dificuldades são baseadas no nível local da Mortalha.

Estranhos — Insulto

Os Estranhos sempre foram poltergeists e arranjadores de casos, sendo responsáveis por toda sorte de problemas. De todas as guildas, esta era uma apenas em nome. Eles eram um grupo de arruaceiros e vigaristas.

É comum encontrar ex-Estranhos nas partes mais sombrias da cidade, causando lutas e iniciando incêndios. Eles gostam de assustar as pessoas com seus Mistérios.

Os Estranhos gostam de carregar coisas que possam bater em outras coisas, como martelos ou rochas. Nos tempos medievais, a Guilda dos Estranhos era paga pelos Artífices para ajudar na criação de despojos.

É possível identificar o Estranho-padrão por seus ombros largos, peito musculoso e a expressão carrancuda em seu rosto.

Habilidades Básicas

Salto de Fúria: Como um efeito colateral de aprender a concentrar sua vontade no mundo real, as aparições descobriram que podem controlar seus próprios movimentos, tanto dentro quanto fora das Regiões Sombrias. Usando esta arte, a aparição pode dar saltos e pulos incríveis.

Sistema: O jogador testa Destreza + Insulto (dificuldade do nível local da Mortalha). Se esta arte for usada na Tempestade ou nas Regiões Sombrias, a dificuldade será 6. O número de sucessos obtidos pode ser somado a quaisquer sucessos obtidos durante um pulo ou salto.

● Toque

Neste nível a aparição está apenas começando a aprender a manipular objetos no mundo vivo. Esta arte pode ser

usada para mover alguma coisa muito pequena (como uma tampa de garrafa) só um pouquinho. Esta ação pode ser apenas empurrar ou levantar brevemente.

Sistema: O jogador precisa testar Força + Insulto (a dificuldade é o nível local da Mortalha).

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

●● Levantar

Esta arte possibilita ao personagem afetar o mundo vivo de forma mais direta. Embora este poder possa ser usado apenas para levantar objetos, muita coisa poderá ser levantada mediante o uso desta arte.

Sistema: O jogador precisa testar Força + Insulto (a dificuldade é o nível local da Mortalha). Esta arte permite ao personagem levantar alguma coisa com um Feito de Força (veja página XX). Atenção: os objetos apenas poderão ser levantados — não será possível movê-los em nenhuma direção.

Esta arte custa dois pontos de Pathos para ser usada.

●●● Soco de Mão de Pedra

Esta arte permite à aparição afetar o mundo vivo de forma violenta e física. A aparição pode acertar um objeto de sua escolha.

Sistema: O jogador precisa testar Força + Insulto. A dificuldade é o nível local da Mortalha. Cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade (ou Nível de Corpus, se o alvo for outra aparição) de dano no alvo.

Esta arte custa dois pontos de Pathos a cada uso.

●●●● Toque da Morte

Esta arte permite à aparição manipular objetos no mundo real. A aparição poderá datilografar, amarrar sapatos, etc., usando esta arte. Uma alternativa para a aparição é criar fricção, desta forma iniciando incêndios no mundo vivo.

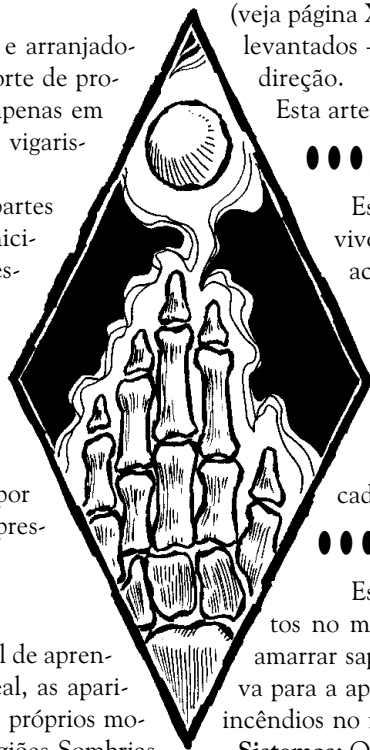
Sistemas: O jogador precisa testar Destreza + Insulto (a dificuldade é o nível local da Mortalha). O número de sucessos indica a delicadeza e o controle do toque da aparição, bem como o tempo que o poder dura — até um minuto por sucesso obtido.

Para iniciar um incêndio, a aparição testa Força + Insulto (dificuldade 8). O número de sucessos indica o calor e a extensão do fogo.

Esta arte custa três pontos de Pathos para ser usada.

●●●●● Condenar ao Limbo

Esta arte terrível permite a uma aparição destruir algu-





ma coisa ou alguém, banindo-o ao Limbo. Se esta arte for usada para destruir um objeto no mundo vivo, esse desaparecerá no Limbo, a não ser que fosse habitado por uma aparição; neste caso, ele se tornará um despojo. Se esta arte for usada em objetos nas Regiões Sombrias (incluindo despojos), eles serão banidos imediatamente para o Limbo.

Quando Condenar ao Limbo for usada em outra aparição, esta arte infligirá danos agravados. Uma aparição que seja reduzida a Corpus zero através destes meios é imediatamente lançada ao Limbo. As criaturas vivas apenas sofrem danos nos Níveis de Vitalidade, mas se um mortal for morto através deste poder, sua alma cairá imediatamente no Limbo.

Sistema: O jogador testa Força + Insulto (a dificuldade é o nível local da Mortalha, a Não ser que o personagem esteja tentando afetar outra aparição; nesse caso, a dificuldade é o Vigor +3 do alvo). Cada sucesso inflige um nível de danos agravados; este dano não poderá ser absorvido.

O uso desta arte custa três pontos de Pathos. Além disso, a aparição ganha um ponto de Angst cada vez que esta arte for usada.

Pandemônio



uzes! Câmera! POLTERGEIST!!!

Também conhecido como Wylding, o Pandemônio é o poder do caos puro. Ele não pode ser controlado, mas influencia o mundo vivo com muita eficácia. As aparições que usam desenvolvem uma reputação terrível: quem brinca com o Wylding não tem garantias de conseguir manter sua sanidade.

Comentários ao Narrador: Embora a Bruma cubra a maior parte dos efeitos deste Mistério, ele costuma causar problemas consideráveis com os mortais de uma localidade. As pessoas tendem a ficar loucas quando vêem os relógios andando para trás, luzes espectrais dançando e rodopiando, e suas cidades serem inundadas por chuvas de anfíbios.

Contudo, os efeitos da maioria dessas artes desaparecem muito rápido, não deixando efeitos duradouros, e as pessoas não tendem a acreditar nos mendigos de olhos esbugalhados que juram ter visto fantasmas. Hoje em dia, por estarem familiarizadas com os efeitos especiais na fotografia, no cinema e na tevê, as pessoas tendem a não acreditar em tudo que vêem.

A dificuldade para todos os efeitos de Pandemônio é sempre o nível local da Mortalha, a não ser que se determine outra coisa. A Bruma impede as pessoas de recordar os detalhes exatos do que aconteceu: veja o Mapa da Bruma na página XX.

Assombradores — Pandemônio

Aliados da Guilda dos Estranhos, os Assombradores eram um pouco misantrópicos: eles viam a si mesmos como exterminadores com a missão de livrar as construções das “pestes humanas”.

Agora os Assombradores são considerados insanos, porque sua arte requer que eles gerem efeitos de alteração da realidade. Muitos deles desenvolvem manias que refletem sua sanidade abalada: o hábito de rir muito, a tendência a usar a primeira pessoa do plural, como fazia a realeza, etc. Costumam ser muito irritadiços.

É possível identificar um Assombrador por seus maneirismos estranhos e pelo fato de que eles costumam usar volumosos mantos negros.

Habilidades Básicas

Sentir o Caos: A aparição está sintonizada com as forças do caos e da Sombra. Concentrando-se, ela é capaz de dizer se um determinado evento foi causado por Pandemônio, ou se alguma coisa foi tocada pela Sombra. Esta arte é ainda mais

útil para determinar se o comportamento de um mortal foi influenciado por uma aparição ou por um Espectro.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Pandemônio (dificuldade 7)

• Estranheza

A aparição pode fazer com que alguma coisa estranha aconteça com um indivíduo: ele subitamente sente uma rajada de calor, ou seu cabelo se eriça, ou sofre uma alucinação momentânea. Apenas um indivíduo por vez pode ser afetado por esta arte.

Sistema: O jogador testa Carisma + Pandemônio (a dificuldade é o nível local da Mortalha).

Esta arte custa um ponto de Pathos.

• • Desorientar

Mediante o uso desta arte a aparição pode deixar o indivíduo-alvo confuso. O ele ficará momentaneamente desorientado e sem saber quem ele é e o que está fazendo.

Sistema: A arte pode ser usada num mortal ou em outra aparição. O jogador testa Inteligência + Pandemônio (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Os efeitos duram por um turno a cada sucesso obtido. O alvo desta arte precisa testar Inteligência (dificuldade 8) a cada turno para pensar claramente ou agir com decisão.

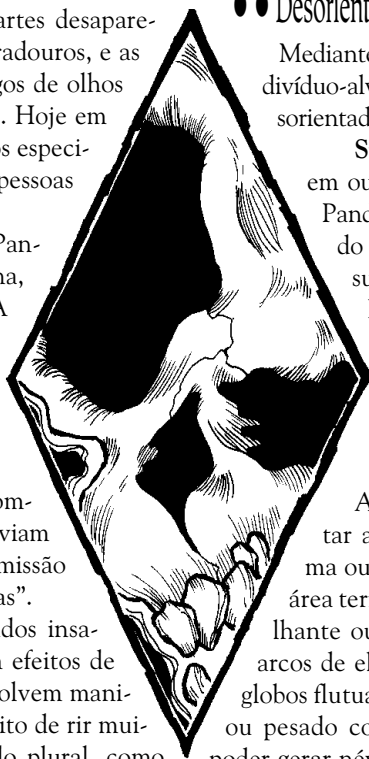
Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

• • • Éter Negro

Através do uso desta arte, a aparição pode afetar as condições ambientais relacionadas ao clima ou à luz numa área pequena. Ela pode tornar a área terrivelmente fria ou quente, dolorosamente brilhante ou impenetravelmente escura. Ela pode fazer arcos de eletricidade dançarem por uma sala, ou gerar globos flutuantes de luz. A aparição pode deixar o ar seco ou pesado como um cobertor encharcado; ela também poder gerar névoas e brumas.

Sistema: O jogador precisa determinar que efeito ele está tentando gerar e fazer um teste de Inteligência + Pandemônio (a dificuldade é o nível local da Mortalha). O número de sucessos indica o grau de variação e a duração do efeito. Cinco sucessos no teste criam turbulência suficiente para infligir um nível de danos (Vitalidade ou Corpus) em seres na vizinhança. Contudo, em geral o propósito desta arte é aterrorizar, não ferir.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser invocada e um ponto de Pathos por turno de manutenção.





●●●● Extravagâncias

Com esta arte, uma aparição pode fazer com que insetos e substâncias nocivas se manifestem numa área pequena. A aparição pode invocar uma praga de gafanhotos, uma chuva de sapos, um ninho de cobras negras, um bando de ratos ou uma teia cheia de aranhas. Ela também pode invocar sangue (seco ou úmido), pus, limo, carne ou outras substâncias asquerosas. A aparição realiza esses feitos usando Pathos para canalizar seu próprio Corpus através da Mortalha.

Sistema: O jogador precisa determinar que efeito ele está tentando e testar Inteligência + Pandemônio (a dificuldade é o nível local da Mortalha). O número de sucessos indica a amplitude da manifestação (e como o Narrador elaborará sua descrição). No fim do efeito, a manifestação normalmente desaparece, embora resíduos dela ainda permaneçam, especialmente se o teste tiver obtido cinco sucessos ou mais. Todos os danos criados por este poder infligem um dado de dano para cada dois sucessos no teste de criação.

Esta arte custa quatro ponto de Pathos mais um ponto de Corpus por sucesso.

●●●●● Tempus Fugit

Através desta arte, uma aparição pode alterar a velocidade pela qual o tempo passa, ou pode distorcer a distância de uma área. Portanto, ela pode acelerar o tempo ou fazê-lo

transcorrer muito lentamente; ela pode fazer um corredor parecer ter um quilômetro ou fazer um salão de baile parecer ser percorrido com um passo. A aparição, contudo, não pode reverter o tempo.

Sistema: O jogador precisa declarar que efeito ele está tentando gerar e testar Inteligência + Pandemônio (a dificuldade é o nível local da Mortalha). O número de sucessos indica a quantidade de mudanças espaciais ou temporais permitidas na vizinhança imediata da aparição.

Cada sucesso altera o fluxo do tempo em um turno. Isto pode ser tentado uma vez por cena. Por exemplo, se uma aparição estava desacelerando o tempo para uma vítima e marcou quatro sucessos, uma ação que normalmente requeria um turno duraria por quatro. Se ela estava acelerando o tempo, qualquer coisa que requisesse quatro turnos poderia ser feita em um turno. (Atenção: esta arte não aumentará o número de ações que o alvo obtiver de Celeridade, Fúria ou Efeitos da Esfera do Tempo. Contudo, ela poderá evitá-las...) Tempus Fugit também funciona nas Regiões Sombrias (dificuldade 7).

Esta arte custa quatro pontos de Pathos.

Mediante um teste de Destreza + Pandemônio (dificuldade 7), uma aparição pode concentrar a distorção espaço/tempo em si mesma e desta forma obter uma ação extra por turno para cada sucesso no teste. Esta aplicação da arte custa dois pontos de Pathos para ser usada, e os efeitos duram uma cena.

Fantasma



Acompanhe-me nas asas do sonho. Posso levá-lo aonde quiser ir — gostaria de jantar com Marlene Dietrich? Beber cappuccino nos canais de Marte? Caminhar pelos Campos Elísios? Prometo trazê-lo de volta antes de sua hora de acordar.

Fantasma é o conhecimento das almas sonhadoras dos mortais. Enquanto os mortais estão adormecidos, suas almas descansam dentro de seus corpos. É relativamente fácil, para quem sabe o que está fazendo, retirar uma alma de sua concha mortal e levá-la consigo em jornadas através das Regiões Sombrias. O sonhador não lembra completamente da jornada — na melhor das hipóteses, ele lembra de um pesadelo vago ou de um sonho bom.

Comentários ao Narrador: Fantasma oferece ao Narrador a oportunidade de envolver pessoas normais diretamente na história. Embora os eventos de um sonho controlado por Fantasma não sejam reais para a alma sonhadora, eles exercem um impacto na sua vida e percepções. Algumas vezes esses viajantes dos sonhos levam uma pessoa a reconsiderar sua vida e talvez a mudá-la.

O Sonhador traduz as paisagens e os habitantes das Regiões Sombrias em símbolos compreensíveis. Claro, a aparição pode mudar os elementos do sonho do sonhador mediante o uso da arte Lucidez.

Para todos os efeitos e propósitos, uma pessoa sonhando é uma aparição com um Corpus muito sólido que só pode ser danificado por artefatos especiais ou coisas que causam ferimentos agravados em aparições. Se atacada, uma alma adormecida retornará imediatamente ao seu corpo, deslizando através da Tempestade, e “acordará” (na maioria dos casos, embora haja raras ocasiões nas quais o sonhador não retorna). Causar dano permanente ou morte num sonhador através do uso deste Mistério só é possível nos níveis mais elevados desta arte.

Sandmen — Fantasma

Os Sandmen são os atores e dramaturgos do Mundo Inferior. Suas trupes espalham-se pelo Mundo Inferior, viajando de uma Necrópole para outra com suas peças e entretenimentos. O fato de sua guilda ter sido dissolvida não significa nada para eles: eles fazem o que fazem não por obediência a alguma guilda, mas porque é o que eles amam.

Pode-se identificar um Sandmen por sua tendência a vestir-se incongruentemente, com roupas tecidas a partir de fiapos de sonhos que habitou.

Habilidades Básicas

Sentido do Sonho: A aparição pode observar os sonhos de um mortal. Ela pode usar esta habilidade para determinar onde um mortal estava em seu ciclo de sono: dormindo (sonhando), em sono profundo (sem sonhar) ou em transição. Esta arte pode ser usada também para vivenciar o sonho do indivíduo-alvo.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Fantasma (dificuldade 6). Cada sucesso permite à aparição ver o sonho do mortal por um turno.

• Elísia

Segurando gentilmente a alma da pessoa adormecida, uma aparição pode puxá-la para fora. Isto não causa nenhum dano duradouro à alma. Depois de libertada, a alma adormecida pode acompanhar a aparição.

Sistema: O jogador precisa testar Destreza + Fantasma. A dificuldade depende da posição corrente do indivíduo-alvo no ciclo de sono: sono (6), sono transitório (7) ou sono profundo (8). Cada sucesso permite ao mortal permanecer uma cena no mundo dos sonhos,

Se o indivíduo-alvo estiver assistindo televisão ou estiver sob um estado hipnótico semelhante, ele poderá ser afetado por Elísia; contudo, a dificuldade é 10, e pelo menos três sucessos são necessários. Este número é deduzido do número de sucessos para duração.

Esta arte custa um ponto de Pathos.

•• Lucidez

Esta arte permite a uma aparição mudar os aspectos do sonho de um mortal. Por exemplo, um sonhador sonha em estar numa tempestade, a deriva num bote no meio do oceano. Uma aparição poderia usar esta arte para mudar a tempestade para um dia calmo, ou o bote para uma balsa, ou o oceano para um deserto. Se uma aparição usando esta arte mudar aspectos suficientes de um sonho, ela pode efetivamente assumir o sonho e guiar sua trilha, chegando mesmo a mudar um sonho agradável para um pesadelo ou vice versa.

Sistema: O Narrador precisa primeiro decidir o quão drástica será a mudança e determinar uma dificuldade apropriada. O jogador precisa testar Manipulação + Fantasma. Para cada sucesso, a mudança é mais vívida e permanente. Se o teste redundar numa falha crítica, o sonhador será sugado para a Sombra da aparição, ficando a mercê de seus caprichos através de um pesadelo intenso e insano.

Esta arte custa dois pontos de Pathos.

••• Sonhos de Sono

Esta arte permite a uma aparição levar outras a adome-



cerem e sonharem ao estilo dos vivos.

Sistema: O jogador precisa fazer um teste apenas se a aparição não for voluntária. Neste caso, o jogador testa Carisma + Fantasma (a dificuldade é a Força de Vontade da aparição). O alvo pode também resistir usando um teste oposto de Inteligência + Lábia.

Esta arte custa um ponto de Pathos.

●●●● Agon

Esta é uma forma direta de arrancar a alma de um mortal de seu corpo adormecido. Este método é extremamente doloroso e muitas vezes destrutivo para o mortal.

Sistema: O jogador testa Força + Fantasma (dificuldade 8). O número de sucessos do teste indica o número de Níveis de Vitalidade que o sonhador perde ao acordar. Ele também indica o número de cenas durante as quais a aparição pode reter a alma do sonhador. O sonhador pode resistir usando Raciocínio + Lábia (dificuldade 8). Agon ocasionalmente poderá tornar-se uma competição de proporções épicas entre os vivos e os mortos. Se a aparição cometer uma Falha Crítica, a alma do sonhador terá sido um pouco danificada: ele pode tornar-se neurótico ou passar a sofrer um pesadelo recorrente.

Esta arte custa três pontos de Pathos, e a Sombra da aparição ganha um ponto de Angst por uso. Uma falha crítica concederá dois pontos de Angst.

●●●● Fantasmagoria

A aparição poderá tecer seu Pathos (e Corpus) em ilusões. Essas ilusões não são tão sólidas para as outras aparições (embora elas ainda possam ser perigosas), a não ser que a aparição tenha aplicado-lhe Corpus. Uma aparição poder tecer ilusões no mundo vivo se ela primeiro Encarnar lá. As ilusões podem afetar os cinco sentidos, embora elas durem apenas um curto período de tempo.

Sistema: O teste para criar uma ilusão é Carisma + Fantasma (dificuldade 6). O número de sucessos neste teste determina tanto o número de sucessos requerido (num teste de Percepção + Prontidão) para ver através da ilusão e o número de turnos que a ilusão dura. Para uma ilusão tornar-se semi-material (e portanto perigosa), a aparição precisa investir pelo menos um nível de Corpus ao "corpo" da ilusão. O número de Níveis de Corpus atribuídos indica a quantidade de danos que a ilusão pode provocar antes de ser destruída. O Corpus não pode ser substituído numa ilusão antes dela ser danificada: outra Fantasmagoria precisa ser tentada para recriá-la.

Se a ilusão for de natureza perigosa ou danosa, o jogador precisa testar Destreza + Fantasma (dificuldade 7) como um teste de ataque. A vítima pode esquivar-se do ataque. O teste de danos é Força + Fantasma (dificuldade 7), concedendo um ponto de dano para cada sucesso. A vítima pode absorver o dano.

Esta arte custa três pontos de Pathos para ser usada, mais um ponto de Pathos por turno.



Manipulação



Você é tão inocente a ponto de achar que a humanidade tem dirigido a si mesma durante o curso da História? Por que você acha que não houve um holocausto nuclear durante a Guerra Fria? Certamente não por causa de militares amantes da paz. Nós ficamos por trás do pano e os fazemos dançar — porque o próprio Charon não teria conseguido impedir o avanço do Limbo se aqueles cogumelos nucleares tivessem se espalhado pela Terra. O que fizemos pode ter sido contra o Código de Charon, mas eu pessoalmente não acho que nosso mestre teria se importado.

Manipulação é a arte proibida da possessão. De todos os Mistérios, este é aquele que Charon apontou especificamente como restrito aos Senhores Mortais e à Hierarquia. Apesar disso, uma subcultura inteira de aparições viciou-se nos poderes oferecidos por este Mistério. Essas aparições adoraram o poder que detêm sobre seus hospedeiros, mesmo depois que eles são trancafiados em asilos para doenças mentais.

Comentários ao Narrador: Enquanto estiver habitando o corpo de um indivíduo-alvo, não será considerado que a aparição se encontre “dentro” das Regiões Sombrias. Ela estará a salvo da fúria daquele lugar. Entretanto, ela sofrerá danos sempre que seu hospedeiro sofrer.

Repare que, a não ser que a aparição esteja em controle direto do corpo, você deverá usar os Atributos e Talentos do hospedeiro. O Manipulador é apenas um carona.

Manipuladores

A arma secreta definitiva, os Manipuladores não eram exatamente uma guilda, mas um grupo de iguais. O próprio Charon recorreu aos seus serviços em mais de uma ocasião, embora os odiasse. Os Manipuladores nunca fizeram parte da Hierarquia, mas eram patentemente subvencionados por ela.

Os Manipuladores acreditam ser responsáveis pelo bem-estar dos mortais, muitas vezes chegando a extremos para garantir que outras aparições não causem mortes desnecessárias no mundo vivo. Ainda assim, muitos Manipuladores Renegados sentem o exato oposto: os corpos mortais existem para serem usados e abusados.

Pode-se identificar um Manipulador por seu sotaque e maneirismos estranhos: os Manipuladores tendem a adquirir muitos sotaques e hábitos por cavalgarem a pele de pessoas diferentes.

Sintonia

Para que uma aparição possa desempenhar alguns aspectos da Titeragem, ela primeiro precisa preparar um Consorte. Para preparar um consorte, a aparição passa uma quantidade considerável de tempo cavalcando a pele do indivíduo, gastando um ponto de Força de Vontade por vez. Isto representa um processo de identificação com o Consorte. São necessários cinco pontos de Força de Vontade para preparar o Consorte padrão. Se o Consorte for um amigo íntimo, serão suficientes dois ou três pontos de Força de Vontade. O Jôquei da carne precisa ser bem-sucedido em cada um dos níveis inferiores de Titeragem antes de tentar um nível mais elevado. Quando o Narrador considerar a hora apropriada, a aparição precisará gastar um ponto permanente de Força de Vontade — nesse momento o indivíduo-alvo irá tornar-se um Consorte.

Habilidades Básicas

Detectar Possessão: Esta habilidade não apenas permite a uma aparição detectar os sinais de uma possessão, como também sentir se um mortal foi sintonizado para ser usado como um consorte.

Sistema: Para detectar uma possessão corrente, o jogador testa Percepção + Manipulação (dificuldade 7). Para detectar os sinais sutis de uma possessão passada, a dificuldade é 9.

O Jôquei da Carne pode resistir à detecção usando Aparência + Lábios (dificuldade 7) ou Aparência + Manipulação (dificuldade 6).

• Cavalgar a Carne

Antes que a aparição possa tentar controlar um mortal de outras formas, ela precisa primeiro aprender a arte de Cavalgar a Carne. Cavalgar a Carne é essencialmente a habilidade de entrar no corpo do mortal, desta forma unindo-se temporariamente a ele. Este é um nível de possessão muito básico. Na verdade, a aparição está simplesmente pegando uma carona, enquanto o hospedeiro está se movendo segundo sua própria vontade. Porém, todos os outros usos de Manipulação requerem que a aparição esteja Cavalcando a Carne do hospedeiro.

Se quiser, a aparição poderá tentar implantar uma sugestão de uma palavra ou um impulso simples. Esta sugestão ou impulso não poderá ser muito perigosa ou contraditória à Natureza do hospedeiro.

Sistema: Para fazer este personagem entrar no corpo de um hospedeiro, o jogador precisa testar Destreza + Manipulação (a dificuldade é a Força de Vontade do indivíduo). O





teste indica quantos sucessos são necessários para outra aparição expulsar a aparição para fora do corpo do hospedeiro.

Esta arte custa um ponto de Pathos.

●● Movimento Súbito

O Manipulador agora pode enviar um impulso diretamente para um braço ou perna e tomar o controle desse membro. Esta arte pode ser usada para forçar alguém a pegar alguma coisa sem saber exatamente porquê.

Sistema: O personagem precisa primeiro Cavalgar a Carne do hospedeiro. O jogador em seguida testa Força + Manipulação (a dificuldade é a Força de Vontade do indivíduo-alvo). A vítima tem o direito de fazer um teste resistido de Força de Vontade. O número de sucessos indica o grau de controle exercido pelo personagem.

Cada uso desta arte custa um ponto de Pathos.

●●● A Voz do Dono

O Manipulador toma conta, por um instante, dos centros da fala de seu hospedeiro, fazendo-o falar. A voz produzida quando se usa esta arte é um híbrido bizarro da voz da aparição e da voz do hospedeiro.

Sistema: O jogador precisa testar Inteligência + Manipulação (a dificuldade é a Força de Vontade do indivíduo-alvo). Cada sucesso obtido permite ao Manipulador falar durante o tempo de uma respiração.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

●●●● Reinar na Mente

Esta forma mais poderosa de possessão permite ao Manipulador controlar um hospedeiro sem que este perceba. Para fazer isso, o Manipulador precisa estar sintonizado com um Consorte (veja *Sintonia*)

O hospedeiro permanece semiconsciente durante o processo, emergindo da possessão quando o Manipulador finalmente o libertar. Depois de libertado, ele tentará imediatamente racionalizar suas ações. Isto nem sempre é possível. Muitos hospedeiros têm procurado a ajuda de profissionais da saúde mental e se submetido a sessões de terapia. Convém não esquecer que toda dor sentida pelo hospedeiro é sentida também pela aparição: a terapia por eletrochoque pode ser extremamente útil na expulsão de um Manipulador, embora nada o impeça de voltar.

Sistema: O jogador precisa testar Manipulação + Manipulação (a dificuldade é a Força de Vontade do indivíduo-alvo ou Mortalha local, o que for maior). O número de sucessos indica o número de cenas durante as quais o Manipulador poderá controlar o hospedeiro. Gastando um ponto de Força de Vontade, o hospedeiro poderá fazer um teste de Força de Vontade para abortar a possessão (cada sucesso contra uma dificuldade da Manipulação do Manipulador + Manipulação indica que o Manipulador permanecerá no controle por uma cena a menos).

Esta arte custa quatro pontos de Pathos para ser usada e concede um ponto de Angst.

●●●●● Obliterar a Alma

Depois de um longo tempo de uso de Reinar na Mente, uma aparição poderá começar a viver durante tempo integral dentro do corpo de um hospedeiro. A personalidade do hospedeiro é sufocada pela Sombra da aparição possuidora. Sempre que a aparição deixar um corpo que tenha sido possuído desta forma ele ficará parado, sem dizer nada ou fazer qualquer coisa por vontade própria. Os grandes Manipuladores costumam explorar e destruir mortais para poderem sobreviver.

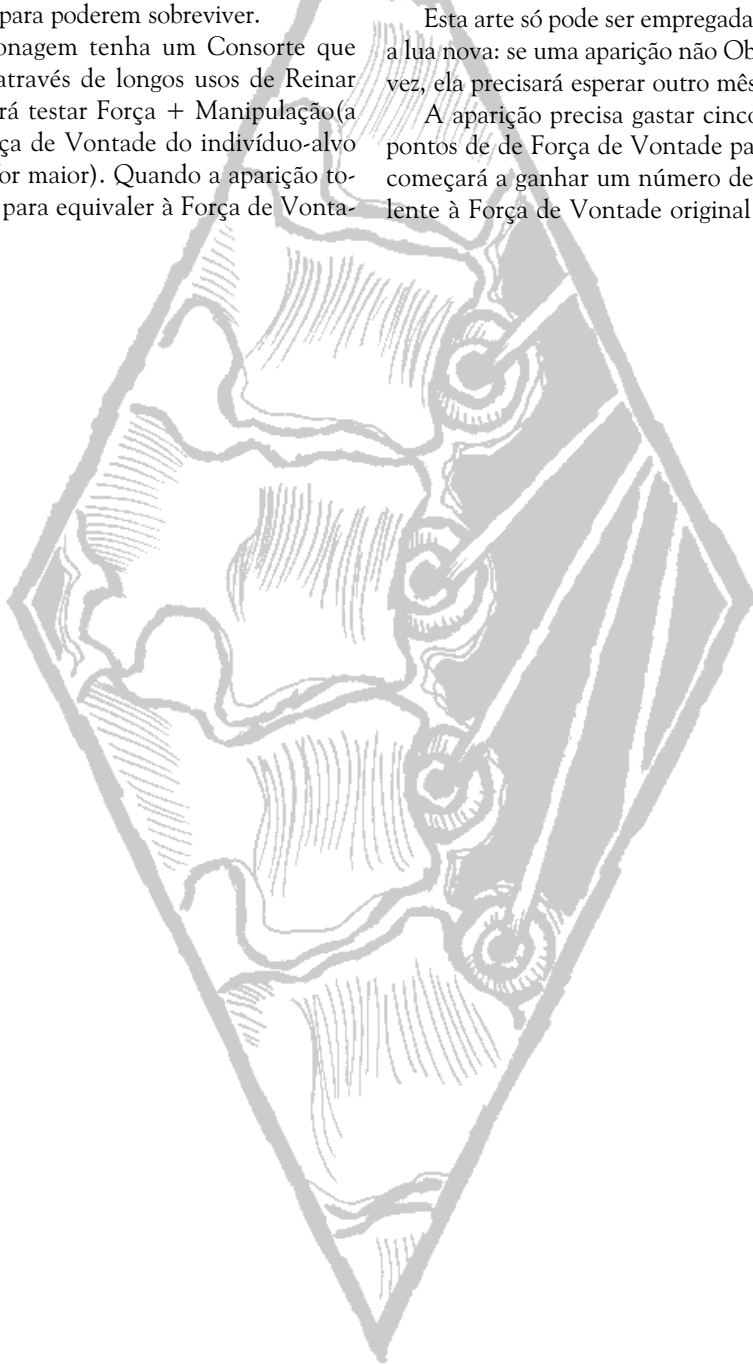
Sistema: Caso o personagem tenha um Consorte que tenha sido condicionado através de longos usos de Reinar na Mente, o jogador poderá testar Força + Manipulação (a dificuldade equivale à Força de Vontade do indivíduo-alvo ou Mortalha local, o que for maior). Quando a aparição totalizar sucessos suficientes para equivaler à Força de Vonta-

de do hospedeiro, ela poderá destruir a alma do hospedeiro e viver durante tempo integral como aquela pessoa.

Atenção: um corpo que não contenha sua alma original começará lentamente a se decompor. Uma semana depois da remoção da alma, o corpo começará a apodrecer. Por esta razão, a maioria das aparições que possui esta arte a usam apenas sob circunstâncias extremamente difíceis. Repare que esta forma de possessão funciona apenas com mortais, sendo ineficiente contra seres sobrenaturais.

Esta arte só pode ser empregada uma vez por mês, durante a lua nova: se uma aparição não Obliterar a Alma da primeira vez, ela precisará esperar outro mês para tentar de novo.

A aparição precisa gastar cinco pontos de Pathos e dois pontos de Força de Vontade para invocar esta arte, e ela começará a ganhar um número de pontos de Angst equivalente à Força de Vontade original do hospedeiro.



Usura



ferta e Demanda. O Bê-a-bá da Economia. Você precisa, nós entregamos. Você não nos pergunta de onde tiramos o suco e nós não perguntamos o que você fazá com ele. Justo? Acho que sim.

A Usura é a arte de exercitar o poder que a morte tem sobre a vida. Através dela, as aparições podem receber energia vital — Pathos. A cada dia, os Pulsantes morrem um pouco mais. A Usura é simplesmente o processo de acelerar a chegada do último suspiro.

Alguns acreditam que a Sombra seja o canal para esta arte. De fato, a Usura é o processo de acelerar a decomposição e a morte, e muitos Usurários costumam ficar cheios de Angst. Através deste Mistério, a aparição infecciona uma pessoa viva com minúsculas quantidades de morte, desta forma roubando um pouco de sua vida. Ela também é usada para roubar os Corpus de outras aparições.

Comentários ao Narrador: Para empregar Usura, a aparição que a esteja usando precisa de alguma forma tocar o corpo ou Corpus do indivíduo. Com mortais, isto é feito através de Titeragem (entrar num mortal e usar a arte nele), Encarnar (materializar-se e tocar alguém), Habitar (estar dentro de alguma coisa que esteja em contato com o indivíduo) ou Fantasma (tocar uma alma que esteja sonhando). A energia vital roubada desta forma aparece num arco de luz que empalidece à medida que penetra na aparição.

Usurários — Usura

Houve um tempo em que a Guilda dos Usurários possuía uma influência considerável em Estígia. Por terem tentado assumir o governo de Estígia, os Usurários foram dissolvidos juntamente com as outras guildas. Por este motivo, os Usurários precisam conduzir seus negócios em segredo. Para alcançar um Usurário de algum poder ou renome, um cliente precisa seguir uma série de indicações que o levam de uma parte a outra, numa espécie bizarra de caça ao tesouro. Se ninguém seguir o cliente (e se os Usurários decidirem que seus propósitos são bons), então o receberão.

Pode-se identificar um Usurário por sua tendência a falar em termos precisos e numéricos, bem como pelas balanças que eles carregam, para manter-se ciente do equilíbrio da energia transferida.

Habilidades Básicas

Extrato: A aparição pode sentir a quantidade de vida (ou

de morte) dentro de um indivíduo. Ela pode obter uma noção geral do Vigor, Vitalidade e Corpus do indivíduo-alvo. Olhando seus ferimentos, a aparição pode saber o quanto são graves. Esta habilidade possui um outro uso: a aparição pode usá-la para sentir a presença de energia vital numa área.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Usura (dificuldade 6). O número de sucessos indica a precisão da leitura.

• Transferência

Se quiser, a aparição pode transferir seu próprio Pathos para outro indivíduo. Ela também pode usar esta arte para roubar Pathos de outra aparição. Para usar com sucesso esta arte, as duas aparições em questão precisam estar em contato no momento da transferência. A energia manifesta-se como um brilho que envolve a aparição que esteja recebendo o Pathos.

Sistema: O jogador precisa testar Manipulação + Usura. Se esta arte estiver sendo usada para transferir Pathos, a dificuldade equivalerá à quantidade de Pathos que a aparição receptora tenha no momento.

Se a arte estiver sendo usada para roubar Pathos, a dificuldade equivalerá à Força de Vontade do indivíduo. O número de sucessos indica quantos pontos de Pathos podem ser transferidos.

• Saque Automático

Simplemente tocando um indivíduo-alvo (vivo ou aparição), o Usurário pode sugar energia vital deste. Para sugar energia do ser vivo, a aparição precisa entrar em contato físico com o indivíduo escolhido através de algum meio, geralmente por uso do Mistério Encarnar.

Sistema: Depois que o indivíduo-alvo tiver sido tocado, o jogador testa Manipulação + Usura (a dificuldade é a Força de Vontade do oponente). O número de sucessos indica o número de níveis de Vitalidade ou Corpus roubados. Esses níveis são riscados imediatamente da ficha do indivíduo-alvo e somados à ficha do Usurário. A aparição pode apenas roubar Níveis de Vitalidade ou Corpus até o seu máximo de Corpus. Uma vez que o Usurário tenha alcançado seu Corpus máximo, esta habilidade ficará inútil — a não ser que o personagem possua a arte de Taxa Cambial.

••• Empréstimo

Esta arte permite à aparição curar um mortal ou outra aparição doando-lhe seu próprio Corpus. O indivíduo-alvo é mantido perto da boca da aparição doadora e recebe o Corpus como uma hálito espectral. A aparição não precisa





estar manifestada para usar esta arte em mortais.

Sistema: O jogador testa Vigor + Usura (a dificuldade equivale aos Níveis correntes de Vitalidade ou Corpus). Para cada sucesso obtido um Nível de Corpus deve ser transferido para o objeto. Uma falha crítica neste teste significa que o fluxo de Corpus é revertido: veja a arte Saque Automático.

Esta arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

●●●● Taxa Cambial

Embora uma aparição possa converter seu Pathos em Corpus (veja *Cura*, página XX), o Corpus sempre permanece o mesmo. Com esta arte, uma aparição poderá agora converter Corpus em Pathos. Ela poderá simplesmente converter o seu próprio Corpus, ou poderá usar esta arte em conjunto com Saque Automático. (Ver abaixo)

Sistema: O jogador testa Inteligência + Usura (dificuldade 6). Cada sucesso permite que um ponto de Corpus seja convertido em Pathos.

●●●●● Investimento

Através do uso desta arte, a aparição pode usar despojos como reservatórios para guardar Corpus e Pathos para uso futuro. A aparição precisa primeiro possuir um despojo para que esta arte seja usada. Concentrando a sua vontade nesse despojo, a aparição poderá usá-lo para armazenar energia, canalizando-a para ele. Este Pathos engarrafado é acessível a qualquer indivíduo conhecedor do símbolo ou frase de comando com o qual a aparição selou o despojo.

Sistema: O jogador decide quantos pontos de Pathos ou Corpus ele deseja investir, em seguida escreve esse número. O jogador testa Inteligência + Usura (dificuldade 7). Para cada sucesso, é investido um ponto de Pathos ou Corpus. Todos os pontos excedentes são perdidos. Depois de ser bem-sucedido, o personagem precisa selar o despojo gastando um ponto de Força de Vontade e determinando um símbolo ou comando que precisará ser usado quando a energia dentro do despojo estiver para ser extraída. Apenas um tipo de energia pode ser armazenado dentro de um determinado despojo. O Fogo D'alma é criado desta forma: esta arte é requerida para recarregar cristais vazios de Fogo D'alma.





THE
NEW
LIFE

Book Three



Capítulo Sete: Sombra

*Você nunca entenderá
Como o estranho se inspira,
Porque ele nem sempre é mal,
E nem sempre está errado...*

— Billy Joel, "The Stranger"

Dualidade



Existem dois aspectos principais na personalidade de uma aparição. O primeiro, a Psiquê, costuma ser o lado dominante de uma aparição. A Psiquê representa a força da vontade e a fonte da identidade. Uma aparição segue sua Psiquê sendo fiel a si mesma e agindo de acordo com suas crenças íntimas (sua Natureza). A Psiquê confia, acredita, tem esperanças e sonhos. A Psiquê, contudo, não pode existir sozinha. Todo personagem também possui seu lado negro.

As aparições chamam esta escuridão interior de Sombra. Normalmente a Sombra é um lado reprimido e oculto de um aparição. A palavra "mal" não se enquadra inteiramente; a frase "lado negro" é mais apropriada. É a imagem negativa da Psiquê. Do ponto de vista da Sombra, a escuridão é a fonte da força. A Sombra alimenta dúvida, resistência, antipatia e o subconsciente. Do ponto de vista da Psiquê, a Sombra é uma força de destruição, não criação. É o desejo de

morte, a fagulha do Limbo em cada aparição, ameaçando consumir tudo que uma aparição mais ama. Essas duas interpretações, sob certo ponto de vista, são verdadeiras.

O "personagem" desempenhado por um jogador de **Aparição** é o aspecto da Psiquê. Porém, quando o desespero e o sofrimento ficam fortes o bastante, o lado Sombra da aparição emerge. Este lado Sombra é um personagem separado, completo com suas próprias Características e ficha do personagem, e normalmente não se encontra sob o controle do jogador.

Este capítulo descreve como desenvolver o lado negro de um personagem. A Psiquê é criada pelo jogador com o auxílio do Narrador; a Sombra é criada pelo Narrador com o auxílio do jogador. As regras apresentadas neste capítulo permitem ao Narrador delinear a Sombra.

Guia da Sombra

A Sombra é uma força racional. Ela não age mecanicamente: mesmo as Sombras menos humanas concedem à Psiquê planos, truques e idéias brilhantes.

Para representar isto, outro jogador do grupo assume o papel da Sombra do personagem. Este jogador é chamado de Guia da Sombra. Isso significa que cada jogador de **Aparição** controla dois personagens: o seu próprio e a Sombra de



outro. O Guia da Sombra interpreta os instintos subconscientes de um personagem. Ele costuma sussurrar dicas e promessas de poder, tentando enganar o jogador, fazendo-o desempenhar ações auto-destrutivas.

Cada personificação é desempenhada em consenso. O Narrador decide que jogador representará a Sombra. Contudo, um jogador pode ter a liberdade de escolher o seu próprio Guia da Sombra. Todos os jogadores devem sentir-se à vontade com a decisão final. O Narrador ajuda a desenvolver o personagem à medida que o jogo progride.

Contudo, deve-se ressaltar que, durante os períodos nos quais a Sombra dominar diretamente o jogador, será o Narrador, e *não* o Guia da Sombra, que controlará o personagem.

Na condição de Guia da Sombra, você possui um certo nível de poder... e de responsabilidade. Você precisa estar familiarizado com a aparição cuja Sombra controla. Isto não significa que você precisa decorar a ficha do personagem, mas definitivamente deve estar familiarizado com o que a Psiquê da sua Sombra é capaz de realizar. Você também precisa compreender as ferramentas que tem à sua disposição.

Finalmente, é preciso saber quando parar. Você precisa compreender quando facilitar, quando cessar o ataque espiritual ao seu pobre alvo. Se a sua Sombra estiver sempre ativa e tentando prejudicar o personagem, a história sofrerá. Se você for violento demais, a pessoa que estiver interpretando a *sua* sombra poderá achar necessário agir da mesma forma com você.

Acima de tudo, você precisa compreender que, apesar de estar interpretando uma entidade de escuridão e destruição, ela é uma entidade inteligente que entende que as pequenas vitórias, acumuladas com o tempo, valem mais que um único triunfo. O trabalho da Sombra requer paciência, esperteza e inteligência. Use “finesse”.

Além disso, todos os envolvidos precisam lembrar de uma coisa: é só um jogo. O Narrador é responsável por impedir que o Guia da Sombra abuse de sua posição. Se for necessário, ele poderá intervir e tomar as rédeas da Sombra de um personagem.

O Processo de Criação de uma Sombra

Estou abrigoando um fugitivo, uma espécie de desertor



Ela vive na minha alma e bebe de meu vinho

E eu lhe daria meu último suspiro para nos manter vivos

- Indigo Girls, “Fugitive”

Depois que um personagem tiver passado por todos os outros estágios da criação de um personagem, o Narrador começará a desenvolver a Sombra do personagem. O Narrador precisa atribuir



profundidade a cada personagem em seu jogo. Ele deve tornar a "luz" de seu jogo mais brilhante, contrastando-a com uma escuridão cada vez maior.

Primeiro Passo: Conceito

Isto jamais saberei, mas viverei em dúvida

Até o meu anjo mau expulsar o meu anjo bom.

- William Shakespeare, "Soneto 141"

O Narrador e o jogador precisam escolher um conceito para a Sombra. Isto representa uma personalidade geral da Sombra, mas também diz um pouco sobre o caráter do personagem. Procure determinar o que realmente torna o personagem singular. Que segredos o incomodam e atormentam durante o jogo?

Um momento excelente para desenvolver essas idéias é durante o prelúdio de um personagem. Compreendendo as forças e os desejos que motivavam um personagem através da vida, o narrador terá uma idéia do que o motiva não apenas na morte, mas rumo à morte. A Sombra é a encarnação dos pesadelos da Psiquê.

Abaixo estão listados diversos Arquétipos de Sombra. Alguns deles são variantes de Arquétipos de Psiquê existentes (é até mesmo possível, em alguns casos, que um personagem possua o mesmo Arquétipo para o Comportamento, a Natureza e a Sombra). Os aspectos listados abaixo são apenas uma amostra. Sinta-se à vontade para desenvolver seus conceitos pessoais sobre a Sombra.

Arquétipos da Sombra

Esses Arquétipos normalmente se aplicam ao Guia da Sombra. À medida que ela engana e corrompe, a Sombra desenvolve sua personalidade e métodos. O Arquétipo também pode ser útil para o jogador enquanto ele estiver interpretando durante períodos de Cartase.

A Violadora

Esta Sombra representa a "criança interior" espancada que fechou um ciclo, crescendo e passando a infligir mais dor a outros. Ela é alternadamente infantil e furiosa, carinhosa e violenta. Na maioria das vezes ela é caótica, sendo praticamente impossível prever seus atos. Como a Perfeccionista, a Violadora faz exigências impossíveis. Mas ao contrário da perfeccionista, ela jamais espera que o personagem cumpra suas exigências. A Violadora espera que o personagem fracasse - o fracasso é uma desculpa para a sua crueldade.

Quando dominante, esta Sombra usa o seu próprio poder para agir violentamente com os outros: seja mediante atos de violência sem sentido, seja exigindo servidão ou traçando planos para provocar sofrimento. A Violadora quer que o mundo inteiro sofra com ela.

A Diretora

Fria e calma, esta Sombra esconde sua verdadeira natureza por trás de uma fachada de honra, o que passa a impres-

são de que ela seja benigna. Na verdade, ela é uma grande manipuladora. Os seus segredos são as chaves com as quais gradualmente liberta ironias e dúvidas interiores. O objetivo final da Diretora é destruir a sua vontade com terror num único golpe. Ela gosta de vê-lo tropeçar nas armadilhas que arma, e adora a sua expressão de surpresa e descrença quando lhe mostra o que você se tornou.

Esta Sombra meticulosa e assustadora subitamente invoca elementos sombrios, sementes da alma que acabam germinando como alguma coisa realmente horrível. Como uma enlouquecida apresentadora de programa de perguntas e respostas, ela abre cortinas para revelar fraquezas que você jamais soube possuir.

Quando esta Sombra está no poder, ela prepara sorrateiramente sua próxima série de armadilhas. Ela também gosta de fazer pressões psicológicas, forçando os outros a confrontar suas próprias fraquezas.

A Aberração

A Aberração conhece todos os seus segredos e tira um prazer perverso deles. Ela gosta de transformá-lo naquilo que você mais odeia. Quando ela sussurra para você, ela o faz sentir-se completamente só, como se você fosse o único que faria as coisas que você fez. Ao mesmo tempo, porém, a Aberração lhe dá permissão para fazer coisas horríveis. A aberração sente prazer com a sua vergonha.

Quando a Aberração está no poder, ela costuma tentar envergonhar seu hospedeiro. Ela forçará o hospedeiro a entregar-se a muitos atos terríveis. Além disso, a Aberração também se delicia em despertar e expor a perversidade dos outros.

A Sanguessuga

Esta Sombra é um buraco dentro de você, um poço de necessidade pura, cavado por negligência e ódio. Esta Sombra precisa de amor, satisfação sexual, bens, alimento, atenção - tudo. A Sanguessuga ameaça consumir tudo à sua volta, incluindo você mesmo. Esta Sombra costuma agir como uma criança perdida, uma criatura merecedora apenas de pena, habitando o seu interior e clamando constantemente por ajuda. Na verdade, ela está no comando, e seus apetites vorazes estão levando você ao Limbo.

Quando esta sombra estiver no controle, ela fará tudo para obter aquilo que satisfaça suas necessidades. Ela não se importará em usar, arruinar e descartar os outros. Ela castigará o mundo sem piedade se seus desejos forem rejeitados.

O Mártir

O Mártir só quer uma coisa: terminar a sua existência o mais rápido possível. Ele pode tentar arrastar outros com ele, mas o seu objetivo principal é forçá-lo a se entregar ao Limbo, a completar o processo da morte. Ele sempre parece procurar morrer de novo, e de novo. O Mártir costuma usar a sua fé e altruísmo como alavancas, oferecendo sacrifícios gloriosos ao deus maior. Mas as preces que o Mártir oferece são falsas, conduzindo apenas à aniquilação.

Quando esta Sombra estiver no poder, ela irá imediatamente colocar o anfitrião na situação mais perigosa que puder. Ela também irá pregar a outras aparições sobre a futilidade da existência contínua e a necessidade do sacrifício por um objetivo maior.

O Monstro

O Monstro é uma coisa horrível e desconhecida. Você não pode começar a entender o que ele quer, ou porque. Ele é irracionalmente destrutivo, lançando-se contra tudo à sua volta.

Quando esta Sombra estiver no poder, ela atacará irracionalmente tudo que estiver em seu caminho. Ela também é verbalmente violenta, tendo o hábito de dizer obscenidades a todos que encontra.

A Mãe

Superprotetora e carinhosa, esta Sombra quer manter você bonito, saudável e limpo. Ela quer que você ame apenas a ela. E se não a escutar, ela o fará com que se sinta culpado por isso. Na verdade, ela está pensando apenas em seus interesses. Ela conhece os seus pensamentos sujos e seus desejos mais vis, mas ainda o ama (embora ninguém mais poderia amar um monstro como esse...) Ela tenta aumentar a sua auto-estima, mas não pode evitar de lembrá-lo "acidentalmente" como você fracassou. Contudo, ela o ajudará. Realmente. Afinal de contas, você não é o seu bebezinho?

Quando está no poder, esta Sombra costuma procurar "proteger" outras aparições e fazê-las sentir-se culpadas por coisas que elas fizeram. Ela também tentará destruir todos os relacionamentos do anfitrião.

A Perfeccionista

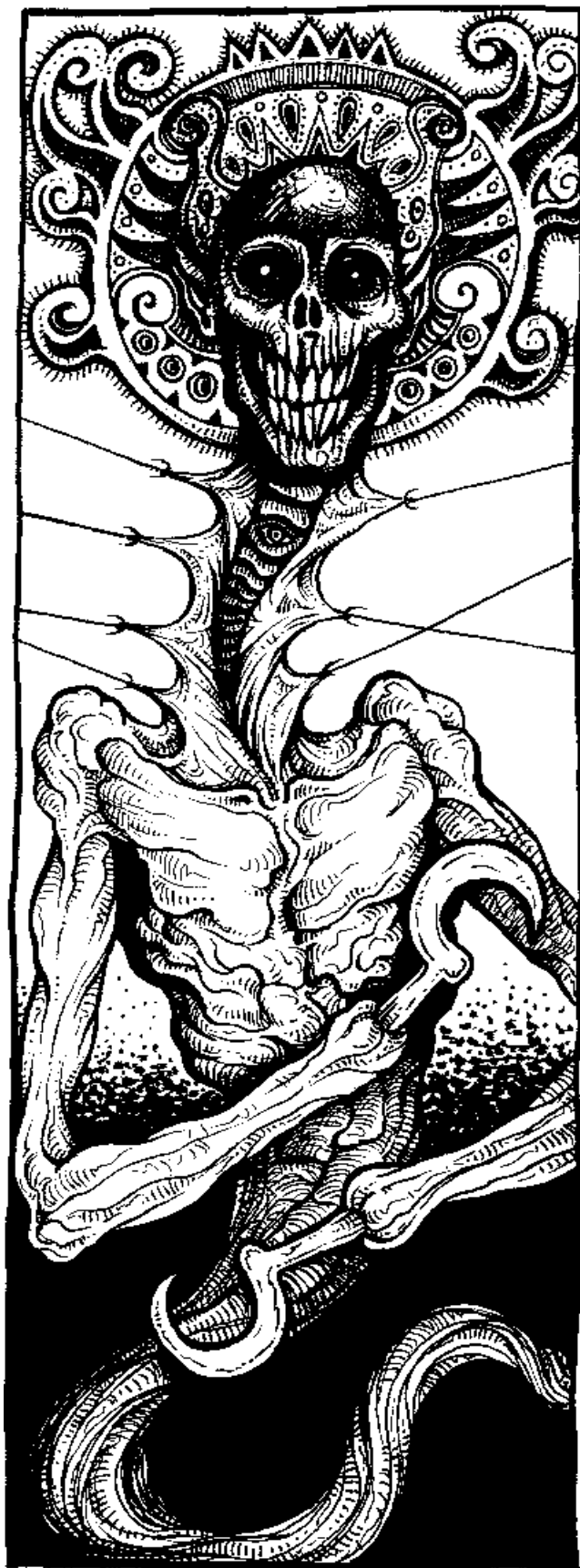
Esta Sombra estabelece limites e objetivos que excedem em muito a sua capacidade de realizá-los. Então, quando você finalmente fracassa, ele critica cada falha com o tom de voz de um sargento instrutor. Ela conhece todas as suas fraquezas e jamais o deixa esquecê-las. Até mesmo os seus sucessos poderiam ter sido melhores. Ainda assim, ela lhe oferece a esperança de um dia alcançar a perfeição - obviamente, uma esperança infundada.

Quando está no poder, esta Sombra procura ferir seu hospedeiro, acreditando que ele seja indigno e fraco. Além disso, ela freqüentemente atormenta outras aparições à sua volta.

A Falsa Amiga

A Falsa Amiga é sua camarada, sua cúmplice. Como Mefistófoles, ela é útil, solícita e encantadora. Ela está sempre pronta para oferecer ajuda - por um preço. A Falsa Amiga pode até mesmo lhe dar crédito... afinal de contas, para que servem as amigas? "Não se preocupe: seja feliz" - esse é o ditado da Falsa Amiga. Ela quer que você se divirta... o máximo que puder agüentar...

Quando está no poder, A Falsa Amiga tentará colocar o hospedeiro em perigo ou privação, forçando-o a recorrer ao poder que apenas ela pode oferecer.



V. K. 1010 - 94

A Racional

Esta Sombra é o lado racional de uma pessoa. Ela discute calmamente a situação com você, explicando gentilmente por que você deveria fazer o que ela quer e oferecendo razões completamente lógicas para isso. Obviamente, sua lógica é planejada para fazer você descer rumo ao Limbo.

Ela nunca o enfrenta abertamente. Ao invés disso, ela enche a sua mente de dúvidas - dúvidas que apenas ela pode esclarecer. Esta Sombra possui uma resposta sensível e racional para tudo e lhe oferece também a proteção da negação: certamente, os pensamentos que lhe ocorrem não passam de sentimentos tolos instilados por uma criação repressora. Com toda certeza, os pensamentos e idéias instigados por esta Sombra não poderiam prejudicar tanto alguém...

Quando está no poder, esta Sombra cria condições que provam seus inúmeros postulados. Ela também "aconselha" outras aparições, tentando enganá-las com seu pensamento "lógico".

Segundo Passo: Angst

"Vida", disse Marvin. "Não me fale sobre a vida."

- Douglas Adams, O Mochileiro das Galáxias

A Sombra é movida por uma Característica chamada Angst. Esta característica representa e quantifica a dor de uma aparição, sua alienação, frustração e dúvidas. Quanto mais alto for o nível de Angst, mais poderosa será a Sombra.

O nível de Angst sempre começa igual ou menor que a Força de Vontade inicial do personagem. Faça um teste com dados igual à Força de Vontade do personagem (dificuldade 6). O número de sucessos indica o número de pontos de Angst "permanentes" que o personagem tenha no começo do jogo.

"O" Angst representa o estresse e a emoção reprimida dentro de uma aparição. O Angst também determina a força da Sombra. A Sombra pode gastar pontos de Angst exatamente como a aparição gasta Força de Vontade.

Mas ao contrário da Força de Vontade, o Angst temporário pode romper os limites de sua contagem permanente. Quando o Angst temporária de um personagem exceder sua Força de Vontade permanente, a Sombra poderá tentar sobrepular a Psiquê e tomar o controle da aparição. Se a Sombra possuir 10 pontos temporários de Angst enquanto estiver dominando o personagem, ela troca toda seu Angst temporário por um ponto de Angst permanente. O personagem deu mais um passo na direção do Limbo.

Durante o jogo, o Angst pode aumentar e diminuir sem o conhecimento do jogador. A idéia é que o jogador jamais deve saber realmente o estado do seu personagem. Alguns Mistérios concedem à Sombra pontos temporários de Angst. A Sombra também possui suas próprias armas, chamadas Espinhos. Certos Espinhos concedem Angst temporário. Finalmente, a Sombra possui suas próprias Paixões Negras. Se a aparição cumprir o propósito ou infligir a paixão de uma Paixão Negra numa criatura mortal, ela poderá satisfazer rapidamente a si

mesma com quantidades maiores de Angst.

Durante o jogo, o Guia da Sombra precisa manter um registro da contagem de Angst. Ele também precisará saber a contagem permanente de Força de Vontade. O Narrador poderá escolher manter o registro também, mas ele normalmente estará ocupado demais contando a história. O jogador sempre saberá a sua contagem de Força de Vontade mas nunca conhecerá sua contagem de Angst.

Terceiro Passo: Paixões Negras

Em seguida, o Narrador precisa escolher as Paixões da Sombra. Defina as Paixões da Sombra (ou "Paixões Negras") da mesma forma que você define as Paixões da Psiquê: cada Paixão consiste de uma breve descrição de uma linha da Paixão, seguida da emoção apropriada. Você deve usar as Paixões da sua Psiquê como um guia, porque as Paixões Negras em geral são opostas às da Psiquê. Ainda assim, fique à vontade para fazer Paixões paralelas ou exclusivas quando lhe parecer adequado. O Narrador atribui sete pontos de Paixões Negras ao criar uma Sombra e o jogador pode gastar pontos de bônus para aumentá-las durante a geração do personagem. Satisfazer uma Paixão Negra concederá ao personagem Angst puro. Veja Paixões Negras, adiante.

Passo Quatro: Pontos de Bônus

O Narrador possui 10 pontos de bônus para gastar nas Características da Sombra. Esses pontos de bônus podem ser usados para aumentar a contagem de Angst ou comprar Espinhos. Repare, porém, que a contagem permanente de Angst de um personagem jamais poderá exceder a Força de Vontade do personagem, embora os pontos temporários de Angst possam chegar até 10.

Angst permanente - 5 pontos por círculo
(inicialmente não poderá ser mais alta que a Força de Vontade permanente)

Angst Temporária - 2 pontos por círculo
(inicialmente não pode ser maior que a Angst permanente)

Paixões Negras - 1 ponto por círculo
(máximo de 10 círculos)

Espinhos _ listados individualmente adiante

Espinhos

No fim você se renderá -

E vai doer um pouquinho.

- New Order, "Perfect Kiss"

Os Espinhos são qualidades especiais que a Sombra possui. Essas qualidades se encontram totalmente sob o controle do Narrador, não do jogador.

Prestígio Espectral: 1 ponto/nível - A Sombra é respeitada entre Espectros e freqüentemente será ajudada por eles. Trate isto como Notoriedade para a Sombra.

Aliados Negros: 1 ponto/nível - a Sombra comunica-se

regularmente com Espectros na área. Trate este Espinho como se a Sombra possuísse o Antecedentes Aliados, aplicável apenas aos Espectros da região.

Despojo Maculado: 1 ponto/despojo - A Sombra possui um despojo importante que se manifesta apenas quando está em seu poder. Este despojo poderia ser uma máscara, uma arma ou algum outro objeto. O personagem deve ser capaz de reconhecer sua origem se ele lhe for descrito ou se ele o ver num espelho. A manifestação deste despojo demonstra aos outros no Círculo da aparição que a Sombra assumiu o controle.

Infâmia: 1 ponto/nível - As pessoas amaldiçoam o nome do personagem todas as noites antes de dormir. O Espinho da Infâmia causa uma espécie de Memoriam para coletar nos Grilhões do personagem. Apenas a Sombra pode beneficiar-se desta energia. Sempre que uma aparição entrar em Modorra, o Narrador fará um teste com um número de dados igual ao nível da Sombra neste Espinho (dificuldade 6). Para cada sucesso, o ódio dos vivos transmite um ponto de Angst para a aparição. O nível máximo deste Espinho é 5.

Sinal da Morte: 1-3 pontos - A Sombra leva o personagem a manifestar uma característica que o acompanha aonde que que vá. Essa característica pode variar desde um ruído de asas que anunciam sua presença até chamadas que pingam dela, cobrindo tudo que toca. Este símbolo pode até mesmo conceder cores aos efeitos dos seus Mistérios, facilitando

enormemente perceber sua presença e seguir seus movimentos. O sinal pode ser “desligado” pelo personagem gastando um ponto de Força de Vontade por ponto de Espinho gasto no sinal.

Características da Sombra: 2 pontos - Você pode comprar um círculo de qualquer Atributo ou Habilidade que a Sombra possa doar como um bônus para a Parada de Dados para aquela Característica. Você precisa especificar o Atributo ou a Habilidade quando o Espinho for comprado durante a criação da Sombra. O personagem pode acessar a Característica da Sombra à vontade, mas a Sombra ganha um ponto temporário de Angst cada vez que o personagem aceitar ajuda e fizer um teste usando a Característica da Sombra.

Aura de Corrupção: 2 pontos - A Sombra deforma o personagem tornando-o desagradável para as outras aparições: talvez ele tenha um cheiro horrível, a sua voz seja rouca, o seu corpo ou rosto seja desfigurados ou ele tenha uma forma monstruosa, etc. As dificuldades de todos os testes envolvendo interações sociais com outras aparições são aumentadas em dois pontos. Este espinho só pode ser comprado uma vez.

Chamado da Sombra: 2 pontos - A Sombra tem o poder de invocar Espectros chamando-os para a Tempestade. Gastando um ponto de Angst e sendo bem-sucedido num teste de Angst (dificuldade 7), a Sombra pode invocar Espectros. O número e a força dos Espectros são determinados pelo número de sucessos no teste de Angst. O personagem preci-

Sombra

Psiquê: Cassandra

Jogador Guia da Sombra: Jack

Arquétipo: Sanguessuga

Espinhos

Má sorte

Característica

da Sombra (armas de fogo)

Truque da Luz

Angst

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade Psíquica

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Paixões Negras

Magoar Cynthia (Ódio) ●●●●○

Encontrar novo

amante (luxúria) ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

sa estar na Tempestade para usar este Espinho.

Pacto do Apocalipse: 3 pontos - A Sombra pode fazer um pacto com seu anfitrião, concedendo um conhecimento ampliado de Mistérios em troca de um maior controle. Cada pacto determina a submissão do hospedeiro e exatamente quanto conhecimento de Mistérios é concedido. Um pacto não pode ser imposto a um personagem - ele precisa aceitá-lo conscientemente. Quando um pacto é feito, a Sombra ganha uma quantidade de pontos permanentes de Angst equivalente ao nível ou níveis dos Mistérios que ela ensina. Uma Sombra não precisa conhecer o Mistério para ensiná-lo: ela pode simplesmente acessar essa informação do corpo do conhecimento arcano que todas criaturas do Limbo podem acessar. Este Espinho pode ser comprado apenas uma vez.

Toque Maculado: 3 pontos - Sempre que o personagem tocar alguma coisa ou alguém, haverá uma chance da coisa ou pessoa tornar-se maculada pelo limbo. Faça um teste com três dados (dificuldade 6). O número de sucessos equivale ao número de pontos de Angst ou Níveis de Vitalidade que a aparição pode infligir ao alvo. O personagem pode lutar contra este Espinho gastando um ponto de Força de Vontade e fazendo um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). O número de sucessos no teste deve igualar ou exceder o teste de Mácula. Este Espinho pode ser comprado apenas uma vez.

Truque da Luz: 3 pontos - A Sombra pode alterar sutilmente as percepções de um personagem para satisfazer suas necessidades. Este é um poder muito sutil da Sombra, mas é extremamente forte quando usado corretamente. A Sombra gasta um ponto de Angst por seqüência para manter a mudança de percepção. Repare que esta ferramenta apenas cobre um sentido por uso: os múltiplos sentidos requerem gastos extraordinários de Angst. O Guia da Sombra, não o Narrador, descreve o que o personagem sente.

Má Sorte: 3 pontos - A Sombra pode gastar pontos de Angst para reduzir o número de sucessos obtidos por seu personagem hospedeiro, exatamente como o jogador pode gastar Força de Vontade para aumentar o número de sucessos.

Doppelganger: 3 pontos - A Sombra pode aparecer como uma pessoa completamente diferente. A pessoa pode ser conhecida ou não. Isto dificulta que os amigos do personagem o reconheçam se a Sombra assumir seu controle.

Sombra de Estimação: 5 pontos - A Sombra possui um espírito menor do Limbo que age como seu espírito domesticado. Esse espírito domesticado pode ser os olhos, as orelhas ou a voz da aparição. Ele costuma ser relativamente inofensivo, devendo agir apenas como espião. A Sombra de Estimação é pequena, mas pode ter qualquer tamanho desejado pela Sombra.

Ato Falho: 5 pontos. Mediante o dispêndio de cinco pontos de Angst, a Sombra pode levar o personagem a tomar uma atitude involuntária ou súbita, podendo inserir um único pensamento espontâneo na cabeça do personagem. Isto pode ser resistido pelo personagem gastando um ponto de Força de Vontade e realizando um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). É preciso apenas um sucesso para resistir.





Vida Sombria: 5 pontos - A Sombra vive uma vida paralela. Sempre que o personagem entrar em Modorra, a Sombra assume o controle sobre seus atos. Isto pode conduzir a alguns problemas muito interessantes, à medida que o personagem se encontra com pessoas às quais a Sombra enganou ou atacou de alguma forma. O personagem pode até mesmo nem saber sobre esta propriedade de sua Sombra. Por mais dois pontos de Espinhos, o personagem sofre um bloqueio mental sobre o fato. Este Espinho pode ser comprado apenas uma vez.

Audácia do Demônio: 7 pontos - Ao investir uma quantidade de pontos de Angst num único comando e escrever o comando num bilhete passado ao jogador, o Guia da Sombra pode estipular alguma ação que a Psiquê possa desempenhar. A Audácia do Demônio precisa ser definida especificamente, devendo ser alguma coisa que o personagem possa realmente fazer. Os pontos de Angst são gastos imediatamente. Cada ponto de Angst gasto desta forma representa a severidade da ação: se a ação for muito severa, o jogador pode pedir ao Narrador que ela seja abrandada. Se, no fim da sessão, de alguma forma a Audácia não tiver funcionado nas ações do personagem, o personagem perderá uma quantidade de pontos de Força de Vontade igual à Angst investida na Audácia.

Um Comentário Final sobre a Criação da Sombra

Embora a sombra seja uma parte muito importante de um personagem, você deve certificar-se que o personagem da sombra não irá “superatuar” a Psiquê desse personagem. Ainda que a Sombra possa vir a triunfar sobre a Psiquê, o personagem do jogador é mais importante que o do Guia da Sombra.

Guiando a Sombra

s tentações da sombra são oferecidas por outro jogador chamado o Guia da Sombra. O Guia da Sombra desenvolve uma “persona” para a Sombra e a interpreta como um personagem secundário.



Caso você escolha ser um Guia da Sombra, terá um trabalho importante a fazer. Você deve expor este impulso sombrio da aparição. Para interpretar a Sombra, você precisa saber o que a motiva.

Ao atuar como um Guia da Sombra, mantenha registro do Angst na ficha da Sombra (consulte Angst, adiante, para familiarizar-se com a forma com que o Angst aumenta e diminui).

Quando estiver personificando a Sombra de outro personagem, sussurre, de modo a indicar que é uma Sombra, e não o seu personagem básico, que está falando. Apontar para a Psiquê do personagem também pode deixar suas intenções mais evidentes. O importante é deixar claro que está interpretando a Sombra, e não o seu personagem.

Tormento Psíquico: A Guerra com a Sombra

Aceite a verdade. Não há luz sem sombra...

- Shiwan Khan, *The Shadow*

A Sombra dentro de cada aparição busca uma coisa: unir-se ao Limbo. A Psiquê do personagem é o que a impede de conseguir isso. O Corpus age como os últimos vestígios de um casulo mortal. A Sombra espera pela metamorfose...

Muitas Sombras possuem impulsos inconscientes ou não podem fixar-se num único objetivo. A maioria, contudo, possui um objetivo definido e trabalha para alcançá-lo. O objetivo básico costuma ser a subjugação definitiva da Psiquê. A Sombra acredita que a Psiquê deveria dar-lhe total liberdade de ação.

Paixões Negras

A Sombra não pode entender as emoções mais "refinadas". Mesmo emoções como amor ou esperança são complicadas demais para ela. Ainda assim, a Sombra possui Paixões condutoras, necessidades ardentes que ela precisa satisfazer.

Satisfazer as Paixões Negras pode fortalecer a Sombra. Cada Paixão Negra tem um propósito. Os propósitos da Sombra muitas vezes são o oposto do que a Psiquê está tentando conseguir. Por exemplo, se a Psiquê procura proteger um amante, a Sombra pode procurar destruí-lo. Sempre que a Sombra satisfaz o propósito de uma Paixão Negra, ela pode testar sua contagem de Paixão (dificuldade 7). O número de sucessos no teste indica a quantidade de Angst recebida pela Sombra. O Narrador tem a opção de mudar os propósitos das Paixões Negras de uma sessão para outra, embora as emoções ocultas devam permanecer inalteradas.

A Sombra pode satisfazer a essência de sua Paixão Negra (conforme indicado pela emoção associada) forçando uma emoção ou despertando uma emoção de outra pessoa. Quando se possui Paixões Negras, presenciar uma emoção não é suficiente. Por exemplo, caso uma aparição tenha uma Paixão Negra movida pelo medo, e seja capaz de despertar o medo de alguém, ela tentará saciar a Paixão. Se a Sombra atingir seu objetivo, ela poderá testar sua contagem de Paixão (dificuldade 9) e receber uma quantidade de Angst equivalente aos seus sucessos. Alguns exemplos de Paixões Negras: desejo, medo, raiva, ódio, desespero, frustração, dor ou cinismo. Contudo, deve ser notado que algumas Paixões Negras são apenas emoções reprimidas, não sendo necessariamente malignas.

A seção *Cartase*, a seguir, esboça mais detalhadamente como desenvolver Paixões Negras.

Cartase



ste não é o inferno, nem eu estou fora dele.

- Christopher Marlowe,

Doutor Faustus

Sempre que o Angst temporário exceder a Força de Vontade permanente da Psiquê, a Sombra poderá tentar dominar a aparição. Caso isto aconteça, a Sombra controlará as ações da aparição. O jogador, não o Guia da Sombra, conduzirá o personagem, mas fará isso em consonância com a personalidade da Sombra.

O Teste de Cartase: A Sombra faz um teste de controle gastando um ponto temporário de Angst e testando um número de dados equivalente ao seu Angst temporário. A Psiquê pode resistir com um teste de Força de Vontade (permanente), somando dados de Eidolon, caso isso seja apropriado. Ambos os testes receberão dificuldade 6. A Sombra permanece no controle durante uma seqüência inteira. Ao final da seqüência, a Sombra devolverá o controle à Psiquê.

Quando a Sombra está dominante, ela interage com o mundo da única forma que conhece. Ela pode obter Angst através de suas Paixões Negras. Ela pode utilizar qualquer Mistério da Psiquê. Ela pode usar Espinhos, como um Doppelganger, um Despojo da Sombra ou Infâmia. Ela não pode levar a Psiquê a reaver Pathos, nem reabastecer o Pathos da Psiquê depois que ele for gasto. A Sombra não pode gastar Força de Vontade, nem reduzir o Pathos do personagem até menos de 1.

A Sombra usa a Cartase como uma ameaça: ela é o o ataque definitivo contra a Psiquê. Durante a Cartase, a Sombra pode "privar" uma Psiquê de seus sentidos, desta forma desempenhando secretamente coisas que mais tarde voltarão para assombrar o personagem. O efeito só pode ser resistido com dados de Eidolon.

Angst



Angst representa o grau de dor e isolamento sentido por uma aparição, indicando também a força relativa da Sombra. Mais uma vez, se a Sombra possuir 10 pontos de Angst temporário enquanto estiver dominante, ela poderá trocá-los por um ponto de Angst permanente.

À medida que o Angst permanente cresce, o personagem aproxima-se mais do Limbo.

Obtendo Angst

Existem várias formas pelas quais a Sombra pode obter Angst:

- **Dados da Sombra:** A Sombra pode oferecer à sua Psiquê dados extras em qualquer teste que o jogador fizer,

Variações

Em nossas partidas-teste de **Aparição**, o trio composto por Narrador, jogador e Guia da Sombra provou ser o método mais eficaz para despertar a Sombra. Os grupos que favoreçam a experimentação devem considerar outras opções:

- Num grupo pequeno, pode ser possível para o Narrador conduzir a história e as Sombras dos personagens. Isto mantém o Narrador muito ocupado, mas se os focos de uma aventura envolverem mais o confronto com a Sombra do que lidar com o mundo físico, conduzir o jogo desta forma pode vir a ser um desafio.
- Outra variação do jogo envolve usar um Narrador Assistente para cuidar da parte de manter registro e Guiar as Sombras do grupo inteiro. Esta abordagem pode ser divertida, especialmente se o Narrador “Sombra” sentar-se em frente ao Narrador. O jogo alcança outro nível de complexidade à medida que o Narrador se concentra inteiramente na trama, os jogadores se concentram inteiramente em interpretar seus personagens, e o Narrador Sombra se concentra em corromper e desviar o grupo.
- Outra variação é fazer com que o Guia da Sombra permaneça no controle mesmo em períodos de Cartase. Embora esta possa ser uma forma interessante de jogo para grupos avançados, será preciso muita cautela para que todos sintam-se confortáveis com o jogo o tempo inteiro, Aconselhar o personagem do seu amigo sobre sua Sombra é uma coisa, mas ter controle total sobre esse aspecto do personagem pode conduzir a tensões externas ao jogo. Além disso, escolher este método de jogo significa que você pode precisar jogar com a Sombra de outra pessoa e com a sua própria Psiquê ao mesmo tempo.

Nem todos os grupos jogam da mesma forma. Se todos concordarem, sintam-se livres para experimentar.

Um ponto de Angst é obtido para cada falha crítica que ocorrer nos dados da Sombra. (Para cada “1” obtido nos Dados da Sombra, subtraia um sucesso, mas apenas dos Dados da Sombra.) A Sombra pode oferecer um máximo de cinco dados extras em qualquer teste.

- **As Paixões da Sombra:** Ao satisfazer seus objetivos, a Sombra pode obter novamente pontos de Angst. Faça um teste com as Paixões Negras apropriadas em situações nas quais a Sombra esteja satisfazendo essa Paixão (dificuldade 7), e some um ponto de Angst para cada sucesso. Quando a Sombra forçar a emoção subjacente a uma Paixão Negra em alguma outra coisa além de satisfazer o propósito, a dificuldade é 9.

- **Mistérios:** Alguns Mistérios concedem Angst à Sombra mesmo quando a Psiquê for dominante (veja *Mistérios*, Capítulo Seis).

Comentário Importante: Se a Sombra estiver dominante, ela ainda poderá usar Mistérios, mas os poderes que normalmente conferem ao usuário Angst passarão a custar Angst a Sombra. A despeito de qual seja o “lado” dominante, os Mistérios precisam ser abastecidos com Pathos.

Obviamente, se o Narrador considerar apropriado, poderá decidir conceder à Sombra um ponto de Angst tendo como base a interpretação de uma sequência. O jogador deve concordar com isto, mas qualquer sequência que enfoque a separação ou alienação de um personagem poderá resultar num ponto de Angst.

Perdendo Angst

Existem várias formas pelas quais a Aparição pode perder Angst:

- **Castigo por outra aparição:** Este Mistério foi planejado especialmente para reduzir a Angst de outra aparição. Contudo, repare que, a não ser que a aparição esteja usando o Mistério Desafio, ela não poderá Castigar a si mesma.

- **Usando certos Mistérios enquanto a Sombra estiver dominante:**

Quando a Psiquê estiver dominante, alguns Mistérios podem conceder Angst à aparição se ela fracassar num teste. Se a Sombra for dominante, esses Mistérios reduzirão Angst. Os Mistérios que normalmente custam Força de Vontade aumentam Força de Vontade se a Sombra estiver dominante.

- **Cometer Falha Crítica em qualquer teste enquanto a Sombra estiver dominante:** A Sombra não suporta ver seu próprio fracasso. Se a Sombra cometer qualquer falha crítica enquanto estiver dominante, ela perderá um ponto temporário de Angst.

O Pesadelo

Como você, estou quebrado e frágil

Como você, estou saboreando meu coração pela primeira vez

Como você, estou me alimentando do sono

Como você, deixei meus olhos para trás

Arrasado e ainda me afogando...

- Christian Death, “The Drowning”

Como as aparições não precisam temer a morte, muitas delas agem impunemente no Mundo Inferior, pensando que são imortais em sua condição como Almas Inquietas. Isto não é verdade. Quando uma aparição perde todo seu Corpus, ela mergulha imediatamente na Tempestade. Aqui, ela experimenta um pesadelo montado para ela por sua Sombra. Este processo é chamado Pesadelo.

O Pesadelo é como um teatro de torturas, um desafio ritualístico. Ele é planejado para conceder poder à Sombra e arrancar aquelas coisas tão queridas à aparição: suas próprias Paixões e Grilhões.

O palco é o Labirinto, um emaranhado de túneis e cavernas, câmaras e escadas intermináveis usadas pelos Espectros para percorrerem a Tempestade. O Labirinto atende aos apelos da Sombra, criando um cenário de pesadelo e alucinação. Os jogadores são monstros do labirinto. A estrela é a aparição caída, incorpórea, sem uma casca para cercar sua Psiquê frágil. O diretor é a Sombra, que sussurra os segredos

mais sombrios da aparição para as hordas reunidas e que as rege como um maestro.

O resultado é o horror criado expressamente para a aparição. E o último ato será o mergulho da aparição ao Limbo (ou, pelo menos, é o que a Sombra deseja).

O Começo

É importante estabelecer uma sensação de normalidade para o começo do Pesadelo. O personagem mantém a aparência do seu corpo, embora isso não seja um Corpus: trata-se apenas de uma projeção mental. Normalmente, a Sombra escolhe uma cena típica da vida da aparição, desta forma conferindo uma sensação de *deja vu*, embora algumas Sombras prefiram começar logo com o sangue-e-tripas. Em alguns casos, a Sombra escolherá o Âmagô do Pesadelo, um aspecto da personalidade que ela tentará destruir. Isto não se trata nem de uma Paixão particular (caso no qual o Pesadelo é imbuído de um motivo, clima ou tom que represente essa Paixão) ou um Grilhão em particular (caso no qual o Âmagô é parte do cenário ou um dos personagens no drama sombrio). Se o Pesadelo tiver começado porque o personagem perdeu seus níveis de Corpus e toda sua Força de Vontade, não haverá Âmagô. O personagem estará à beira do Limbo.

Se o alvo for um Grilhão ou uma Paixão, o Guia da Sombra deverá escolher com cuidado. O Âmagô deve ser uma Paixão ou Grilhão que o personagem tenha negligenciado, ou um que lhe tenha causado problemas. É mais fácil destruir uma Paixão ou Grilhão fraco que destruir um forte.

A Sombra precisa gastar seis pontos temporários de Angst para iniciar um Pesadelo com o propósito de destruir um Grilhão ou extinguir uma Paixão. Se uma Sombra não possui seis pontos de Angst para gastar, ela não pode iniciar um Pesadelo, embora ainda possa tentar chamar as **Shades** para o lugar no qual a aparição se encontra. Neste caso, a Psíquê da aparição simplesmente flutua ao léu na Tempestade durante um número de seqüências equivalente ao seu Grilhão mais alto. Ao fim desse período, a aparição é puxada de volta para seu Grilhão nas Regiões Sombrias e o seu Corpus é reformado.

O Meio

Em seguida, você avança a trama do pesadelo ao longo de linhas simples e apresenta outros personagens. Esses personagens serão interpretados ou pela Sombra (na maioria dos casos) ou pelos vários Espectros. Construa o clima e o tom da história e acrescente alguns elementos repulsivos.

Sistema: Você pode querer que o personagem se envolva na história e faça testes de Habilidades. Este também é o estágio no qual o personagem pode testar Eidolon (dificuldade 9) para mudar aspectos do pesadelo. A mudança precisa fazer sentido em termos da história sendo contada, e pode servir apenas para defender e ajudar a aparição a escapar do Pesadelo. Em geral, mesmo os testes bem-sucedidos de Habilidade devem apenas prolongar o terror meramente concedendo ao personagem a ilusão de controle sobre uma forma inexorável.



Artista 948

O Fim

Durante o clímax do Pesadelo, a aparição é apresentada a um dilema. O resultado do dilema determina se a aparição perde ou não o alvo do Pesadelo, que precisa ser incluído como parte do delírio.

Sistema: O dilema não deve ser um teste simples. Você deve fazer dele uma decisão da parte do personagem, que você poderá julgar em termos de uma decisão “bem-sucedida”, um “fracasso” ou uma “falha crítica”; ou tornar o resultado do dilema dependente da interpretação, culminando num único teste modificado.

Sucesso: Resolver com sucesso um dilema permite a uma aparição escapar do Pesadelo. Ela é puxada de volta para um Grilhão, onde seu corpus se reforma (a aparição readquire uma quantidade de Níveis de Corpus equivalente ao seu Vigor). Nenhuma Força de Vontade é perdida (Qualquer quantidade gasta durante o Pesadelo é readquirida), nem a aparição perde um Grilhão ou uma Paixão.

Fracasso: Quando uma aparição não consegue resolver um dilema, ela precisa testar o nível de sua Paixão ou Grilhão (dificuldade 8). Ele perde uma quantidade de pontos do nível equivalente ao seu número de fracassos ou falhas críticas. Ainda assim, ela escapa do Pesadelo e pode testar normalmente a renovação de seu Corpus.

Falha Crítica: Se uma aparição obtém uma falha crítica no dilema, ela imediatamente perde a Paixão ou Grilhão. Além disso, ela faz direitinho o jogo da Sombra e vivencia um momento de fraqueza quando ela triunfa. A Sombra testa sua Angst contra a Força de Vontade da aparição: se a Sombra vencer, o personagem estará morto para sempre.

Se o Pesadelo começar por que o personagem foi reduzido a Corpus zero, Paixão zero ou Força de Vontade zero, nenhum Grilhão ou Paixão será aplicável, de modo que nenhum teste será feito. O personagem é confrontado diretamente com a possibilidade de sua própria morte. O fim do Pesadelo resulta num teste oposto entre a Força de Vontade Permanente e a Angst permanente. Se a Sombra vencer, o personagem será consumido pelo Limbo.

Seguem-se algumas idéias sobre como você deveria conduzir um Pesadelo, tendo como base o Arquétipo da Sombra.

Violadora

Começo: uma bela tarde de Domingo - quieta, calma... exceto que um estranho som metálico ao longe... é um rangido, e vem de outra sala. Você atravessa a sua velha casa, olhando aqui e ali. Mãe? Pai? Quem está aí? Você passa de um cômodo para outro e...

Meio: ali está o seu pai, afiando uma navalha. Ele olha para você e sussurra: “Não se mova”. Você pára instantaneamente. Ele começa a raspar as suas sobrancelhas, o seu cabelo... ele roça o aço frio sobre sua pele e logo você não tem mais um fio de cabelo. Você estremece. Ele grita “NÃO SE MOVA!” e o esbofeteia.

Fim: ... você grita em resposta para ele e corre pela porta para o banheiro, tentando fugir. Você corre para o lado de fora, pela porta da frente. O seu pai o persegue, gritando obscenidades, os olhos vermelhos como fogo. Você passa em frente a uma janela, pela qual vê a sua irmã. Ela está com os cabelos em chamas, e acena para você, gritando. Quando o fogo começa a se alastrar pela casa, você percebe que está subindo para longe do Pesadelo. Você estica o braço para pegar sua irmã, mas está ascendendo rápido. Você conseguirá salvá-la?

Sucesso: Você segura a mão dela e, por um momento, lembra de um instante de paz, vivido há muito tempo. Quando você a tira da casa ela lhe diz: “Obrigada...”

Fracasso: A sua irmã grita enquanto as chamas a envolvem, e você vira o rosto para não ver seu sofrimento.

Falha Crítica: Você grita enquanto a sua irmã se transforma num monstro horrível que o golpeia, e uma aura de chamas o encobre completamente.

Diretor

Começo: À sua volta, corredores se alongam em todas as direções. Portas alinham-se ao longo dos corredores. Cada porta tem um pequeno botão vermelho ao lado. Os botões piscam lentamente, acendendo e apagando. Você pressiona um botão e...

Meio: Uma das portas abre. Ela conduz a outro corredor, e você o segue. À medida que passa pelas janelinhas das portas, você vislumbra momentos terríveis de sua vida anterior. Você escuta sussurros a seu respeito. Alguém grita o seu nome, e você corre para identificar a origem do som. Você dobra uma esquina e descobre a sua Sombra sentada à uma mesa. Ela sorri e diz: “Entre. Por favor... sente-se. Eu não mordo. Pelo menos ainda não.” Ela lhe oferece uma cadeira, e você se senta...

Fim: A sua Sombra sorri enquanto aperta um botão numa caixinha em suas mãos. Duas cortinas se abrem lentamente, revelando dois de seus entes queridos por trás de uma parede de vidro. Eles estão amarrados e amordaçados, sendo lentamente abaixados a tanques de ácido. “Morte lenta ou rápida? “ a sua Sombra lhe pergunta. “Qual? Escolha.”

Sucesso: Você agarra a sua cadeira e a lança contra o vidro, partindo-o. Enquanto a luz começa a envolvê-lo e você começa a ascender, você agarra um de seus entes queridos e o puxa para a segurança.

Fracasso: Você luta contra sua Sombra e joga uma cadeira contra uma das janelas, que se estilhaça. Você agarra o seu ente querido, mas, à medida que você ascende lentamente, percebe que está segurando um manequim. Voltando-se, você vê um dos pés do seu outro ente querido desaparecer no tanque de ácido.

Falha Crítica: Você luta com a sua Sombra, que aperta um botão na caixa que tem nas mãos. Os seus dois entes queridos caem imediatamente no tanque de ácido. A sua Sombra ri enquanto o ácido se espalha pela sala na qual você está, queimando os seus pés e enchendo a sala com um cheiro nauseantemente doce.

Aberração

Começo: Você está em público, descendo uma rua - é um anônimo numa multidão. Pessoas sem rosto passam por você. Subitamente, ouve alguém sussurrando para você de um beco escuro. Um dedo o convida a aproximar-se. Você se vira para olhar e...

Meio: você vê um velho amigo. Ele lhe dá uma chave e sussura: "atrás do armazém". Você escuta vozes e vê homens com tochas e armas invadirem o beco, procurando por "criaturas" como você. Você corre, e eles chamam seu nome.

Fim: você corre por trás do armazém e se dirige à porta para o porão. Abrindo a porta com a sua chave, você vê um monte de pessoas como você, escondendo-se, acoradas, tentando não ser vistas. É a este lugar que você pertence. Você abraça um dos seus velhos amigos e começa a dançar. Então, um tiro de espingarda ecoa pela sala, e o seu amigo agoniza em seus braços. Você se volta para olhar.... e vê os homens com tochas parados na escada, rindo de você, chamando-o de coisas horríveis, suas armas apontadas para você.

Sucesso: Você grita de raiva para os homens armados, que o olham atônitos. Eles recuam. A sua raiva é como fogo. Você dá um passo à frente e começa a ser envolvido por uma luz forte. Você lhes diz para irem para o inferno e jamais voltar. Um a um, os homens saem. À medida que você ascende, vê os outros exprimirem sua raiva com gritos.

Fracasso: Você ataca os homens. Um a um, eles esvaziam suas armas em você. À medida que você ascende num casulo de luz púrpura, percebe que aqueles que deixou para trás estão se curvando enquanto riem do próprio medo.

Falha Crítica: Você ataca seus perseguidores, mas eles o dominam. Eles o agarram, chamam-no de "Aberração" e o carregam para fora. Há uma fogueira à sua espera - você é amarrado a um mastro. Um deles pega um ferro de marcar. Você grita enquanto o ferro começa a queimar sua perna.

Sanguessuga

Começo: Você está sentado para deglutir um belo jantar. Tudo é refinado e saboroso; cada coisa na mesa é um dos seus pratos preferidos. Está tudo lá para você. Então, você escuta alguém chamá-lo na sala ao lado...

Meio: ...você vê a sua Sombra, deitada na cama, exigindo ser alimentada, reclamando, dizendo que você não se importa com ela, que só pensa em você mesmo. Você lhe leva comida e bebida, e amacia seus travesseiros, mas nada é suficiente. Ela ainda reclama, chora, exige...

Fim: ...até que, finalmente, ela pára e pergunta se você se importa com ela e como planeja demonstrar isso. E em seguida ela pede que você a alimente mais, e você o faz, e começa a sentir-se vazio por dentro. Então percebe que a Sombra está sugando a sua alma.

Sucesso: Finalmente, indignado, você atira a bandeja contra a parede. Você pega um pedaço de pão e começa a comê-lo, na frente da Sombra. À medida que você começa a ascender, vê a sombra gritar de inveja e ódio.





Fracasso: Você despeja cada vez mais comida pela goela da Sombra. Por fim, ela perde o controle, puxa a sua mão e arranca os seus dedos com os dentes. Você grita.

Falha Crítica: Ela come cada vez mais, e logo fica sem comida. Finalmente, a Sombra abre a sua barriga e começa a arrancar pedaços da sua carne - mas você está frio e morto. Não sente nenhuma dor, podendo apenas observar, horrorizado, a Sombra consumi-lo.

Mártir

Começo: Você está num avião, a milhares de metros acima do solo. Subitamente, soam tiros, e um terrorista mascarado ameaça os passageiros...

Meio: ... levantado-se você se oferece como refém, para proteger os outros inocentes do avião. O homem o arrasta até a cabine de comando. Uma aeromoça grita e se debate, empurrando e chutando o terrorista. Você o vê abaixar a metralhadora, e se joga na frente da aeromoça...

Fim: Você sente chumbo quente atravessá-lo enquanto você cai para frente. Seu sangue jorra em todas direções. O terrorista caminha até você...

Sucesso: ...e você vê remorso nos seus olhos. À medida que é envolto em luz e começa a ascender, percebe que não morreu em vão. A sua morte exerceu um efeito duradouro no terrorista.

Fracasso: ...e você vê que sua morte foi sem sentido. Ele descarrega o resto do pente de balas na aeromoça e volta à cabine de passageiros, em busca de mais vítimas inocentes.

Falha Crítica: ... e você percebe que, de alguma forma, ainda está vivo. Assim, você se levanta novamente, e mais uma vez recebe tiros. Novamente continua em pé. Finalmente, numa orgia de autodestruição, você corre em direção à porta pressurizada e a abre. Você salta para o nada.

Monstro

Começo: Você está confortavelmente abrigado na sua cama, segurando o cobertor à sua volta. Você olha para as sombras na parede, e elas começam a se mover lentamente...

Meio: ...tentáculos cercam a cama. Um deles chicoteia no ar e agarra o seu ursinho de pelúcia. Você segura o ursinho, tentando salvá-lo, mas outros tentáculos o agarram. Eles começam a puxá-lo para fora da cama. Você grita, mas sabe que ninguém irá ouvi-lo...

Fim: ...você se levanta, agarra o seu ursinho e corre para o interruptor de luz. Um dos tentáculos do monstro o alcança, e você cai. Os tentáculos puxam-no mais para perto. Você tenta livrar-se dos membros viscosos. Estica a mão para ligar o interruptor e...

Sucesso: Você liga o interruptor. A sala é banhada por luz. O monstro desaparece, deixando apenas uma trilha de limo. Você começa a ascender para a luz.

Fracasso: Você liga a luz, iluminando o monstro mais terrível que já viu. Você grita aterrorizado, deixando cair seu ursinho. A última coisa que vê, além de um emaranhado

de tentáculos pegajosos, é o seu ursinho derretendo no ácido espelido pelo corpo da criatura.

Falha Crítica: ...um tentáculo agarra a sua mão antes de você conseguir alcançar o interruptor. Outro tentáculo, e outro, outro, outro... cobrem o seu corpo inteiro, e o arrastam pelo chão na direção das mandíbulas abertas da criatura.

Mãe

Começo: Você está com a pessoa mais bonita com quem já se encontrou, e tudo está correndo bem. Vocês começam a ficar íntimos. Subitamente, a porta do seu quarto se abre com um estrondo...

Meio: a sua Mãe Sombra aparece, uma expressão de aprovação estampada no rosto. Ela grita para o seu ente querido sair, e ele desaparece. Não há como dialogar com a sua mãe. Ela o puxa pelas escadas para "lavar a sua boca"...

Fim: Ela enche a pia e imerge a sua cabeça na água. A água ensaboada enche a sua boca, e a sua mãe levanta sua cabeça. "Vai voltar a ver aquela pessoa?" ela grita.

Sucesso: Você cospe a água na sua Sombra, cobrindo-lhe o rosto com sabão. Você começa a ascender, e a Sombra grita de fúria, exigindo que você "volte aqui, já!" Ela ainda está gritando quando você sai.

Fracasso: Você meneia a cabeça lentamente. "Não", você murmura. A sua Mãe sorri e diz: "Esse é o meu bebê." Ela o carrega até um quarto e o amarra na cama. "Beijinho-beijinho", a Sombra diz, e apaga a luz. Você está só. Terrivelmente só.

Falha Crítica: Você diz "Sim!" com a boca cheia de sabão. A sua mãe lhe dá uma chave de braço e o empurra contra a parede. Ela começa a recitar uma litania de cada coisa suja, ruim e terrível que você já fez, o tempo inteiro enfiando sua cabeça na água... mais uma vez... mais uma vez. Você sente a sua vida escoar à medida que a água enche seus pulmões.

Perfeccionista

Começo: É manhã. Hoje, você fará uma importante entrevista de emprego. Tudo precisa estar perfeito. Você vai ao espelho e coloca o paletó para ver como está...

Meio: ...e você está perfeito - exceto por um único fio solto no paletó. Puxa o fio. Depois, sai de casa e pega um táxi. A meio caminho até a sua entrevista, você encontra outro fio. Você o puxa. Mais um, e ainda outro. Mais e mais fios saltando do seu terno como ervas daninhas.

Fim: Você chega à sua entrevista depois de jogar um punhado de fios na lixeira. A sua Sombra está lá, sentada atrás da mesa. Quando você entra, percebe que a parede da sala é um espelho gigante, planejado para mostrar cada parte do seu corpo. Você começa a entrevista e olha para a manga do paletó. Um fio?

Sucesso: Você ignora o fio, concentrando-se na entrevista. A sua Sombra aponta constantemente o fio, mas você o considera um detalhe insignificante. À medida que você



ascende para a luz, a sua Sombra começa a desfiar seu próprio paletó.

Fracasso: Você puxa o fio. Ele parece estar preso. Você puxa novamente. Ele começa a sair, e você percebe que esse é um fio muito importante. Ele parece atravessar o paletó inteiro. Você o puxa novamente, e ele sai. Em seguida, olhando para baixo, vê que seu paletó inteiro dividiu-se em dois, estando caído em torno de seus tornozelos. Você olha para a Sombra, que diz: "Temo que não tenhamos vagas no momento, senhor.", e sai.

Falha Crítica: Você puxa o fio, que sai completamente. Encontra mais um, e outro. Logo, está obssecado desfiando as suas roupas. O seu entrevistador o observa calmamente e em seguida começa a comentar seu currículo. Ele lembra cada pequeno erro que você já cometeu, deixando bem claro que não conseguirá o emprego. Na verdade, como a Sombra lhe diz jubilosamente, você entrou na lista negra de todo o mercado de trabalho. Olhando para cima, percebe que tudo está imperfeito, e que a maior falha é a sua existência. O fim do último fio está preso à sua carne, e você começa a desfiá-lo...

Falsa Amiga

Começo: Você está numa bela festa, e se sente muito bem. Você nem mesmo pensou em álcool. Está sentado no sofá e percebe que alguém deixou uma garrafa inteira de um uísque caríssimo na sua frente. Ao lado da garrafa, um copo

com cubos de gelo insinua-se, convidativo. As suas mãos começam a tremer...

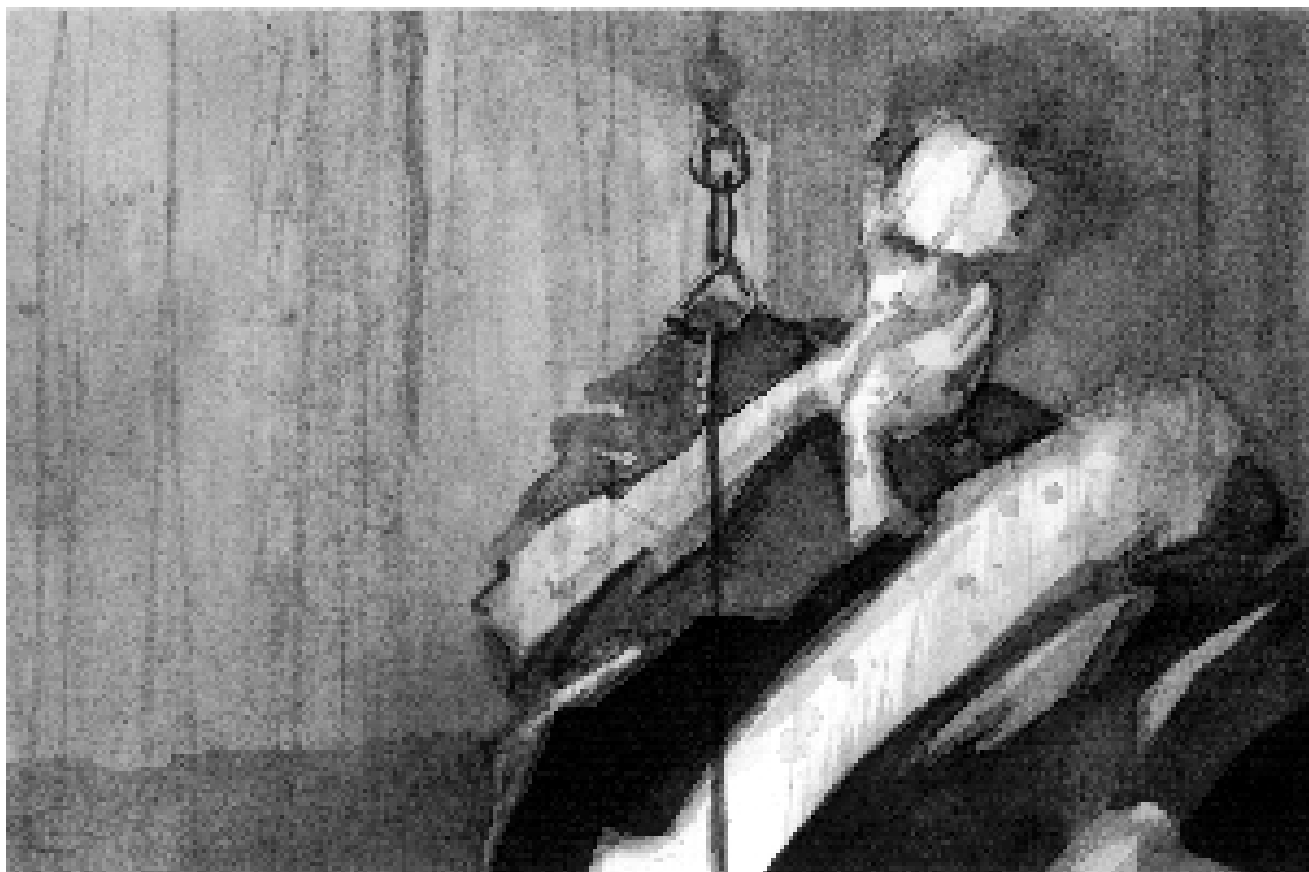
Meio: ...e você pega o copo. Em seguida, alguém lhe oferece um espelho cheio de carreirinhas de cocaína. Você o aceita também. Outra pessoa chega com um controle remoto e o enfia em sua mão. Você tenta experimentar tudo. Alguém está lhe dando comida na boca...

Fim: ...e você percebe que é o único fazendo tudo, que está bebendo e cheirando e assistindo tevê e comendo... sozinho. Todas as outras pessoas da festa já saíram há muito tempo. A sua Sombra aparece à sua frente, com uma seringa, e diz: "Vamos, é hora de botar pra ferver..."

Sucesso: Você tira a seringa da mão da Sombra e a joga para o outro lado da sala. Levantando-se, deixa cair todas as outras porcarias e foge para a porta. Ao correr pela porta aberta e começar a ascender na direção da luz, ouve a Sombra dizer: "Você vai voltar..."

Fracasso: Você tira a seringa da mão da Sombra e a enfia no braço. Sente o fogo branco dançar através de você - sente-se invencível. Sua Sombra aponta para uma janela e susurra uma palavra no seu ouvido: "Vôe". Você corre para a janela, jogando-se por ela. Começa a cair, para sempre, na escuridão.

Falha Crítica: A Sombra enfia a agulha no seu coração, injetando o fogo branco direto no seu sangue, e você grita de dor enquanto ele queima sobre você. A Sombra enfia outra, outra, outra e outra. Você descobre que era isso que queria,





sentir o fogo branco queimá-lo por dentro. Cai, e a última coisa que lembra é do sorriso da sua Sombra.

Racional

Começo: É tarde da noite, e você dirige em alta velocidade, sentido a excitação da velocidade enquanto o carro responde aos seus mais leves toques. Súbitamente, os seus faróis iluminam...

Meio:...uma criança correndo pela estrada. Você passa com o carro direto por cima dela. Você pisa nos freios e pára, derapando. Ao sair, vê o corpo contorcido da criança na rua.

Fim: A sua Sombra, uma “amiga sua”, sentada ao seu lado no carro, diz: “Vamos em frente. Ninguém viu. Só te-

mos que ir embora.”

Sucesso: Você entra no carro, pára numa cabine telefônica e disca o número da polícia local. Eles chegam e lhe algemam. Enquanto você ascende para as Regiões Sombrias, vê sua Sombra balançar a cabeça, incrédula.

Fracasso: Você volta para o carro, fecha a porta e diz: “Isso mesmo, ninguém precisa saber.” A sua Sombra concorda. Você dirige para a escuridão.

Falha Crítica: Você volta para o carro e dá a partida. Você está dirigindo rápido numa estrada de montanha. A sua Sombra lhe diz para virar à esquerda, e você obedece. O seu carro vôa para fora da montanha, rodopia e cai num abismo sem fim.



Capítulo Oito: Sistemas

Compreender o mal não o cura, mas, sem dúvida alguma, ajuda. Afinal, é muito mais fácil lidar com uma dificuldade compreensível que com uma escuridão incompreensível.

- Carl Jung, Prefácio para *Psiquê e Símbolos*.



Este capítulo discute as diferentes formas pelas quais um personagem pode mudar durante o curso de uma crônica. Ele descreve muitos sistemas diferentes para resolver mudanças nos personagens, seja a mudança em questão o acúmulo de pontos de experiência ou o acúmulo de feridas.

Este capítulo se divide em três seções, cada uma discutindo uma quantidade de sistemas diferentes para implementar mudanças de personalidade. O Desenvolvimento da Personalidade descreve como as Características podem aumentar (e diminuir). Os Estados Físicos incluem sistemas para ferimentos e recuperação de ferimentos. Os Estados Mentais incluem sistemas para a Neblina, a Mortalha e informações adicionais sobre Transcendência.

Uma das coisas mais empolgantes sobre os personagens dos jogadores é ver como eles mudam com o tempo. Observar um personagem desenvolver-se é como observar uma criança crescer diante dos seus olhos. Contudo, em **Aparição**, desenvolvimento nem sempre significa melhoria no personagem. Ele frequentemente significa que o personagem afunda lenta e inexoravelmente no abismo. Essa é a natureza deste jogo. Concentrar-se em melhorar e sobreviver aos períodos difíceis e tentar apreciar o impacto artístico de perder a sua humanidade ou a sua mente.

Este é um capítulo de permutações, não de regras. Não há nada nas páginas a seguir que você *precise* saber. Apenas coisas que você pode *querer* saber.

Desenvolvimento do Personagem

“Deus, um mestre, Hasidic comentou “não disse ‘isso é bom’ depois de criar o homem. Isto indica que, enquanto o gado e tudo o mais estava completo depois de ser criado, o homem não estava.”

- Erich Fromm, *You Shall Be as Gods*

Esta seção trata a respeito das formas pelas quais um personagem pode aumentar (ou diminuir) em poderes e habilidades.

Pontos de Experiência

Os humanos são máquinas de aprender, e nós aprendemos constantemente - a despeito de nós mesmos. Adquirindo não apenas fatos e algarismo, mas também novas formas de existir, podemos tornarmo-nos o que queremos ser. As aparições, como os humanos, também estão sujeitas a mudanças.

Durante uma história, os personagens aprendem muitas coisas. A maior parte do que eles aprendem não é o tipo de coisa que possa ser gravada em fitas, mas alguma coisa que os jogadores simplesmente guardam na mente. Eles podem ter aprendido a sempre vigiar as Nulidades ou a nunca caminhar num beco escuro com uma luz por trás deles. Algumas vezes, porém, o que os personagens aprendem pode ser registrado.

No fim de cada história, o Narrador concede pontos de experiência a cada personagem, normalmente concedendo a mesma quantidade para cada um. Os jogadores simplesmente anotam quantos pontos de experiência receberam. Os pontos de experiência podem ser usados para aumentar



as Características. O custo é quase sempre baseado no nível presente vezes um determinado número. Assim, se o personagem tiver um nível de Prontidão 2, e o jogador quiser aumentá-lo para 3, fazer isso custará quatro pontos de experiência. Se o personagem não possuir nenhuma Característica, o custo é listado como uma “nova” Característica. Uma Característica só pode ser aumentada um ponto por crônica - nunca mais que isso.

Interprete

Como Narrador, você não deve permitir que um jogador simplesmente gaste seus pontos de experiência para aumentar qualquer Característica que quiser - é um pouco mais complexo que isso. A Característica aumentada precisa ser alguma coisa sobre a qual o personagem tenha uma chance de aprender durante a história - ou o personagem obtém muito sucesso mediante o uso da Característica, ou comete um grande erro a partir do qual ele aprende. No caso de Força de Vontade, é preciso haver ocorrido alguma coisa que deixe o personagem mais confiante em si mesmo.

Você deve permitir mudanças apenas se elas ocorrerem na história ou se puderem ser inseridas nela. No mínimo as mudanças precisam fazer sentido em termos de história, não se caracterizando apenas como alterações do jogador para seu personagem agir de determinada forma. Este sistema de experiência pode ser tão realista quanto você quiser. Quanto mais você forçar os jogadores a conferirem sentido às suas experiências, mais elas acrescentarão ao personagem como um todo.

Conferindo Pontos de Experiência

Quanto mais velho um homem fica, mais misteriosa a vida se torna para ele. De vez em quando dizemos para um jovem que quando ele crescer aprenderá mais, mas essa é uma meia-verdade. Em geral, um enriquecimento da experiência apenas aprofunda nossa sensibilidade para os mistérios da vida.

- Harry Emerson Fosdick, *Riverside Sermons*

Determinar pontos de experiência requer alcançar uma harmonia entre recompensar os jogadores e manter o equilíbrio do jogo. Se você seguir as orientações abaixo, provavelmente não enfrentará muitos problemas, mas irá sentir-se à vontade para experimentar à medida que adquirir prática.

Fim de cada capítulo

Confira a cada personagem entre um e cinco pontos de experiência no final de cada capítulo (sessão de jogo). Um ponto é conferido, tenha o círculo sido bem-sucedido ou não (lembre-se de que às vezes aprendemos com as adversidades).

Um ponto - Automático: Cada jogador obtém um ponto depois de cada sessão de jogo.

Um ponto - Curva de aprendizado: O personagem teria aprendido alguma coisa de suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador para descrever o que o seu personagem aprendeu antes de lhe conceder o ponto.

Um ponto - Representação: O jogador personificou bem - não apenas de forma divertida, mas de forma apropriada. Conceda apenas por personificações excepcionais; os seus padrões de julgamento devem ser cada vez mais altos. Na maioria dos casos, conceda este prêmio apenas à pessoa que realizou a melhor personificação do grupo.

Um ponto - Conceito: O jogador representou muitíssimo bem a Natureza e o Comportamento do personagem.

Um ponto - Heroísmo: Quando um personagem se coloca em risco pelos outros, como ao sofrer múltiplas disrupções de seu Corpus combatendo um Espectro por tempo suficiente para que o resto de seu Círculo escape, conceda-lhe um ponto de experiência. Porém, não permita aos personagens tirarem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre heroísmo e estupidez.

Fim de cada história

Ao fim de cada história você pode conceder a cada jogador de um a três pontos *adicionais* de experiência, além dos um a cinco pontos recebidos por completar o último capítulo.

Um ponto - sucesso: O Círculo é bem-sucedido em sua missão ou objetivo. Talvez não tenha sido um sucesso completo, mas pelo menos uma vitória parcial foi alcançada.

Um ponto - Perigo: O personagem passou por grandes perigos durante a história e sobreviveu.

Um ponto - Sabedoria: O jogador (e portanto o personagem) demonstrou muita astúcia ou variedade de recursos e teve uma idéia que possibilitou o sucesso do Círculo.

Caso você queira conceder ainda mais pontos de modo que os personagens se desenvolvam com mais rapidez, simplesmente invente novas categorias segundo as quais possa conceder prêmios. Elas podem até mesmo variar de história para história, e podem ser baseadas em circunstâncias específicas dessa história.

Desenvolvimento de Personalidade

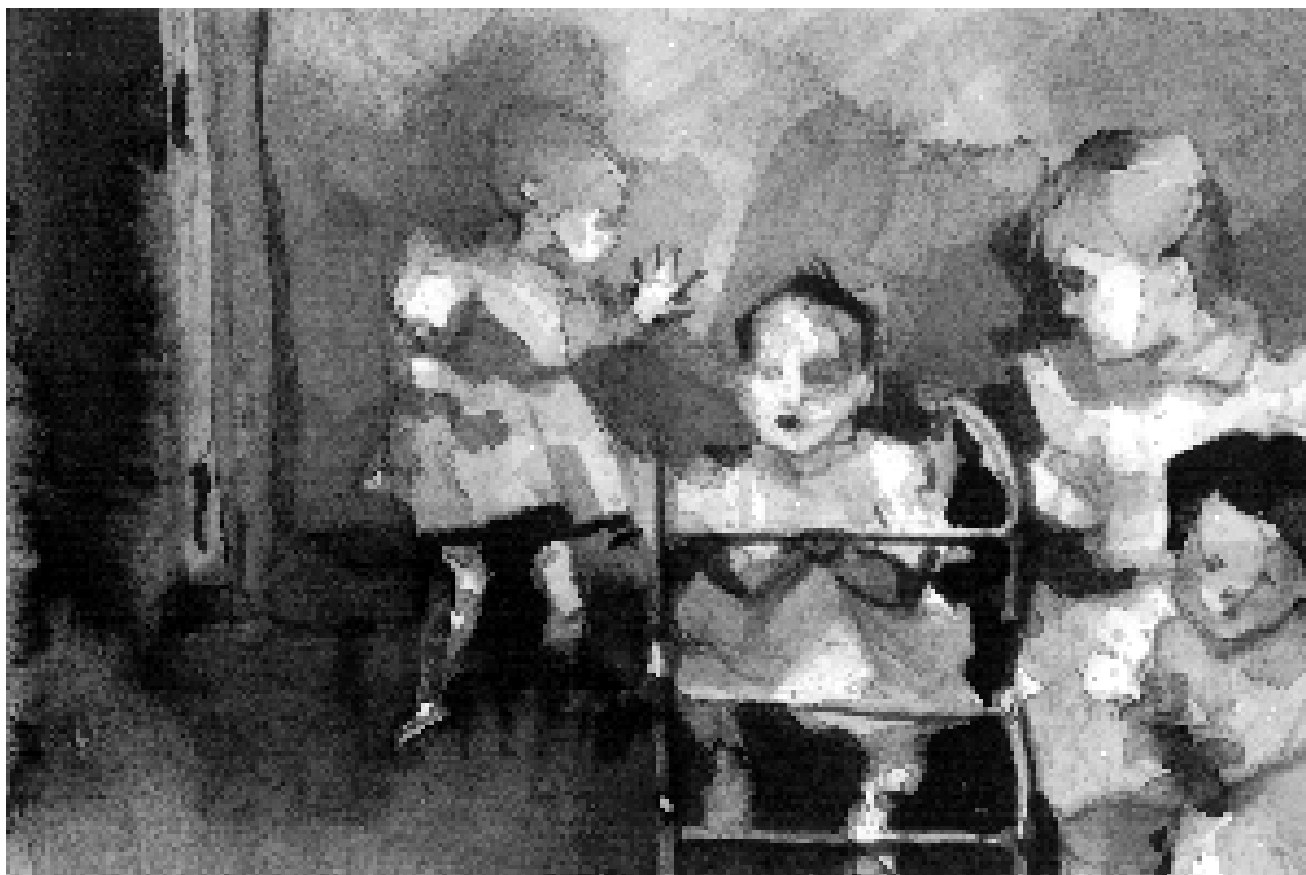
Um homem é exatamente o que ele faz de si mesmo e o que ele, portanto, merece ser.

- Franklin Edgerton, *The Bhagavad-Gita*

A personalidade de um personagem pode mudar durante o curso da crônica, mas em sua maioria, as mudanças ocorrem através da interpretação e não de uma mera mudança da ficha do personagem. Por exemplo, as motivações do personagem mudam com o passar do tempo. Decidir quando e como as motivações de um personagem mudam pode acrescentar grande profundidade à interpretação. Contudo, quando o Comportamento ou a verdadeira Natureza mudam, a mudança deve ser anotada na ficha do personagem. Nenhum aspecto da personalidade pode mudar mediante o uso de pontos de experiência.

Comportamento

Embora o Comportamento listado na ficha do personagem seja simplesmente a forma pela qual o personagem cos-



tuma apresentar-se com mais frequência, ela não é um padrão absoluto de conduta. Mudar o Comportamento de um personagem pode ajudar o jogador a concentrar-se na mudança de personalidade. Não se esqueça que o Comportamento é apenas uma ferramenta que o jogador usa para direcionar a interpretação. Caso uma mudança de Comportamento seja exigida ou pareça apropriada, o jogador deve sentir-se à vontade para seguir em frente e mudá-lo.

Natureza

Um jogador pode também mudar a Natureza do seu personagem, mas as regras para isso são um pouco mais restritas que aquelas para mudar Comportamento. A Natureza de um personagem é quem e o que ele é - é o cerne do seu ser. Uma mudança em Natureza é semelhante a uma mudança em personalidade - depois que ela ocorre, tudo muda. Isso não deve ser decidido no calor do momento, e sim apenas depois de muita consideração. O Narrador deve requerer que o jogador interprete a mudança durante várias sessões de jogo; uma história pode até mesmo ser criada em torno da transformação tumultuada. Da mesma forma, ocasionalmente fará sentido que a mudança de personalidade ocorra subitamente, como uma reação ao que aconteceu com ou ao redor do personagem.

Aumentando e Diminuindo Características

Os custos para aumentar permanentemente as Características listadas abaixo estão relacionados na Tabela de Experiência.

Tabela de Experiência

Característica	Custo
Atributo	Nível corrente x 4
Nova Habilidade	3
Habilidade	Nível corrente x 2
Novo Mistério	7
Mistérios	Nível de Mistérios x 3
Força de Vontade	Nível atual

Aumentando Mistérios

Para uma aparição, é possível aprender Mistérios sozinha, mas isso requer mais tempo e esforço. Caso uma aparição tenha o Antecedentes Mentor, ela pode testar este Antecedente; cada sucesso reduz o custo de aprender um Mistério. Por exemplo, um personagem com quatro pontos em Mentor pode jogar quatro dados (dificuldade 6); cada sucesso reduz em um o custo de pontos de experiência para obter esse Mistério.



Força de Vontade

Os personagens podem aumentar seu máximo em Força de Vontade mediante o dispêndio de pontos de experiência. Ocasionalmente, o Narrador pode conceder a um jogador uma chance específica para aumentar sua Força de Vontade. A oportunidade para obter Força de Vontade é uma grande motivação para crônicas, especialmente as mais bizarras.

Quando a Força de Vontade temporária alcança zero, a Sombra provocará um Pesadelo.

Se uma Força de Vontade permanente cair para zero, a aparição perderá toda a consciência e se tornará um Autômato. Um Autômato nunca é um personagem do jogador.

Paixões

Fica escuro, fica solitário

No outro lado de você.

Definho um pouco, encontro meu destino.

Atravesso sem você

- Kate Bush, "Wuthering Heights"

Perdendo uma Paixão

Cabe ao Narrador, e apenas a ele, decidir se uma Paixão aumenta ou diminui. Existem duas formas pelas quais uma Paixão pode diminuir:

Negligência: Se uma aparição negligenciar uma Paixão, ela diminuirá com o tempo. Se um Narrador sentir que uma aparição negligenciou sua paixão, poderá exigir um teste de Paixão (dificuldade 9) para ver se o nível de Paixão é diminuído em um ponto. Uma falha crítica indica que foram perdidos dois pontos de Paixão.

Pesadelo: O Pesadelo é uma experiência capaz de gelar a alma. Frequentemente, a Paixão de uma aparição é o foco, ou Matéria, de um Pesadelo. Se a aparição tentar resistir ao horror do Pesadelo, toda sua Característica Paixão será apagada.

Entorpecimento: Muitos Espectros, especialmente os Shades, possuem o poder de Entorpecer o "coração" espiritual de uma aparição e portanto diminuir suas Paixões. Mediante um ataque bem-sucedido, o espectro pode reduzir a contagem da Paixão em um ponto. (Veja *Espectros*, página 232)

Caso a Paixão de uma aparição seja reduzida a zero, ela desaparecerá, não podendo mais conceder-lhe Pathos. Esse elo com sua vida mortal foi cortado. Se uma aparição perder todas as suas Paixões, ela imediatamente cairá no Limbo e deixará de ser um personagem.

Aumentando uma Paixão

Não existem regras "vapt-vupt" para aumentar ou diminuir uma nova Paixão. As Paixões podem ser aumentadas apenas pelo critério do Narrador, que precisa tomar uma decisão tendo como base a interpretação e as circunstâncias de uma crônica. As Paixões não podem ser aumentadas mediante o gasto de pontos de experiência.



Embora um jogador possa sugerir quando uma de suas Paixões deve ser aumentada, o Narrador tem a última palavra sobre o assunto. Não há teste: o Narrador simplesmente diz ao jogador para aumentar a Característica. Os pontos de experiência necessários não podem ser gastos na Paixão.

O Narrador deve permitir uma Paixão aumentar apenas em circunstâncias extremas, depois de um evento de grande importância na existência do personagem. O aumento deve fazer sentido em termos da Paixão e do personagem.

Adquirindo uma Nova Paixão

Uma aparição pode ganhar uma Paixão completamente nova apenas tornando-se envolvida com o mundo vivo e interagindo com os vivos. O Narrador decide quando uma Nova Paixão é adquirida, embora um jogador possa escolher não aceitar a oferta de uma nova Paixão se ele não sentir que a Paixão é justificada. A nova Paixão não pode ser classificada acima de 3, mas pode ser classificada abaixo disso.

Grilhões

Dai-me vida

Dai-me dor

Dai-me a mim de novo.

- Tori Amos, "Little Earthquakes"

Perdendo um Grilhão

Cabe apenas ao Narrador decidir se um Grilhão diminui. Existem três formas pelas quais uma aparição pode perder um Grilhão:

Destruição: Caso um Grilhão de uma aparição morra ou é destruído, ela perderá imediatamente sua conexão com esse Grilhão. Por esta razão, a maioria das aparições procura proteger seus Grilhões.

O Pesadelo: O Grilhão de uma aparição pode ser a Matéria de um Pesadelo. O grilhão inteiro pode ser perdido se a aparição cair no Pesadelo.

Dilaceramento: Um Espectro, particularmente um Shade, pode dilacerar o Grilhão de uma aparição, desta forma reduzindo seu nível em um.

Caso o Grilhão de uma aparição seja reduzido a zero, ela não o prenderá mais a este mundo. Se uma aparição perder todos os seus Grilhões, ela não poderá mais operar nas Regiões Sombrias: ela poderá apenas permanecer lá durante alguns minutos, no máximo. As aparições sem Grilhões devem encontrar uma residência "segura" na Tempestade ou emigrar para Estígia ou outro reino dentro dela.

Adquirindo Grilhões

Muito raramente, uma aparição pode ganhar um novo Grilhão interagindo com o mundo vivo e passando a se preocupar e se identificar com pessoas, lugares, ou coisas. Embora não existam regras fáceis para este processo, geralmente deve ser mais fácil para uma aparição transformar uma pessoa em um grilhão do que converter um lugar ou uma

coisa: os vivos são muito mais importantes para as aparições.

Antecedentes

As Características Antecedentes jamais mudam mediante o uso de pontos de experiência. As mudanças para Características de Antecedentes ocorrem durante o curso normal de eventos numa crônica. Mais cedo ou mais tarde, o Narrador notará as mudanças, e as características do personagem aumentarão (ou diminuirão) apropriadamente. Um jogador pode querer perguntar ao Narrador se uma das suas Características de Antecedentes pode ser mudada, mas isto não deve ser feito com frequência.

O Narrador pode planejar uma lista de coisas que os personagens precisam cumprir para aumentar cada Característica de Antecedentes, e os jogadores podem querer ou não mostrar a lista. Para ganhar um novo Contato, por exemplo, uma aparição precisa encontrar o indivíduo-alvo certo ou fazer amizade com ele.

Em sua maioria, as decisões de aumento de Antecedentes devem ocorrer durante o curso de uma história. Os Antecedentes geralmente aumentam um ponto por vez, mas as vitórias ou derrotas principais podem levá-lo a ganhar ou perder mais de uma característica por vez.

Ferimento

Eis uma impressão rápida para você: BANG! BANG! Oh, droga! Morri!

- Top Dollar, *The Crow*

As aparições são paradoxais no sentido de que são a um só tempo frágeis e incrivelmente resistentes. Apesar de existirem inúmeras formas pelas quais uma aparição possa ser ferida, apenas uma Característica lida com ferimentos: Corpus. O Corpus de uma aparição é a concha de plasma que cerca e protege sua Psiquê. Um jogador registra ferimentos apagando todos os níveis de Corpus, significando dano para aquele corpo.

Ao contrário dos humanos, que perdem sangue, vísceras e órgãos vitais quando eles são danificados, as aparições perdem substancialidade - coerência física. Quando a Psiquê de uma aparição não estiver mais sendo protegida por seu Corpus, ela se torna extremamente frágil e suscetível à atração que o Limbo exerce sobre todas as coisas.

Estados do Corpus

Material: Este estado é acessível apenas mediante o uso do Mistério Encarnar. Uma aparição material é feita de energia espiritual solidificada. Quando ferida nesse estado, a aparição recebe danos normais e sofre penalidades em suas Paradas de Dados (página 200), exatamente como se ela fosse um ser vivo (obviamente, o teste de absorção de danos ainda se aplica - veja *Combate* no Capítulo Nove).

Corpóreo: Este estado é o estado normal da aparição como ela existe nas Regiões Sombrias. Quando danificada



neste estado “através da Mortalha” (i.e., por qualquer coisa do mundo vivo), a aparição perde um Nível de Corpus e subitamente torna-se Incorpórea (veja adiante). Uma aparição Corpórea danificada nas Regiões Sombrias recebe um dano normal de Corpus mas não se torna Incorpórea.

Incorpórea: Quando uma aparição está Corpórea e é danificada por um objeto no mundo vivo, ela se torna Incorpórea com respeito ao mundo vivo. Isto sempre custa um nível de Corpus. Sua forma torna-se imediatamente nebulosa e indistinta. Este estado dura por um número de turnos equivalente ao seu Vigor.

Destruição: Quando uma aparição perde todo o seu Corpus, ela é imediatamente sugada para a Tempestade. Há uma grande chance que a sua Sombra irá tragá-la para o Labirinto e ali começar a terrível experiência conhecida como o Pesadelo (veja *O Pesadelo*, página 184). É possível que durante o Pesadelo, a aparição possa desmaterializar-se, passando para o Limbo e deixando de existir como um personagem “jogável”. Se uma aparição sobreviver ao Pesadelo, ela será atraída de volta para um de seus Grilhões, onde seu Corpus se reformará. Quando isto acontecer, ela começará com um número de Níveis de Corpus equivalente ao seu nível de Vigor.

Cura

Para a sorte das aparições, seus corpos imateriais não requerem muitos cuidados. As aparições podem converter sua própria energia Pathos em Corpus. Mediante o gasto de um ponto de Pathos, uma aparição pode readquirir um de seus Níveis de Corpus perdido (apenas um ponto pode ser gasto por turno). Usar o Mistério conhecido como Usura também pode restaurar o Corpus de uma aparição. Entrando em Modorra, uma aparição pode também curar Níveis de Corpus. O personagem em Modorra irá imiscuir-se a um de seus grilhões por oito horas. Em seguida o jogador testa o Vigor do personagem (dificuldade 6). O personagem cura um nível de danos não agravados para cada sucesso.

Danos Agravados

Certas criaturas e objetos são danificados tão seriamente que não podem ser reparados facilmente. Esses ferimentos, conhecidos como ferimentos agravados, costumam ser infligidos por armas mágicas (tanto no mundo vivo quanto nas Regiões Sombrias), armas feitas de aço estígio e as garras e dentes de espectros e outras criaturas malignas. Vários poderes arcanos também possuem o potencial para danificar criaturas (veja *Ultraje* e *Usura*, páginas 161 e 170). O Narrador pode declarar qualquer ferimento particularmente severo como agravado.

Quando um ferimento agravado é infligido, o jogador precisa riscar um Nível de Corpus por nível de ferimento agravado. Os danos agravados podem ser reparados apenas através da Modorra e do dispêndio de três pontos de Pathos por dia. Curar um ferimento agravado requer oito horas de Modorra ou meditação (veja a Habilidade Meditação na página 127).

Se uma aparição perder um total de 10 níveis de Corpus devido a ferimentos agravados, ela imediatamente cairá no Limbo. O personagem é destruído completamente, e o jogador precisa criar um novo personagem.

Fontes de Ferimento

A despeito da resistência das aparições, existem muitas formas de feri-las. Alguns são compartilhados e prontamente compreensíveis pelos mortais. Outros, são específicos para as aparições. Essas fontes de ferimento são descritas abaixo.

Os personagens, sejam humanos ou aparições, podem fazer testes de Vigor (dificuldade 6) para “absorver” danos. Cada sucesso indica que é perdido um Nível de Corpus a menos (ou Nível de Vitalidade, no caso de não-aparições). Cada falha crítica indica que é perdido um nível a mais.

Os objetos físicos no mundo vivo podem ferir as aparições, desde que o objeto fosse capaz de ferir a aparição, caso ela fosse viva. Portanto, como chuva, neve e flechas de Nerf Arrowstorm não são nocivos a seres vivos, eles também não podem ferir as aparições. Por outro lado, um contato não amigável com um caminhão em alta velocidade, uma bala ou uma espada - certamente coisas perigosas - resultam na perda de um Nível de Corpus e na desmaterialização temporária da aparição.

Combate

Os ferimentos em combate são explicados a fundo nas seções de *Armas Brancas* e *Armas de Fogo* do Capítulo Nove. Cada sucesso num teste oposto de danos leva o personagem a perder um Nível de Corpus. Lembre-se que os danos de um ataque através da Mortalha (ou seja, a partir do mundo vivo) resultam meramente na passagem para o estado Incorpóreo.

As armas de fogo funcionam normalmente, mas chamas e outras reações químicas não produzem calor nas Regiões Sombrias.

Metal Negro

Muitas armas estíguas são forjadas com a liga peculiar chamada metal negro. Desenvolvido por Nhudri, o Artífice Mor, o metal negro é uma liga de ferro estígio e plasma de aparição que é temperada na matéria do Limbo. Ela penetra profundamente nos Corpus das aparições causando danos agravados. As aparições que usam metal negro para atacar outras aparições costumam ganhar pontos de Angst.

Caindo

Ocasionalmente, os personagens caem. Use a tabela abaixo para calcular danos. Repare que o dano de queda nunca é

considerado “através da Mortalha”. As aparições cadentes realmente se chocam com a matéria das Regiões Sombrias. Repare também que não há uma gravidade constante na Tempestade. Num determinado momento, os danos de queda podem ser mais ou menos iguais que nas Regiões Sombrias.

Distância (em metros)	Ferimentos
1,5	Um Nível de Corpus
3	Dois Níveis de Corpus
6	Três Níveis de Corpus
9	Quatro Níveis de Corpus
12	Cinco Níveis de Corpus
15	Seis Níveis de Corpus
18	Sete Níveis de Corpus

...e assim por diante, até um máximo de 10 Níveis de Corpus

Fogo

O fogo é danoso aos mortais, podendo ferir as aparições nas Regiões Sombrias. O fogo no mundo vivo pode ferir as aparições “através da Mortalha”, mas como qualquer outro tipo de dano físico do mundo vivo, ele simplesmente as faz ficar Incorpóreas. O fogo nas Regiões Sombrias, também chamado Fogo Fátuo, sempre causa danos agravados às aparições, e portanto tem o potencial de destruí-las. O Fogo Fátuo existe apenas no Mundo Inferior e, como tal, não pode ferir os vivos. Ele funciona exatamente como no mundo dos Pulsantes, salvo o fato que ele é mais frio que quente. Costuma-se dizer que o Fogo Fátuo alimenta-se do poder do Limbo.

Qualquer volume de chamas tem o potencial de ferir um personagem. O jogador pode testar uma quantidade de dados equivalente ao nível de Vigor contra as dificuldades listadas abaixo. O jogador pode testar cada turno que o personagem está nas chamas para ver se ele pode resistir ao dano. Se o teste falhar, o personagem receberá de um a três Níveis de Vitalidade de dano (consulte a segunda tabela, adiante). Caso o teste seja bem-sucedido, o personagem recebe um Nível de Vitalidade de dano a menos por sucesso do que receberia normalmente. Se o teste redundar numa falha crítica, o personagem será ferido de alguma forma especial - talvez ele perca sua visão ou seus membros sejam mutilados.

Dificuldade	Calor da Chama
Três	Calor de uma vela (queimaduras de primeiro grau)
Cinco	Calor de uma tocha (queimaduras de segundo grau)
Sete	Calor de um bico de Bunsen (queimaduras de terceiro grau)
Nove	Calor de uma chama química
Dez	Metal Derretido
Ferimentos	Tamanho da Chama
Um	Tocha; parte do corpo queimado
Dois	Fogueira; metade do corpo queimado
Três	Inferno de chamas; corpo inteiro queimado



O Turbilhão

De tempos em tempos, os Turbilhões varrem as Regiões Sombrias e atravessam os Atalhos. Os Turbilhões são vórtices de Limbo puro originados no coração do Vácuo. Para maiores detalhes, veja *Turbilhões*, página 41. Além do fato dos Turbilhões transportarem espectros, eles também causam grandes danos às aparições, dependendo do nível do Turbilhão:

Nível do Turbilhão	Dano
Um	Quatro dados
Dois	Seis dados
Três	Oito dados
Quatro	12 dados
Cinco	14 dados

Uma aparição pode resistir a este dano usando Castigo ou procurando abrigo dentro de um Lugar Assombrado. O dano ocorre por turno de contato com o Turbilhão.

Mortais



Como as aparições freqüentemente lidam com os humanos, é importante compreender o que os fere. O estado de ferimento dos humanos é medido por uma Característica chamada Níveis de Vitalidade. Os humanos possuem sete Níveis de Vitalidade, conforme oposto aos 10 níveis de um Corpus. Pode-se pensar na Vitalidade como uma escala com “Escoriado” numa extremidade e “Incapacitado” na outra. Cada Nível de Vitalidade sofrido acima de “Escoriado” leva um humano a sofrer penalidades nas ações:

Níveis de Vitalidade dos Mortais

Escoriado	Sem efeito
Machucado	-1
Ferido	-1
Ferido Gravemente	-2
Espancado	-2
Aleijado	-5
Incapacitado	

Risque um Nível de Vitalidade para cada ferimento que um personagem receber. As aparições sofrem penalidades para ferimentos quando elas se materializam. Os primeiros quatro níveis de ferimento não exercem efeitos; os últimos seis funcionam exatamente como os seis níveis para mortais (variando de Ferido a Incapacitado).

Morte

Os seres humanos ou os animais que alcancem Incapacitado se encontram a um Nível de Vitalidade da morte. Se o humano ou animal for ferido mais uma vez, ou se for impossível estancar o sangue de seu corpo, ele irá morrer.

Obviamente, o processo de cura dos mortais é diferente

que o das aparições. Com a atenção médica apropriada, os mortais se recuperam tendo como base a tabela a seguir. Repare que o tempo concedido é o quanto leva para recuperar esse Nível de Vitalidade específico - outros Níveis de Vitalidade precisam ser curados também. Portanto, se o mortal levar três meses para se recuperar de ter sido Espancado, ele ainda precisará dedicar algum tempo para curar Ferido Gravemente, Ferido e assim por diante.

Nível de Vitalidade	Tempo
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma Semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Três Meses
Aleijado	Três Meses *

* Atenção: os Mortais não apenas precisam curar este Nível de Vitalidade, como também perdem um ponto para cada Atributo Físico. Os Mortais que alcancem Incapacitado curam a critério do narrador; alguns ficam em coma para o resto de suas vidas.

Se um mortal morrer enquanto estava possuído com Titerismo, a aparição que o possuía receberá danos de Corpus. As aparições podem curar mortais usando o Mistério Usura (página 170).

Limbo

Para as aparições, a morte final significa cair no Limbo. Existem várias formas pelas quais uma aparição pode atingir sua morte final.

- Uma aparição que perca todos os seus Níveis de Corpus devido a ferimentos agravados alcançará o Limbo.
- Uma aparição que alcance contagem zero em Força de Vontade ou Corpus (devido a ferimentos não agravados) sofrerá um Pesadelo Final (Veja *Pesadelo*, página 184). O Pesadelo não envolve um Grilhão ou um teste de Paixão. No final do Pesadelo, o jogador deve testar Força de Vontade permanente contra um teste oposto de Angst permanente (a dificuldade de ambos os testes é 6). Se o jogador falhar, o personagem passará ao Limbo.
- Uma aparição que seja mergulhada num Pesadelo pelos espectros precisará sofrer o processo de Pesadelo. O espectro normalmente terá como objetivo eliminar um Grilhão ou uma Paixão. O Pesadelo termina com um teste de Grilhão ou Paixão. Se o teste falhar criticamente, o jogador precisará testar Força de Vontade permanente contra um teste oposto de Angst permanente. Se o jogador falhar neste segundo teste, o personagem cairá no Limbo.
- Uma aparição que perca todas as suas Paixões no Pesadelo cairá imediatamente no Limbo.





Veneno

Os mortais são afetados por venenos, mas as aparições não. (Embora seja dito a boca pequena que certos senhores mortais estígiros tenham acesso a poções destiladas das lágrimas de espectros...)

Sufocamento e Afogamento

Os mortais podem morrer por afogamento. A quantidade de tempo que um mortal pode prender sua respiração é determinada por seu nível de Vigor, segundo a tabela abaixo:

Vigor	Segurar Respiração
1	30 segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Quatro minutos
5	Oito minutos

Os mortais podem gastar Força de Vontade para continuar prendendo sua respiração; cada ponto gasto permite ao mortal outros 30 segundos se seu Vigor for 3 ou menor que 3, ou um minuto inteiro se seu Vigor for 4 ou acima disso.

Quando um mortal não puder mais segurar sua respiração, ele começará a sufocar ou afogar. Um personagem que esteja se afogando sofre um Nível de Vitalidade de dano a cada turno. Não se trata de um dano agravado, mas não

pode ser curado até que o mortal tenha saído do ambiente hostil. Quando o mortal atingir Incapacitado, ele morrerá na razão de um minuto por ponto de Vitalidade.

Estados Mentais



Esta seção discute as mudanças que podem ser sofridas pela psiquê de um personagem ou pelas mentes dos indivíduos que o cerquem. Muitas dessas mudanças envolvem a Sombra. Para maiores explicações, consulte o Capítulo Sete.

Transcendência

Entre aqueles que acreditam que coisas como essas são possíveis, a Transcendência é o objetivo final que pode ser aspirado por uma aparição. Há quem acredite que algumas almas passam para um estado de paz interior assim que morrem, enquanto outras caem no Limbo. Qualquer que seja a verdade, as crenças diferentes sobre a Transcendência constituem algumas das principais divergências entre os diversos grupos de aparições.

A Hierarquia acredita que a Transcendência é apenas um mito, uma fantasia infantil sustentada por Hereges com o propósito de obter mais almas. Se houvesse uma Transcendência, o que a distinguiria do Limbo? Os estudiosos são evasivos a esse respeito, mas muito Hierarcas apontaram que o Limbo e a Transcendência representam exatamente a mesma coisa: uma perda de identidade. Eles consideram a noção de Transcendência um conto de fadas ou um paraíso dos tolos, e tentam aproveitar ao máximo sua presente condição. Por outro lado, certos Hierarcas sussurram que o próprio Charon estava buscando a Transcendência, e que ele pode tê-la alcançado...

Os Hereges são os maiores defensores da Transcendência, acreditando que cada pessoa deve seguir a trilha que mais lhe seja adequada. Obviamente, cada culto Herege tenta persuadir os outros cidadãos do Mundo Inferior de que sua trilha é a melhor. Os Hereges acreditam que apenas formando comunidades de detentores de filosofias semelhantes, será possível para as aparições alcançarem a Transcendência. Eles insistem que é muito difícil lutar sozinho contra a Sombra. A despeito disso, mesmo nos diversos reinos formados por Hereges, corrupção, abuso, egoísmo e a mácula do Limbo estão presentes.

Se é possível afirmar que os Renegados tenham uma opinião coletiva a respeito de alguma coisa, é que se a Trans-

cendência realmente existe, ela é alguma coisa que cada indivíduo precisa encontrar sozinho. Muitos afirmam que se a Transcendência é possível, ela não pode ser alcançada mediante *tentativas* de alcançá-la - ela vem ou não, tendo como base a espiritualidade e a ética do indivíduo. Os Renegados acreditam que cada aparição deve agir em consonância com sua própria consciência e credo. Se o resultado for Transcendência, ótimo; se não, quem se importa?

Os crentes na Transcendência dizem que ela é um estado no qual Psiquê e Sombra são uma só coisa, no qual o Eidolon mescla-se com o eu para atingir um nível de auto-consciência e paz interior. Embora não existam regras fáceis sobre como alcançar a Transcendência, a maioria dos Hereges afirma que o primeiro passo é resolver todos os assuntos que ainda liguem uma aparição ao mundo vivo. Apenas isto é suficiente para desviar muitas aparições da trilha para a Transcendência, por medo de que, se seus Grilhões forem dissolvidos, nada os manterá no mundo dos Pulsantes.

O passo seguinte, e sem dúvida o mais difícil, é entrar em acordo com a Sombra. As aparições tendem a pensar na Sombra como alguma coisa fora delas, algo que não é mais uma parte deles. Ao externalizar tudo que a Sombra representa, a Psiquê costuma ser repelida por sua Sombra, vendendo-a como um monstro repugnante. Apenas alcançando um equilíbrio entre Psiquê e Sombra, dizem os Hereges, a Trans-





V. K. 00b - 94

condência poderá ser encontrada. Alguns afirmam que a Sombra precisa ser derrotada; outros insistem que ela precisa ser absorvida e integrada à Psiquê.

Os Narradores devem enfatizar que a Transcendência não é apenas uma questão de mecanismo, mas uma jornada espiritual semelhante àquelas nos incontáveis mitos e lendas. As jornadas do herói através do Mundo Inferior são, em última instância, uma busca pelo esclarecimento, e cada jogador é uma Perséfone, um Dante, um Inanna ou um Orfeu. A busca pela Transcendência é uma busca pelo eu, e nem todo personagem está preparado para enfrentar os rigores dessa jornada.

A Mortalha

A Mortalha reflete a dificuldade relativa em desempenhar Mistérios numa determinada área nas Regiões Sombrias. O nível local da Mortalha é afetado por vários fatores, inclusive a hora do dia, o número e o tipo de pessoas que freqüentam o lugar, e assim por diante. A tabela a seguir apresenta os níveis gerais da Mortalha.

Shopping center muito movimentado, meio-dia	10
Estação de Metrô, tarde	9
Velha casa vitoriana em bom estado	8
Clube noturno sombrio e lotado	7
Estrada escura numa noite sem estrelas	6
Cemitério deserto à meia-noite	5

A Bruma

Os mortais não querem encarar sua própria mortalidade, e qualquer aceitação da existência de aparições pode significar que eles também morrerão um dia. A Bruma é o nome que as aparições atribuem à negação instintiva de sua existência por parte dos humanos. Os mortais afetados pela Bru-

ma reagem de várias formas às aparições, mas inevitavelmente apagam o encontro da memória.

Aqueles que não compreendem o terror da morte (animais, crianças, loucos não são afetados pela Bruma; como resultado, podem perceber aparições mediante sucesso num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8).

Níveis da Bruma

Força de Vontade	% da população	Reação
1	10%	Medo Catatônico: O mortal é paralizado com medo, ficando incapacitado de desempenhar qualquer ação além de chorar ou (talvez) esconder-se.
2	20%	Pânico: A pessoa entra em pânico cego, passando por cima de qualquer coisa, ou qualquer um, para fugir da aparição.
3	18%	Descrença: A pessoa se recusa a acreditar que está vendo um fantasma, e irá racionalizar as provas de que a aparição é apenas um "pedaço de bife mal passado", o vento soprando uma porta aberta, ou virtualmente qualquer coisa que não seja a verdadeira causa.
4	15%	Ensandecido: Cego pelo medo, o mortal desempenha alguma ação - qualquer coisa, desde atirar coisas na aparição até correr pela rua quebrando janelas.
5	13%	Terror: O mortal está apavorado, mas ainda não está em pânico. Ele tentará distanciar-se ao máximo da aparição, mas parará para destrancar portas, etc.
6	10%	Conciliatório: O mortal está com medo, mas implora à aparição que o poupe, deixe-o em paz, etc.
7	7%	Medo Controlado: Embora a pessoa ainda tenha medo, ela está calma e tenta encontrar uma forma racional de lutar ou fugir.
8	5%	Curiosidade: Talvez esta pessoa seja um estudioso de fenômenos paranormais, que "sempre achou que o Tio Louie estava velando por nós, crianças, mesmo depois que ele morreu". Este mortal sente mais fascínio que medo.
9	15%	Raiva Justificada: O indivíduo pode ser membro de uma ordem religiosa ou simplesmente não admita que ninguém - vivo ou morto - viole seu espaço. Ele não cederá a nenhuma "vil criatura da escuridão".
10	5%	Nenhuma Reação/Blasé: Esta pessoa tem nervos de aço ou cérebro de gelatina. Qualquer que seja a razão, ela não esboça nenhuma reação ao ser sobrenatural. Caso a aparição fale com esta pessoa, ela responderá polidamente. Por que ela agiria de outra forma? - ela perguntaria.



Capítulo Nove:

Drama

Branco. Uma página vazia. O desafio? Dar ordem a tudo, através de desenho, composição, tom, equilíbrio, simetria e harmonia.

- Stephen Sondheim, *Sunday in the Park with George*

Existem muitas ações que um jogador possa querer que seu personagem desempenhe durante um turno — pular uma cerca, seduzir um novo conhecido ou pesquisar histórias de fantasmas na biblioteca. Como Narrador, você já conhece as regras (afinal de contas, leu o Capítulo Quatro) e provavelmente sabe como julgar o teste de um jogador, mas existem algumas técnicas e extrapolações que você achará interessantes. Este capítulo é sobre isso — ele oferece conselhos sobre sistemas de regras para resolver ação dramáticas.

Este capítulo não pretende ser abrangente. Esses sistemas são apenas exemplos de como resolver as ações executadas pelos personagens. Use-os como indicações e invente os seus próprios sistemas para conduzir as coisas. Não pare a ação no meio de uma cena dramática para procurar alguma coisa neste capítulo — invente algo, talvez tendo como base um outro sistema de regras visto neste livro.

Use um dos sistemas descritos neste capítulo apenas em caso de real necessidade. Se o teste em questão for simples, nenhum desses sistemas será necessário. Se você não estiver interessado no drama que se gera ao se colocar o jogo na história, use o sistema de sucessos automáticos. Consulte o Capítulo de Características e, lendo sobre a Característica em questão, determine se o personagem é bem-sucedido ou não, sem usar nenhum dado.

Como regra geral, mande o jogador fazer um teste apenas em caso de dúvida substancial quanto ao resultado da ação (se o jogador poderá ser bem sucedido ou não). Se você pu-

der considerar racionalmente que o personagem obterá êxito, então basta deixá-lo agir.

Quando você começar a fazer testes e os seus jogadores fizerem o mesmo, providencie para que os testes sejam especiais e diferentes. Não perca tempo demais em testes de dados que não acrescentem nada especial à história ou que sejam desinteressantes para você ou para os jogadores. Cada teste de dados deve ser um jogo em miniatura, com estratégias e táticas para dominar e sorte para acrescentar um tom inesperado.

Seqüências



Uma seqüência é um momento da história em que o grupo se concentra nos eventos imediatos e realiza os testes como se eles estivessem ocorrendo concomitantemente. Uma seqüência poderá exigir interpretação e muita conversa entre os jogadores e o Narrador, ou poderá envolver um determinado número de ações diferentes, algumas requerendo testes nos dados.

Uma seqüência é como uma série de cenas num filme, numa mesma locação e num mesmo momento da história. É a essência da interpretação, quando os jogadores descrevem as reações de seus personagens a eventos, ao invés de explicar o que eles pretendem fazer.



Faça tudo que puder para tornar as seqüências de suas histórias o mais dramáticas, completas e satisfatórias possível. Quanto mais você conceder a cada seqüência um começo empolgante, um meio cheio de ação e um fim satisfatório (ou estrategicamente frustrante), melhor a sua história ficará.

Descreva a seqüência não como uma foto estática, mas como um lugar ou um momento cheio de vida e ação. Ela deve ter a sua própria existência a parte dos personagens. O líder Renegado não se sente simplesmente à mesa — enquanto os personagens o observam chamar um de seus capangas para repreendê-lo. Crie uma história com o final em aberto nas suas descrições e em seguida convide os personagens a entrarem nela. Não force os jogadores a animarem a sua criação — insuffle-lhe vida desde o primeiro momento.

O tempo que não é gasto numa seqüência é chamado entreto. Ele pode ocorrer quando os jogadores estão realizando pesquisas longas, viajando, ou simplesmente não quiserem se dar ao trabalho de personificar cada segundo da vida dos seus personagens. O entreto é uma pausa da intensidade da seqüência. Embora normalmente seja aconselhável gastar o menor tempo possível num entreto (ele costuma ser relativamente tedioso), também não se deve evitá-lo. Use o entreto para organizar os jogadores, dirigir a história mais precisamente e fazer a trama avançar com maior rapidez.

A história pode mudar para uma seqüência em quase qualquer momento. Normalmente isso ocorre de forma bastante natural, sem que ninguém perceba que aconteceu. Por exemplo, enquanto você discute com os jogadores como eles pretendem fazer uma jornada a Chicago, pode começar a descrever o que eles vêem no caminho. Você passou do entreto para uma seqüência. Quando você começa a interpretar um velho que caminha até eles e lhes pede um trocado, você os fez mergulhar completamente na seqüência. Simplesmente começando a interpretar sem aviso, você obriga os participantes do jogo a deixar de se comportarem como jogadores e assumirem os seus papéis, desta forma iniciando instantaneamente uma seqüência.

Turnos



Para organizar e estruturar a combinação dos eventos, uma seqüência é dividida em turnos. Um turno é um período de tempo variável durante o qual os personagens realizam coisas. Isso o ajudará a acompanhar o que está acontecendo e assegurará que cada jogador tenha a



mesma chance de fazer alguma coisa. Em um turno, cada personagem deve estar apto a fazer uma coisa. Além disso, a cada jogador deve ser cedida aproximadamente a mesma quantidade de tempo para descrever o que ele deseja que seu personagem faça. A cada turno confira aos jogadores, por ordem de Iniciativa (ver a seguir), uma oportunidade de estabelecer uma ação. Quando chegar a sua vez, descreva as ações dos personagens não-jogadores.

Além disso, você poderá usar a estrutura de turno de forma bastante maleável, mesmo se isso não fizer muito sentido. Você poderia, por exemplo, deixar alguém escalar uma árvore enquanto outra pessoa dispara uma arma, embora sob circunstâncias normais escalar uma árvore levaria um minuto, enquanto disparar uma arma não duraria mais de três segundos. Afinal, a adrenalina faz as pessoas praticarem atos surpreendentes.

Ações Múltiplas

Um personagem pode desempenhar várias ações em um turno (como correr e disparar uma arma), mas ele precisa dividir os dados. Para partilhar uma Parada de Dados entre ações diferentes, o personagem tira os dados da ação na qual possui o menor nível (aquela com a menor Parada de Dados) e divide essa Parada entre as ações que deseja desempenhar.

Os personagens que irão executar ações múltiplas desempenham a sua primeira ação segundo sua ordem normal de iniciativa (a não ser que retardem a ação). Eles não podem realizar mais de uma ação neste momento. Depois que os personagens tiverem completado sua primeira (ou única) ação, os personagens com mais ações podem agir novamente seguindo sua ordem de iniciativa. Depois que todos tiverem desempenhado sua segunda ação, o jogo continua com a terceira ação e as ações subseqüentes em ordem de iniciativa, como acima. Embora os personagens possam retardar sua ação, eles precisam desempenhá-la antes dos demais passarem para a ação seguinte, ou ela estará perdida. Contudo, os personagens podem sempre usar dados para testar Esquiva enquanto houver dados na Parada.

Seqüências de ação



Muitas seqüências são tão repletas de ações e de testes nos dados que precisam de regras especiais para que tudo transcorra com tranquilidade. Esses são momentos em que a adrenalina corre e o ritmo é rápido. As seqüências de ação são as lutas, corridas e feitos perigosos tão comuns nas histórias de aventura. Durante uma seqüência de ação, os turnos costumam ser bastante curtos, durando apenas cerca de três segundos.

Os personagens podem fazer muitas coisas diferentes

numa seqüência de ação, e pode parecer um pouco complicado correlacionar tudo. Não esqueça de descrever cuidadosamente quando todo mundo está na seqüência, assim como que abrigo está disponível e a que distância ele se encontra dos personagens. Se não fizer isso, você terá de descrever a seqüência novamente e ouvir comentários como “Épa! Você não disse que tinha alguém ali!” Também pode ser aconselhável que você descreva as condições ambientais e como elas podem afetar a seqüência. Muitas decisões podem ser afetadas por chuva, vento e neve.

Em geral, deixe um personagem fazer praticamente qualquer coisa que ele queira, mesmo se você atribuir uma dificuldade 10.

Organizando um turno de ação

Da mesma forma que uma seqüência é constituída por turnos, também os turnos possuem diferentes estágios. Ainda assim, você provavelmente não precisará dividir os turnos a não ser que existam turnos de ação. Embora não seja preciso atravessar esses estágios rigorosamente, leia esta lista para obter idéias sobre como pode organizar as coisas quando a ação esquentar. Quanto mais organizado for um turno, mais tranquilamente ele transcorrerá e mais divertido será para todos.

• Descrevendo a seqüência

No começo de cada turno você deve descrever a seqüência sob a perspectiva de seus personagens. Você pode querer sugerir o que os oponentes dos personagens estejam para fazer, mas não descrever o que acontece realmente. De vez em quando isto será um resumo do turno anterior, esclarecendo a todos os jogadores o que aconteceu. O hábito de redescrever constantemente será essencial para evitar confusão.

Esta é a sua chance de organizar e dispor as coisas para que tudo transcorra com tranquilidade quando os personagens começarem a interagir com o cenário que você montou. Descreva da forma mais interessante que puder, deixando em aberto todos os tipos de possibilidades para ações dos personagens.

Os jogadores precisam testar iniciativa (ver Iniciativa) para determinar a ordem pela qual os personagens atuarão. Em situações especialmente complicadas você pode mandar os jogadores descreverem o que pretendem fazer nesse turno, começando com o jogador que obteve nos dados a iniciativa *mais baixa* (o personagem com a iniciativa mais alta fala por último, depois que ouviu as ações de todos os outros, e atua primeiro).

Caso você queira ser particularmente liberal, elimine totalmente as decisões de iniciativa e permita aos jogadores agirem na ordem que quiserem. Por exemplo: “Ao longe, você ouve gongos da Hierarquia e vê que o Renegado no fim do beco parece tê-los notado também. Ele é bem-sucedido na iniciativa e corre na direção da cerca. O que vocês farão?”

● Estágio de decisão

Seguindo numa ordem *reversa* de Iniciativa (se os jogadores decidirem iniciativa nos dados), peça a cada jogador para explicar o que o seu personagem pretende fazer e de que forma. Se você não pediu testes de Iniciativa, simplesmente passe de jogador em jogador da esquerda para a direita, ou segundo a ordem do Raciocínio dos personagens, ou ainda usando qualquer outro método consistente.

Em seguida decida como quer resolver a ação — que tipo de teste cada jogador terá de fazer, a dificuldade do teste, e o número de sucessos necessários. Você pode simplificar o processo ou, se quiser, complicá-lo um pouco. Exemplo: “Se você quiser pegá-lo antes que ele pule a cerca, precisará testar Destreza + Esportes. Precisa obter seis sucessos para alcançá-lo, mas ele necessita de apenas mais três para pular a cerca.”

● Estágio de Resolução

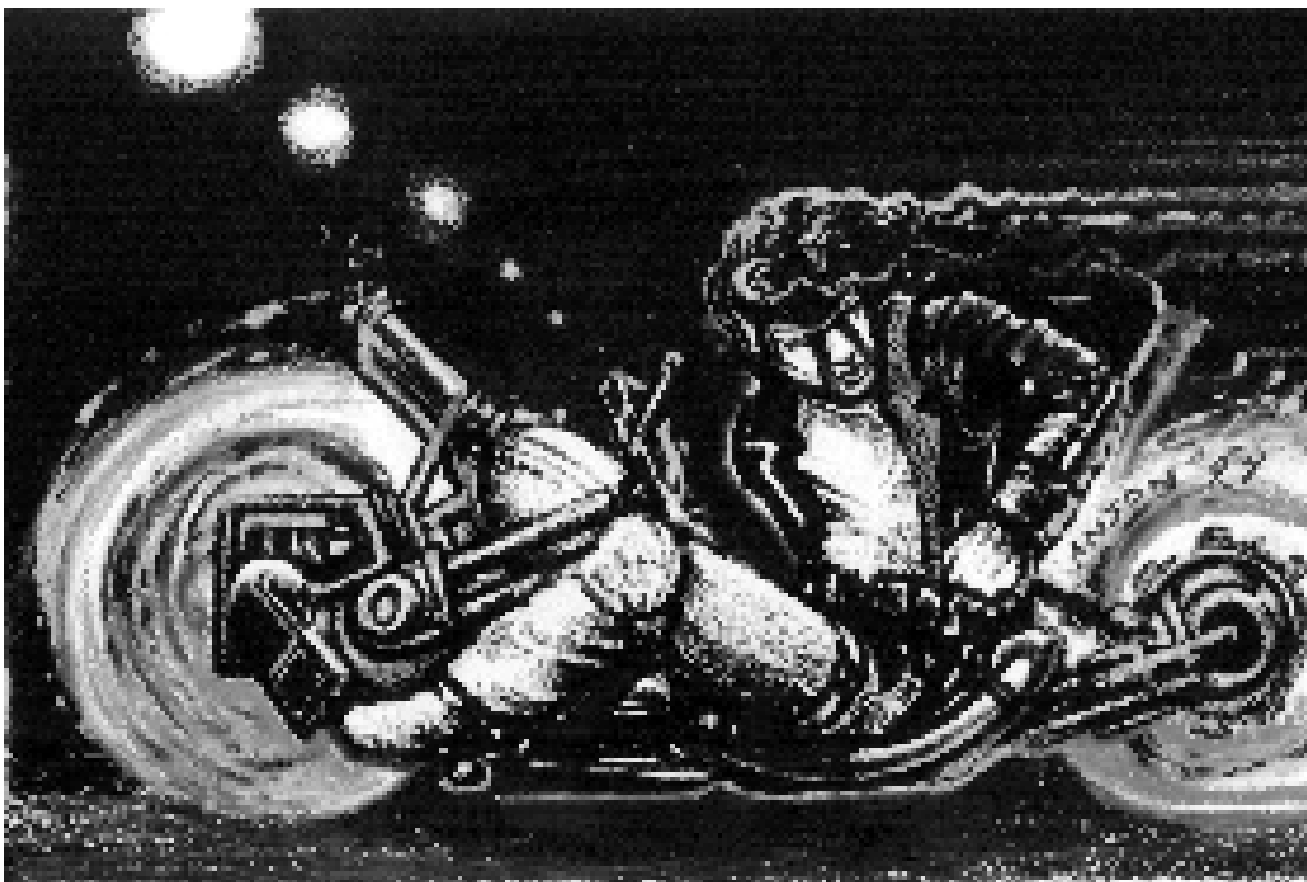
Ocorre quando os jogadores lançam os dados para ver se os seus personagens são bem sucedidos ou se fracassam. Os jogadores usam os dados para tentar as ações que descreveram no estágio anterior.

Ao fim do turno, você precisará resumir tudo, descrevendo e traduzindo o que aconteceu na trama e na história. Não declare simplesmente “Você consegue acertar o vilão causando-lhe um dano de três Níveis de Corpus”. Seja mais

visual, dizendo “Depois de se esquivar para a esquerda, você cerra o punho e o acerta com um soco no rosto. A sua mão está doendo, mas você quebrou o nariz dele e o feriu por três Níveis de Corpus”. Ou então: “Correndo bastante e dando um salto ousado sobre uma lata de lixo, você o persegue pelo beco. Poderá agarrá-lo no turno seguinte, antes que ele consiga escapar. Mas você vê um carro de polícia dobrando a esquina do beco.”

Iniciativa

No início da maioria das seqüências será preciso decidir quem age primeiro. Testar a Iniciativa nos dados é a melhor forma de estipular em que ordem os jogadores atuarão durante o restante da luta. Ocasionalmente será óbvio quem é o primeiro, como quando uma emboscada foi armada ou quando uma pessoa é pega claramente de surpresa. Porém, no combate, se você quiser que os oponentes surpreendam os personagens, não os atire simplesmente sobre os jogadores. Deixe-os fazer testes (difíceis) de Percepção para ver se reparam alguma coisa antes dos vilões aparecerem. Se não fizer isso, terá de aturar uma matilha de chacais choramingando. A dificuldade depende do quanto a emboscada foi bem armada (normalmente ao redor de 8). O número de sucessos que os jogadores obtêm indica o número de dados que eles podem usar na primeira ação de cada um, normalmente Esquiva.





Numa situação normal, cada jogador faz um teste de Iniciativa e o Narrador faz o mesmo para cada um dos seus oponentes. Cada personagem envolvido testa Raciocínio + Prontidão (ou você pode fazê-los testar Raciocínio + Briga, Armas Brancas, Armas de Fogo ou qualquer habilidade apropriada). A dificuldade normal é quatro — os personagens com mais sucessos agem antes e os personagens que empataram agem simultaneamente. Os personagens que falham agem depois daqueles que foram menos bem sucedidos. Uma falha crítica num teste de Iniciativa significa que o personagem não age naquele turno — sua pistola emperra, ele tropeça e não pode atacar ou se esquivar, etc.

Desempenhando Ações

As quatro ações básicas que os personagens podem desempenhar sem precisar submeter-se a testes são:

- **Ceder:** O personagem permite à pessoa com iniciativa imediatamente mais alta desempenhar a sua ação, desta forma cedendo a sua vez. Ele pode ainda desempenhar sua ação no fim desse turno. Se todos os personagens, inclusive os seus oponentes, também cederem, ninguém faz nada durante esse turno.

- **Curar:** O personagem pode decidir não fazer nada além de usar um Ponto de Pathos para se curar. Se nenhuma outra ação foi desempenhada, um Nível de Corpus pode ser restaurado automaticamente em um turno. Se o personagem quiser se mover, ele deverá fazer um teste de vigor (dificuldade 8) para se curar. Note que ferimentos agravados não podem ser curados desta forma.

- **Mover:** O personagem pode deslocar-se caminhando, marchando ou correndo. Se ele andar, poderá mover-se sete metros. Se ele marchar, poderá deslocar-se 12 metros + Destreza. Se correr, poderá deslocar-se 20 metros + (3 x Destreza).

O personagem não precisa fazer nenhum teste para se mover, mas movimento é a única ação que ele poderá desempenhar nesse turno. Em algumas situações pode ser perigoso marchar ou correr, e um teste pode ser exigido para manter o equilíbrio quando houver vidro pelo chão ou se o personagem estiver no meio de um tiroteiro. Se o personagem quiser correr para longe do conflito ou do encontro, precisará Esquivar-se, a não ser que não esteja na linha de fogo ou se encontre protegido de alguma forma.

Sistemas Dramáticos



escreveremos agora uma série de regras diferentes para resolver ações, ou, para colocar em termos simples, várias maneiras de efetuar testes. Se você preferir interpretar através de seqüências dramáticas, simplesmente veja estas regras como sugestões de que tipo de coisas podem acontecer durante uma seqüência. As regras dramáti-

Todos os outros tipos de ações requerem testes. Alguns estão listados aqui:

- **Ataque:** Um personagem pode decidir disparar sua arma ou bater em alguém. O teste feito depende do ataque. Por exemplo, um ataque de Armas de Fogo requer um teste de Destreza + Armas de Fogo.

- **Escalar:** Esta ação requer um teste de Destreza + Esportes.

- **Esquiva:** Esquivar não apenas permite que um personagem evite um ataque, mas também o remove completamente da linha de ataque. Um personagem pode fazer um teste de Esquiva logo depois de alguém tentar acertá-lo, desta forma (com alguma sorte) evitando o golpe.

- **Ficar de pé:** Um humano que leve um turno inteiro para se levantar do chão não precisa fazer um teste. Se um personagem quiser levantar-se e ainda assim desempenhar outras ações, ele poderá tirar dados de sua ação anunciada e tentar marcar pelo menos um sucesso num teste de Destreza + Esportes (dificuldade de no mínimo 4).

- **Liderança:** Um personagem pode emitir comandos para seguidores e fazê-los obedecerem com os testes de Carisma (ou Manipulação) + Liderança apropriados.

- **Recarregar Arma:** Isto pode ser feito num único turno, contanto que o personagem disponha de um pente de balas pré-carregado.

- **Pesquisa:** Um personagem pode tentar procurar por informações vitais num livro. Uma pesquisa geralmente emprega a Habilidade Investigação. Embora isto provavelmente levaria mais do que três segundos, você poderá tomar um pouco de liberdade poética em nome dos propósitos dramáticos.

- **Ligar um Carro:** Esta ação não requer nenhum tipo de teste, a não ser que um personagem esteja fazendo ligação direta em um carro.

- **Esqueirar-se até um Inimigo:** Esta ação geralmente requer um teste de Destreza + Furtividade.

- **Desbloquear Arma:** Esta ação normalmente pode ser executada num único turno ao se fazer um teste de Raciocínio + Armas de Fogo.

cas físicas são as mais numerosas, porque essas ações são impossíveis de serem resolvidas unicamente através da interpretação. Os sistemas Sociais e Mentais podem ser simulados pelos jogadores.

Físicos

Esses sistemas descrevem ações físicas e confrontos — situações dramáticas nas quais os Atributos Físicos predominam.

Escalar

Quando um personagem tentar escalar qualquer tipo de superfície (uma árvore, um penhasco ou um prédio), peça ao jogador para testar a Destreza + Esportes do personagem.



J. S. 0000.94

A dificuldade depende da rugosidade da superfície que está sendo escalada, do tipo de superfície, e, em menor grau, das condições climáticas. Depois que ele acumular sucessos suficiente para chegar onde quer, poderá parar de fazer testes. Por exemplo, Samuel está tentando escalar uma parede de sete metros e meio, de modo que precisa de cinco sucessos para chegar ao topo. Um fracasso indica que o personagem não está apto a fazer nenhum progresso durante o turno. Uma falha crítica indica que Samuel cai e não pode tentar escalar de novo sem gastar um ponto de Força de Vontade.

- 2 Escalada fácil: uma árvore com muitos galhos rígidos
- 4 Escalada simples: um penhasco com muitas protuberâncias
- 6 Escalada arriscada: uma árvore com galhos finos
- 8 Escalada traiçoeira: pouquíssimas protuberâncias
- 10 Escalada difícil: uma superfície muito lisa

Proezas Físicas

Em ações nas quais a Força bruta é tudo que importa, normalmente a força de um personagem é usada sozinha, sem uma Habilidade. Este sistema funciona da mesma forma que os sucessos automáticos. Se a Força de um jogador igualar ou exceder a dificuldade do feito que ele está tentando, ele o realizará automaticamente. Apenas será preciso realizar um teste se a dificuldade for maior que sua Parada de Dados.

Porém, quando o personagem tomar a decisão, ela será baseada em Força de Vontade, não em Força. Trata-se de

uma decisão simples, de modo que o personagem tem apenas uma chance de tentá-lo. A dificuldade quase sempre é nove, embora possa variar de acordo com as condições da superfície, a manejabilidade do objeto sendo erguido, e a vontade do Narrador. Cada sucesso eleva a Força efetiva do personagem em um nível na tabela a seguir (até um máximo de cinco). Portanto, se um personagem possuir Força 4, mas quiser virar um carro, precisará de três sucessos em Força de Vontade para fazer isso.

Parada de dados	Feitos	Peso
1	Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira	50 kg
3	Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4	Partir uma tábua de 2' x 4'	200 kg
5	Arrombar uma porta de ferro	325 kg
6	Lançar uma motocicleta	400 kg
7	Virar um carro pequeno	450 kg
8	Quebrar um cano de chumbo de 7 cm	500 kg
9	Socar através de uma parede de concreto	600 kg
10	Rasgar um tambor de metal	750 kg
11	Socar através de uma lâmina de metal de 3 cm	1000 kg
12	Quebrar um poste de luz de metal	1500 kg
13	Arremessar um carro	2000 kg
14	Arremessar um furgão	2500 kg
15	Arremessar um caminhão	3000 kg

Saltar

Saltar requer uma decisão de Força, ou uma decisão de Força + Esportes se for um pulo horizontal e se o personagem precisar correr para obter um impulso decente. A dificuldade para um salto quase sempre é três (a não ser que as condições climáticas estejam ruins ou que o espaço de aterrissagem seja estreito.) O Narrador calcula quantos sucessos serão precisos para o salto. Não existem sucessos parciais em salto: ou o jogador é bem-sucedido num teste ou ele cai.

Tipo de salto	Metros por sucesso
Vertical (para cima)	0,6
Horizontal	1,2

Perseguição

Este sistema simples é usado quando um personagem tenta alcançar outro. Um oponente começa com um determinado número de sucessos. Este número é indicado pelo Narrador (o método preferido) ou fazendo o personagem perseguido testar Destreza + Esportes (dificuldade 6) para cada turno de dianteira sobre o perseguidor; acrescente o número de sucessos alcançados. Este número de sucessos precisa ser acumulado pelo outro personagem para que ele alcance seu alvo. Depois que ele tiver sido alcançado, poderá tentar engalfinhar-se com o perseguidor (veja as regras de Combate). O perseguidor, por sua vez, poderá preferir chegar apenas a uma boa distância de tiro do personagem perseguido para poder disparar contra ele.

Reparos

Consertar alguma coisa nem sempre é tão fácil quanto levá-la para a oficina. De vez em quando você mesmo precisa fazer o reparo. Quando um personagem quiser consertar algum tipo de aparelho mecânico, ele terá de testar Destreza + Reparos. A dificuldade é determinada pela complexidade da tarefa (veja a tabela abaixo). Antes do trabalho poder ser considerado completo, é preciso acumular um certo número de sucessos, normalmente entre dois e 20. Cada teste significa que foi gasta uma certa quantidade de tempo — sejam quais forem as exigências da história. Uma falha crítica indica que o aparelho foi danificado na tentativa de consertá-lo.

Este sistema pode ser divertido para usar durante combate, como quando um personagem estiver tentando dar a partida no carro, enquanto os outros tentam retardar os cães-demônios da Hierarquia.

Trabalho	Dificuldade	# de sucessos
Conserto mecânico simples	4	3
Soldagem	5	2
Defeito eletrônico	5	5
Colocação de peça nova	6	10
Conserto de carro em macaco hidráulico	6	5
Conserto de carro difícil	7	10
Revisão do sistema	8	20
Falha técnica	9	2

Sombra (Perseguir, não confundir com A Sombra)

De vez em quando um personagem terá de perseguir alguém. Para que a perseguição dê bons resultados, precisará ser realizada da forma mais discreta possível. É aí que entra a Sombra. Ela é uma forma de se manter informado de onde o indivíduo se encontra e certificar-se de que ele não perceba que está sendo seguido.

Este tipo de perseguição pode ser realizada a pé ou em veículo. O personagem poderá testar nos dados se outra pessoa estiver dirigindo, como um motorista de táxi — “desculpe, mas não consigo lembrar do endereço — você terá de seguir as minhas instruções. Vire à direita na próxima esquina. Não, espere, à esquerda!”

O personagem que estiver tentando perseguir como uma Sombra precisa testar Percepção + Investigação (ou talvez Manha). A dificuldade costuma ser seis (embora possa variar entre cinco e nove dependendo da densidade das multidões, das velocidades relativas dos veículos e das condições climáticas). Cada sucesso indica que o personagem foi seguido durante um turno. Um determinado número de sucessos é requerido para seguir o indivíduo durante todo o percurso até o seu destino. Um fracasso indica que o personagem perdeu temporariamente a pista do indivíduo, mas pode tentar novamente no turno seguinte. Se ele obtiver um segundo fracasso, terá perdido o indivíduo completamente e a caçada terá chegado ao fim (a não ser que ele pense numa nova estratégia). Uma falha crítica indica que o personagem não apenas perdeu completamente o indivíduo, como também está tão envolvido na perseguição invisível que arranhou problemas — uma gangue tenta assaltá-lo, ele cai num bueiro aberto, ou sofre um acidente de carro.

Embora o teste de Percepção seja o aspecto mais importante da perseguição invisível, um teste de Furtividade também precisa ser feito. O jogador precisa testar (Destreza + Furtividade) (ou Destreza + Condução se o personagem estiver num veículo). A dificuldade básica é a Percepção + Pronúncia do indivíduo, mas pode ser modificada por +/- 3, dependendo das circunstâncias (ruas vazias ou multidões densas, por exemplo). Um único sucesso indica que o perseguidor invisível não foi detectado, e que cada sucesso também dificulta para o perseguido perceber a presença do perseguidor, mesmo se o perseguido estiver tentando descobrir se o seguem. Um fracasso indica que o perseguido fica desconfiado e começa a olhar dissimuladamente por sobre o ombro (e pode fazer seus próprios testes de Percepção; veja adiante). Uma falha crítica indica que o personagem revela completamente a sua presença, e o perseguido agora sabe que o estão seguindo.

Se o perseguido for alertado de alguma forma (pelo fracasso da Sombra no teste Percepção + Investigação acima), ou simplesmente tentar ver se está sendo seguido (talvez por hábito), decide Percepção + Investigação (ou Manha). A dificuldade é a Furtividade + 5 do perseguidor invisível. Cada sucesso neste teste indica um nível mais alto de suspeita. Os sucessos podem ser acumulados de turno para turno; con-



sulte a tabela abaixo para ver o quão alerta o indivíduo está do fato de que o perseguem. Um fracasso significa que nada incomum é visto e que o valor de suspeita do indivíduo diminui para zero. Uma falha crítica indica que o indivíduo está convencido de que não o perseguem, e dessa forma não olha mais para trás.

Sucessos	Suspeita
1	Pressentimento
2	Suspeita
3	Quase certeza
4	Certeza absoluta
5	O sombra foi localizado.

Sistema de parceria: Dois ou mais personagens podem compartilhar responsabilidades de perseguição invisível alternando turnos. Contudo, eles precisam antes ter trabalhado/treinado juntos nesta técnica, ou as dificuldades de todos os testes para a dupla aumentam em uma. Um jogador realiza a perseguição por um turno ou mais, e em seguida cede a vez ao parceiro sempre que este fizer um sinal. Se a dupla se mantiver revezando, o perseguido não poderá acumular sucessos por muito tempo, o que lhe dificulta muito localizar os Sombras.

Rastejar

Quando um personagem tentar esconder-se nas sombras ou rastejar até um guarda, ele terá de testar Destreza + Furtividade. A dificuldade é a Percepção + Prontidão do guarda. Pode ser considerado “guarda” qualquer indivíduo que esteja de vigia ou procurando por intrusos.

O personagem precisa acumular uma determinada quantidade de sucessos para conseguir chegar aonde quer. Um teste de Percepção + Furtividade pode ser feito se o jogador quiser descobrir de quantos sucessos irá precisar; a dificuldade para isso costuma ser sete. Qualquer tipo de fracasso indica detecção.

Dirigir Ousadamente

Este sistema é usado para determinar o resultado de quase todo tipo de perseguição ou manobra automobilística. Os testes de perseguição não são realizados apenas para determinar o quão rápido um motorista dirige, mas também para decidir se ele permanece ou não na rua. Cada veículo é classificado com um limite de segurança para velocidade, assim como um nível de manobrabilidade. Um veículo nem sempre é tão rápido quanto outro ou tão manobrável, de modo que os detalhes da perseguição costumam depender do tipo do veículo (veja tabela adiante).

Um personagem pode realizar manobras especiais para alcançar ou perder outro veículo, como ao dobrar uma esquina estreita, dar uma volta de 180°, ou frear posicionando o carro de modo a obstruir uma rua. Essencialmente, um personagem faz uma manobra especial e o outro personagem deve copiar essa manobra fazendo o mesmo ou obtendo uma decisão aproximada.

O jogador precisa testar Destreza (ou talvez Percepção) + Condução. Contudo, o número máximo de dados que

pode ser obtido é o nível de Manobrabilidade do veículo. A dificuldade da manobra e a velocidade do carro determinam a dificuldade. Você deve conceder a cada manobra uma dificuldade básica entre dois e sete, e em seguida designar uma velocidade na qual ela pode ser completada nessa dificuldade. Isto costuma ser a Velocidade Segura, mas pode depender bem menos do quão complicada ou fechada for a manobra. A dificuldade aumenta em um para cada 20 km/h que o veículo exceder a Velocidade Segura enquanto estiver executando a manobra. O motorista decide a velocidade pela qual o seu veículo executa a manobra, embora ele nem sempre será capaz de diminuir a velocidade o bastante para evitar uma batida ou uma colisão.

Veículo	Vel. Segura	Vel.Máx	Manobra
Caminhão de seis rodas	100 (km/h)	140 (km/h)	3
Ônibus	100	160	3
18 rodas	110	180	4
Sedã	110	190	5
Mini furgão	110	190	6
Compacto	110	210	6
Esportivo compacto	160	230	7
Cupê esportivo	180	240	8
Carro esporte	210	270	9
Carro de fórmula um	230	380	10

Sociais

Os sistemas a seguir envolvem a interação entre pessoas. Eles quase sempre requerem um teste de Carisma, Manipulação ou Aparência. Muitas vezes, esses sistemas não são usados, com o sucesso ou fracasso de uma determinada interação social sendo determinado mediante interpretação

Credibilidade

O sistema é usado quando um personagem tenta convencer alguém de que está dizendo a verdade: por exemplo, quando ele tenta persuadir um magistrado da Hierarquia de que não está mentindo ou tenta convencer um oficial de polícia de sua identidade. O jogador testa Manipulação + Liderança. A dificuldade é a Inteligência + Lábia do outro indivíduo. Diminua a dificuldade em um a três pontos se o personagem estiver dizendo a verdade (isso faz diferença!). Cada sucesso indica um grau mais alto de credibilidade. Cinco sucessos indicam que o indivíduo-alvo é completamente convencido. Um fracasso indica descrença, e uma falha crítica determina que o personagem foi pego numa mentira (ou que o indivíduo-alvo pensa que o pegou numa mentira).

Tagarelice

Esta regra descreve uma forma de confundir um indivíduo a ponto de deixá-lo submisso. O jogador precisa testar Manipulação + Lábia, embora ocasionalmente se use Carisma ou Aparência. A dificuldade é o Raciocínio + Manha do alvo. Os sucessos indicam que o alvo se confundiu.

O alvo pode fazer todos os testes que quiser; contudo, a

Tagarelice deverá confundi-lo tanto em algum momento, que ele não poderá tomar a atitude adequada. O fracasso indica que a tentativa não convenceu, e o alvo pode tentar tomar alguma atitude em sua defesa — uma tentativa de se explicar, ou talvez até mesmo de tentar retribuir a Tagarelice. Esta tentativa de responder alguma coisa continua até que o alvo fracasse ou cometa uma falha crítica. Uma falha crítica indica que o alvo não fica confuso, apenas zangado. A Tagarelice tentada pelo personagem nunca mais será eficaz no mesmo alvo.

Pode ser preciso repetir testes para confundir o alvo. Como Narrador você precisa conduzir tentativas de Tagarelice de uma forma que seja consistente com o clima de seu jogo. Elas podem ser tão brincalhonas ou mortalmente sérias quanto for necessário.

Pode-se gastar pontos de Força de Vontade para resistir à Tagarelice.

Interrogatório

A prática de interrogatório pode ocorrer sob várias circunstâncias. É uma forma de questionar, não de torturar, embora certamente se aplique técnicas de intimidação. Pode-se usar tortura, mas você terá de desenvolver as suas próprias regras se quiser incluí-la em sua crônica.

O personagem testa Manipulação + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O número de sucessos indica a quantidade de informação obtida (veja a tabela seguinte). Um fracasso indica que o personagem não aprende nada de valor. Um Falha Crítica indica que o indivíduo não diz nada ao personagem, e jamais lhe dirá nada — ou pior ainda, o alvo mente. Por esta razão costuma ser útil que o Narrador faça o teste pelo jogador.

Sucessos	Interrogatório
1	Apenas alguns boatos
2	Alguns fatos relevantes
3	Muita informação interessante
4	O indivíduo fala sem parar
5	Tudo de importante é descoberto

Oratória

Você poderá usar este sistema se um jogador pretender que seu personagem faça um discurso, mas não quiser realmente recitá-lo. Peça-lhe para descrever o que o seu personagem fala, e talvez recitar uma frase particularmente importante. O jogador poderia até mesmo interpretar o discurso *palavra por palavra*. A Oratória costuma ser muito difícil de ser interpretada, de modo que é aconselhável não forçar os jogadores a isso. Simplesmente use este sistema.

O jogador testa Carisma + Liderança. A dificuldade depende do humor da platéia, de sua disposição em ouvir o que o orador tem a dizer, e de sua tendência a atirar tomates e ovos podres. Normalmente a dificuldade é sete. Se o orador tiver algum tipo de reputação, você pode querer ajustar a dificuldade de acordo com ela. Se o personagem possuir Fama ou Status entre o grupo ao qual irá falar, ele pode



acrescentá-los à sua Parada de Dados. O número de sucessos indica o quão impressionada a platéia fica (veja a tabela a seguir). É uma decisão simples, de modo que o jogador tem direito a apenas uma tentativa. Um fracasso indica que a platéia ignora o personagem. Uma falha crítica indica que o personagem vai ser linchado, ou, se esse tipo de coisa não for comum com esse público, ser vaiado.

Sucessos Reação da platéia

- 1 Eles ouvem, mas não ficam empolgados
- 2 O personagem convenceu-os de alguma coisa.
- 3 A platéia é conquistada
- 4 A platéia é completamente hipnotizada
- 5 A platéia está na palma da mão do personagem.

Se o discurso for vital para a história, o jogador pode fazer vários testes. Se você quiser gastar algum tempo nele, pode fazer uma ação estendida, alternando cada decisão com a personificação. O personagem pode gastar quantos turnos quiser na palestra, mas depois do terceiro turno a dificuldade aumenta em um a cada turno. Mais do que cinco sucessos são requeridos para conquistar completamente a platéia.

Atuação

Este sistema é usado sempre que um personagem praticar algum tipo de atuação, seja comédia, música, representação ou narração de histórias. Pode se dar num teatro ou

num clube noturno, podendo ser formal ou informal.

O jogador deve testar o Atributo Apropriado + Atuação (ou expressão). A dificuldade baseia-se no grau de receptividade da platéia. Um fracasso indica uma performance sem brilho, condenada a ser esquecida imediatamente. Uma falha crítica indica uma atuação desastrosa, que não pode ser concluída — o instrumento quebra ou o personagem é expulso do palco sob vaias.

O número de sucessos indica o quanto a platéia está comovida (veja a tabela). Esses sucessos determinam o mérito artístico ou a verossimilhança técnica da peça.

Sucessos	Sua Performance	Reação
1	Medíocre	Aplaudido por educação
2	Média	Aprovação
3	Bom	Apreciação genuína
4	Superior	Aplauso vigoroso
5	Excepcional	Reação estasiada
6	Soberbo	Sensação imediata
7	Brilhante	Milagre, <i>Magnum opus</i>

Sedução

A sedução é um método não-natural de se obter intimidade com outra pessoa, porque cada etapa é cuidadosamente planejada e não se compartilham sentimentos reais (eles são fingidos). Uma sedução ocorre em etapas, e a não ser

que a pessoa seja bem sucedida em cada uma delas sucessivamente, todo o processo fracassará. Estas regras foram projetadas para reproduzir as atividades de uma pessoa dominante sobre um indivíduo submisso. Se as emoções e os motivos forem verdadeiros, então você deve ignorar este sistema e interpretar a situação.

Cantada inicial: O personagem testa Aparência + Lábia. A dificuldade é o Raciocínio + 3 do indivíduo (o jogador obtém de 1 a 3 dados de bônus se a cantada for boa, e perde de 1 a 3 se a cantada for ruim). Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra à decisão na etapa seguinte.

Troca de charme: O jogador testa Raciocínio + Lábia. A dificuldade é a Inteligência + 3 do indivíduo. Novamente concede-se bônus e penalidades para a interpretação. Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra na decisão da etapa seguinte.

Bate-papo: O jogador faz um teste de Carisma + Empatia. A dificuldade é a Percepção do objetivo-alvo + 3. Nesta etapa também se aplicam modificadores.

Intimidades: Neste ponto, o casal pode passar para um local privado e se tornarem fisicamente íntimos. Não se requer nenhum teste.

Ações Mentais

As regras a seguir lidam com o uso da mente e dos Atributos Mentais. Elas são empregadas em situações nas quais o drama é gerado mais pela tensão psicológica do que pela ação física.

Interpretação de Sonhos

Entre as aparições, os sonhos costumam conter informações importantes. Infelizmente, este conhecimento normalmente é encoberto num simbolismo misterioso e em referências obscuras. Isto pode tornar muito difícil para uma aparição decifrar seus sonhos.

O jogador de uma aparição que queira descobrir os significados mais profundos de seus sonhos precisará testar Percepção + Enigmas. O Narrador decide a dificuldade deste teste, tendo como base a obscuridade do sonho e sua importância para o personagem. Quanto mais importante for a informação contida num sonho, mais profundamente ela será escondida, e, portanto, mais difícil será o teste. Embora nem todos os sonhos possuam informações escondidas dentro deles, deixe seus jogadores tentarem decifrá-los — assim eles permanecerão atentos.

Os sonhos devem ser misteriosos, repletos de simbolismos bizarros e mitos pessoais. Os jogadores não devem poupar esforços ao planejar sonhos importantes. Eles gostarão disso.

Ocasionalmente, um Narrador poderá decidir assombrar um determinado personagem com um sonho recorrente. Se isto for desejado, a Interpretação dos Sonhos se tornará uma ação prolongada. O Narrador decide a dificuldade da tarefa e o número de sucessos necessários para decifrar o significado oculto de um sonho recorrente.

Pesquisa

Muitas vezes, a Pesquisa é a única forma pela qual um personagem pode seguir para o estágio seguinte de uma história. Um personagem pode investigar um determinado tópico numa biblioteca, numa redação de jornal ou através de arquivos de computadores para obter as informações necessárias. A Pesquisa é uma forma excelente de permitir aos personagens de Inteligência elevada assumirem o controle da ação.

O jogador testa Inteligência + Investigação (ou ocasionalmente um Habilidade em Conhecimento apropriado depois de encontrar um local para conduzir a pesquisa). A dificuldade é baseada na obscuridade da informação.

Dificuldade	Acessibilidade de Informação
2	Geralmente disponível
4	Amplamente documentada
6	Acessível
8	Difícil de encontrar
10	Incrivelmente bem escondida

O número de sucessos determina o quanto o personagem descobre. Um sucesso pode significar que apenas os fatos mais óbvios são descobertos. Cinco sucessos podem significar que a história inteira é desvelada, talvez de forma absolutamente confiável. Dependendo da informação procurada, podem ser necessários 10 ou mesmo 20 sucessos para encontrar todos os dados disponíveis.

O jogador pode querer continuar pesquisando depois de um resultado parcial. Contudo, a pesquisa contínua demanda mais tempo que a pesquisa inicial. A pesquisa básica normalmente leva apenas uma hora — esse é o primeiro teste. As pesquisas mais profundas (e um segundo teste) demandam um dia inteiro. Se o jogador quiser um terceiro teste, a pesquisa adicional leva uma semana; um quarto teste exige um mês e um quinto, um ano. Depois disso, use a imaginação. É fácil ver como alguns projetos de pesquisa podem levar anos ou mesmo décadas para serem completados.

Procura

Este sistema possibilita a um personagem procurar por alguma coisa numa área restrita, como uma sala. Faça o jogador testar Percepção + Investigação; a dificuldade depende do quanto o objeto está bem ocultado (geralmente entre 7 e 10). Cada sucesso indica que mais dados são encontrados. Ocasionalmente, um determinado número de sucessos é requerido para encontrar um objeto astutamente oculto. Se você quiser, poderá conceder uma dica ou uma pista mediante um número mais baixo de sucessos, desta forma enconrajando a interpretação e um nível de resolução de enigmas. Na medida do possível, conduza o jogador passo a passo através de uma busca. Faça-o descrever onde ele procura. Não o deixe ser bem-sucedido se ele não procurar especificamente na área certa, e deixe-o ser bem-sucedido automaticamente se a sua descrição for bem detalhada.

Rastrear

Este sistema é usado para rastrear pessoas e coisas seguindo as trilhas físicas que elas deixam. O jogador testa Percepção + Manha (ou Investigação, caso seja aplicável). A dificuldade é baseada nas condições do clima, no terreno e na idade dos rastros, mas a média é 8. Cada sucesso reduz a dificuldade do teste seguinte em um ponto.

O personagem precisa ser bem-sucedido durante um determinado número de turnos. O número exato de turnos depende da extensão da trilha. Cada turno costuma ter cerca de cinco minutos de duração. Se o personagem perder um teste, poderá tentar novamente. Desta vez, porém, a dificuldade será um ponto mais alta. Depois que ela estiver acima de 10, o personagem perderá a trilha.

Combate



e algum pateta pensar que é o Charles Bronson, quebre o nariz dele com a coroa da arma.

- Mr. White, *Cães de Aluguel*

O combate em **Aparição** procura capturar o drama do conflito violento sem atenuar a realidade cruel do que está acontecendo. Fizemos tudo ao nosso alcance para criar um sistema fiel à dinâmica, aos limites e à violência de um combate real, procurando também deixar espaço para as características peculiares das aparições.

Existem três tipos de combate. Todos usam o mesmo sistema básico, mas entre si guardam algumas pequenas diferenças. São eles: Combate com Armas de Fogo, Combate com Armas Brancas e Briga.

- Um combate com armas de fogo é qualquer tipo de combate armado que use armas de projéteis — como Uzis e espingardas de cano serrado. Normalmente os oponentes precisam se encontrar no campo de visão um do outro para se enganarem num Combate com Armas de Fogo.

- Um combate com armas brancas diz respeito a lutar com armas manuais — de garrafas quebradas a machados de metal negro. Os oponentes precisam se encontrar a uma distância de um ou dois metros um do outro para se enganarem num combate com armas brancas.

- Uma briga descreve uma batalha corpo a corpo travada com as mãos nuas — combate desarmado. Para travar uma briga, os oponentes precisam estar a uma distância de toque um do outro.

Os testes feitos no combate determinam se um ataque é bem-sucedido ou não, se o alvo se esquivou e a quantidade de danos sofridos pelo alvo. Quase todos os turnos de combate duram cerca de três segundos, embora eles irão levar um pouco mais de tempo para serem resolvidos.

Como em todas as cenas de ação, o combate começa com um teste de iniciativa. Porém, como o combate de vez

em quando fica um pouco difícil, divide o turno em três estágios para facilitar o registro das coisas — os estágios de Iniciativa, Ataque e Resolução.

Primeiro estágio: Iniciativa

Este estágio organiza o turno. Aqui, os personagens precisam declarar suas ações. Os personagens podem executar várias ações diferentes — qualquer coisa desde pular para detrás de uma parede até gritar um aviso. Cada jogador precisa declarar o que o seu personagem está fazendo com todos os detalhes que o Narrador requerer. Neste ponto, todos precisam decidir se usarão alguma arma e de que tipo será.

Os personagens fazem testes de iniciativa usando Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4, embora os Narradores possam variar isso se quiserem). O personagem com o maior número de sucessos age primeiro, enquanto aqueles que obtiveram menos sucessos executam suas ações em ordem decrescente de sucessos. Alguns personagens agirão simultaneamente porque obtiveram nos dados o mesmo número de sucessos. Aqueles que não obtiverem sucessos neste teste serão os últimos, enquanto aqueles que cometerem uma “falha crítica” não desempenharão nenhum tipo de ação.

Lembre-se de fazer os jogadores declararem quais ações eles querem que seus personagens desempenhem durante um turno de combate antes do Estágio de Ataque. Um personagem dividindo sua Parada de Dados também precisa declarar quantos dados devem ser transferidos para cada ação.

Qualquer coisa que um personagem queira fazer acontece durante o seu turno de ação. A única exceção a esta regra é a esquiva, que um personagem pode desempenhar a qualquer momento, enquanto ainda tiver dados em sua Parada.

Segundo estágio: Ataque

Se o turno de combate fosse uma refeição, o ataque seria a carne. É quando se determina o sucesso ou o fracasso de um ataque, bem como parte de seu impacto potencial sobre o alvo.

O Teste: Existem três tipos diferentes de testes de ataque; o tipo de combate determina qual deve ser usado.

- Para combate com armas de fogo, teste Destreza + Armas de Fogo

- Para combate com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.

- Para luta corporal (sem armas) teste Destreza + Briga.

A arma ou ataque usado pelo personagem determina a dificuldade base do teste. O número de dados obtidos pode ser modificado pelo nível de arma, de disparo, ou pelo uso de uma mira, mas normalmente a dificuldade é modificada apenas pelas circunstâncias que envolvem o ataque. Se não forem obtidos quaisquer sucessos, o personagem terá falhado em seu ataque e nenhum dano terá sido infligido. Se for obtida uma “falha crítica”, então o ataque não apenas fracassa — alguma coisa horrível também acontece. O Narrador precisa inventar alguma coisa realmente terrível.



Esquiva

Sempre que alguém atacar o personagem, este terá a opção de se esquivar. De fato, um personagem pode anunciar a qualquer momento que seu personagem está usando uma ação (ou parte dela, dividindo sua Parada de Dados) para esquivar, simplesmente declarando "Esquiva!" antes do oponente realizar um teste de ataque. Em alguns casos não será permitido esquivar, como em ambientes fechados ou em situações nas quais o personagem tenha sido pego de surpresa. O teste requerido é Destreza + Esquiva; cada sucesso subtrai um sucesso do resultado do teste do atacante.

A dificuldade para esquivar ataques com armas brancas ou golpes em briga é basicamente seis, mais um para cada oponente depois do primeiro.

Em combates com armas de fogo, a dificuldade depende da disponibilidade de um obstáculo próximo, por trás do qual um personagem pode jogar-se para evitar ser atingido. Cada sucesso remove um dos sucessos do oponente. Um personagem pode até subtrair sucessos de oponentes diferentes, embora isso signifique dividir sucessos entre eles. Depois de uma tentativa de Esquiva como essa, o personagem normalmente se protege por trás de algum tipo de obstáculo ou, pelo menos, deita-se no chão (se não for possível encontrar obstáculos ou abrigos).

A dificuldade para esquivar durante combates com armas de fogo é determinada pela proximidade do obstáculo.

Dificuldade	Terreno
2	Recuando um passo, o personagem está completamente protegido.
4	O personagem precisa vencer uma distância de mergulho para ficar absolutamente protegido (um metro).
6	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar absolutamente protegido (três metros).
7	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar parcialmente protegido (três metros).
8	O terreno é plano e desprovido de obstáculos, não oferecendo nenhuma proteção (o personagem mergulha no chão).

Terceiro estágio: Resolução

Neste estágio, os personagens determinam o dano infligido por seus ataques e o Narrador descreve o que acontece no turno. É uma mistura de jogo e história: embora os dados jamais mintam, o Narrador pode interpretar o que a sorte decretou.

Danos: Cada arma ou ataque permite ao seu usuário que faça um teste com um determinado número de dados para causar danos (dificuldade 6). Cada sucesso significa que o alvo perde um Nível de Corpus. Além disso, cada sucesso obtido com uma arma de fogo (depois de qualquer esquiva) acrescenta um dado a este teste de danos. Os sucessos em



combate com armas brancas e briga **não** acrescentam danos.

Absorção de Dano: Um alvo pode fazer um teste para ver quantos danos ele “absorve”, devido à sua resistência natural. O alvo testa Vigor (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um.

Exceção: Os testes de danos e absorção são os únicos em Aparição que não estão sujeitos a falhas críticas.

Complicações

Diversos fatores determinam se um ataque atinge ou não. Os combatentes sensatos buscam proteção assim que as balas começam a voar. Os outros descobrem que se engalfinhar a um adversário numa briga nunca machuca. Os modificadores que se seguem permitem aos Narradores levarem em consideração muitas das variáveis que afetam o combate.

Complicações gerais

• **Mudando ações:** Se um personagem mudar suas ações declaradas depois que o turno houver começado, a dificuldade para a ação seguinte será aumentada em um. Geralmente o narrador só deve permitir que os personagens mudem suas ações declaradas se ocorrerem eventos que as impossibilitem. “Sim, eu sei que meu personagem ia encarnar dentro do carro, mas um Renegado acaba de mandá-lo pelos ares usando insulto!”

• **Imobilização:** Se um alvo estiver imobilizado (por

exemplo: seguro por alguém), mas ainda se debatendo, a dificuldade para o ataque será reduzida em dois. Contudo, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado ou contido de outra forma), então nenhum teste é requerido, sendo o ataque bem-sucedido automaticamente.

• **Atordoamento:** Se, em um turno, um alvo perder um número de níveis de Corpus maior que o seu vigor, ele deverá gastar o turno seguinte se recuperando dos efeitos deste ataque debilitante. Ele não poderá atacar, e sua parada de dados para ações defensivas (como Esquiva) é reduzida à metade (arredondada para baixo).

Complicações com armas de fogo

• **Alcance:** Aproximar-se de seu antagonista é uma boa idéia se o personagem não se importar em levar alguns tiros. O alcance indicado na Tabela de Armas de Fogo é o alcance médio da arma; o personagem não recebe nenhum modificador para atirar a essa distância. O dobro dessa distância é o mais longe que a arma pode atingir. Os disparos dentro deste alcance têm suas dificuldades aumentadas em um. Por outro lado, os disparos feitos contra alvos a um metro do atacante são considerados “à queima-roupa”; a dificuldade é quatro.

• **Cobertura:** Os personagens inteligentes podem usar obstáculos para se protegerem contra disparos do inimigo. O obstáculo aumenta a dificuldade de um ataque, dependendo do quanto do corpo do personagem ainda está desprotegido. Mas embora o obstáculo funcione como proteção para

Tabela de armas de fogo

Tipo Exemplo	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade	Uso de pathos
Revólver leve. SWM640 (.38 Especial)	6	4	12	3	6	B	1
Revólver pesado Colt Anaconda (magnum .44)	7	6	35	2	6	C	1
Pistola leve Glock-17 (9mm)	7	4	20	4	17+1	B	1
Pistola pesada Sig P220 (.45 ACP)	8	5	30	3	7+1	C	1
Fuzil Remington M-700 (.30-06)	8	8	200	1	5+1	N	2
Metralhadora de mão (pequena†) Ingram, Mac-10 (9mm)	7	4	25	3	30+1	C	2
Metralhadora de mão (grande†) Uzi (9 mm)	6	4	50	3	32+1	I	3
Rifle de assalto† Steyr-Aug (5.56 mm)	7	7	150	3	42+1	N	2
Espingarda de caça Ithaca M-37 (calibre 12)	6	8	20	1	5+1	I	3
Espingarda semi-automática Fianchi Law-12 (calibre 12)	7	8	20	3	8+1	I	3
Besta††	7	5	20	1	1	I	0
Pistola Arcaica (Século 17) Pistola de Duelo Flintlock	6	5	20	1†††	20	C	1
Rifle Arcaico (Século 17) Rifle Flintlock	7	8	50	1†††	75	N	2

Alcance: É o alcance efetivo da arma em metros. Um personagem pode disparar até o dobro do alcance listado. Contudo, a isso se considera um tiro de alcance longo.

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno. O CdT não se aplica aos disparos no modo automático nem ao efeito mangueira.

Pente: O número de balas que podem ser mantidas em um pente ou no cano. O +1 indica que uma bala pode ser mantida na câmara, deixando a arma pronta para disparar.

Ocultabilidade: B = pode ser escondida num bolso; C = pode ser escondida num casaco; I = pode ser escondida num impermeável; N = não pode ser escondida numa pessoa.

† Indica que a arma pode ser ajustada para disparar rajadas curtas, para uso no modo automático e para o efeito mangueira.

†† A besta, ao contrário das armas de fogo, não acrescenta sucesso no teste de ataque para a Parada de Dados por danos. Além disso, uma besta leva cinco turnos para ser recarregada.

††† Essas armas arcaicas precisam ser recarregadas cuidadosamente para não falharem. Teste Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 6) para recarregar. Se você alcançar mais de cinco sucessos, poderá disparar dois tiros em um turno. Se você obtiver uma falha crítica, a arma falhará, podendo feri-lo.

alguém, ele também pode dificultar tiros de reação, e em alguns casos raros, impedir completamente qualquer tiro de reação. Por exemplo, disparar protegido por uma esquina pode aumentar a dificuldade em um, enquanto observar um tiroteio através das frestas em um muro em ruínas impedirá um personagem de retribuir os disparos.

Obstáculo	dificuldade
Deitar-se rente ao chão	+ 1
Atrás de poste	+ 2
Atrás de parede	+ 3
Apenas a cabeça exposta	+ 4

Complicações de Combate com Armas de Fogo

Complicações	Dificuldade	Dados
Mudar ação	+1	—
Imobilização	-2	—
Alcance longo	+1	—
Queima-roupa	4	—
Deitar-se rente ao chão	+1	—
Atrás de poste	+2	—
Atrás de parede	+3	—
Apenas a cabeça exposta	+4	—
Movimento	+1	—
Mirando	—	+ Percepção(1/ turno)
Mira	—	+ 2
Área específica de alvo	+2	—
Alvos múltiplos	+1/tiro extra	—
Arma automática	+3	+10
Rajada Curta	+1	+ 3
Efeito Mangueira	5 + 1 metros	+ 10

• **Movimento:** Disparar contra um alvo em movimento aumenta a dificuldade em um (ou mesmo mais), assim como disparar enquanto se move a qualquer velocidade superior à de caminhada (como ao disparar da janela de um carro em velocidade).

• **Apontar:** Caso dedique tempo para apontar, um personagem pode acrescentar seu nível de Percepção à sua Parada de Dados Destreza + Armas de Fogo. Contudo, leva um turno para cada dado adicional, e durante este tempo a única coisa que o personagem pode fazer é apontar. Além disso o alvo pode não estar se movendo a uma velocidade maior que uma caminhada. Não se pode mirar com espingardas e metralhadoras de mão.

Caso a arma possua mira telescópica, o personagem pode acrescentar dois dados à sua Parada além dos dados acrescentados por Percepção. O bônus da mira telescópica pode ser usado apenas uma vez por tiro — depois do +3 acrescentado ao primeiro turno (+2 para a mira telescópica e +1 para a Percepção), o personagem continua apontando conforme descrito acima.

Apontando contra alvo: Apontar para um ponto específico (mão da pistola, coração, etc.) aumenta a dificuldade em dois.

Tiros múltiplos: Se um personagem quiser dar mais de um tiro por turno, precisará dividir a sua Parada de Dados em mais duas ações. Além disso, para cada tiro adicional depois do primeiro a dificuldade aumentará em um. Obviamente, a dificuldade máxima que se pode atribuir é dez. Um personagem pode disparar apenas o número de tiros permitido pela cadência de tiro de sua arma.

A penalidade é cumulativa. Portanto um personagem acrescenta dois à dificuldade no terceiro tiro disparado, e três no quarto. Normalmente não é uma atitude sensata con-

tinuar a disparar a esmo; cada tiro adicional implica num redutor. Usando essas regras, é permitido atirar duas ou mais rajadas curtas num único turno, embora um personagem possa apenas disparar em modo automático uma vez por turno (e precisa recarregar para fazer isso novamente).

• **Modo Automático:** A opção modo automático é o ataque mais danoso que pode ser feito por uma arma de fogo: o atacante descarrega toda a munição do pente de uma arma durante um período de tempo muito curto. Contudo, a arma se torna um potro arisco, difícil de controlar e pior ainda de apontar.

Um personagem obtém 10 dados adicionais para atacar, desta forma aumentando a chance de acertar e causar danos. Contudo, a dificuldade é aumentada em três pontos devido ao recuo da arma.

Os disparos em modo automático podem ser feitos apenas quando uma arma estiver com mais da metade de seu pente de balas cheio. Sempre que um personagem usar a opção modo automático, gastará o pente de balas inteiro. Recarregar leva uma ação inteira e requer do personagem concentração absoluta (e toda sua Parada de Dados).

• **Rajada Curta:** A opção semi-auto é o meio termo entre as opções modo automático e tiro-a-tiro, possuindo algumas das vantagens e desvantagens de ambos. Uma rajada confere ao personagem três dados adicionais em cada teste de ataque. Contudo, devido ao recuo, a dificuldade aumenta em um ponto.

• **Efeito “Mangueira”:** Quando em modo automático, um personagem pode decidir “pulverizar” com balas uma área ao invés de concentrar-se em apenas um oponente. Uma pulverização gasta os 10 dados extras conferidos pelo disparo em modo automático, mas o ataque possui uma base de dificuldade de cinco, aumentada em um a cada metro cobertos pela pulverização, além dos outros modificadores.

O jogador divide uniformemente todos os sucessos obtidos no teste de ataque entre todos os alvos na área protegida. Contudo, se apenas um alvo se encontrar na área coberta pelo borriço, apenas metade dos sucessos o afetam. O jogador em seguida designa qualquer sucesso restante para o que quiser. Se o atacante obtiver menos sucessos do que hajam alvos, o jogador pode designar apenas um para um alvo até que seus sucessos tenham sido gastos. O atacante também esvazia o pente de balas.

A dificuldade de um teste de Esquiva contra uma pulverização é aumentada em dois.

Tabela de Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade
Cassetete	4	Força	B
Porrete	4	Força + 1	I
Faca	4	Força + 1	C
Florete	5	Força + 3	I
Sabre	6	Força + 4	I
Machado	7	Força + 5	N



J. 5005-94

Complicações de Combate com Armas Brancas e Luta Corporal

• **Oponentes múltiplos:** Caso um personagem esteja lutando contra oponentes múltiplos em combate próximo, as dificuldades de ataque e Esquiva desse personagem são aumentadas em um por oponente (até um máximo de 10).

• **Ataques laterais e pelas costas:** A dificuldade de um ataque lateral é abaixada em um, enquanto a dificuldade de um ataque pelas costas é reduzida em dois pontos.

Complicações de Combate com Armas Brancas

• **Aparar:** Um personagem usando uma arma branca pode tentar parar um ataque, usando sua arma para bloquear o golpe. Como uma esquiva, aparar pode ser desempenhada a qualquer momento, contanto que o personagem ainda possua dados em sua Parada de Dados. Um personagem não pode aparar com uma arma pequena, como uma faca, mas pode usar uma espada ou machado. Ele testa Destreza + Combate com Armas Brancas (dificuldade 6). Cada sucesso subtrai um ponto do número de sucessos do ataque do oponente.

Uma falha crítica num teste de aparar normalmente significa que a arma que estiver aparando o golpe é derrubada da mão do personagem.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Danos: Nenhum

Dificuldade: 6

Ações: Especial

• **Desarmar:** Esta manobra é uma tentativa de derrubar uma arma da mão do oponente. O personagem testa Destreza + Armas Brancas. Some um ponto à dificuldade normal da arma. Se pelo menos três sucessos forem obtidos, ele em seguida testará os danos da arma. Se ele obtiver mais sucessos que o nível de Força do oponente, o oponente será desarmado. Uma falha crítica normalmente significa que o personagem deixa cair a própria arma.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Especial

Dificuldade: +1

Ações: 1

Complicações em Briga

• **Bloquear:** Um personagem pode bloquear ao invés de esquivar. Como uma esquiva, um bloqueio pode ser executado a qualquer momento, contanto que o personagem ainda tenha dados em sua Parada de Dados. Os bloqueios podem ser feitos apenas contra punhos, chutes ou armas rombudas. Uma ação de bloqueio não pode bloquear uma espada, um arco ou uma bala, a não ser que o defensor tenha um Mistério que ofereça proteção especial (como o poder Martialry). Teste Destreza + Briga (dificuldade 6); cada sucesso subtrairá um ponto do número de sucessos de ataque do oponente.

Teste: Destreza + Briga

Dano: nenhum

Dificuldade: 6

Ações: Especial



• **Encontrão:** Um personagem também pode tentar investir para frente, jogando seu peso contra o seu oponente numa tentativa de causar-lhe danos. É possível causar danos a si mesmo com este ataque, afinal os corpos não foram feitos para serem usados como aríetes. Um personagem precisa de três sucessos para desequilibrar um oponente e causará um nível de dados a si mesmo para cada sucesso inferior a três.

Se o ataque for bem-sucedido, o oponente perde o equilíbrio, e as dificuldades para o restante de suas ações durante este turno são aumentadas em dois. Além disso, se o oponente não for bem-sucedido num teste Destreza + Esportes (dificuldade dos sucessos + 3), ele cai no chão. O dano base causado pelo atacante se iguala à sua Força; cada sucesso marcado no teste de ataque acima do mínimo soma um a esta base. Se o atacante não obtiver pelo menos três sucessos, esta manobra fracassa; ele cai no chão e é tratado como se não tivesse mais dados em sua Parada.

O personagem precisa correr em linha reta. Correr em círculos não oferece o impulso suficiente.

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 7

Dano: Especial **Ações:** 1

• **Agarrar:** Um atacante pode tentar agarrar um oponente, na tentativa de imobilizá-lo e depois golpeá-lo. Se o atacante marcar mais sucessos que a Força do oponente, o atacante poderá imobilizá-lo. No turno seguinte, ele pode começar a infligir dano. Qualquer personagem atingido por este atacante perde seus ataques durante o turno em andamento.

Se o atacante errar completamente (por falhar no teste Destreza + Briga), ele é nocauteado, sendo obrigado a gastar uma ação para ficar de pé.

Para se manterem agarrados durante cada turno depois do primeiro, os combatentes precisam fazer testes opostos de Força + Briga. Aquele que acumular mais sucessos pode optar por imobilizar o outro. Se ambos marcarem o mesmo número de sucessos, nenhum dos dois obterá vantagem sobre o outro neste turno.

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 6

Dano: Força **Ações:** 1

• **Chute:** Um chute pode variar desde um chute frontal bem simples até rodopios no ar. Dependendo das circunstâncias, a dificuldade e o modificador de danos podem ser ajustados (a critério do Narrador). O dano de um chute jamais é agravado.

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 7

Dano: Força +1 **Ações:** 1

Soco: O atacante fecha o punho e o usa para golpear com toda força o oponente. O Narrador pode ajustar a dificuldade ou permitir dados extras se o atacante decidir o tipo de soco que ele quer dar: leve, forte, violento etc.

O dano de um soco jamais é agravado.

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 6

Dano: Força **Ações:** 1

Tabela de Briga

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano	Ações
Encontrão	Destreza + Briga	7	Especial	1
Agarrar	Destreza + Briga	6	Força	1
Chute	Destreza + Briga	7	Força + 1	1
Soco	Destreza + Briga	6	Força	1

Armadura

Um personagem com armadura corporal pode somar dados em seus testes de absorção. Os diferentes tipos de armaduras corporais possuem níveis diferentes, que são o número de dados extras usados para absorver um dano. Certos tipos de armadura restringem o movimento corporal e, portanto, causam penalidades nos testes de Destreza do personagem (todos os testes que envolvam este Atributo têm suas dificuldades aumentadas por uma quantidade igual à penalidade).

São principalmente os mortais quem usam armaduras. Existem pouquíssimos conjuntos de depojos-armaduras no Mundo Inferior.

Tabela de Armadura

Classe	Nível de armadura	Penalidade
Classe Um (roupa reforçada)	1	0
Classe dois (camiseta blindada)	2	0
Classe três (colete à prova de balas)	3	1
Classe quatro (casaco militar)	4	1
Classe Cinco (armadura completa)	6	2

Combate Livre (Opcional)

Ao arbitrar as situações de combate, o Narrador deve ser flexível. Nenhuma regra pode refletir a variedade de situações encontradas no campo de batalha. O Narrador deve sentir-se à vontade para deixar os jogadores criarem regras para situações especiais não cobertas por nenhuma das manobras de combate existentes. Por sua vez, os jogadores devem lembrar que o Narrador é o árbitro final nessas situações — sua palavra é lei.

Caso ocorram divergências entre os jogadores ou o combate torne-se lento, volte às manobras padrão descritas anteriormente. Elas são amplas o bastante para cobrir a maior parte das situações. O Combate Livre foi criado para somar profundidade ao jogo, não para gerar conflito entre os jogadores e o Narrador.

Testes

Em qualquer combate deve haver apenas dois testes com dados: um teste de ataque e um de danos (ou efeito). Todos

Tabela de Resumo de Combate

Primeiro estágio: Iniciativa:

- Teste Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). O vencedor declara sua ação *por último* (depois de ter ouvido as ações de todos os outros) e a desempenha primeiro.
- Declare divisão de Parada de Dados se estiver desempenhando ações múltiplas.

Segundo estágio: Ataque

- Para combate com armas de fogo, teste Destreza + Armas de Fogo.
- Para combate com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.
- Para combate corpo a corpo (sem armas), teste Destreza + Briga.
- Esquiva: teste Destreza + Esquiva. Um personagem pode sacrificar algum ou todos os dados em sua Parada para esquivar a qualquer momento. Cada sucesso subtrai um ponto dos sucessos do oponente. (Contudo, lembre-se que depois de se desviar de sua ação declarada, você ainda removerá um dado da sua parada de dados.)

Terceiro estágio: Resolução

- Teste danos, determinado por arma ou manobra (dificuldade 6).
- Absorver danos: teste Vigor (dificuldade 6).

Complicações Gerais

- **Mudando Ações:** A dificuldade aumenta em um.
- **Imobilização:** A dificuldade em acertar um alvo imobilizado é reduzida em dois.
- **Atordoar:** Quando os danos de Corpus excederem o nível de Vigor, o alvo é atordoado, não podendo agir no turno seguinte.

os efeitos da manobra devem ser calculados através desses dois testes. Uma exceção a esta regra é uma manobra baseada em movimento (veja adiante).

Um ataque “mano a mano” é feito mediante um teste de Destreza + Briga, enquanto um ataque com armas brancas é feito com um teste de Destreza + Armas Brancas. Caso um personagem esteja tentando enganar um oponente, o teste deve empregar Manipulação mais uma Habilidade apropriada (como Briga, Intimidação e Lábria).

Dificuldade

A dificuldade para uma manobra normalmente é 6, mas pode ser aumentada ou diminuída dependendo da complexidade ou precisão da manobra (por exemplo, um Encontrão implica numa dificuldade ou precisão maior, porque



objetiva uma determinada área).

Se o propósito de uma manobra for enganar um oponente, a dificuldade será o Raciocínio do oponente mais uma Habilidade (como Raciocínio + Briga). Nesse caso, o modificador constante não é usado.

Testes Resistidos

Ocasionalmente um jogador pode resistir a um ataque desferido contra ele, seja mediante esquiva, execução de uma manobra evasiva ou o uso de outra manobra. Se o combatente também quiser atacar nesse turno, o teste de resistência normalmente exigirá que ele divida sua Parada de Dados.

A exceção a esta regra é resistir a Mistérios. Os personagens podem resistir a ataques de Mistérios sem dividir uma Parada de Dados. Para maiores detalhes, consulte o texto do Mistério específico.

Sucessos

Geralmente, um ataque precisa de apenas um sucesso para acertar; os danos em seguida são calculados nos dados. Porém, em alguns casos é necessário um determinado número de sucessos, como quando um personagem tenta agarrar um oponente (ele precisaria de mais sucessos que a contagem de Força de seu oponente).

Danos (Efeito)

Use a Tabela de Briga para determinar dano e, a partir daí, ajustar para condições especiais.

Se o efeito esperado for enganar ou confundir o oponente, a regra geral é que cada sucesso num teste de ataque subtrai um dado da Parada de Dados do oponente. Neste caso, apenas o teste de ataque é feito; não existe nenhum teste separado de danos.

Ações Múltiplas: Como sempre, um personagem terá de dividir sua Parada de Dados para executar ações múltiplas em um turno. Como sempre um personagem terá de dividir sua parada de dados para executar ações múltiplas.

Movimento: Normalmente um personagem não poderá se mover e atacar na mesma ação. O Narrador poderá permitir que sejam executadas manobras baseadas em movimento tendo em vista as seguintes normas:

Se um personagem estiver desempenhando algum feito acrobático, como saltar, balançar-se num candelabro etc., então será exigido um teste de Destreza + Esportes. Um teste simples para determinar distância de salto tem uma dificuldade de apenas 3 (veja *Saltando*, página 212), enquanto um salto de um trem em movimento sobre um cavalo correndo poderá ter uma dificuldade alta, como 9. O personagem precisa dividir sua Parada de Dados entre o teste acrobático e o teste de ataque. Contudo, o Narrador deve usar a regra do Sucesso Automático sempre que possível.

No interesse da licença poética, esta regra tem algumas exceções. Se um personagem tiver visto muitos filmes de capa-e-espada e praticado os movimentos extravagantes que viu, o Narrador poderá permitir-lhe saltar de um candelabro e atacar sem ter de dividir sua Parada de Dados.

Exemplo de Jogo



Réquiem está cheio de Pulsantes. Wendy dança sozinha numa viga alta, ao som da música tecno-industrial que toca no palco muitos metros abaixo. [1] Pisa descuidadamente aqui e ali, totalmente absorvida pelas luzes, música e movimento.

Então uma voz calma chama por ela, uma voz que ela pode ouvir mesmo através da música estridente. Rato aparece numa viga ao seu lado, e seu canivete brilha ao ser fechado. [2] Sua voz parece aumentar à medida que os ouvidos de Wendy ajustavam-se às Regiões Sombrias.

- Oi, Rato — Wendy diz. — O que tá pegando?

- Wendy, doce Wendy. Por acaso você viu a Lucy? Sabe onde ela pode estar?

- Lucy? Por que você a quer? Ela acha que é uma deusa ou algo assim. Ela é doida.

- Oh Wendy! Isso não é coisa que se diga. Não é tão ruim ser louco. Não somos todos? Tenho certeza que você é. Veja a forma como dança: me diga se não é loucura. Afinal, você está morta.

- Isso não significa que eu tenha de passar o tempo todo entediada, certo?

- Você sabe onde ela está, não sabe? Ela está com as chaves do seu carro, não? — Rato abre um sorriso fino e sarcástico. — Você não consegue fazer muita coisa sem as chaves do seu carro, não é? [3]

Wendy encolhe os ombros.

- E daí? Eu sei onde ela está. Por que você quer saber?

Rato coça levemente o queixo, e, enquanto ele está distraído Wendy quase lhe dá as costas.

- Eu preciso dela — Rato diz. Eu preciso de... uma deusa. Alguém para... investigar as coisas em Oakland. Há alguma coisa terrível acontecendo lá. Túmulos por cima de túmulos. [4]

Wendy cerrou os olhos.

- O que... feras?

Rato sorri, batendo palmas. Em seguida, olhando para os refletores, diz:

- A moça ganhou uma geladeira. — Dirige olhos reptilianos a Wendy. — Feras. Criaturas terríveis. Coisas que se movem na noite. Os santos que nos salvem! — ele grita, rindo como um maníaco.

- Cale-se! — Wendy diz. Nesse instante, os pêlos atrás de seu pescoço se eriçam. Ao ouvir a gargalhada de Rato, Wendy sentiu as teias do Destino moverem-se. Tapou-lhe a boca com a mão. [5]

Sem dizer uma palavra, ela apontou para baixo. Rato forçou a vista para ver na escuridão, e em seguida notou as auras sombrias que cercavam três dos leões de chácara. Ela já tinha visto esta estratégia ser empregada antes em clubes noturnos, e desta vez podia até mesmo ver o punho de uma espada. Era óbvio que todos os três estavam possuídos por Centuriões. [6]

Rato balança silenciosamente a cabeça e abre seu canive-

Comentários

1. Repare que o Réquiem é um ponto de encontro das aparições, devido a também ser um Lugar Assombrado de nível 3.

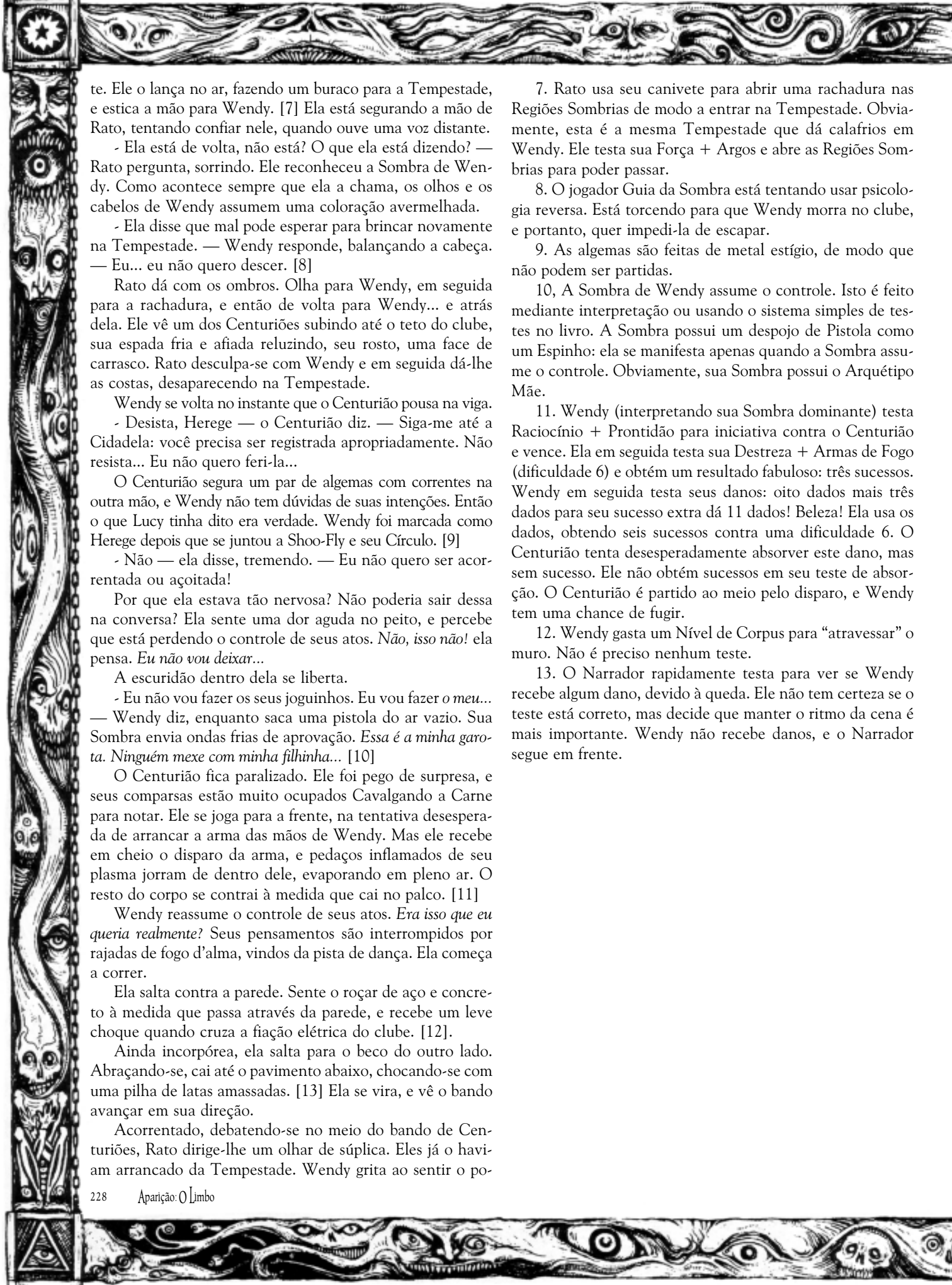
2. Rato usou seu Mistério Piscar para chegar lá. Você lhe dá pontos de estilo.

3. O jogador investiu cinco pontos de Antecedentes num artefato “par de chaves”. Wendy emprestou as chaves a Lucy.

4. Rato está falando sobre os espectros que assombram o Cemitério Oakland (para maiores informações, veja **Necrópole: Atlanta**).

5. O Narrador está bonzinho hoje. Ele deixa Wendy fazer um teste de Raciocínio + Fatalismo para evitar o perigo iminente. O jogador de Wendy entende a primeira parte da trama armada contra ela. Os Centuriões estão usando Cavalgar a Carne para entrar no Réquiem. Ela não tem muito tempo.

6. Os Centuriões estão Cavalgando a Carne dos leões de chácara. Normalmente isto seria difícil, mas esses Centuriões vêm se sintonizando com esses mortais há algum tempo. A sintonia é muito útil quando eles querem procurar pessoas em clubes noturnos.



te. Ele o lança no ar, fazendo um buraco para a Tempestade, e estica a mão para Wendy. [7] Ela está segurando a mão de Rato, tentando confiar nele, quando ouve uma voz distante.

- Ela está de volta, não está? O que ela está dizendo? — Rato pergunta, sorrindo. Ele reconheceu a Sombra de Wendy. Como acontece sempre que ela a chama, os olhos e os cabelos de Wendy assumem uma coloração avermelhada.

- Ela disse que mal pode esperar para brincar novamente na Tempestade. — Wendy responde, balançando a cabeça. — Eu... eu não quero descer. [8]

Rato dá com os ombros. Olha para Wendy, em seguida para a rachadura, e então de volta para Wendy... e atrás dela. Ele vê um dos Centuriões subindo até o teto do clube, sua espada fria e afiada reluzindo, seu rosto, uma face de carrasco. Rato desculpa-se com Wendy e em seguida dá-lhe as costas, desaparecendo na Tempestade.

Wendy se volta no instante que o Centurião pousa na viga.

- Desista, Herege — o Centurião diz. — Siga-me até a Cidadela: você precisa ser registrada apropriadamente. Não resista... Eu não quero feri-la...

O Centurião segura um par de algemas com correntes na outra mão, e Wendy não tem dúvidas de suas intenções. Então o que Lucy tinha dito era verdade. Wendy foi marcada como Herege depois que se juntou a Shoo-Fly e seu Círculo. [9]

- Não — ela disse, tremendo. — Eu não quero ser acorrentada ou açoitada!

Por que ela estava tão nervosa? Não poderia sair dessa na conversa? Ela sente uma dor aguda no peito, e percebe que está perdendo o controle de seus atos. *Não, isso não!* ela pensa. *Eu não vou deixar...*

A escuridão dentro dela se liberta.

- Eu não vou fazer os seus joguinhos. Eu vou fazer o meu... — Wendy diz, enquanto saca uma pistola do ar vazio. Sua Sombra envia ondas frias de aprovação. *Essa é a minha garota. Ninguém mexe com minha filhinha...* [10]

O Centurião fica paralizado. Ele foi pego de surpresa, e seus comparsas estão muito ocupados Cavalgando a Carne para notar. Ele se joga para a frente, na tentativa desesperada de arrancar a arma das mãos de Wendy. Mas ele recebe em cheio o disparo da arma, e pedaços inflamados de seu plasma jorram de dentro dele, evaporando em pleno ar. O resto do corpo se contrai à medida que cai no palco. [11]

Wendy reassume o controle de seus atos. *Era isso que eu queria realmente?* Seus pensamentos são interrompidos por rajadas de fogo d'alma, vindos da pista de dança. Ela começa a correr.

Ela salta contra a parede. Sente o roçar de aço e concreto à medida que passa através da parede, e recebe um leve choque quando cruza a fiação elétrica do clube. [12].

Ainda incorpórea, ela salta para o beco do outro lado. Abraçando-se, cai até o pavimento abaixo, chocando-se com uma pilha de latas amassadas. [13] Ela se vira, e vê o bando avançar em sua direção.

Acorrentado, debatendo-se no meio do bando de Centuriões, Rato dirige-lhe um olhar de súplica. Eles já o haviam arrancado da Tempestade. Wendy grita ao sentir o po-

7. Rato usa seu canivete para abrir uma rachadura nas Regiões Sombrias de modo a entrar na Tempestade. Obviamente, esta é a mesma Tempestade que dá calafrios em Wendy. Ele testa sua Força + Argos e abre as Regiões Sombrias para poder passar.

8. O jogador Guia da Sombra está tentando usar psicologia reversa. Está torcendo para que Wendy morra no clube, e portanto, quer impedi-la de escapar.

9. As algemas são feitas de metal estígio, de modo que não podem ser partidas.

10. A Sombra de Wendy assume o controle. Isto é feito mediante interpretação ou usando o sistema simples de testes no livro. A Sombra possui um despojo de Pistola como um Espinho: ela se manifesta apenas quando a Sombra assume o controle. Obviamente, sua Sombra possui o Arquétipo Mãe.

11. Wendy (interpretando sua Sombra dominante) testa Raciocínio + Prontidão para iniciativa contra o Centurião e vence. Ela em seguida testa sua Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 6) e obtém um resultado fabuloso: três sucessos. Wendy em seguida testa seus danos: oito dados mais três dados para seu sucesso extra dá 11 dados! Beleza! Ela usa os dados, obtendo seis sucessos contra uma dificuldade 6. O Centurião tenta desesperadamente absorver este dano, mas sem sucesso. Ele não obtém sucessos em seu teste de absorção. O Centurião é partido ao meio pelo disparo, e Wendy tem uma chance de fugir.

12. Wendy gasta um Nível de Corpus para "atravessar" o muro. Não é preciso nenhum teste.

13. O Narrador rapidamente testa para ver se Wendy recebe algum dano, devido à queda. Ele não tem certeza se o teste está correto, mas decide que manter o ritmo da cena é mais importante. Wendy não recebe danos, e o Narrador segue em frente.



der dos Centuriões agarrá-la brutalmente.

Um Centurião arrogante caminha lentamente até ela, com um par de algemas nas mãos. Ele agarra seus braços brutalmente, torcendo-os por trás de suas costas. Enquanto ela tenta reunir força de vontade para se mover, ele começa a prender os seus pulsos com as algemas. Subitamente, um raio de luar revela alguma coisa caindo.

Um par de chaves de carro, sombrias e indistintas, pousam no chão, perto dos pés do Centurião. [14]. Intrigado, o Centurião olha para baixo — e imediatamente paga o preço por sua decisão. Descendo da escuridão tal qual um anjo da guarda, Lucy, com um grito furioso na garganta, faz sua entrada.

Uma bota de couro comprida acerta o pescoço do Centurião. Lucy ataca com violência, seu manto negro esvoaçando na noite. Uma adaga de prata brilha no escuro — e, subitamente, as paredes são banhadas com plasma.

Um corpo cai. Lucy está de pé por cima do Centurião caído, gesticulando para os outros com uma mão delicadamente enluvada.

- Queriam briga? — ela sibila, tremendo de raiva. — Lutem comigo...

Apenas um dos Centuriões permanece em formação com o grupo. Enquanto os outros soldados fogem em pânico, ele desembainha sua espada e começa a meneá-la em movimentos intrincados.

Rato grita de raiva, e Wendy, rolando para detrás das latas de lixo, agarra suas chaves. As algemas caem ao chão, e o som do disparo de uma arma ecoa pelo beco. Alguns centuriões vão pagar...

14. Lucy chega! E bem na hora. Desenrola-se um combate: desta vez o Narrador conduz a ação sem recorrer a testes. Ele apenas quer usar esta cena para montar uma luta, de modo que usa o momento dramático como desculpa para se divertir. O Narrador segura algumas miniaturas, os jogadores pegam os dados de combate, e a história continua...



Apêndice

Antagonistas

Espectros

O Exército da Escuridão

s Espectros são aparições que sucumbiram ao Limbo. Eles servem e adoram ao Limbo, apesar dele consumi-los. Muitos Espectros são fracos, até mesmo patéticos, mas alguns são, virtualmente, deuses.

Devido ao fato do Limbo correr em seu plasma, todos os Espectros possuem uma forma de telepatia de grupo — um tipo de consciência grupal. Quanto mais poderoso um Espectro é, maior é sua ligação com o Limbo, e mais informações o Espectro recebe. Os Maelfeanos costumam espiar as Regiões Sombrias simplesmente mandando alguns Espectros para uma área. Tudo que os Espectros subordinados escutam, os Maelfeanos escutam. Costuma-se dizer que os Espectros podem usar também as Nulidades para ouvir o que acontece nas Regiões Sombrias.

Existem muitas espécies diferentes de Espectros: este é um termo abrangente para as entidades corruptas que habitam a Tempestade e servem o Limbo. Duas espécies costumam interagir com mais frequência com as aparições: os quase irracionais Vultos e os extremamente inteligentes Doppelgangers.



Vultos

Quando almas são perdidas para o Limbo e escolhem servir a seu poder, elas são possuídas por suas sombras e se tornam receptáculos do poder do Limbo; estes espectros são chamados Vultos. Os Vultos são fantasmas famintos, com pouca inteligência, porém, são extremamente astutos e muito eficientes na busca de seu sustento.

Os Vultos não podem visitar o mundo vivo, nem as Regiões Sombrias (a não ser que sejam levados para lá; mesmo assim, sua permanência lá é curta) porque eles não possuem Grilhões.

Os Vultos assumem muitas formas: algumas delas (as mais recentemente corrompidas) têm uma aparência basicamente humana, enquanto outras, devido aos danos e corrupção do Limbo, tornam-se monstruosas. Todos eles irradiam uma fosforecência negra e fria: os raios do Limbo.

Criação de Personagem

Atributos 6/4/2, Habilidades 11/7/3, Antecedentes 3. Força de Vontade 0, Angst 8, Corpus 7

Atributos Sugeridos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 0, Manipulação 3, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 1

(A Percepção de um Vulto é sempre aguçada, devido à sua natureza predatória).

Habilidades Sugeridas: A despeito de quem ou do que eles foram em vida, os Vultos sucumbiram à sua natureza bestial e normalmente possuem pelo menos Briga 2, Esquiva 2, Prontidão 3 e Furtividade 3.



Poderes: Os Vultos possuem vários poderes especiais (veja abaixo). A maioria dos Vultos possui apenas um poder, embora alguns dos Vultos maiores tenham até três. Este poder costuma ser chamado “Dreno de Pathos” — os Vultos são criaturas famintas e requerem o calor de emoções para suportar o frio da Tempestade.

Todos os Vultos podem voar livremente pela Tempestade e possuem a habilidade de localizar entradas para o Labirinto. Eles também detêm a habilidade de sentir uma aparição por sua quantidade de Pathos interior: aquelas com grandes quantidades de Pathos (7+) brilham como fogo na escuridão da Tempestade.

Despojos: Os Vultos normalmente não possuem despojos, mas alguns portam algum tipo de faca ou maça.

Poderes de Vultos

- **Dentes de Tubarão** — O Vulto pode causar danos agravados com uma mordida: Força +2.

- **Tentáculos Ectoplásmicos** — O Vulto pode atacar duas vezes por turno, mas normalmente não maneja armas.

- **Dreno de Pathos** — O vulto pode drenar um ponto de Pathos por sucesso num teste de ataque. Os pontos de Pathos são convertidos diretamente em pontos de Angst para o Vulto numa base de um-para-um.

- **Grito Espectral** — O Vulto pode gritar na Tempestade, desta forma invocando de um a cinco outros Vultos. O uso deste poder custa 5 pontos de Angst. Os Vultos geralmente odeiam fazer isto, porque podem atrair a atenção de um Maelfeano feroz.

- **Aprisionar** — O Vulto precisa primeiro segurar com sucesso seu alvo. (Veja *Manobras de Combate*, página 223). No turno depois de segurar o alvo, o Vulto cobre o alvo completamente e precisa ser destruído para libertar -10. A aparição aprisionada normalmente é carregada para fora da Tempestade para um destino incerto. O uso deste poder custa três pontos de Angst. Alguns Vultos usam este poder para ocultar outros Vultos dentre deles, abrindo-se no momento apropriado.

- **Entorpecer o Coração** — O Vulto pode atacar diretamente as Paixões de uma aparição, infeccionando as Paixões da aparição com o frio do Limbo. Primeiro, deve ocorrer um ataque bem-sucedido. Em seguida o Vulto emprega sua Angst num teste oposto contra a Força de Vontade da aparição. Se o vulto for bem-sucedido, uma das Paixões do alvo será reduzida em um ponto. O uso deste poder custa três pontos de Angst.

- **Rasgar a Teia da Vida** — O Vulto pode atacar diretamente os Grilhões de uma aparição. O Vulto precisa primeiro obter sucesso num teste de ataque. Em seguida ele emprega sua Angst num teste oposto contra a Força de Vontade da aparição. Se o Vulto for bem-sucedido, um dos Grilhões da aparição será reduzido em um. O uso deste poder custa cinco pontos de Angst.

- **Explorar os Aflitos** — O Vulto pode ligar-se à Psiqué de uma aparição à medida que cai através da Tempestade na



direção do Labirinto. Enquanto estiver no Labirinto, o Vulto pode tentar capturar qualquer Força de Vontade ou Pathos gasto e convertê-lo em Angst para seu próprio uso. O teste para fazer isso é Destreza + Prontidão (dificuldade 9).

• **Parasita Camaleão** — Este poder permite a um Vulto parasitar uma aparição. O teste necessário é Destreza + Furtividade (dificuldade da Percepção da aparição + Prontidão) Uma fonte de luz apontada para o Corpus da aparição pode evidenciar a presença do Vulto-parasita: teste Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). O uso do Mistério Castigo também detectará um Vulto-parasita. Enquanto ele permanecer imóvel, o Vulto poderá seguir a aparição para onde quer que ela vá, mesmo para as Regiões Sombrias. O Vulto pode em seguida desligar-se, inflingindo um Nível de Corpus de dano em seu hospedeiro durante o processo, e atacar qualquer um que se encontre nas proximidades durante um a cinco turnos antes de desaparecer na Tempestade. O Vulto pode também agir como os “ouvidos” de um Maelfeano. Este poder custa cinco pontos de Angst para ser usado, mais um ponto de Angst por dia passado fora da Tempestade.

Doppelgangers

Ainda mais perigosos para as aparições nas Regiões Sombrias, os Doppelgangers são aparições que foram consumidas por suas Sombras. Os Doppelgangers ainda mantêm a aparência de aparições normais. Ao contrário da maioria dos Espectros, os Doppelgangers possuem personalidades, livre arbítrio e conhecimento de muitos Mistérios de aparições.

Os Doppelgangers ainda possuem Grilhões que os prendem ao mundo vivo. O Limbo ainda não os consumiu completamente, e os Maelfeanos os empregam com considerável frequência os agentes mais favorecidos.

Os Doppelgangers devem ser criados como aparições normais, mas sua Angst é sempre 10, e eles normalmente possuem Força de Vontade baixa. A única forma de dizer se uma aparição é um Doppelganger é aplicar Castigo nela, e mesmo esse método nem sempre é confiável. Os Doppelgangers continuam a reunir Pathos, embora normalmente através de métodos de tortura espiritual. Eles não gostam de Pathos tingidos com amor ou qualquer outra emoção positiva.

Comentários ao Narrador: Os Doppelgangers podem ser vilões excelentes. Como seu nome implica, eles gostam de assumir a forma de outras aparições — embora nem todos os Doppelganger possuam automaticamente o nível de Modelar ou o Espinho que os permita assumir a forma de outro indivíduo.

Como os Doppelgangers não são desprovidos de personalidade, eles podem conversar com os personagens. Com frequência, um Doppelganger tentará invocar a Sombra de uma aparição durante essas conversas.

A eficácia de um Doppelganger como espião sempre termina quando sua vontade é corroída pela força do Limbo e sua aparência se degenera. Um Doppelganger nesse estado costuma ser chamado Nephwrack, e muitos Nephwracks são servos dos Maelfeanos.

Maelfeanos

Os Maelfeanos são Espectros antigos que consumiram outros Espectros e aparições. No processo, eles se tornaram enormes, manchados, poderosos e altamente inumanos. Alguns Maelfeanos podem nunca ter sido humanos. Os Maelfeanos distinguem-se dos Vultos por seu vasto poder, intelecto e personalidades individuais.

Eles são incrivelmente poderosos, mas geralmente letárgicos. Algumas aparições dizem que colônias inteiras de Espectros vivem dentro deles. Eles são tão grandes que desafiam a descrição através de Características normais.

Os Maelfeanos são acompanhados por Nephwracks e enormes nuvens de Vultos, que se agrupam em torno deles na Tempestade.

Os Outros

Muitas outras espécies de Espectros vivem na Tempestade, nas profundezas do Labirinto e no Vácuo: existem tantos tipos diferentes de Espectros quanto existem almas distorcidas no Mundo Inferior. Os Barqueiros estão familiarizados com a maioria dos tipos de Espectros e podem ensinar as aparições a respeito deles, especialmente como reconhecer seus truques mais comuns e seus padrões predatórios.

Cães-Demônios

Os Cães-Demônios são aparições que foram escravizadas, desfiguradas e lobotomizadas pela Hierarquia. No processo, foram reduzidos a servidores animais, não muito diferentes de cães de caça. Os Cães-Demônios foram “amordaçados” com um dispositivo de metal estígio que nega todos os processos elevados de pensamento, reduzindo a aparição a algo ligeiramente acima do nível animal de inteligência.

Os Cães-Demônios correm pelas Regiões Sombrias em matilhas chamadas “parelhas”, e normalmente são acompanhados por um ou mais guardas. Seu propósito é alertar seu guarda sempre que a morte de alguém cai na jurisdição de um dos Sete Senhores Mortais. Nos últimos anos, a Hierarquia começou a usar parelhas de cães-demônios para seguir seus inimigos. Os cães-demônios podem atacar selvagemmente quando isso lhes é ordenado, mas normalmente são criaturas servis. Eles obedecerão qualquer ordem conferida por seu guarda, mesmo que isso lhes custe a vida.

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 0, Manipulação 3, Aparência 0. Percepção 5, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Briga 2, Intimidação 3, reboque 5

Mistérios: Argos 1, Lamúria 4 (basicamente Réquiem, Hino Fúnebre e Crescendo)

Força de Vontade: 4

Angst: 7/5

Corpus: 6

Equipamento: Focinheira de Cão-Demônio



Antagonistas Mortais

O Poder da Vida

Desde o alvorecer da humanidade, os humanos têm combatido a sombra da morte. Devido a isto, a força de vontade humana tornou-se anátema à própria morte: na verdade, muitas pessoas podem permanecer vivas exclusivamente pelo uso de sua Força de Vontade.

Como a Força de Vontade humana é diretamente oposta à morte, os humanos podem usar sua Característica Força de Vontade de formas que podem inibir e afetar as aparições.

Proteção

Funerais; a prática de colocar duas moedas nos olhos do morto; a presença de cercas de ferro, um prego enferrujado sobre o vão da porta, água salgada ou um copo de água; fumaça de incenso e oferendas: a humanidade usa uma infinidade de meios para defender-se do sobrenatural.

Em épocas nas quais a humanidade respondia mais a mitos que à ciência, esses remédios eram eficazes contra as aparições. Deste a Revolução Industrial esses remédios têm sido ridicularizados, refutados ou esquecidos. Ainda assim, os mortais que se vejam assombrados ou caçados por aparições fariam bem em lembrar das simpatias de suas avós. Os feitiços, simpatias e proteções a seguir funcionarão com aqueles que estejam dispostos a investir sua Força de Vontade neles.

Repare que um mortal precisa ter o conhecimento para praticar esses rituais (Ocultismo 3 ou superior). Além disso, o mortal precisa acreditar pessoalmente que os rituais funcionarão. Se ele for uma pessoa cínica ou emperdenida que não acredite no sobrenatural, ele não poderá usar Proibição ou Proteção.

Qualquer crença ou prática que proteja os humanos das aparições tem duas formas de fazer isso: Censurá-los ativamente ou passivamente Impedi-los.

Proibição

O Impedimento consiste em conduzir a aparição para fora de uma área. O mortal que esteja praticando a Proibição, testa Força de Vontade (dificuldade 7). Uma aparição precisa gastar um ponto de Força de Vontade por sucesso no teste de Proibição para permanecer na área. Uma aparição pode enfrentar esta atividade tentando ameaçar ou enervar o mortal usando seu próprio Mistério: neste caso, o teste de Proibição é oposto pelo teste apropriado de Mistérios. Do contrário, a aparição precisa deixar a área o mais rápido possível. Contudo, depois que a atenção do mortal esteja concentrada em outro lugar, a aparição poderá retornar.

Proteção

A Proteção é uma forma de defesa passiva. Toda proteção possui um foco específico baseado no conhecimento antigo usado para proteger a área: poderia ser um prego de ferro enferrujado, um anel de sal, incenso ou qualquer outro meio. Um mortal pode usar esses focos para proteger uma área, normalmente um prédio ou outra estrutura permanente, de invasão da parte de aparições. O mortal testa sua Força de Vontade permanente (dificuldade 7) e gasta pelo menos um ponto temporário de Força de Vontade para realizar a proteção. O número de sucessos obtidos no testes indica quanto tempo dura a proteção (consulte a Tabela de Proteção), e a contagem de Força de Vontade permanente equivale à dificuldade para usar Mistérios para penetrar na área (este teste é feito antes de qualquer teste para penetrar a Mortalha).

Tabela de Proteção

1 sucesso	1 hora
2 sucessos	1 dia
3 sucessos	1 semana
4 sucessos	1 mês
5 sucessos	3 meses

Portanto, a Proteção precisa ser renovada com o tempo, para não se dissipar. Uma área Protegida é muito sólida nas Regiões Sombrias. É impossível gastar um Nível de Corpus e atravessar uma área Protegida. Entrar na área é praticamente impossível, requerendo o uso de um Mistério como Modelar (para fluir por baixo de uma porta ou através de uma fenda) ou Argos (usando Salto).

Repare que se uma aparição escolher atacar o foco da Proteção com Mistérios (como Insulto ou Encarnar), a aparição pode efetivamente findar a Proteção se ela puder de alguma forma tornar o foco inoperante ou ineficaz (levando o prego a desaparecer, abrindo o círculo de sal, extinguindo o incenso).

O Desaparecimento da Imagem da Morte

Os mortais não podem sentir nada além dos mais simples impulsos da presença de uma aparição: embora eles possam evitar inconscientemente as aparições, eles não podem senti-las ou vê-las, exceto quando estão bêbados, exaustos ou enfraquecidos de qualquer outra forma — a não ser que a Aparição deseje ser vista.

Inocência

A verdadeira inocência é rara no Mundo das Trevas. É praticamente impossível encontrá-la em qualquer adulto. Até mesmo as crianças do mundo Punk-Gótico perdem rapidamente sua inocência. Ainda assim, na maioria dos casos, uma aparição que seja jovem e livre de experiências é inocente. Essencialmente, a inocência de um indivíduo dura apenas até que ele deixe a inocência para trás.





Os humanos inocentes freqüentemente podem ver aparições nas Regiões Sombrias. Isto normalmente ocorre apenas à noite, e apenas quando o inocente tem um momento de quietude durante o qual ele não está se concentrando em qualquer outra coisa. Em geral, o Narrador testa a Percepção do personagem inocente (dificuldade 6). A maioria dos inocentes não reagirá necessariamente à aparição com temor: parte da natureza da inocência é uma crença que ele é imortal — o inocente não teme a morte. Algumas crianças, sábias demais para a sua idade, podem ver uma aparição pelo que ela é — um monstro — mas em sua maior parte, as aparições são simplesmente personagens interessantes na vida diária de um inocente. Muitas aparições conversam longamente com crianças, e algumas crianças até mesmo fazem coisas baseadas no que seus “amigos” aparições lhes dizem.

Talvez devido à falta de medo pela morte, os inocentes também exercem um grande poder sobre as aparições. Eles podem proibir uma aparição de aproximar-se ou tocá-los, ou podem comandá-las para deixar um local.

Na prática, os mortais inocentes não precisam ter conhecimentos antigos para executar Proibição e Proteção: eles não sabem instintivamente que podem fazê-lo, mas seu humor geral e palavras casuais, como “Deixem-me em paz!” ou “Saiam daqui!” exercem o mesmo efeito.

Um último comentário sobre a inocência: muitos dos insanos estão tão alheios às preocupações dos mortais que reverterem a um estado de inocência. (Isto normalmente não se aplica aos vampiros Malkavianos).

Os Filhos de Tertuliano

*Não acredite no que ouvir
Não acredite no que vir
Quando você apenas fecha os olhos
Pode sentir o inimigo*

- U2, “Acrobata”

Tertuliano, dos primeiros escritores cristãos, postulou que o Demônio esconderia seu mal na bondade aparente, chegando mesmo a curar algumas pessoas, mas que imitar Deus era o pior dos pecados.

Os Filhos de Tertuliano são guerreiros sagrados comprometidos em destruir todas as aparições e outras “crias do demônio”. Os Filhos de Tertuliano procuram pessoas supostamente possuídas, aquelas que afirmam falar com os mortos (paranormais, Ciganos e loucos), e algumas vezes simplesmente aqueles fiéis que falam contra a “palavra de Deus” e que, portanto, *devem* estar possuídos.

Todos os Tertulianos são exorcistas treinados que empregam o exorcismo como sua principal ferramenta de ataque. Esse exorcismo varia de um praticante para outro, mas todos são fisicamente brutais e rigorosos para a vítima supostamente possuída. Os Tertulianos seguem os ensinamentos do *Malleus Malleficarum* ao pé da letra, sendo especialistas em aplicar as técnicas de tortura descritas adiante. Seus métodos são cruéis, mas podem ser surpreendentemente eficazes se uma aparição realmente estiver Cavalgando a Carne de um indivíduo. Infelizmente para os alvos de seus exor-



cismos vigorosos, os Tertulianos são incapazes de dizer se uma pessoa está realmente possuída por uma aparição ou se simplesmente é paranormal, louca etc., até que a aparição deixe o corpo da pessoa.

Para o infortúnio daqueles que não estejam sendo guiados por aparições, as técnicas de exorcismo dos Tertulianos tornam-se cada vez mais violentas — seus pacientes nem sempre sobrevivem. Até mesmo aqueles que estão sendo guiados por aparições costumam morrer devido ao exorcismo. Os Tertulianos consideram essas mortes lamentáveis, mas acreditam que suas ações são justificáveis na medida em que estão proporcionando ao indivíduo uma chance de salvação. Se a vítima recém-morta torna-se uma aparição, o Tertuliano simplesmente considera que ela era o “espírito possuidor” e tenta “matá-la” pela segunda vez.

Os Filhos possuem diversos métodos para expulsar aparições de mortais possuídos. A maioria desses métodos envolve o uso de certos artefatos abençoados capazes de alertá-los para uma possessão como essa. Esses poderes são considerados divinos. Os Tertulianos capazes dessas adivinhações são altamente respeitados entre os membros da ordem.

Os Tertulianos possuem outras armas ao seu dispor. Um pequena porcentagem de Tertulianos é capaz de formas mais avançadas de exorcismo. Mediante a aplicação de água benta pré-preparada, os Tertulianos podem enxergar, até certo ponto, nas Regiões Sombrias.

A Seita de São James

Em meio às lamúrias,

Ouiu-se uma voz solitária -

“A maldição de um homem é ser salvo

Quando na verdade ele quer morrer.”

- Ralph Waldo Emerson, “Sacrifice”

A Seita de São James é um subculto muito pequeno e radical dos Filhos de Tertuliano. Os membros da seita (todos homens, nunca ultrapassando um total de 99) seguem os ensinamentos de São James. Especificamente, a seita segue uma versão peculiar dos ensinamentos do Livro Secreto de James, um dos Envagelhos Gnósticos recém-descobertos. Embora muitos estudiosos debatam a autenticidade do pergaminho, a seita acredita profundamente em seus ensinamentos. O pergaminho registra que Deus, através de suas disciplinas, ensina que os homens verdadeiramente virtuosos se matariam para poderem entrar no reino dos Céus. O texto prossegue dizendo que os homens que cometerem suicídio justificado serão salvos antes de todos os outros no Dia do Juízo.

Os membros da seita acreditam possuir o dever sagrado de matar a si mesmos e levar a batalha contra as criaturas das trevas até o lar do próprio Demônio. Apenas os Tertulianos que sejam capazes de provar seu valor (e fanatismo) são convidados a tornar-se membros da seita.

A seita já desenvolveu rituais para mandar seus membros ao Mundo Inferior para enfrentar o inimigo. Antes que seja permitido a qualquer membro empreender essa jornada, ele precisa primeiro provar sua honra. Isto é feito mediante

o combate contra todos tipos de inimigos perigos e o aprendizado de todas as informações concernentes às aparições. Quando o líder da seita acredita que a mente e a alma de um irmão estão suficientemente preparados, ele instrui o irmão a criar uma arma de justiça com suas próprias mãos. Essas armas podem tomar muitas formas (embora elas sejam todas armas de lâminas) e são altamente personalizadas. Normalmente leva mais de um ano para fabricar uma arma como essa. Depois de completadas, essas armas ficam entre as mais poderosas criadas por mortais.

Quando a arma estiver preparada e o irmão tiver provado o seu valor, ele é introduzido num grupo conhecido como “cruz”, composto por quatro a oito irmãos. Os irmãos de uma cruz são ligados espiritualmente através de uma benção poderosa. Em seguida, os membros de uma cruz cometem suicídio, usando suas armas especialmente preparadas. O ritual transporta os irmãos recém-falecidos para o Mundo Inferior, onde eles imediatamente começam a destruir o máximo de aparições que puderem antes deles mesmos serem aniquilados. Os irmãos acreditam que, desde que lutem honrosamente, após sua destruição serão transportados para o Paraíso.

Muitos membros da Inquisição questionam os métodos da Seita de São James. Diversas vezes os ensinamentos da seita quase foram declarados heresia pelo restante da ordem. Contudo, seus membros argumentam que o próprio Jesus cometeu suicídio permitindo sua própria morte e que ele está agora sentado ao lado direito de Deus. Eles afirmam orgulhosamente estar seguindo as palavras de seu senhor e mestre, e ninguém poderia desviar os irmãos de seu objetivo.

O Arcano

O Arcano é uma sociedade secreta dedicada ao acúmulo e à assimilação de informações sobre ocultismo. Ele foi fundado no final da década de 1880 por uma combinação de estudiosos, magos e humanos em busca de todos os tipos de conhecimentos ocultos. O Arcano possui muitas Capelas espalhadas pelo mundo. Três das maiores estão localizadas em Boston, Massachusetts; Londres, Inglaterra; e Georgetown, em Washington.

Os eruditos do Arcano dedicam-se a uma variedade de áreas do oculto, inclusive fadas, lobisomens, vampiros e aparições. O Arcano não se revela ao mundo, porque seus membros acreditam que a maioria das pessoas é incapaz de compreender as maiores verdades que o Arcano dedica-se a desvelar.

O Arcano tem tido um sucesso limitado, ainda que promissor, em seus estudos sobre vida e morte, inclusive o desenvolvimento de elixires de saúde e outros instrumentos alquímicos. Contudo, embora esses instrumentos sejam úteis para retardar o envelhecimento, eles não são uma cura para a velhice, que é o objetivo final da maioria dos integrantes do Arcano.

Os estudiosos do Arcano possuem grandes bibliotecas, laboratórios, e muito dinheiro, eles detêm um dos maiores corpos de conhecimento factual sobre o Mundo Inferior no Mundo da Carne. Além disso, suas Capelas contêm a maior

coleção de aparições aprisionadas no mundo vivo.

Os integrantes do Arcano são eruditos, raramente praticando investigações ativas. O Arcano costuma contratar “frelancers” para capturar as aparições. O Arcano também possui um determinado número de membros associados que, apesar de não serem eruditos, são adeptos de perseguir e aprisionar aparições e outras entidades espirituais.

Jonathan Kelvin, o mais jovem dos fundadores originais do Arcano, supostamente desenvolveu uma cela de contenção capaz de aprisionar aparições e outros seres plásmicos. Kelvin atualmente demonstra os sinais de seu envelhecimento extremo; o tempo que lhe resta entre os vivos é curto. Nos últimos anos Kelvin tem devotado todos seus esforços para descobrir os segredos da morte. Para este fim, ele tem realizado experiências com vivos e mortos, tendo chegado ao ponto de extrair Pathos de aparições aprisionadas e injetar em mendigos. Há um número infundável dessas almas desesperadas, que não fazem idéia de que a cama quente e acolhedora lhes é oferecida ao preço de uma morte dolorosa, terrível, final.

Kelvin tem mantido segredo sobre essas atividades para os outros integrantes do Arcano. Contudo, alguns estudiosos do Arcano estão a par de suas experiências, dividindo-se entre os que as aprovam e os que fingem não ver o sofrimento que elas causam. Kelvin obteve algum sucesso com a injeção de energia dos mortos nos corpos dos seres vivos, mas embora essas experiências sejam promissoras, até aqui não apresentaram resultados concretos.

O Benandanti

Sai para a noite, uma bruxa possesa assombrando o ar negro.
- Anne Sexton, “Her Kind”

O Benandanti é uma sociedade humana cujos membros possuem o poder de ver aparições. Lendas quase esquecidas afirmam que, entre o pôr e o nascer do sol, os Benandanti são capazes de viajar para o Mundo Inferior. Porém, se um dos Benandanti for impedido de retornar ao seu corpo ao nascer do sol, ele ficará aprisionado na forma de aparição. O corpo, agora sem alma, entra em coma, intrigando os médicos, que não encontram uma causa médica para essa ocorrência. Em ocasiões raras, um Benandanti encontra seu caminho de volta para o corpo depois de meses, ou mesmo anos, nas Regiões Sombrias. Mas são casos raros.

Os Benandanti estudam e temem as aparições. Muitos deles acreditam que as aparições são almas malignas que devem ser destruídas; outros acham que as almas estão apenas confusas, devendo ser encorajadas a prosseguirem sua jornada. Os Benandanti costumam começar sua existência como aparições em posições de poder no Mundo Inferior — muitas vezes como Renegados ou Hereges. A Dama do Destino também emprega muitas aparições de Benandanti. As aparições Benandanti costumam portar despojos e artefatos poderosos, inclusive suas espadas, que, segundo rumores, são muito eficazes no combate a criaturas espirituais.

O Círculo Órfico

Os membros do Círculo Órfico compõem um grupo variado de eruditos, visionários, vampiros do clã Giovanni e magos da morte Euthanatos. O Círculo é uma organização antiga (atualmente contando com cerca de 300 membros) que procura manter sua existência oculta de outros seres.

O propósito manifesto do Círculo é descobrir a verdadeira natureza da morte. Muitos acólitos do Círculo percorrem o Mundo Inferior, realizando experiências no reino e em seus habitantes para determinar se existe uma forma de um espírito mover-se entre a vida e a morte. Os Membros do Círculo realizam experimentos com praticamente qualquer coisa, desde drogas a sacrifícios (de vivos e mortos) para obter um mínimo de informação útil.

Os Membros do Círculo vêem o lendário Orfeu como um herói que descobriu uma forma de transcender vida e morte. Orfeu foi o único mortal conhecido a viajar para o Mundo Inferior e retornar ao mundo vivo, supostamente carregando os volumes sagrados que descreviam os grandes Mistérios. Alguns membros do Círculo afirmam que Orfeu viajou ao Mundo Inferior especificamente para encontrar conhecimento.

De todas as sociedades do Mundo da Carne, este grupo decerto é o que possui a maior noção da natureza física e política do Mundo Inferior. O que o Círculo planeja fazer com esta informação é obscuro, mas os rumores mais persistentes envolvem um plano para rasgar a Mortalha que separa o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Existem outros rumores de que alguns membros do círculo fizeram pactos com certas figuras do Mundo Inferior, tomando parte em “assassinatos” de outras aparições. Porém, oficialmente, o Círculo mantém uma política de neutralidade nesses assuntos.

A Hierarquia deseja pôr um fim ao Círculo Órfico. Ela está preocupada sobre o alto nível de conhecimento que o Círculo detém, acreditando que tal conhecimento poderia ser usado por Renegados ou vivos.

Criaturas Sobrenaturais

Vampiros



Poderosos, argutos, rápidos, cruéis — os vampiros movem-se no mundo mortal com a mesma facilidade com que as aparições se movem no Mundo Inferior. Eles governam as cidades com esquemas assustadoramente complexos, que normalmente levam anos e anos para renderem frutos. Devido a habitem muitos lugares também ocupados por aparições, é importante saber onde os vampiros estão na sua cidade, e o que eles estão fazendo.

Muitos vampiros podem ver aparições que estejam nas Regiões Sombrias à procura do lugar certo, percebendo as

auras das aparições. Certos “clãs” de vampiros (eles são organizados em clãs tendo como base a linhagem de seu fundador) possuem um pouco mais de poder sobre as aparições que os outros — o clã Giovanni é especificamente poderoso, pois seus membros estudam a magia dos mortos e aprenderam como invocar Espectros e aparições das Regiões Sombrias. Os vampiros Tremere também podem conhecer os segredos do oculto e da Taumaturgia — eles estudam trilhas de conhecimento místico e rituais secretos que lhes possibilitam afetar fantasmas e aparições.

Muitas das lendas sobre vampiros são falsas, embora algumas sejam verdadeiras. Os vampiros precisam evitar fogo e luz solar — essas substâncias causam-lhes danos terríveis. Eles não são afetados por cruzes ou objetos sagrados, a não ser que o indivíduo que os use detenha Fé Verdadeira. Alho e água corrente não exercem nenhum efeito sobre eles.

Como um vampiro que tenha bebido recentemente sangue é muito mais forte e rápido que um mortal, você precisa manter o registro do nível atual da Parada de Sangue do vampiro. (“Parada de Sangue” é o número de “Pontos de Sangue” consumidos recentemente pelo vampiro). Um vampiro pode gastar pontos de Sangue para aumentar temporariamente seus Atributos Físicos. Ele pode também gastar um Ponto de Sangue para curar um ferimento não agravado.

Seguem-se algumas estatísticas para vampiros jovens, velhos, Giovanni e Tremere.

Mistérios: Os níveis dos Mistérios listados não representam precisamente a dimensão total dos poderes vampíricos. Por exemplo, o Mistério “Titerismo” de um vampiro representa uma capacidade para controlar mortais, e não realmente possuí-los. Você poderá usar mais adequadamente as Disciplinas apropriadas dos vampiros se tiver **Vampiro, A Máscara**.

Neófitos: Esses são os vampiros mais jovens, que ainda não atingiram 100 anos de pós-vida. São os “adolescentes” da sociedade vampírica. As aparições têm mais chances de encontrar esses vampiros — os Neófitos são numerosos nas cidades, costumando vagar por lugares habitados pelas aparições.

Criação de Personagem: Atributos 7/5/3, Habilidades 13/9/5, Antecedentes 7. Força de Vontade 7, Mistérios 4, Parada de Sangue 10.

Atributos Sugeridos: Presuma os níveis de pelo menos 2 pontos em todos os Atributos.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Atletismo 1, Briga 2, Esquiva 1, Etiqueta 1, Expressão 1, Intimidação 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 1, Furtividade 3. Manha 1, Lábria 3

Mistérios Sugeridos: Titerismo 2, Lamúria 2, Argos 1 (Manto de Sombras)

Equipamento: Roupas da moda, faca retrátil, óculos escuros.

Anciões: Os Anciões são os príncipes de seus reinos urbanos, costumando dominar a política de uma cidade. Os vampiros anciões sobreviveram entre 300 e 1000 anos, possuindo, portanto, poderes inerentes consideráveis. As Carac-





terísticas abaixo representam um ancião americano ou europeu típico.

Criação do Personagem: Atributos 10/7/5, Habilidades 21/9/5, Antecedentes 12, Força de Vontade 8, Mistérios 7, Parada de Sangue 20

Atributos sugeridos: Presuma nível 4 nos Atributos Sociais, 3 nos mentais e 2 nos atributos físicos

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 3, Etiqueta 3, Expressão 1, Intimidação 4, Armas Brancas 2, Ocultismo 2, Furtividade 3, Manha 1, Lábia 4

Mistérios Sugeridos: Titerismo 4, Lamúria 4, Argos 1 (Manto de Sombras)

Equipamento: Roupas antiquadas, máscaras, óculos tingidos, relógio de bolso, bengala com espada embutida.

Tremere

Os Tremere são estudiosos do conhecimento mágico e dos rituais, sendo eficientes nas Disciplinas vampíricas Auspícios, que lhes permite ver aparições. Eles estão cientes da existência das Aparições e tomarão as medidas necessárias para proteger seus lares delas. Na verdade, os Tremere mais poderosos conhecem um ritual chamado Proteção Contra Espíritos, que os protege contra aparições.

Habilidades Sugeridas: Os Tremere raramente possuem níveis em Ocultismo menores que 3, e muitos possuem Conhecimentos especializados, como Cultura Espiritual. Além disso, você pode usar as listagens anteriores para representá-los.

Giovanni

O Giovanni é um clã de vampiros incrivelmente ricos, cujo interesse básico consiste de negócios e necromancia. Eles criam vampiros apenas a partir de sua própria dinastia mortal — existem Giovanni que não são vampiros, mas eles são protegidos por sua família vampírica. Os Giovanni passaram conhecimento vampírico através das eras, devendo ser considerados, entre os vampiros, a maior ameaça à existência de uma aparição. Obviamente, eles também podem ser grandes aliados...

Criação de Personagem: Atributos 10/5/3, Habilidades 21/9/5, Antecedentes 7, Força de Vontade 7, Mistérios 4, Parada de Sangue 10

Atributos Sugeridos: Presuma níveis de pelo menos 4 em todos os Atributos Mentais e 2 em todos os Atributos sociais e físicos.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 1, Etiqueta 3, Expressão 1, Intimidação 3, Armas Brancas 1, Ocultismo 4, Furtividade 4, Manha 2, Lábia 3.

Mistérios Sugeridos: Titerismo 3, Lamúria 2, Argos 1, Teia da Vida 1

Equipamento: Terno italiano imaculado, adaga antiga, relógio Rolex

Poder Especial: Necromancia. A Necromancia é o poder que permite a um Giovanni manipular aparições. Em geral, um Giovanni precisa dominar um dos Grilhões da apa-

rição antes de afetá-la. Ela é classificada em níveis, exatamente como um Mistério.

O primeiro nível de Necromancia permite a um Giovanni ver o que um mortal recém-falecido viu por último. O Nível Dois concede ao Giovanni o poder de invocar fantasmas, mas este poder pode ser resistido com Força de Vontade. O Nível Três concede o poder de comandar aparições (isto também é resistível com Força de Vontade). O Nível Quatro concede o poder de forçar um fantasma a permanecer numa área específica nas Regiões Sombrias e não entrar na Tempestade; isto pode ser resistido com o Mistério Argos. Finalmente, o Nível Cinco permite ao Giovanni extrair o espírito de uma pessoa viva de seu corpo; isto efetivamente transforma a pessoa numa aparição temporária (não sendo detentora de nenhum Mistério) com seu corpo como Grilhão. Todos os Giovanni conhecem pelo menos um nível de Necromancia. Para maiores informações sobre os poderes especiais dos Giovanni, consulte **Vampiro: Guia para os Jogadores**.

Carniçais

Muitos vampiros criam carniçais. Ele fazem isso dando a um mortal ou vampiro algum sangue vampírico sem primeiro sugar a força vital da criatura. Como os carniçais são essencialmente mortais, aqui não lhes concederemos estatísticas; use as características humanas ou animais com leves aumentos em Atributos Físicos (particularmente Força).

Regras Especiais: Enquanto beberem regularmente sangue vampírico, os Carniçais podem viver para sempre. Contudo, depois que tiverem ultrapassado seu período de vida natural, os carniçais precisam sempre ter sangue vampírico em seus sistemas. Do contrário, eles envelhecerão e morrerão rapidamente — dentro de alguns dias ou talvez mesmo dentro de algumas horas. Os Carniçais podem usar o sangue dentro deles precisamente da mesma forma que os vampiros (i.e., para aumentar as Características e curar). Presuma que os carniçais possuem de um a 10 Pontos de Sangue, dependendo da generosidade de seu mestre.

Lobisomens

As florestas do Mundo das Trevas não são lugares seguros. Assim como os predadores guardam as fronteiras de seus territórios contra competidores, os Garou guardam as florestas e charnecas contra a humanidade. E como é violenta essa defesa!

Os Garou são uma raça de metamorfos lupinos que afirmam possuir uma herança cultural que remonta às névoas da pré-história. Eles vêem a si mesmos como os defensores de Gaia, a Mãe Terra, e neste papel eles impõem uma justiça violenta contra todos os transgressores de sua Litanía. Suas lendas falam de um ser monstruoso e metafísico chamada a Wyrn. Segundo os Garou, a Wyrn é a fonte de todo o Mal. Eles podem farejar a mácula dessa besta em seus ini-





migos, e usar esse “fedor” como justificativa para destruir qualquer um que se oponha a eles.

Culturalmente, os Garou são divididos em tribos diferentes. São treze tribos, embora exista uma décima quarta tribo “perdida”, os Adoradores da Espiral Negra, que se juntaram à Wyrm há muito tempo. Cada tribo possui sua própria identidade, causas e objetivos. Por exemplo, as Fúrias Negras são uma tribo composta exclusivamente por mulheres, enquanto os Fianna são todos descendentes de Celtas e celebram sua cultura baseada na cultura Celta. Também há duas tribos nativas americanas, amarguradas com a perda de suas terras para os europeus; e uma tribo de fetichistas tecnológicos conhecida como os Andarilhos do Asfalto.

Poderes: Todos os Garou são capazes de assumir uma variedade de formas: humana; lupina; e várias formas intermediárias, sendo a mais temida de todas a Crinos, a lendária forma meio-homem, meio-lobo. Em todas as formas, mas especialmente na Crinos, os Garou são grandes guerreiros e xamãs. São incrivelmente resistentes a danos, podendo curar instantaneamente todos os ferimentos que recebem — exceto quando causados por uma arma de prata, contra o que eles não têm defesa. (Os lobisomens podem absorver danos agravados — exceto prata — mas não podem regenerá-los rapidamente).

As habilidades mágicas dos Garou lhes são concedidas pelos espíritos da natureza. Essas habilidades variam desde controle sobre os elementos até grande força e extraordinárias habilidades guerreiras.

Os Garou mantêm uma ligação com o mundo espiritual — a Umbra -, podendo facilmente entrar neste mundo através de um processo que chamam de “percorrer atalhos”. Eles possuem uma ligação tão profunda com os espíritos da natureza que ocasionalmente os prendem em objetos, criando artefatos mágicos. Porém, poucos Garou negociam com os espíritos dos mortos. As exceções a esta regra são os Peregrinos Silenciosos, uma tribo de errantes cuja cultura da morte remonta até suas origens no antigo Egito. Os Silenciosos conhecem muitos métodos diferentes de entrar no Mundo Inferior e obter informações proféticas dos mortos. Além disso, os xamãs Garou experientes possuem determinados poderes que afetam as aparições como a habilidade de exorcizar aparições a partir de seus Grilhões.

Criação de Personagens: Atributos 7/5/3, Habilidades 15/9/3. Antecedentes 5, Força de Vontade 8

Atributos Sugeridos: Presuma níveis de 2, exceto nos Atributos Físicos, onde você pode assumir níveis de 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 4, Empatia com Animais 3, Atletismo 2, Briga 3, Esquiva 2, Enigmas 1, Intimidação 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Furtividade 3

Regras Especiais: Os lobisomens possuem três formas principais — homem, lobo e homem-lobo (Crinos). As duas primeiras formas são bastante comuns. Contudo, quando na forma homem-lobo, um lobisomem pode somar três pontos em todos os Atributos Físicos, pode regenerar um Nível de Vitalidade por turno (exceto para danos causados por prata,

fogo, mágica ou as presas e garras de uma entidade sobrenatural), e é imune às penalidades nos dados por serem feridos.

Além disso, os lobisomens provocam reações de medo incontrollável em humanos mundanos que os observam na forma homem-lobo.

Magos

Raramente a magia é espetacular — raramente ela precisa ser.

- Donald Tyson, *Ritual Magic*

Os Magos são humanos iluminados que podem submeter a realidade à sua vontade. Embora muitos sejam limitados em poder, alguns atingem níveis de poder quase divinos. Se esses operadores da mágica são amigos ou inimigos das Almas Inquietas, isso depende largamente de cada mago individual.

Existe uma variedade de facções de magos, e eles travam uma guerra com a própria realidade, lutando por algo que chamam “Ascensão”. Alguns magos, chamados Oradores do Sonho, respeitam o mundo espiritual e normalmente desejam comungar com as Almas Inquietas e em seguida partir. Outros, como os Engenheiros Tecnocratas do Vórtice, procuram eliminar tudo que não se enquadra em sua visão de uma realidade ideal. Os misteriosos Euthanatos são os que mantêm um relacionamento mais próximo com os mortos; eles mesmos podem passar para as Regiões Sombrias durante curtos períodos de tempo e realizar mágicas potentes. Os corruptos Nephandi também tentam minar as energias do Mundo Inferior, mas seus propósitos perturbam até mesmo as aparição mais selvagens.

Os magos geralmente preferem executar sua arte com o mínimo de fanfarra possível. Alguns Inquietos místicos afirmam que os magos temem uma força chamada “Paradoxo”, que cancela sua magia e destrói completamente os magos. Embora alguns magos não pareçam preocupar-se com o “Paradoxo”, a maioria emprega táticas sutis e mágicas silenciosas.

Poderes: Os magos possuem um grande variedade de poderes aos quais podem recorrer; usar Mistérios para representar a mágica dos magos é, na melhor das hipóteses, problemático. O Narrador poderia simplesmente permitir que um personagem não-jogador pudesse exercer uma variedade de efeitos dentro de uma ou duas áreas de especialidade. Esses efeitos teriam dificuldades de 5 a 8; a eficácia da mágica dependeria de quantos sucessos fossem obtidos pelo mago — muito pouco com um, efeitos consideráveis com dois, uma boa quantidade com três, muito sucesso com quatro e um sucesso extraordinário com cinco ou mais.

A maioria das mágicas não infligem danos agravados, mas fogo, eletricidade ou um ataque poderoso de mágica pura inflige danos agravados se obtiver três ou mais de três sucessos (dois níveis por sucesso depois do segundo). Dê ao mago de dois a seis dados para fazer isto, dependendo do poder do mago. Se você tem **Mago: A Ascensão**, use as Esferas e Regras do livro.

Os dois magos de nível médio descritos abaixo representam um adepto da Tradição do Euthanatos e um caçador de

fantasmas Engenheiro do Vórtice. Ambos possuem certo grau de habilidade mortal e mágica, podendo ter aliados habilitados ou algum tipo de laçaios.

Criação de Personagem: Atributos 4/6/9, Habilidades 20/8/3. Antecedentes 10, Força de Vontade 8, Parada de Dados de Mágica 12/5

Atributos Sugeridos: Presuma níveis de 2 em Atributos Físicos, e em Sociais e 4 em Mentais.

Mago Euthanatos

Habilidades Sugeridas: Presuma níveis de 2 em Atributos Físicos, 3 em Sociais e 4 em Mentais.

Mago Euthanatos

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esquiva 2, Empatia 2, Etiqueta 3, Expressão 1, Armas de Fogo 2, Linguística 2, Armas Brancas 4, Ocultismo 4, Lábria 3, Furtividade 2

Áreas Sugeridas de Especialidade: Entropia (mágicas para abalar a estrutura da matéria), vida (mágica das forças da vida), Espírito (para ver ou atingir com as almas inquietas).

Equipamento: Roupoas pretas, práticas e com muitos bolsos, acessórios para rituais, adagas, venenos.

Equipamento: Canhão Desintegrador (Dispositivo de nível 4): rajadas de energia Primordial, ligada a mágicas espirituais, capazes de desintegrar as aparições. O canhão inflige um Nível de Corpus de danos agravados por sucesso que o mago obtém num teste de Destreza + Armas de Fogo. Bom para 10 tiros.

Visor Espiritual (Dispositivo de Nível 1): Permite ao caçador ver dentro das Regiões Sombrias mediante sucesso num teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4),

Roupas folgadas, jaleco, parafernália científica

Engenheiro do Vórtice

Habilidades sugeridas: Prontidão 3, Esportes 2, Computador 4, Esquiva 3, Condução 3, Enigmas 3, Armas de fogo 3, Investigação 3, Reparos 4, Ciência 4.

Áreas sugeridas de Especialidade: Força (Elementos), Espírito, Primórdios (a energia fundamental da criação).

Fadas

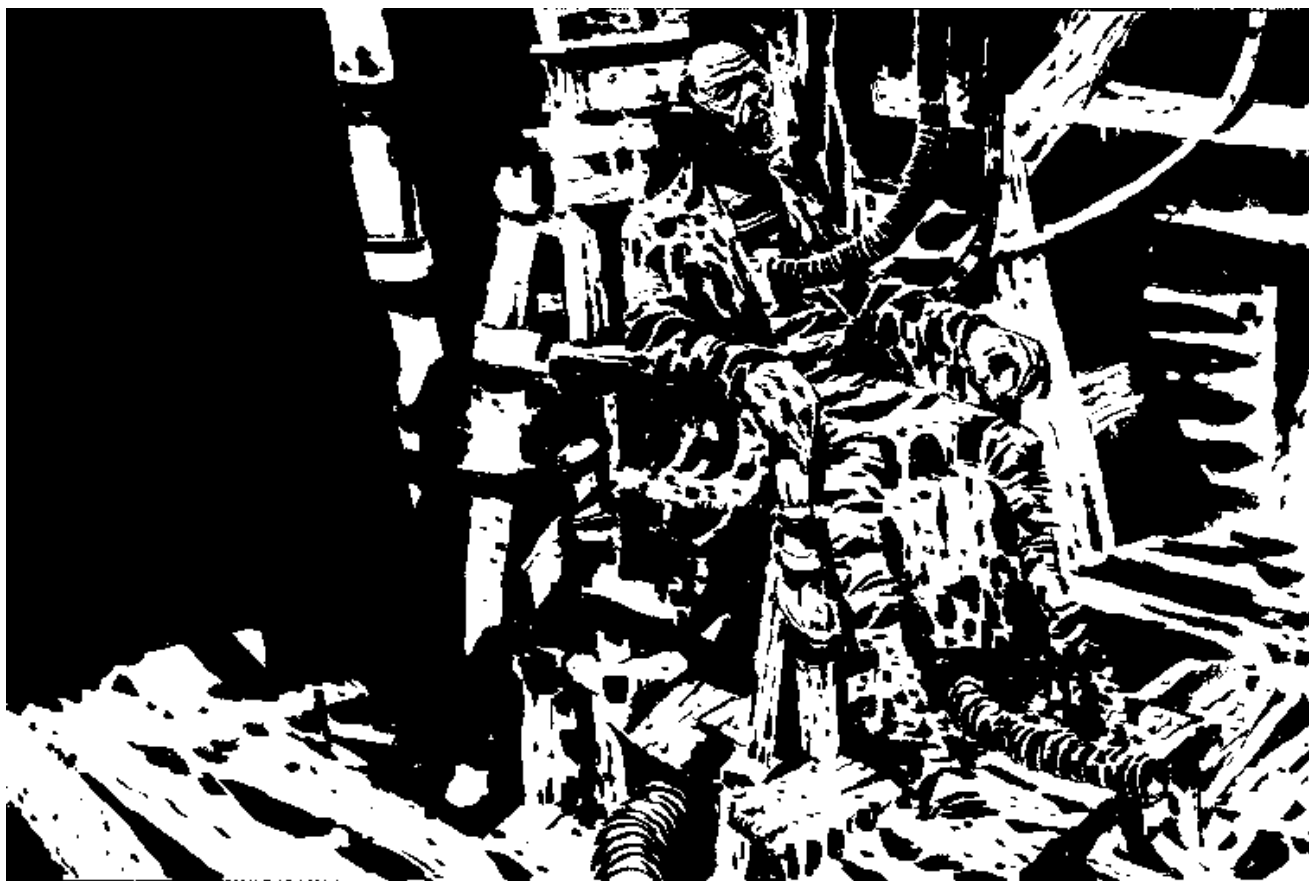
No dia dos mortos, quando também o ano morre,

Os mais jovens sobem as velhas colinas.

- Susan Cooper, "Silver on the Tree"

As Fadas são seres compostos de magia e espírito. Embora as aparições não costumem se intrometer nos planos das fadas, muitas fadas seguem antigos pactos e acordos com as aparições. Como os Reinos do Sonho fazem fronteira com Arcádia (o lar das fadas), assim como com o Mundo Inferior, existem várias fadas negras (particularmente um grupo conhecido como os Cavaleiros da Rosa Envenenada) que viajam entre as Terras sem Sol e as Terras do Verão. Além disso, diversas aparições (basicamente aquelas de herança celta) parecem poder atravessar os Reinos do Sonho e chegar a Arcádia. Lá eles servem algumas fadas nobres como Banshees, empre-





gando Lamúria e usando Fantasma para seu prazer.

Durante a Inquisição a maioria das fadas fugiu da Terra para Arcádia. Muitas fadas, porém, ficaram para trás por motivos próprios, refugiando-se em antigas fortalezas e galerias sob colinas nos oceanos mais profundos. Quando a Mortalha cobriu o mundo com seu poder sufocante, as fadas sobreviventes ficaram ilhadas, tornando-se estáticas e conservadoras.

Os fantasmas e as fadas compartilham muitas características: ambos são criaturas nascidas de espírito e compostas de magia. Ambos sentem a realidade corroer sua existência. Ambos precisam congrega-se em lugares esquecidos. Ambos são afetados de diversas formas pelo mundo mortal.

Costuma-se dizer que algumas fadas tornaram-se tão maculadas com sangue humano que esqueceram sua herança — essas fadas são chamadas de Changelings pelas verdadeiras, devido ao hábito ancestral de se trocar bebês humanos por fadas. Os Changelings podem morrer, e, se de alguma forma forem privados do poder fundamental das fadas, também podem se tornar aparições.

As fadas geralmente são temidas: como são criaturas de espírito, podem realizar facilmente ataques através da Mortalha.

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/5, Pathos 8, Força de Vontade 7, Corpus 7, Angst 6/6

Poderes: Para traduzir as habilidades das fadas em Mistérios, presume que as fadas nobres (não changelings) geralmente possuem Argos 4, Lamúria 5, Teia da Vida 3, Modelar 4 e Fantasma 5. Obviamente, todos os poderes das fadas precisam ser unidos sob uma afiliação específica ou potencial. Por exemplo, uma fada aliada com Inverno teria poderes de frio, neve e gelo. Os Changelings geralmente especializam-se em uma área (usualmente Fantasma, Pandemônio, Lamúria ou Modelar) e em geral não são tão poderosas quanto as verdadeiras fadas.

Os Changelings normalmente aparecem como humanos adolescentes, jovens ou idosos. Eles são nobres, poderosos e fantasmagóricos. As Fadas verdadeiras aparecem em milhares de formas, cores e texturas.

Outros

Existem muitos outros antagonistas e aliados possíveis para as aparições: os Adoradores da Espiral Negra, certos Peregrinos Silenciosos e outros lobisomens. Os agentes da Pentex usando aparições para guardar algumas de suas fábricas, paranormais, médiuns manipuladores, etc. Para maiores informações sobre como integrar outros seres sobrenaturais em sua campanha de **Aparição**, veja **Aparição**, **Tela do Narrador**.

Artefatos

*Os brinquedos no sótão saem para brincar,
Eles odeiam quando você os tranca...*

- Marionettes, "Ave Dementia"

Dentro das Regiões Sombrias há poderosos aparelhos "mágicos", mais conhecidos como artefatos. Os artefatos são objetos únicos, cada um possuindo seus próprios poderes e limitações. Todos os artefatos são abastecidos com energias da alma.

Os Artefatos são objetos raros e antigos. Apesar de ser possível fabricar artefatos, os artífices habilitados são raros, e o processo nunca é fácil. De fato, possuir um artefato significa possuir um pedaço da mitologia do Mundo Inferior. Em forma, os artefatos variam muito. Uma espada mágica que amaldiçoa oponentes; um machado de chefe índio que sempre mira a cabeça; uma poção de amor capaz de fazer qualquer aparição ser tomada por emoções; asas de cera e penas que permitem uma aparição voar — as possibilidades são infinitas.

Segundo a crença popular, os Artífices mestres investem parte de sua essência em artefatos criados no Mundo Inferior. Máscaras de oficiais, armas potentes e ferramentas especiais são construídas sob encomenda e vendidas por preços muito altos. Para receber um objeto como esse, uma aparição deve executar alguma missão importante ou derrotar algum fantasma poderoso. Tais artefatos não são comuns nem fáceis de serem escondidos; muitos podem ser descobertos pela essência que contêm.

Mantendo Artefatos

Cada uso do poder de um artefato requer o dispêndio de um ponto do Pathos no interior do item. A aparição pode usar um ponto de seu próprio Pathos no lugar daquele do artefato. Quando todo o Pathos dentro do artefato for exaurido, a aparição não poderá mais usar seus poderes. Contudo, o artefato ainda pode ser considerado "encantado", podendo ser recarregado mediante a canalização de mais Pathos para o objeto. Os artefatos podem conter apenas uma certa quantidade de Pathos. Essa quantidade é determinada durante sua criação.

Transferir Pathos para um artefato é simplesmente uma questão de transferir Pathos do próprio Corpus da aparição para o artefato. Fazer isso requer apenas alguns segundos e concentração.

Comuns

Sinete de Cidadania (Nível 1)

Nos antigos dias do Império Estígio, os cidadãos recebiam estes sinetes como símbolos de sua cidadania. Eles eram usados para assinar documentos, aprovar acordos, abrir fechaduras especiais e como provas de identidade e posição na Hierarquia.

Porém, com o tempo a anarquia crescente nas Regiões Sombrias levou esse sistema de identificação por sinetes a ser abandonado. Agora, apenas os Anacreontes possuem esses sinetes de Estigia, mas muitas Aparições Livres começaram a usar sinetes descartados e roubados como meios de marcar o que é seu.

Ocasionalmente, um aparição pode usar um sinete para "provar" que pertence à Hierarquia.

Frasco de Ódio Líquido (Nível 1)

As emoções, apropriadamente destiladas, podem tomar forma tangível. Dizem que há muito tempo atrás, Renegados que pesquisavam formas esquecidas de magia encontraram uma maneira de remover o ódio que nutriam e destilá-lo em forma potável. Não se sabe se eles ainda são capazes disso, mas frascos cheios de Ódio Líquido ainda são comprados e vendidos secretamente em bazares da Hierarquia.

Um frasco de Ódio Líquido normalmente contém de um a três pontos de Pathos de Ódio. Porém, após uma aparição ter consumido este ódio, ela o sangrará lentamente em cada ação e gesto. Quando o Pathos for gasto para carregar um Mistério, essa ação também estará infestada com ódio.

Um frasco pode ser recarregado se for enterrado sob o solo de uma área contaminada por bastante intolerância, traição, opressão ou sofrimento. O tipo de ódio que reencher o frasco irá ser semelhante ao armazenado em tal lugar.

Chave de Esqueleto (Nível 2)

Esta chave não é usada para abrir portas. Ela permite ao seu usuário violar a tumba de um inimigo. Inserindo-a no solo sobre um corpo enterrado, ela abrirá a terra e revelará o corpo do inimigo. Se este for outra aparição, ela sentirá dor breve mas excruciante ao ter seu Grilhão violado. Aos olhos da Hierarquia, a posse de uma Chave de Esqueleto é considerado crime grave.

Vela de Cabeceira (Nível 2)

Muitas vezes, as jornadas pelo Mundo Inferior podem terminar com um Círculo de aparições perdendo-se completamente. A Vela de Cabeceira é uma solução possível para isso. Após ser "carregada" por um dia — isto é, deixá-la sugar a Paixão ressonante armazenada num Lugar Assombrado — ela pode ser usada para guiar um Círculo de aparições de volta ao seu Local. A vela, quando acesa, queimará por um dia. A fumaça da chama tomará a direção do Lugar Assombrado. Recarregar a vela no Local irá restaurá-la.

Livro de Mentiras (Nível 2)

Ao trair os Renegados ou a Hierarquia, uma aparição desafiada éticamente pode precisar de alguns conselhos sobre o que fazer. Uma aparição que tenha se oferecido aos Hereges pode ser agraciada com um Livro de Mentiras, se for particularmente promissora.

A aparição pode abrir o livro a qualquer momento (de

preferência a sós) para receber um conselho sobre o que fazer a seguir. O Livro das Mentiras erradicará alguns Pathos do iniciado (dois pontos) em troca por uma breve passagem que sugira um possível curso de ação. No jogo, o personagem ganha três dados extras num teste de Lábia. Fora do jogo, o Narrador aconselha o jogador (de preferência privadamente) sobre um possível curso de ação.

Corda Bamba Nietzscheana (Nível 3)

Dizem que um suicida quis aprender a arte de Argos quase imediatamente após sua morte. Ele então tropeçou num ritual exótico: pegando a corda com a qual se enforcara e jogando-a à Tempestade, ele pôde atravessá-la até seu destino. Muitos tentaram imitar este ritual, mas poucos foram bem-sucedidos. Mais tarde, o suicida revelou que, sozinho na Tempestade, pôde explorar as profundezas de sua Sombra e, confrontando-a, entendê-la melhor.

Esta viagem filosófica tem sido estudada em alguns cultos de Hereges, e algumas das cordas usadas pelos Mestres de Argos tornaram-se objetos sagrados. O usuário de uma Corda Bamba e Nietzscheana deve cumprir um ritual, caminhar sozinho na Tempestade e vencer sua Sombra. O jogador da Sombra irá detalhar todas as dúvidas, medos e fracassos recentes do andarilho. A experiência é similar à do Pesadelo, mas os níveis de dificuldade de todos os testes para vencer a Sombra são reduzidos em dois. Se o andarilho vencer, o ritual reduzirá a Angst da Sombra em cinco e permitirá ao andarilho cruzar a Tempestade e alcançar seu destino.

Fogo d'Alma (Nível: variável, veja abaixo)

A Hierarquia drena quantidades enormes de Pathos das almas que aprisiona. Esse volume de Pathos é canalizado através de estranhas varas de ébano cristalino e coletado em grandes prismas negros. Quando os prismas se enchem, começam a brilhar por dentro e projetam sombras que parecem chamas negras: por causa dessa radiância, a Hierarquia chama a energia coletada de “fogo d'alma”. O fogo d'alma é um recurso da Hierarquia, que o usa para recarregar seus Mistérios, armas e maquinário.

O fogo d'alma é dispensado em cristais esféricos negros menores, que brilham quando cheios e gradualmente fenece ao perder poder. Estes cristais são reutilizáveis: muitas aparições podem pegar emprestado alguns óbolos com a Hierarquia desde que entreguem cristais de fogo d'alma, sem explicações. Há um número limitado deles: são extraídos perto da Escada Venosa, em Estígia.

Há diversos tamanhos e formatos de cristais, cada um com uma quantidade diferente de Pathos

Tamanho e Formato	Pathos	Nível do Artefato
Caco (de bolso)	10	1
Prisma (portátil)	20	2
Cone (transportável)	30	3
Esfera (montada em veículos)	40	4
Grande Esfera (estacionária)	50	5

Abraco de Nhudri (Nível: variável, veja abaixo)

Essas correntes, forjadas em metal negro, são usadas para acorrentar aparições. Elas resistem a danos de Mistérios e inibem os poderes de um aparição. As fechaduras destas correntes dividem-se em mecânicas (caso em que elas podem ser arrombadas) e mágicas (caso em que é preciso saber a senha ou pensamento próprio para abri-las).

Um aparição presa com o Abraco de Nhudri que tente usar Mistérios deve sobrepujar a virtude de resistência dessas correntes:

Nível	Resistência
1	3 dados
2	5 dados
3	7 dados
4	8 dados
5	10 dados

O Narrador testa a resistência das correntes como um teste oposto contra os Mistérios do personagem quando ele tenta usar uma arte. As correntes ganharão um bônus de dois dados de resistência se o Mistério for especificamente focalizado nelas.

Artefatos de Luxo

Máscara de Narciso (Nível 1)

Este artefato faz seu usuário aparecer absoluta e atordoadamente belo: durante o tempo em que ele a usar, ganhará nível de Aparência efetiva de 5, ou 6 se ela já for 5. Porém, com o passar do tempo, o uso da máscara torna o rosto do aparição gradualmente menos característico, até que seus olhos e boca sejam apenas fendas e sua face esteja polida como um espelho.

Uma aparição pode usar uma Máscara de Narciso durante até um dia de cada vez sem efeitos colaterais. A partir daí, ele começará a perder pontos de Aparência à razão de um a cada quatro horas de uso da máscara. Apenas o uso criterioso de Modelar pode consertar o dano causado dessa forma, e mesmo assim a aparição nunca terá sua beleza anterior totalmente restaurada.

Centavos da Sorte (Nível 1)

Todo dia são perdidos diversos objetos pequenos. Muitos mortais acham a idéia de encontrar ou perder um centavo ou dois um acontecimento insignificante. Como resultado disso, poucas aparições colecionaram “Centavos da Sorte”.

Um Centavo da Sorte é capaz de passar do Mundo Inferior para o Mundo da Carne sem muita dificuldade. Uma aparição pode jogar um Centavo da sorte no mundo real, onde ele cairá com um pequeno “ping”. Um mortal que passe por perto irá se distrair por um breve momento com o som. O grau com o qual ele ignorará o som dependerá de um teste de Inteligência (com quatro sucessos, o mortal irá ignorar completamente; no caso de falha crítica ele irá sentir



um breve tremor de medo e investigará).

Se ao cair o centavo der cara, ele irá desaparecer para o Mundo Inferior após uma cena, podendo ser recuperado pela aparição. Se der coroa, desaparecerá para mais tarde ser encontrado por um mortal. Apesar disso, se mais tarde um mortal jogar a moeda e ela der coroa, ela descerá ao Mundo Inferior novamente, onde poderá ser encontrada por outra aparição.

Os Centavos da Sorte são bastante raros, mas podem ser muito úteis quando usados por aparições engenhosas.

Sedas Sensuais (Nível 2)

As Sedas são uma mercadoria popular em mercados da Hierarquia, mas às vezes um mercador pode encontrar algo um pouco mais precioso. A Seda sensual é um tecido fabricado com plasma de origem desconhecida. Uma aparição que envolva seu Corpus com a sada começa a adquirir lentamente Pathos e Angst. A evocação do efeito leva geralmente um dia inteiro, mas após isso, a aparição ganhará três pontos em ambas as categorias. Alguns Renegados têm tecido roupas inteiras com a Seda Sensual. Essas pobres almas deleitam-se com os efeitos contínuos dessa substância ilícita.

Espelho de Lucrécia (Nível 3)

Diz-se que, após morrer, Lucrécia Borgia, teve longas conversas com seu lado negro. Sua Sombra podia sussurrar

coisas para ela... e ela podia responder. Ela era capaz de confortar e Castigar sua Sombra invocando um pedaço dela em uma superfície refletora. Correm boatos de que artífices Herages descobriram o segredo de produzir espelhos capazes de imitar as propriedades do espelho de Lucrécia.

Gastando um ponto de Angst e três pontos de Pathos, uma aparição pode energizar o dispositivo com um pedaço de sua própria Sombra. Ela pode então dialogar com ela e até mesmo barganhar.

Representa-se isso no jogo deixando o jogador confrontar e discutir diretamente com seu Guia da Sombra para fazer barganhas com sua Sombra. Esta, porém, não tem obrigação nenhuma de ouvir.

Máscara da Tragédia (Nível 3)

A Máscara da Tragédia é um tipo de disfarce usado para esconder as verdadeiras emoções de uma aparição. Bernhart, o mestre do disfarce emocional, é apontado como tendo sido levado à loucura pelo uso de uma dessas máscaras.

Uma aparição que use este dispositivo aparenta ter um Pathos de 10 e pode falsificar seu verdadeiro propósito. Outras aparições irão assumir que seu usuário está sendo levado pelo desgosto, dor ou necessidade.

Manto da Noite (Nível 3)

Este manto negro é tecido com fio de Nulidades. Pode



ser usado para esconder a maior parte do corpo de uma aparição. O Manto da Noite adiciona três dados à parada de dados de Furtividade e age como dois níveis de armadura (dois dados adicionados para dano) contra os efeitos danosos de Nulidades e Turbilhões.

Casa de Bonecas de Borgia (Nível 4)

Lucrécia Borgia levou seu amor pela intriga para além do túmulo. Ela encarregou um desertor talentoso da Hierarquia de construir uma casa de boneca feita da madeira de árvores espectrais. Em seguida Lucrécia chamou um artesão Herege para produzir uma coleção de bonecas vodú animadas. Apesar da casa de bonecas particular de Lucrécia ser única, há notícias de imitações.

Depois que o ritual apropriado tenha sido executado, as bonecas andarão pelos corredores da casinha imitando as atividades das aparições com quem estão sintonizadas. Uma cerimônia Herege é usada para energizar as bonecas. Observando a farsa desempenhada na casinha, pode-se obter pistas sobre as atividades de seu inimigo.

Asas do Êxtase (Nível 4)

Para construir as Asas do Êxtase, penas de pássaros mortos são fixadas numa estrutura de metal Estígio moldada como o esqueleto da asa de um pássaro. O criador desta relíquia deve moldar seu próprio plasma (ou o de outra aparição) para formar a musculatura. O único elemento que falta é a Paixão que a alimenta. Aumentando seu Pathos acima de 8, a aparição que usa as Asas do Êxtase ganha o poder de voar. Mas ela deve ser cuidadosa; se seu Pathos cair abaixo de 8 enquanto estiver no ar, ele despencará ao chão, perdendo um Nível de Corpus. A não ser que marque ao menos três sucessos num teste de Destreza + Esportes, ela também irá quebrar suas pernas, sendo incapaz de andar por um dia inteiro.

Armas

Relógio Eterno (Nível 3)

Este aparelho se parece com um relógio sem ponteiros. Uma aparição que o use nunca perde o ritmo da passagem do tempo no mundo mortal, dispõe de três dados de contra-mágica contra qualquer uso de uma Esfera de Tempo de magos, pode anular a Rapidez de um Vampiro (três dados, dificuldade 7; cada sucessos remove um nível da Rapidez vampírica), e não pode ser atacado mais de uma vez por turno por um lobisomem que esteja tomado pela Fúria.

Luva de Veludo (Nível 4)

A aparência desta relíquia é um tanto ilusória. Apesar de frágil e embelezada com laços, o toque de uma delicada Luva de Veludo traz angústia impensável. Uma aparição que ataque com a luva (uma mera bofetada funciona) ganha quatro dados extras de dano em combate.

Espada de Dâmocles (Nível 4)

Muitas vezes o Angst de uma aparição pode ser consumido pela necessidade de se vingar de seus inimigos. Algumas armas canalizam energias negras para proezas em combate. Porém, se estas energias não forem dominadas, elas podem levar uma aparição à perdição. A Espada de Dâmocles é um exemplo deste princípio.

Quando a espada é desembainhada, a Sombra do empunhador oferecerá ajuda em combate (dando ao seu usuário cinco dados extras em Combate com Armas Brancas). A arma inflige Força + 5 de dano e, se seu dono desejar, adiciona um ponto de dano a cada Ponto de Pathos gasto. Porém, se sua sombra se tornar dominante, ele irá assumir a batalha. O usuário irá então sofrer um ponto de Corpus para cada dois pontos que ele infligir. A Psique pode ainda escolher o uso de Pathos para se regenerar.

Armas com Alma (Nível: variável)

A Hierarquia desenvolveu uma técnica de fixar cristais de Fogo de Almas em armas para que não precisem de Pathos daqueles que a empunham. Tal tipo de arma é chamada de arma "com alma". Uma arma com alma é considerada permanentemente carregada com Pathos até ser usada, quando então o Pathos é drenado do cristal de almas para dentro da arma.

Os explosivos também podem receber "almas" para prover a energia da detonação.

A posse de armas com alma é proibida a todos, exceto soldados da Hierarquia e outros oficiais especiais.

Pistola	Nível 1
Rifle	Nível 2
Metralhadora	Nível 3
Granada	Nível 4

Calendário



*Girando, girando, girando através dos anos,
Minutos em horas e horas em anos
Nada muda; nada poderia mudar
Girando e girando e de volta onde você
começou...*

- Victor Hugo, *Les Misérables*

Da mesma forma que os povos viventes de todas as eras têm mantido calendários que marcam os solstícios, equinócios e outros dias especiais, assim também o fazem os mortos. O calendário dos mortos varia um pouco de grupo para grupo. Certos dias são notados apenas pelos seguidores da Hierarquia, enquanto Renegados e Hereges têm celebrações e vigílias próprias em outros momentos. Há, porém, certos dias que são respeitados por todas as aparições. Alguns desses dias mais importantes são detalhados a seguir.

Muitos dos feriados celebram datas nas quais as barreiras entre os mundos dos vivos e dos mortos são mais finas. Os habitantes do Mundo Inferior não estão muito certos das razões desses fluxos e refluxos, apesar deles parecerem estar conectados de alguma forma às fases da Lua e à posição da Terra nos céus.

Dia de Todos os Santos

O dia de Todos os Santos, Samhain, Halloween ou Dia das Bruxas, como é comumente chamado, é uma das datas mais importantes do ano para aparições. Samhain é o dia do ano em que o véu entre o mundo dos mortos e dos vivos fica mais tênue. No Halloween, as aparições são livres para interferir no reino dos vivos.

Do amanhecer de 31 de outubro ao amanhecer de 1º de novembro as aparições podem fazer o que lhes convier. Esta liberdade e a aparência de estranhas rachaduras na Morte entre os mundos originou muitos dos mitos mortais relacionados a esta noite. Tais rachaduras podem sugar aparições desavisadas para o mundo dos vivos, prendendo-as lá até o amanhecer de 1º de novembro.

Dia dos Mortos

Apesar dos vivos terem muitas festas e celebrações pelos mortos, os próprios mortos têm eles próprios uma cerimônia na primeira lua cheia do outono. Neste dia, muitas aparições realizam algum tipo de peregrinação, devido à crença de ser mais fácil coletar Pathos e artefatos nesta época do ano. Os destinos mais comuns para tais peregrinações incluem Lugares Assombrados no Mundo da Carne, o Mar de Almas em Stygia, e as Praias Distantes.

Vários Círculos de aparições também observam outras festas para os mortos celebradas por diferentes culturas do Mundo da Carne. Em geral, porém, as aparições vêem tais festivais meramente como oportunidades de colher grandes quantidades de Pathos de receptáculos vivos e voluntários.

Eclipses

As aparições alegam que durante eclipses totais do sol os poderes da Sombra crescem, e há muito perigo em perder-se para sempre durante tais eventos. Para prevenir tal ocorrência, muitas aparições observam uma "Pax" temporária, ou momento de paz, onde todas as aparições podem se encontrar livremente e nem combate ou roubo de Pathos ocorrem. Durante esses eclipses, as aparições podem passar livremente através de territórios e domínios nos quais eles normalmente teriam temor em se aventurar. Porém, há pequenos grupos de aparições que abraçam a filosofia de que deve-se entregar-se totalmente à Sombra durante tais eclipses, ou a Sombra enclausurada se fortalecerá muito e se libertará em algum momento imprevisto.

Durante os eclipses totais da Lua, as aparições acreditam



que podem se purificar e chegar mais próximo à Transcendência mergulhando na Tempestade e encarando seus pesadelos pessoais. Tais jornadas são muito perigosas, mas as aparições que são bem sucedidas em enfrentar seus próprios fracassos freqüentemente parecem se livrar de pelo menos uma Mácula da Corrupção.

Little Five Points, Atlanta: Um Cenário para Aparição

Esta seção inclui um cenário de exemplo para **Aparição: o Limbo**. A seguir você encontrará informações básicas para iniciar uma crônica, bem como idéias de aventuras. Aqui você encontrará as Almas Inquietas de Little Five Points, um setor de Atlanta. Informações de outras partes da cidade podem ser encontradas em **Necrópole: Atlanta**.

Em nosso mundo, Little Five Points é considerada um setor “boêmio” de Atlanta. É um local onde se pode obter coisas “essenciais” que não se consegue em nenhum outro lugar... isto é, se você for um perverso. Em outras partes da cidade as lojas teriam dificuldade em vender apetrechos relacionados a drogas, quadrinhos “underground”, livros da Nova Era e pagãos, ficção gay e lésbica ou moda alternativa. Em Little Five, porém, todos são bem vindos... exceto os intolerantes.

A área é ocupada por Pulsantes durante o dia, sendo quase vazia à noite. Há um esforço para se transpirar uma fachada de vivacidade e criatividade. Ali também se encontra apatia e pobreza, que aos Sábados à tarde são encobertas por guitarras acústicas, tatuagens e comportamento ousado.

No Mundo das Trevas Little Five Points é um pouco mais cruel que o da Atlanta de nossa realidade. A pintura brilhante encobre a decadência dos prédios, e a pretensão de “vida” não consegue esconder a presença da morte. Onde quer que os vivos se congreguem, as Almas Inquietas também se reunirão, atraídas pelas paixões dos vivos. Fugitivos, viciados, membros marginalizados da sociedade, desabrigados — eles estão todos lá, esperando para serem usados.

Geografia

A área de Little Five Points, perto de Inman Park e Reynoldstown, é acessível através do sistema de trens da cidade, MARTA (Metropolitan Atlanta Rapid Transit Authority). Muitas aparições são gratas pelo transporte de massa; os trens saem a horas regulares, e as portas automáticas tornam entrar e sair de trens mais fácil do que tentar subir num ônibus. Aparições novatas tendem a confundir Little Five Points com a Estação Five Points, um ponto de encontro das linhas de trens. Com um pouco de prática, é bem fácil cobrir muito terreno de trem.

A caminhada da estação principal de trem até Little Five atravessa uma vizinhança um tanto sedada. As aparições mais velhas sentem-se em casa — a maior parte das casas de dois andares têm definitivamente um ar de século XIX. Subúrbios podem ser lugares difíceis de se encontrar Pathos, mas assoalhos rachados e velhos prédios tornam a tarefa um pouco mais fácil.

Pode-se encontrar também diversos campos de ervas daninhas no caminho. Árvores altas crescem em todo canto. No Mundo Inferior, porém, cortinas de limo espanhol se encarregam de obliterar a energia radiante das árvores.

A Euclid Avenue é a forma mais fácil para aparições novatas para se aproximar de Little Five. Se uma aparição conseguir acesso a um carro (Cavalgando a Carne de um motorista, Habitando o próprio carro ou apenas entrando num), a área também é acessível pela Moreland Avenue. Em nosso passeio pelo lado morto de Little Five, porém, nos aproximaremos pelo oeste.

Pontos de Referência

A Euclid Avenue atravessa o centro de L5. O tráfego geralmente é muito leve. A maioria dos vivos não têm preconceitos quanto a caminhar freqüentemente por ali, de forma que os mortos também não têm. Porém, devem ter cuidado; os motoristas não diminuem para pedestres invisíveis. Algumas lojas e localizações agem como excelentes pontos de referência da área. A influência dos mortos mudou ligeiramente o ambiente das lojas. Além das mudanças atmosféricas, do encorajamento e desencorajamento de diversos locais de negócios e do número crescente de vândalos em Little Five, a atitude liberal desta área reduz a Mortalha para nível 8 durante o dia e nível 7 durante a noite.

Área Oeste

Bass High School — Este é um dos maiores edifícios que podem ser vistos ao se aproximar de L5. A maior parte dos mortais tende a ignorá-lo. Os prédios caíram a um estado extremo de má conservação; de fato, a escola foi desativada há algum tempo. Muitos dos locais referem-se a ele como estando sob “reforma”, mas estranhamente nota-se pouco progresso.

A escola afundou tanto na decadência que agora funciona como um Lugar Assombrado para as Almas Inquietas locais. Alguns moradores acreditam que uma energia espiritual está se acumulando no ginásio; outros acham a idéia ridícula. A maioria das aparições dali têm laços ou com a Hierarquia ou os Hereges, apesar de não expulsarem um ocasional grupo Renegado (desde que sejam discretos). De 15 a 20 aparições podem ser encontradas no prédio de três andares a qualquer hora.

O Lugar Assombrado tende a atrair muitas Almas Inquietas desencantadas, incluindo diversas Crianças. Para ajudá-los e garantir que seu pequeno pedaço de Atlanta não seja ameaçado por qualquer Criança destrutiva e idiota, três



dos residentes agem como “professores” e até mesmo têm turmas nas salas de aulas. Os professores dão conselhos aos recém-falecidos — de um ponto de vista ligeiramente desviado, é claro.

Uma das aparições sintonizou-se a um pedaço de giz, que usa para desenhar diagramas nos quadros-negros. Infelizmente, uma viagem recente às Praias Distantes resultou em que ele esquecesse como escrever em Inglês, de modo que símbolos estranhos aparecem nos quadros-negros no meio da noite.

O prédio também é usado por alguns adolescentes fugitivos que vêm a Atlanta. A polícia raramente entra (estranhamente). Os residentes de Bass High tendem a fazer vista grossa a qualquer desgarrado que termine com um Jôquei da Carne.

Teatros — Do outro lado da rua da escola, uma pequena cafeteria é flanqueada por dois teatros independentes, o Seventh Stage e o Playhouse Euclid. Produções de baixo custo estão sempre em cartaz, a maioria terminando antes das nove da noite.

Por volta das dez, um ritual diário toma lugar. Algumas das aparições se reúnem para uma competição. Cada competidor anda pelo palco e faz uma atuação da cena mais interessante ou emocional que ele viu no dia anterior. Dessa forma muitos dos mortos de Little Five mantêm-se em dia com os acontecimentos locais.

Four Humors — A porta ao lado é uma loja de comida natural. Leite de soja, comida vegetariana, saladas sem tempero e outros alimentos podem ser encontrados lá. A loja é motivo de riso — as pessoas que a freqüentam tendem a morrer apesar de suas neuroses nutricionais. Uma parte da loja tem a melhor seleção de velas negras da vizinhança.

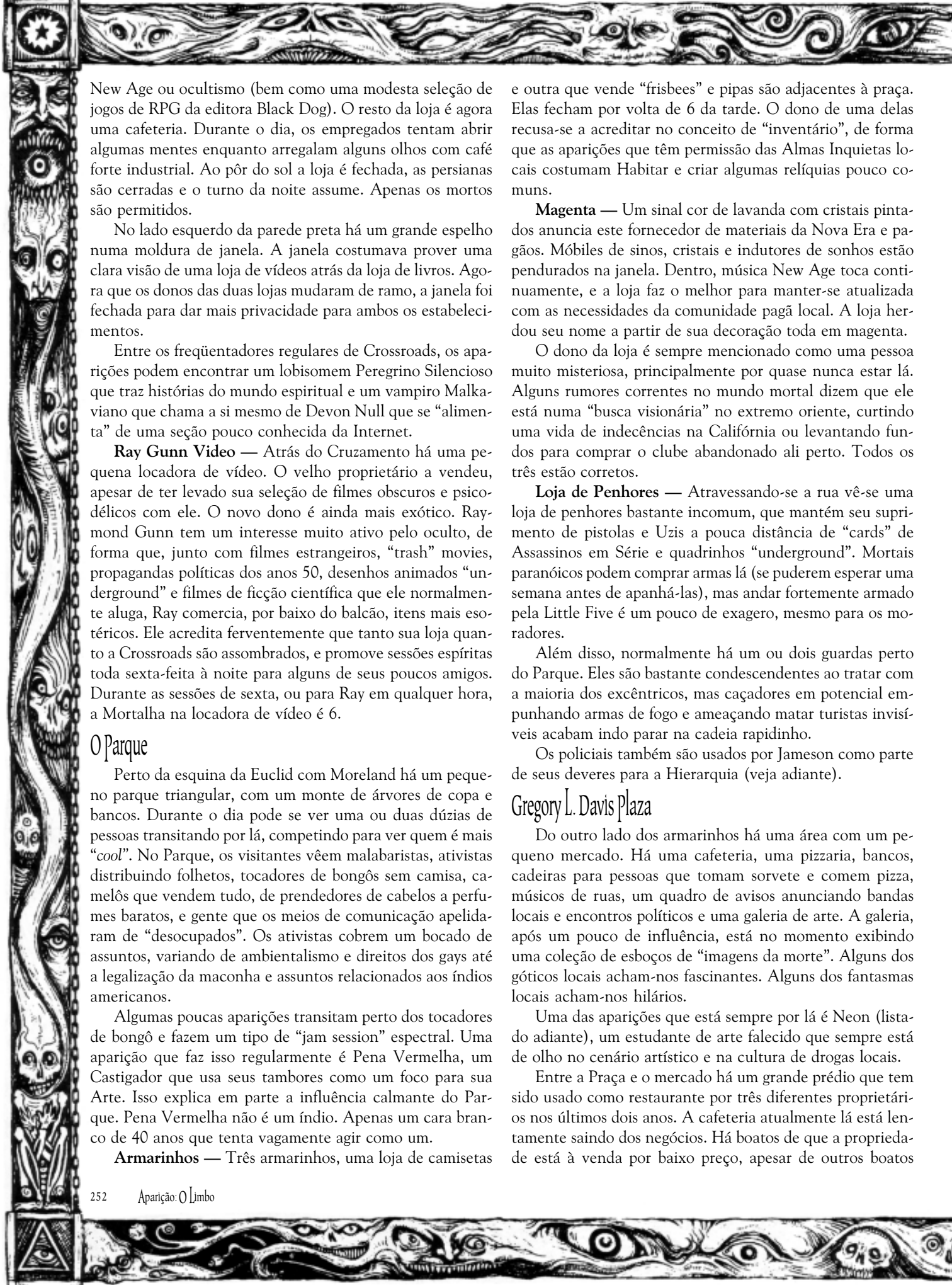
Urban Primitive — A cultura Afro-americana dos anos 90 se reúne nesta loja de roupas de vanguarda. Seus donos vendem mais do que apenas roupas. Em duas salas nos fundos são oferecidas consultas privadas a qualquer um que queira tatuagens ou “body piercing”. Os Modeladores costumam perambular por ali para pegar algumas dicas.

Colquitt e Euclid

A interseção de Colquitt e Euclid é bem ao norte de Urban Primitive. Há apenas algumas poucas lojas dignas de nota.

Gargoyle's — Costumava ser uma loja de roupas um tanto exóticas até receber um pequeno “encorajamento”. Agora tem uma das maiores coleções de moda gótica na cidade. O proprietário, Gene, é um sujeito muito esguio e pálido. Ele só sai de dia. De fato, é raramente visto à noite. Gene executa rituais no ginásio de Bass High após o sol se pôr. Ele não percebe que está sendo observado enquanto os executa...

Crossroads — Este popular ponto de encontro mudou recentemente seu foco de uma loja de livros para um café. A única parte desta loja que ainda vende livros é uma pequena sala nos fundos; a maior parte dos livros fala de fantasia,



New Age ou ocultismo (bem como uma modesta seleção de jogos de RPG da editora Black Dog). O resto da loja é agora uma cafeteria. Durante o dia, os empregados tentam abrir algumas mentes enquanto arregalam alguns olhos com café forte industrial. Ao pôr do sol a loja é fechada, as persianas são cerradas e o turno da noite assume. Apenas os mortos são permitidos.

No lado esquerdo da parede preta há um grande espelho numa moldura de janela. A janela costumava prover uma clara visão de uma loja de vídeos atrás da loja de livros. Agora que os donos das duas lojas mudaram de ramo, a janela foi fechada para dar mais privacidade para ambos os estabelecimentos.

Entre os freqüentadores regulares de Crossroads, os aparições podem encontrar um lobisomem Peregrino Silencioso que traz histórias do mundo espiritual e um vampiro Malkaviano que chama a si mesmo de Devon Null que se “alimenta” de uma seção pouco conhecida da Internet.

Ray Gunn Vídeo — Atrás do Cruzamento há uma pequena locadora de vídeo. O velho proprietário a vendeu, apesar de ter levado sua seleção de filmes obscuros e psicodélicos com ele. O novo dono é ainda mais exótico. Raymond Gunn tem um interesse muito ativo pelo oculto, de forma que, junto com filmes estrangeiros, “trash” movies, propagandas políticas dos anos 50, desenhos animados “underground” e filmes de ficção científica que ele normalmente aluga, Ray comercializa, por baixo do balcão, itens mais esotéricos. Ele acredita ferventemente que tanto sua loja quanto a Crossroads são assombrados, e promove sessões espíritas toda sexta-feira à noite para alguns de seus poucos amigos. Durante as sessões de sexta, ou para Ray em qualquer hora, a Mortalha na locadora de vídeo é 6.

O Parque

Perto da esquina da Euclid com Moreland há um pequeno parque triangular, com um monte de árvores de copa e bancos. Durante o dia pode-se ver uma ou duas dúzias de pessoas transitando por lá, competindo para ver quem é mais “cool”. No Parque, os visitantes vêem malabaristas, ativistas distribuindo folhetos, tocadores de bongôs sem camisa, camelôs que vendem tudo, de prendedores de cabelos a perfumes baratos, e gente que os meios de comunicação apelidaram de “desocupados”. Os ativistas cobrem um bocado de assuntos, variando de ambientalismo e direitos dos gays até a legalização da maconha e assuntos relacionados aos índios americanos.

Algumas poucas aparições transitam perto dos tocadores de bongô e fazem um tipo de “jam session” espectral. Uma aparição que faz isso regularmente é Pena Vermelha, um Castigador que usa seus tambores como um foco para sua Arte. Isso explica em parte a influência calmante do Parque. Pena Vermelha não é um índio. Apenas um cara branco de 40 anos que tenta vagamente agir como um.

Armarinhos — Três armarinhos, uma loja de camisetas

e outra que vende “frisbees” e pipas são adjacentes à praça. Elas fecham por volta de 6 da tarde. O dono de uma delas recusa-se a acreditar no conceito de “inventário”, de forma que as aparições que têm permissão das Almas Inquietas locais costumam Habitar e criar algumas relíquias pouco comuns.

Magenta — Um sinal cor de lavanda com cristais pintados anuncia este fornecedor de materiais da Nova Era e pagãos. Móveis de sinos, cristais e indutores de sonhos estão pendurados na janela. Dentro, música New Age toca continuamente, e a loja faz o melhor para manter-se atualizada com as necessidades da comunidade pagã local. A loja herdou seu nome a partir de sua decoração toda em magenta.

O dono da loja é sempre mencionado como uma pessoa muito misteriosa, principalmente por quase nunca estar lá. Alguns rumores correntes no mundo mortal dizem que ele está numa “busca visionária” no extremo oriente, curtindo uma vida de indecências na Califórnia ou levantando fundos para comprar o clube abandonado ali perto. Todos os três estão corretos.

Loja de Penhores — Atravessando-se a rua vê-se uma loja de penhores bastante incomum, que mantém seu suprimento de pistolas e Uzis a pouca distância de “cards” de Assassinos em Série e quadrinhos “underground”. Mortais paranóicos podem comprar armas lá (se puderem esperar uma semana antes de apanhá-las), mas andar fortemente armado pela Little Five é um pouco de exagero, mesmo para os moradores.

Além disso, normalmente há um ou dois guardas perto do Parque. Eles são bastante condescendentes ao tratar com a maioria dos excêntricos, mas caçadores em potencial empunhando armas de fogo e ameaçando matar turistas invisíveis acabam indo parar na cadeia rapidinho.

Os policiais também são usados por Jameson como parte de seus deveres para a Hierarquia (veja adiante).

Gregory L. Davis Plaza

Do outro lado dos armarinhos há uma área com um pequeno mercado. Há uma cafeteria, uma pizzaria, bancos, cadeiras para pessoas que tomam sorvete e comem pizza, músicos de ruas, um quadro de avisos anunciando bandas locais e encontros políticos e uma galeria de arte. A galeria, após um pouco de influência, está no momento exibindo uma coleção de esboços de “imagens da morte”. Alguns dos góticos locais acham-nos fascinantes. Alguns dos fantasmas locais acham-nos hilários.

Uma das aparições que está sempre por lá é Neon (lista do adiante), um estudante de arte falecido que sempre está de olho no cenário artístico e na cultura de drogas locais.

Entre a Praça e o mercado há um grande prédio que tem sido usado como restaurante por três diferentes proprietários nos últimos dois anos. A cafeteria atualmente lá está lentamente saindo dos negócios. Há boatos de que a propriedade está à venda por baixo preço, apesar de outros boatos



dizerem que o misterioso dono do Magenta estar interessado nele.

Atravessando a rua a partir do restaurante/ cafeteria há outra fileira de prédios, incluindo uma loja de livros feministas, uma loja de sapatos especializada em Doc Martens, uma loja sobre livros Nativos Americanos e um restaurante Etíope.

Dobrando a Esquina

Além da Greg Davis Plaza, diversos restaurantes e lojas abrem durante o dia, diversas variedades de alimentos são disponíveis, incluindo comida vegetariana, Etíope, Mexicana e Jamaicana.

Madame Junkman — um ponto principal para turistas é Madame Junkman, uma grande loja de roupas alternativas. Cavalgar a Carne é uma atividade favorita lá, pois enquanto os locais e turistas experimentam a última moda, os aparições experimentam locais e turistas.

Liberdade de Pensamento — Algumas portas abaixo, uma loja de quadrinhos e discos alimenta os apetites vorazes de fãs inveterados. A loja não tem medo de ser um pouco mais barra-pesada do que as de outras partes de Atlanta. Ela quase se mudou para outro local em busca de localização melhor, mas seu dono foi desencorajado disso por alguns de seus consumidores “noturnos”.

O dono é um insone, que costuma atravessar os três quarteirões de seu sótão até a loja tarde da noite. À luz de velas,

ele lê sem entusiasmo de 10 a 20 revistas em quadrinhos por noite. É claro, às vezes alguém lê sobre seu ombro. As Almas Inquietas da localidade costumam até brigar sobre que título eles o farão ler em determinada noite.

Facções

Como dissemos antes, a maior parte das aparições em Little Five Points não têm aliança com facção alguma. De 15 a 20 delas estão presentes na escola a qualquer hora.

Apenas alguns membros das várias facções estão presentes em determinado momento.

Renegados

Normalmente há um grupo de Renegados escondidos na escola. Eles não tentam exibir demais suas atividades, principalmente porque não querem ser considerados “criminosos” pela Hierarquia. Também sabem que as Almas Inquietas de Little Five não os expulsarão.

A Hierarquia sabe que poderia invadir e levar os Renegados, mas não há muita razão para isso. Os aparições de Bass High ofereceriam resistência só por terem sua independência desafiada.

Há apenas um Renegado permanente no local assombrado. Um dos professores está secretamente recrutando (e corrompendo) almas para sua facção.

Hierarquia

O único representante permanente da Hierarquia é Jameson (descrito adiante). No lugar de impôr estritamente as leis da Hierarquia, ele prefere apenas relatar atividades extremistas. Há um tipo de tratado entre o “policial” da Hierarquia e os mortos locais. Jameson sabe que se ele trouxer armamento pesado haverá guerra, o que poderia ameaçar o segredo da influência das aparições na cidade. Os mortos locais sabem que se eles derrubarem Jameson a Hierarquia mandará alguém ainda pior em seu lugar.

Jameson realmente tem apoio disponível para o caso de precisar. Ele pode convocar quatro Vigilantes em mais ou menos 10 minutos. Os Vigilantes são figuras indistintas, vagamente humanóides envolvidas em escuridão, e cada uma carrega uma venda de relíquia para assisti-los no cumprimento de suas tarefas.



Vigilante

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 2, Manha 2, Lábia 2, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 2, Furtividade 3, Investigação 3, Direito 2.

Mistérios: Argos 1, Castigo 2, Modelar 3.

Paixões: Servir a Hierarquia (Orgulho) 5, Punir criminosos (Raiva) 4 (mais um ponto de Paixão pessoal)

Pathos: 6

Força de Vontade: 5

Angst: 3/3

Artefato: Venda da Justiça (2)

O uso deste artefato é um sinal das tropas de choque da Hierarquia. Ele não bloqueia totalmente a visão, apenas as

atividades que são “externas” aos deveres de um Vigilante. É claro, o Artífice da Hierarquia que investir o poder na relíquia é que define o que são “atividades externas”. A Percepção de um Vigilante que use um destes artefatos é aumentada em 5. Três dados são adicionados a Investigação, mas apenas se as atividades do Vigilante foram parte de uma investigação ativa.

Se o líder de um esquadrão de Vigilantes quiser ignorar má-conduta ou desejar envolver-se em atividades ilegais ao cumprir uma missão, uma série de gestos místicos evitará que os Vigilantes testemunhem o evento.

Hereges

Apenas dois cultistas estão presentes em Little Five. Um deles é um agente de sonhos para os Hereges que têm se infiltrado lentamente na sociedade de aparições da localidade. O outro encontrou um hospedeiro para assisti-lo em suas tarefas.

Recentemente um pregador mortal tem sido visto perambulando por Little Five uma hora por dia, todo dia. Isso é bastante incomum para a vizinhança, mas como ele não grita ou aborrece ninguém, é perfeitamente tolerado no mundo mortal. O Pregador se aproxima quietamente a qualquer um que ache que precise de orientação, e faz tratos religiosos na surdina. Ele também distribui alguns panfletos discorrendo sobre lugares “pecaminosos”.

Personalidades

Quando os seus personagens forem recém-chegados em Little Five, eles sem dúvida desejarão conhecer alguns dos moradores. A seguir, listamos vários.

Os Vivos

Suki

Perdido no Mundo

Comportamento: Sobrevivente

Natureza: Criança

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 2, Manha 3, Lábia 2, Furtividade 3

Antecedentes: Aliados 1

Força de Vontade: 3

Imagem: Suki tem 17 anos. Suas roupas estão sempre amarrotadas e seu ligeiro desespero é sempre notado. Ela é meio Japonesa, meio Americana, e completamente desterrada do mundo.

Dicas de Interpretação: Você tem que sobreviver com sua intuição. Nunca tem certeza do que está fazendo, mas tem vivido por sua própria conta tempo bastante para não precisar se preocupar se o que você faz é “certo” ou “errado”.

História: Suki cresceu em uma família corrompida. Ela foi resultado de um caso que sua mãe teve nos anos 70, e apesar de seu pai não abandonar sua mãe, ele jogou sua rai-



va sobre Suki. Ela fugiu aos 16 anos e nunca mais voltou.

Viver nas ruas era difícil, mas Suki conseguiu evitar as piores armadilhas. Ela nunca usou drogas, nunca cometeu um crime, nunca se prostituiu, apesar de quase o ter feito, uma vez.

Ela nunca realmente esteve próxima de ninguém, mas acredita que tem alguma espécie de "anjo da guarda" que olha por ela. Agora ela está passando por Atlanta, e fará qualquer coisa para encontrar um grupo de amigos confiáveis. Ela espera poder encontrar pelo menos uma pessoa que realmente se importe. É essa esperança que a faz continuar.

Mote: "Ei, tem um trocado? Ei, tem um trocado? Tem um cigarro, cara?"

Raymond Gunn

Paranormal de Araque

Natureza: Bon Vivant

Comportamento: Conformista

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Empatia 2, Expressão 2, Performance 1, Computador 1, Linguística 1 (Francês fraco), Ocultismo 1

Antecedentes: Contatos 4

Força de Vontade: 4

Imagem: Ray mede por volta de 1,65 m e pesa mais de 110 Kg. Suas roupas geralmente são uma imitação vergonhosa do que quer que esteja na moda no momento. Mesmo assim, apesar de sempre tentar copiar as idéias dos outros, copiando-as erradas ele acaba expressando sua verdadeira natureza.

Dicas de Interpretação: Você deve seguir as tendências da moda. Mesmo que você não as entenda, siga-as. Você quer desesperadamente se alinhar com as "pessoas legais". A humildade não deve atravessar seu caminho. Ao mesmo tempo, quando você interpreta erroneamente as idéias de outras pessoas, acaba dando a estas idéias um pedaço de sua própria individualidade "distinta".

História: Raymond Gunn é um marginal, mas é inofensivo. Ele tem tentado se manter na crista de qualquer onda da moda desde 1972. Acampou em comunas, desmaiou em concertos de rock, babou por estrelas de cinema e desperdiçou sua fortuna nos sonhos de outros. Ele não liga.

Seu interesse mais recente é o ocultismo. Após ver um filme da moda sobre os mortos vivos (mais ou menos 13 vezes na primeira semana), ficou fascinado com a idéia de fantasmas e espíritos. Ele até convenceu a si mesmo de que a loja ao lado da sua é assombrada. Bem, de fato é. Raymond pensou em trabalhar como "consultor espiritual" e acredita que está revelando sua habilidade de canalizar almas.

Mote: "Devemos seguir o que nos interessa, não é? A vida é a exploração da mente, da realidade. Quer um pedaço de queijo brie?"





O Pregador

Servo do Senhor

Comportamento: Samaritano

Natureza: Mártir

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo (Escopeta) 4, Segurança 2, Investigação 2, Ocultismo (Religião Pequena) 2

Antecedentes: Aliados 1

Força de Vontade: 2

Imagem: Terno barato para ir à igreja. Sapatos brancos com buracos para mostrar o quanto teve que andar. Sem tempo para lavar suas roupas. Sem tempo para lavar seu cabelo louro e de fios compridos. Sem tempo para lavar sua pele queimada de sol. Ocupado demais servindo a Jesus.

Dicas de Interpretação: Obedeça. Obedeça. Sirva a Deus. Sirva a Deus. Jesus o ama. Jesus o ama.

História: O Pregador quase morreu dois anos atrás. Depois de ser atropelado por um carro, teve visões de Deus chamando-o através de um túnel de luz. Ele desistiu de sua vida na fazenda, pôs sua espingarda e seu uísque de lado e começou a viajar de cidade em cidade, divulgando a palavra do Senhor.

O Pregador é uma marionete de um cultista Herege desesperado que usa Titerismo para manipulá-lo. O cultista trabalha sozinho e tem terror de ser descoberto, mas enquanto puder se esconder no Pregador, ele estará seguro.

Mote: "Deus o ama, filho. Tome um livro engraçado. Sim, é um livro engraçado, porque uma vez que você tenha Deus, não há nada a fazer senão rir. Eu rio a risada de Moisés, e danço a dança dos Israelitas..."

Os Mortos

Sarah

Sobrevivente Renegada

Causa da Morte: Suicídio

Ano da Morte: 1991

Comportamento: Solitária

Natureza: Excêntrica

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 1, Manha 3, Lábia 3, Etiqueta 2, Furtividade 3, Enigmas 3, Linguística 1 (Latim), Ciência 2

Mistérios: Argos 3, Titerismo 3

Antecedentes: Aliados 1, Status (Renegados) 1

Pathos: 7

Força de Vontade: 6

Imagem: Sarah raramente permite ser vista. Ela tem longos cabelos louros e olhos azuis, e ainda usa sua suéter de irmandade manchada de sangue. Ela também sempre parece a queridinha de Sigma Chi.

Dicas de Interpretação: Você engoliu essa de "sistema" a vida toda, e isso não a levou a nada. Você era a melhor da classe no 2º grau, era a queridinha da irmandade da faculdade, e as pessoas ainda tratavam você como se seu sucesso fosse uma maneira de provar que seu "sistema" estava correto. Não mais. Agora você está por conta própria... com a ajuda daqueles que trabalham para você agora.

História: Sarah sempre foi o "anjinho" da Mamãe e do Papai. Desde que suas notas fossem boas e ela não se metesse em confusão, todo mundo a adorava. Ela fazia o possível para corresponder às expectativas de todos, mas quando levou pau na escola Ivy League, perdeu a oportunidade de entrar para uma irmandade realmente "legal", e foi humi-



lhada por seu namorado, Sarah quis dar o fora — da forma mais rápida. Sua tentativa de suicídio um tanto desajeitada acabou saindo fora de controle, e agora Sarah tem alguns buracos em seu currículo.

Agora Sarah tem alguém que pode usar. O nome de sua vítima é Suki, e elas têm sobrevivido juntas desde o ano passado. Suki é simplória o bastante para fazer praticamente tudo que Sarah diz. Mas Sarah só cuida dela o suficiente para que seu brinquedinho não morra de fome. Ela não vê nada de errado neste relacionamento. Suki não pode viver sem Sarah, e Sarah tem todo o “apoio” que precisa de Suki.

Paixões: Encontrar outro namorado (Luxúria) 2, Continuar nas ruas (Desespero) 3, Manter Suki sempre solitária (Inveja) 4, Evitar o suicídio de Suki (Arrependimento) 1

Citação: “Delta Delta Delta é o Diabo que o carregue!”

Sombra: Falsa Amiga

Espinho: truques com luz

Agenda: Como Sarah não tem remorsos em usar Suki, sua Sombra sente-se perfeitamente no direito de levar Sarah para sua destruição. Talvez ela também consiga levar a alma de Suki junto. Ela merece, não é?



Jameson

Oficial da Hierarquia

Comportamento: Tradicionalista

Natureza: Juiz

Causa da Morte: Morto por anarquistas na Irlanda do Norte

Ano da Morte: 1892

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Manha 2, Lábia 2, Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Lidwerança 2, Armas Brancas 2, Furtividade 3, Burocracia 2, Investigação 4, Direito 3, Ocultismo 2, Política 2

Mistérios: Argos 1, Castigo 2, Lamúria 2, Teia da Vida 2, Modelar 3

Pathos: 8

Força de Vontade: 7

Antecedentes: Aliados (Vigilantes) 4, Contatos 1 (Polícia), Status (Hierarquia) 2

Imagem: Jameson é o modelo do *gentleman* vitoriano. Suas roupas são ao estilo da década de 1890, completas com cartola e monóculo tingido. Alto e magro, ele possui o maneirismo peculiar de enrolar os fios de suas costeletas quando está preocupado.

Dicas de Interpretação: Sua maior preocupação é o protocolo. Os outros podem nutrir menos respeito pela etiqueta ou pelo discurso social, mas você está acima da ignorância deles. A despeito das exigências rígidas da Hierarquia, é preciso não perder de vista coisas como honra e nobreza.

História: Jameson trabalha para a Hierarquia há mais de um século. Quando ele começou sua carreira, era um fanático por exigir o cumprimento de todas as leis, ao pé da letra. Quando viu os efeitos que isto exercia naqueles que não se

enquadravam inteiramente na lei, ele começou a compreender o espírito das leis.

Jameson é muito correto, mas admite suas falhas. Sua eficiência não lhe valeu promoções. Na verdade, sua insistência por um comportamento “cavalheiresco” o impediu de subir de posto na Hierarquia. Enquanto a situação em Little Five não sair de seu controle, Jameson procurará tratar os moradores como gente, porque acredita que assim é possível manter a paz.

Ocasionalmente, porém, ele precisa fazer uma demonstração de poder para agradar seus superiores. Ele realmente não quer ver o Códice de Charon ser quebrado, mas costuma impor uma barreira de comunicação entre seus superiores e os cidadãos de Little Five. Suas habilidades manipulativas o permitem colocar um lado contra o outro, embora tanto a Hierarquia quanto as aparições do Little Five se perguntem se um dia Jameson irá comprometer-se inteiramente com um lado ou com o outro.

Paixões: Manter a Lei (Orgulho) 4, Servir Estígia (Honra) 3, Investigar o Desconhecido (Curiosidade) 3

Mote: “Renegados, presumo? (suspiro). Longe de mim querer arruinar vossa noite, mas aqueles malditos Hierarcas tiveram a audácia de emitir um edital proibindo a combustão espontânea de roupas íntimas de mortais, e como representante indicado por Charon...”

Angst: 5/4

Sombra: Perfeccionista

Espinhos: Invocar Sombra, Prestígio entre Espectros

Agenda: Os Espectros gostariam de “recrutar” Jameson, retirando-o da Hierarquia. Ele tem conexões, habilidade e estilo. Ele faria um grande trabalho a serviço do Limbo. A Hierarquia comete erros demais, afinal de contas. Talvez a Sombra Perfeccionista de Jameson sinta-se um pouco ressentida quanto a isso...

Magenta

Místico de Vanguarda/Viciado em Filmes

Causa da Morte: Overdose por drogas durante festa em Los Angeles

Ano da Morte: 1975

Comportamento: Visionário

Natureza: Bon Vivant

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 2, Expressão 3, Lábia 3, Etiqueta 2, Liderança 2, Atuação 2, Ocultismo 3.

Mistérios: Argos 2, Encarnar 4, Fatalismo 3, Lamúria 2, Modelar 2, Fantasma 1

Antecedentes: Lugar Assombrado 3

Pathos: 9

Força de Vontade: 5

Imagem: Magenta costuma estar vestida na última palavra da moda gótica, embora ela goste de mudar sua aparência e roupas. Na juventude, Magenta era uma cinemaníaca de carteirinha, o que definitivamente afetou seu gosto por moda. Basta dizer que seu filme favorito era *Rocky Horror Show*, ao qual assistiu mais de 300 vezes.

Dicas de Interpretação: Magenta é a escapista definitiva. Pegue qualquer filme (de preferência um de horror) e acrescente um pouco de goticismo. Pense em Gloria Swanson, em *Crepúsculo dos Deuses*, vindo até você dizendo: "Senhor DeMille, estou pronta para meu close..." Ela tem uma grande necessidade em ser o centro das atenções, mas uma vez que consiga, sente-se tímida e passa a agir de forma realmente misteriosa.

História: Magenta não consegue lembrar de seu nome verdadeiro. Ela também não consegue recordar sua vida auto-

destrutiva na Califórnia, embora tenha vagas lembranças de ter sido uma estrela de cinema. Ela também lembra da festa em Hollywood que pôs um fim em sua vida.

Quando ela começou sua pós-vida, passou um bom tempo em salas de cinema, assistindo os mesmos filmes repetidamente. A vida nunca foi tão boa quanto nos filmes, nem tampouco a morte.

Para sair do "mundo real", Magenta empreendeu muitas jornadas épicas à Tempestade. Ela sabe muita coisa sobre os mundos além da Tempestade, mas como ela quer preservar sua fachada de "mística esquisita" ela só fará leves insinuações sobre o que há lá fora.

Ela não pode lembrar quem realmente era, mas qualquer idéia que puder "chupar" dos filmes que assiste lhe concederá um pouco de personalidade por algum tempo.

Paixões: Fuga da Realidade (Medo) 3, Explorar o Desconhecido (Curiosidade) 2, Representar (Vaidade) 4, Encontrar Irmão Perdido (Amor) 1

Mote: "Isso é como um sonho,... tão fantasioso, liberte-me! ah, você não pode me ver... não, não tudo."

Angst: 3/3

Sombra: Diretor

Espinhos: Sombra da Vida

Agenda: As "cruzadas espirituais" de Magenta são um pouco mais extensivas do que ela pensa. Despertar da Mororra num reino desconhecido é um pouco desorientante, mas facilita em muito aprender sobre esses reinos. Magenta possui muitos métodos de descobrir conhecimentos ocultos, inclusive alguns que sua Psiquê não sabe que ela possui.

Daniel DuBois

Recruta Renegado

Causa da Morte: Morto em manifestações de protesto na França

Ano da Morte: 1968

Comportamento: Conformista

Natureza: Rebelde

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 2.

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 2, Lábia 3, Armas de Fogo 1, Liderança 3, Armas Brancas 2, Investigação 2, Linguística 2, Política 2

Mistérios: Titerismo 3, Usura 3

Antecedentes: Status (Renegados) 3

Pathos: 7

Força de Vontade: 5

Imagem: Corte de cabelo arrepiado, olhos azuis, ombros arcados, suéter felpudo, calças folgadas e sandálias. Óculos pequenos e arredondados.

Dicas de Interpretação: Dar aulas na escola é só um trabalho. Você dá aulas como um meio de pós-vida, mas dedica o resto de seu tempo a causas mais importantes. Em vida, a sua causa era opor-se ao Estado. Agora, em morte, você procura pôr um fim na opressão da Hierarquia. Você





precisa ser realmente sutil, mas está em posição de encontrar as aparições mais promissoras para o seu grupo.

História: Quando Daniel começou como professor, ele acreditava apaixonadamente em instilar suas idéias na juventude de seu país. Depois de ser despedido pela terceira vez, aprendeu a ser um pouco mais cauteloso. Ensinar tornou-se uma fachada. Ele era extremamente bom nisso, mas as atividades às quais dedicava maior paixão eram as de protesto. Alguém precisava instruir os membros de sua organização em filosofia, química de fundo de quintal e anarquia livre. Desde o primeiro dia de sua morte, Daniel estava marcado para o recrutamento.

Paixões: Derrubar o Estado (Vingança) 3, Ensinar as bases da anarquia (Ódio) 3

Mote: *"Essa é uma idéia intrigante. Não é todo mundo que questiona assim a autoridade da Hierarquia. Você sabe. Tenho ouvido com interesse rumores sobre um grupo escondido nas proximidades..."*

Angst: 2/2

Sombra: Racionalista

Espinhos: Toque Maculado

Agenda: O sistema inteiro de opressão estabelecido pela Hierarquia está errado. A Hierarquia está forçando os outros a sofrerem nesta pós-vida. O povo precisa ser libertado. Aqueles que não se enquadrarem em nossa utopia devem ser destruídos.

Neon

Artista Surrealista

Causa da Morte: Enquanto se encontrava sob efeito de LSD, saltou do topo do prédio principal da Universidade do Estado da Geórgia.

Ano da Morte: 1985

Comportamento: Comediante

Natureza: Desviante

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 2, Expressão 4, Intimidação 3, Manha 2, Manufatura 4, Armas Brancas 2, Atuação 3, Futilidade 2, Ocultismo 2.

Mistérios: Pandemônio 4, Modelar 4, Lamúria 1

Antecedentes: Aliados 2, Artefatos 1, Lugar Assombrado 1 (galeria de arte), Status (Herege) 1

Pathos: 7

Força de Vontade: 6

Imagem: A Realidade é uma opção. Neon adora usar Pandemônio e Modelar para alterar a si mesmo e ao ambiente que o cerca. Ele normalmente tem a aparência de um garoto de 19 anos com cabelos brilhantes, calções de banho e sandálias. Ele também parece ter acesso a um suprimento ilimitado de camisetas com pinturas de Salvador Dali.

Dicas de Interpretação: Você é inspirado. Tudo que diz é brilhante, especialmente se contradisser o que as outras pessoas normalmente acreditam. Crie! Destrua! Viva!

História: Neon era bacana demais para viver... ou ter um trabalho... ou uma namorada fixa... ou conformar-se com alguma coisa. O mundo é a sua tela, e ele quer pintá-la.

Para um garoto como ele, só havia uma opção. Com suas notas baixíssimas e um pouco de ajuda de seus pais, Neon foi parar numa escola de arte. Ali ele descobriu a obra de seu "senhor e salvador", Salvador Dali. Desde então, ele se tornou um fanático pelo surrealismo, em cada sentido da palavra.

Paixões: Criar Arte (Prazer) 5, Desafiar a Realidade (Inspirar Alegria) 3, Servir aos Hereges (Devoção) 2

Mote: *"O verdadeiro artista precisa estar aberto para tudo!"*



Expanda a sua mente, cara. Expanda-a como se fosse um balão vermelho! Pensa que é loucura? Veja as pessoas infelizes, veja toda a conformidade, e eu lhe direi o que é realmente loucura. Ai! Formigas!

Angst: 4/4

Espinhos: Sombra Familiar (uma pequena criatura, semelhante a um rato, que adora sair para “brincar”), Mistério Sombra (Modelar: a criatura pode distorcer-se em muitas monstruosidades surrealistas).

Agenda: Neon não se enquadra; a realidade não aceita as suas visões surrealistas. Por que se conformar? Por que não remodelar o mundo em alguma coisa que realmente o aceite? Ele já ficou quieto tempo demais.

Lucille

O “Anjo” Caído

Comportamento: Samaritano

Natureza: Mártir

Causa da Morte: Assassinada com um tiro em frente à sua casa em Stone Mountain, Geórgia.

Ano da Morte: 1962

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 4, Lábia 2, Meditação 2, Furtividade 1, Investigação 4

Mistérios: Argos 2, Castigar 4, Lamúria 3

Antecedentes: Aliados 2

Pathos: 9

Força de Vontade: 6

Imagem: Lucille normalmente veste um robe preto e sandálias. Sua cabeça é raspada. Ela também usa um par de asas feitas de penas de corvo (veja “Asas de Êxtase” em *Despojos*, página 248).

Dicas de Interpretação: A sua vida lhe foi tirada violentamente. O seu amor verdadeiro não a quer mais. O mundo não se preocupa mais com você. O único alívio que você pode encontrar é executando sua missão.

História: Lucille apaixonou-se completa e totalmente quando tinha 22 anos. Ela foi expulsa da faculdade, correu para seu amante e deu-se a ele de corpo e alma. Houve apenas três complicações: Lucille era negra, seu amante era branco, e o ano era 1962. Lucille foi morta com um tiro em frente à sua casa, na Geórgia.

Inicialmente ela estava satisfeita em “zelar” por seu amante, mas à medida que ele se transformou de um jovem idealista para um escravo subserviente de uma megacorporação, Lucille não pôde mais vê-lo degradar-se. Ela começou a achar que não havia espaço para o amor no mundo.

Então ela iniciou sua missão. Lucille acha que ficará sozinha por toda eternidade, mas ainda assim cuida das pessoas. A única coisa que a mantém em movimento é ajudar outros a encontrar o que perderam.

Paixões: Proteger os jovens amantes (Inveja) 5, Cuidar de seu amor perdido (Dor) 2, Sacrificar-se pelo outros (Desespero) 3

Mote: “Não sou nenhum anjo. Se você ver meu lado ruim, descobrirá isso bem rápido.”

Angst: 5/3

Sombra: Mãe

Espinhos: Má Sorte

Agenda: Obviamente, Lucille deveria aprender um pouquinho sobre a realidade. O amor verdadeiro não conquista tudo. O quanto ela foi tola em acreditar num “amor jovem”. Histórias como essa sempre terminam em lágrimas. Seu romance certamente terminou assim. A Sombra de Lucille gosta de fazê-la ver amantes jovens, porque isso lembra-lhe sua própria dor.



Idéias de Aventuras

Salvação

Os personagens encontram Suki e podem até mesmo descobrir seu “anjo da guarda”, Sarah. Se eles tiverem um mínimo de compaixão ou piedade, irão querer ajudá-la. Um dia a salvação finalmente chega para Suki: ela se apaixona por um estudante numa escola próxima. Sarah, porém, não quer renunciar a seu controle sobre ela. Os personagens têm uma chance de interceder.

Hora do Show!

No Seventh Stage, está sendo montada uma peça escrita por um autor local. O espetáculo, contudo, está sofrendo algumas “revisões”... cortesia de uma gangue Renegada. Jameson, o representante local da Hierarquia, está prestes a chamar os Vigilantes, mas oferece aos personagens uma chance de “manter a paz”, garantindo que o espetáculo não irá parar...

O Pregador

O plano do Herege vai muito bem, obrigado. Ele obteve acesso a um sótão perto de Little Five, e parece que ele está recrutando um pequeno culto de mortais. A Hierarquia pagaria bem a um Círculo de aparições aventureiras que pudesse lidar com a situação.

A Hora das Bruxas

As cerimônias de Gene no ginásio de Bass High estão fugindo um pouco ao controle. Algumas manifestações sobrenaturais extremistas ocuparam o prédio. Muitas das aparições não fazem idéia de como resolver a situação, o que significa que os personagens poderiam ganhar um pouco de influência política resolvendo isso.

Amigos Imaginários

Um garoto de seis anos e sua família se mudaram para uma vizinhança próxima. O garoto gosta da vizinhança... e está realmente surpreso em ver os personagens! Ele não notou nenhuma das outras aparições, mas parece realmente ter algum tipo de dom para ver o invisível. Portanto, o que acontece quando as Almas Inquietas locais exigem que os personagens façam alguma coisa para preservar seu segredo?

Caindo na Farra

Magenta está investindo num clube noturno abandonado, mas ela parece ter alguma oposição. Como ela está ocupada demais fazendo planos para eliminar pessoalmente a competição, não está com tempo para assombrar... Que tal lhe prestar um favorzinho?

Sala 666

Uma das salas da escola Bass High tem um novo grupo de habitantes. Uma gangue local tomou o prédio e o está usando como base de operações. Esta é uma chance de fazer um pouco de trabalho de vigilância em seu bairro.

A Inspeção

Jameson está numa enrascada: um representante estígio está vindo examinar o bairro para verificar se as tradições do Império estão sendo mantidas. É hora de encobrir algumas atividades sobrenaturais — e rápido.

O Baderneiro

Uma aparição inexperiente chegou a Little Five, e ela não tem nenhum respeito por regras. Os personagens precisam ensiná-lo a entrar na linha... da forma fácil, ou da forma difícil.

Aparecendo na Têvê

Raymond Gun descobriu uma forma incomum de entrar em contato com os mortos. Ele encontrou uma forma de invocá-los através do televisor em sua locadora de vídeo. Ele não tem muita certeza do que está acontecendo, ou mesmo do que está fazendo, e invoca alguma coisa com a qual não pode lidar...

Fogo Anda Comigo

Uma nova aparição no bairro tem o poder de Fantasma, e descobriu que muitas das pessoas na vizinhança tem tido o mesmo sonho fatalista: que a vizinhança vai arder em chamas. Será que ele é uma chance para os personagens resolverem o problema, ou será ele a causa?

A Assombração de Bass High

Alguém comprou a escola secundária. Uma escola particular está promovendo a reabilitação do prédio. Os jogadores têm apenas um objetivo: tornar a vida dos invasores um verdadeiro inferno.



J. Cobb - 94

Esta coisa é um homem. Veja o que você é, e o que o espera. Fixe os olhos nesta imagem e aprenda como será o seu fim.

— Epitáfio grego

Eles encontraram um cachorro em pedaços na lata de lixo. Havia símbolos arcanos desenhados em seu pêlo e alguma coisa horrível dentro de sua boca. Eles encontraram o velho enforcado em seu escritório. Para que não ficasse manchado de sangue, o tapete branco estava coberto por plástico. Eles descobriram a criança acoorada num armário. Suas lágrimas tinham secado, seus olhos vazios fitavam o nada.

Eles disseram para não andar pela Quinta Avenida à noite... simplesmente não é seguro. Eles disseram que a biblioteca era assombrada — que de vez em quando você pode sentir o assoalho ranger sozinho. Mas você não lhes deu ouvidos, porque sabe que ela está no seu armário — quando você fecha os olhos para dormir, ainda escuta os gritos abafados e as mãozinhas batendo na porta...

Cântico das Guildas

Louvação à Hierarquia

O grasnar do Corvo Calma Silenciosa
Luzes piscando Juntar e Cortar
O ribombar da Tempestade Vislumbres
O chão rangendo Rasgar e Corturar
Batedor, o que trouxeste? Inspetor: a quem serves?
Poltergeist, o que temeis? Modelador: A quem escondes?

Chorando, rindo Sorria e se entristeça
quieto, observando Caminhe e dance
gritando, suspirando Titereiro: A quem possuis?
Paciente, esperando
Bardos: O que cantas? A cada dia que passa
Monitor: o que observais? O Limbo se aproxima e se expande.
Cada alma que se rende à Sombra
Atrai o Fim.

Colares de ferro O mundo não é mais como pensávamos.
Batendo e queimando Um odor suave de podridão impregna
Chicotes negros Todas as coisas que amamos um dia.
Açoitando, estalando Este mundo é conhecido como as Regiões Sombrias.
Confessor: A quem purificas?
Estranho: O que rompes?

Areia brilhando Na morte não há onde se esconder.
Martelo e tenazes Não há como fugir
Sonho Despedaçado Do ódio e do medo, da dor e da amargura
Entoando melodias Da Sombra interior.
Sandman: Que mentiras contas?
Artífice: o que fazes?

Cartas e cristais A esperança é frágil.
Carne e alma Poucos têm a coragem
Moedas e estrelas E a paixão
Partes de um todo De encarar a Morte e dizer
Sacerdotiza do Oráculo: O que vês? Não entrarei tranquilo
Usurário: O que cobras? Na noite serena.



Últimas Palavras

“Aprenda a topografia verdadeira: os arquétipos monstruosos e maravilhosos não estão dentro de você, não estão dentro do seu consciente: você está dentro deles, aprisionado e uivando para sair.”

R.A. Lafferty, *The Devil is Dead*

As aparições são amaldiçoadas. Não há outra forma de dizer. Olha, eu não acredito em maldições — mas não dá para discutir com os fatos — tem alguma coisa acontecendo. Ter chegado até aqui é um verdadeiro milagre. Mesmo enquanto escrevo estas últimas palavras, estou olhando minhas costas, porque, no fundo, espero que alguma coisa apareça.

Tem sido uma luta longa e árdua — mal dá para acreditar que está quase no fim. Tudo que poderia dar errado, deu. Nunca vi nada assim. Contratos foram revogados e prazos foram ultrapassados. Os escritores e artistas discordaram e todos os envolvidos pareciam que nunca iam parar de brigar. As emergências não tinham fim. Nada jamais parecia funcionar. Só obtínhamos resultados positivos neste projeto depois de muito esforço. Em suma, foi um caos.

A maldição começou há alguns anos, nos primeiros dias da White Wolf, antes mesmo da idéia de **Vampiro, a Máscara** ser uma fagulha em minha mente. Naquela época eu estava trabalhando num conceito completamente novo, um jogo que chamei de **Inferno**. Eu estava muito empolgado com ele.

A idéia era que você jogaria com um personagem aprisionado no Inferno, e o seu objetivo era basicamente tornar-se um demônio muito poderoso ou escapar. (Você provavelmente já percebeu as semelhanças com **Aparição**). Desnecessário dizer, era um cenário triste e repulsivo, e eu fiz de tudo para torná-lo o mais sombrio possível. Acho que foi aí que surgiu minha predileção pelo horror gótico.

Naturalmente, ninguém ficou muito empolgado em jogar com um personagem que seria torturado, marcado e enganado de forma quase regular — mas quatro amigos meus aceitaram participar de uma seção de teste.

Reunimo-nos na sede da empresa (uma casa velha) no começo da noite e rapidamente criamos personagens. Eu ti-

nha preparado o que considereei uma recepção adequada ao Inferno — tudo estava preparado para fazê-los “mijar” nas calças. Comecei matando seus personagens um a um, das formas mais macabras que pude intar. Depois que eles morderam a isca, puxei todos para o inferno. Eles eram cuspidos do esfíncter de alguma criatura enorme e caíram numa poça de lava. Cada vez que tentavam sair se arrastando, eu fazia demônios armados com tridentes empurrá-los de volta. Eu descrevi sua agonia em detalhes excruciantes, fazendo uso de todo meu talento descritivo. Eles só conseguiram sair quando julguei adequado.

(Deixem-me dizer-lhes uma coisa: eu estava exagerando como Narrador. Eu tinha os jogadores completamente à minha mercê. Se ao menos eles estivessem se divertindo tanto quanto eu...)

Não parei aí. Depois que eles chegaram a um precipício, um demônio com asas negras de morcego apareceu subitamente. Fiquei em pé diante de minhas vítimas indefesas (todas sentadas no sofá) e comecei a soltar minha gargalhada maníaca. Inclinando-me sobre eles, anunciava-lhes seu destino iminente... quando todos ouvimos um estrondo e as luzes da casa se apagaram.

Durante alguns segundos, ninguém disse uma palavra. Ninguém se moveu. Para dizer a verdade, acho que todos ficamos mudos de medo — ninguém sabia o que pensar, e eu menos que todos. Finalmente, decidi olhar pela janela e ver o que tinha acontecido.

Em frente à garagem do nosso vizinho havia um carro de entrega de pizza — ele tinha se chocado com um transformador de eletricidade. O idiota do motorista estava tão apressado para entregar a pizza (depois de 30 minutos, o cliente não paga!) que não viu o poste.

Para tornar as coisas piores, quando cheguei lá embaixo, vi que o imbecil estava dentro do carro tentando dar a par-



tida. Vi um brilho de fogo por baixo da carroceria... Por um segundo pensei que estava tendo alucinações. Era como se minha imaginação ganhasse vida.

Depois que superei o pânico, corri até o carro gritando para o motorista sair. O animal não escutou, e tentei de novo. Finalmente, cheguei até o carro, e praticamente o arrastei para fora da carcaça em chamas.

Um minuto depois, o carro pegou fogo. Meio minuto depois disso, o tanque de gasolina explodiu com um ruído surdo. Tentei ligar para a emergência, mas no meio do telefonema, um pico elétrico queimou todos os telefones da casa (sem falar no fax, droga!)

Bem, como agora a vizinhança inteira estava sem energia, todos vieram ver a fogueira e assar alguns marshmallows. A grande notícia era que o motorista do carro não tinha seguro, o que não me deixou nada feliz. Os caminhões dos bombeiros acabaram chegando. Só depois de várias horas após o fim do incidente que minha pulsação voltou ao normal.

Desnecessário dizer, o jogo tinha acabado por aquela noite (bom, para ser sincero, por toda a eternidade). As luzes não estavam funcionando, os telefones também não, e ninguém queria enfrentar de novo o Senhor Demônio. Assim, todos foram para casa. Fui deixado numa casa vazia, sem eletricidade, com um carro queimado em frente ao meu jardim. Naquela noite, tive sonhos esquisitos.

No dia seguinte, resolvi que a Dama do Destino tinha me dado um aviso. Empacotei todas as minhas anotações e dei por terminada minha pesquisa sobre Demônios e Destino. Tinham acontecido tantas coisas estranhas que julguei que o mais sábio seria parar. Depois que rebocaram o carro, tudo que ficou foi um fedor de grama queimada e um torrão afiado de metal, com pedaços de vidro presos nele. Eu o peguei como uma recordação, passando a usá-lo como peso para papéis. Alguns meses depois, tive a idéia para Vampiro e o Mundo das Trevas. Com o tempo, esqueci tudo sobre Inferno. Mas ele não me esqueceu.

Quando chegou a época de trabalhar em **Aparição** (ou **Fantasma**, como era conhecido na época), o Sr. Demônio voltou dos mortos. Josh Timbrook teve a coragem de sugerir que eu aproveitasse algum material do jogo antigo. Eu caí na besteira de concordar, tendo esquecido a maldição. E assim, tudo recomeçou...

Daquele momento em diante, nada deu certo. Nunca tive tantos problemas na realização de um projeto, desde o começo até a linha de chegada. Agora, aqui estou eu, uma noite antes de mandar tudo para a gráfica, e estou tentando reunir palavras inteligentes. É quatro da manhã, e esta é minha terceira tentativa de escrever alguma coisa. (Precisavam ver as bobagens que escrevi antes.) Mesmo se este texto ficar uma porcaria, não vou começar de novo. É pegar ou largar. Estou satisfeito por tudo ter acabado.

Durante todo o planejamento de **Aparição**, tive um sentimento estranho. Uma sensação poderosa de que eu ia mor-

rer. A coisa mais estranha é que não fiquei assustado — não queria pensar nisso, As coisas ficaram tão estranhas que comecei a fazer preparativos, afinal, nunca se sabe... Stewart até começou a fazer piadas sobre misturar minhas cinzas à tinta de impressão do livro. Será que havia alguém planejando me matar? Diabos, quem precisa de inimigos?

Por mais estranho que pareça, tudo isto me deixou ainda mais orgulhoso com o que conseguimos. Acho que este jogo é especial, e um pouco do sangue derramado em sua criação o fortaleceu e tornou-o ainda mais poderoso. Achei nossa criação graciosa, a despeito da dor (e talvez por causa dela). Espero que vocês também gostem. E espero que aprendam alguma coisa com este jogo, alguma coisa real e verdadeira.

Lembrem-se, eu não acredito em maldições, mas se coisas ruins começarem a acontecer em sua vida... bom, vocês foram avisados.

P.S.: Não acabou! Suzanne, minha namorada, acordou suando frio, sussurrando alguma coisa sobre o carro dela. Agora estou com medo de voltar a dormir...

P.P.S.: À medida que emergo lentamente da adolescência, torno-me cada vez mais ciente do quanto dependo dos outros, não apenas para poder me alimentar e me abrigar, mas também pelo maná da vida, as idéias e os pensamentos que fazem do existir uma experiência compensadora. Aqui vai um agradecimento especial a todos os membros desta irmandade bela e estranha. Minha afeição por vocês não tem fronteiras.

Filmes: *Linha Mortal, Desafio Ao Além, O Iluminado, A Profecia, O Ninho do Terror, O Enigma do Mal, A Dama de Branco, Histórias de Fantasmas, O Exorcista, Poltergeist O Fenômeno, A Feiticeira, Topper e o Casal do Outro Mundo, Que Espere o Céu, O Céu Pode Esperar, Hellraiser — Renascido do Inferno, A Felicidade Não se Compra, Asas do Desejo, Alucinações do Passado, Ghost — Do Outro Lado da Vida, A Bruma Assassina, Alien, o Oitavo Passageiro, Os Caça-Fantasmas, A última Noite de Boris Grushenko.* **Livros:** *O Iluminado, A Assombração da Casa da Colina, Dark Forces, Tetsuo.* **Quadrinhos:** *Sandman, Espectre, Spawn, Mage, Monstro do Pântano, Hellblazer, O Desafiador.* **Autores:** Dante, William Blake, Algernon Blackwood, Lewis Theobald III, Joyce Carol Oates, E.A.Poe, Mary Shelly.

Índice

Quando estiverem listados verbetes múltiplos, as *definições* estarão em itálico e os **verbetes principais** em negrito.

Habilidade 99
Habilidades 123-130
Ação 91-92, 99
Cenas de Ação 209-210
Vantagens 99, 131-130
Advogados 33
Agência 33
Danos Agravados 198
Apontar 220
Prontidão (habilidade) 123
Aliados 131
Dia de todos os Santos 249
Anacreonte 66
Angst 31, 179, 183-184
Aparência 122
Mistérios 99, 138-171
Poderes dos Mistérios
 Agon 166
 Extrato 170
 Balada 154
 Desorientar 163
 Modelagem de Corpo 160
 Baluarte 140
 Expulsar 144
 Empréstimo 171
 Clamar 152
 Persuadir 143
 Crescendo 155
 Sentir perigo 149
 Éter Negro 163
 Segredos Sombrios 144
 Toque da Morte 161
 Desafio 145
 Detectar Possessão 167
 Hino Fúnebre
 Sonhos de Sono 166
 Saque Automático 170
 Elisia 165
 Energizar 152
 Manto de Sombras 141
 Taxa Cambial 141
 Visão Fatal 149
 Piscar 141
 Extravagâncias
 Toque Fantasmagórico 146
 Brilhar

Gremlinizar 152
Imitar 158
Interpretação 149
Investimento 171
Pular 141
Kismet 149
Medida de Láquesis 150
Salto de Fúria 161
Vida em Morte 148
Localizar Grilhão 156
Lucidez 165
Sorte 150
Manter a Forma Material 146
Belicismo 159
Voz do Mestre 168
Materializar 148
Musa 154
Obliterar a alma 167
Condenar ao Limbo 162
Instinto de orientação 140
Calabouço 162
Bom Ouvido 154
Fantasmagoria 166
Fantasma 147
Asas Fantasmas 141
Toque 166
Purificar 144
Reinar na Mente 168
Lacerar 159
Retorno da Aparência da Morte 158
Réquiem 155
Percorrer a Estrada de Elétrons 151
Esculpir 158
Localizar Laço 163
Sentir Gremlin 151
Localizar Laço 156
Cortar Laço
Percepção de Modelagem
Cavalgar a Carne
Sotto Voce 154
Pacto da Alma 157
Visão da Alma 143
Emendar Laços 156
Estátua 147
Soco de Mão de Pedra
Movimento Súbito 168
Sobrecarregar 151
Espiar Tempestade 140
Tempus Fugit 164

Rastrear 140
Transferir 170
Presença na Teia 156
Estranheza 163
Sussurros 147
Levantar 161
Arcano 31, 237, 238
Arquétipos 104, 116, 120
 veja também Arquétipos da Sombra
Arquiteto (arquétipo) 194, 116
Argos (Mistérios) 140-143
Ascendidos 33
Armadura 224
 veja também Moliate
Artefatos (antecedentes) 131
Artefatos 31, 245-249
Esporte (Habilidades) 124
Atributos 99
Atributos 120-123
Sintonia 146, 167
Sucesso Automático 93
Vanguarda (arquétipos) 104, 116
Sensitividade (Habilidade) 124
Antecedentes 107, 131-135
Cães Demônios 65, 233
Vela de Cabeceira 245
Benandanti 238
Bloqueio 222
Encontrão 223
Ladrão de Corpos 33
Bon Vivant (arquétipo) 104, 116
Livro de Mentiras 245
Casa de bonecas de Borgia 248
Falha crítica 99
Suga! Cérebro 31
Valentão (arquétipo) 104, 116
Briga (habilidade) 124
Combate sem armas 218
Combate sem armas, complicações 222
Atalhos 13, 31
 veja também Argos
Fazer Bú! 31
Filantropo (arquétipo) 104-116
Castigar 143-145
Catarse 183
Redenho 31
Centurião 65
Correntes 61
Changelings 243-244

Mudando Ações 219
Criação de Personagem 101 111
 exemplo 109 111
Roteiro de criação de Personagem 107
Conceito do Personagem 102 103
Ficha do Personagem 96 97
Carisma (atributo) 121
Charts
 veja Tabelas
Criança (arquétipo) 104, 116
Crônica 77, 79 81, 91
Círculos 62
Escalar 211
Manto da Noite 248
Código de Charon 48
Combate 218 226
Tabela de Resumo de Combate 225
Computador (habilidade) 129
Conflito 83 86
Conformista (arquétipo) 104, 117
Esperto (arquétipo) 104, 117
Consorte 33
Contatos 132
Corpus 99, 135
Cosmic Sock Wraith 131
Cosmologia 37
Cobertura 220
Manufatura (habilidade) 126
Credibilidade 215
Circo dos Horrores 33
Crítico (arquétipo) 104, 117
Cruzados 49
Culto 31
Ranzinza (arquétipo) 104, 118
Idade das Trevas 48
Reinos Negros de Jade 46
Reino Negro de Obsidian 51
Paixões Negras 179, 183
Metal Negro 199
Dia dos Mortos 249
Visão da Morte 30, 56
Senhor Mortal
Marcas da Morte 65
Comportamento 104, 195
Excêntrico (arquétipo) 104, 118
Destreza (atributo) 120
Dado
 veja Testando com Dados
Parada de dados 99
 "dividindo" Parada de Dados 209
Dictum Mortum 48
Dificuldade 99
Dificuldades 93
Diretor (arquétipo) 104, 118

Desarmar 222
Esquivar 124
Esquivando 218
Domínio 31, 40, 42
Domem 58
Juízo Final 31, 33
Doppelganger 233
Cabeça de Pregos 29
Entreato 99
Sistema dramático 211 217
Interpretação de sonhos 217
Sequência de sonhos 86
Condução (habilidade) 126
Boneco 31, 58
Dubois 258
Eclipses 250
Eidolon 29
Encarnar (Mistérios) 146 148
Empatia (habilidade) 124
Criança 32, 58
Vigilantes (Hierarquia) 254
Enigmas (habilidade) 129
Equitães 47
 relógio Eterno 248
Etiqueta (habilidade) 126
Euthanatos 243
Exemplos de Jogador 227 229
Tabela de Experiência 195
Pontos de Experiência 193 195
Expressão (habilidades) 125
Ações Estendidas 94, 99
Facções 62
Quedas 199
Fanático (arquétipo) 104, 118
Praias Distantes 39
Tagarelice 215
Fatalismo 149 150
Proezas Físicas 212
Barqueiro 15, 44, 68
Grilhão 10, 32, 107, 136, 13
Perdendo Grilhões 197
Quita Legião 52
Danos de Fogo 199
Armas de Fogo (habilidade) 126
Tabela de Armas de Fogo 221
Combate com Armas de Fogo 218 222
Combate com Armas de Fogo, Complicações 220 222
 Tabela 222
Pescadores 47
Flashback 86
Fracasso de Ódio Líquido 245
Carnívoro 33
Bruma 205
Tabela de Bruma 205

Impedimento 234
Pontos de Bônus 108, 179
Combate Livre 224 226
Disparo automático (armas) 221
Ganhando Angst 184
Galante (arquétipo) 104
Gangue 32
Garou
 veja Werewolves
Feral 58
Carníais 241
Giovanni 240
Gorool 54
Punk Gótico 35 36
Agarrar 223
Grande Turbilhão 48, 49, 51, 53, 54
Cavaleiros Negros 51
Guildd 32, 61, 139
 Artífices 151
 Batedor 140
 Masquers 158
 Monitores 156
 Sacerdotes do Oráculo
 Confessor 143
 Inspetores 146
 Manipuladores 167
 Sandmen 165
 Estranho 161
 Usurário 170
Pesadelo 32
Colheita 32
Lugares Sombrios 12, 32, 40, 132, 138
Curando Ferimentos 198 199
Níveis de Vitalidade 201
Sentidos Aguçados 30, 124
Inferno 32
Escravo 33
Hen of Graine-karn 405, 180 19
 veja também Last Words
 veja também Teia de Dados
Heréticos 15, 32, 62, 63
Hierarquia 15, 32, 62, 63
Horror 76
Hospedeiro 32
Imobilização 220
Habitar (Mistérios) 151 153
Iniciativa 210
Injúria 197 202
 Mortais 201 202
Inocência 235
Insustancialidade 30
Inteligência (atributos) 123
Interrogatório (habilidade) 215
Intimidação (habilidade) 125

Intriga 63
 Investigação (habilidade) 129
 Rainha de Jade 46
 Imperador de Jade 46
 Jameson 257
 Comediante (arquétipo) 104, 118
 Juiz (arquétipo) 104, 118
 Saltar 211
 Justiça 66
 Lamúria (Mistérios) 154-155
 Chute 223
 Conhecimento 106, 129-131
 Direito 130
 Liderança (habilidade) 127
 Legiões 32
 Legionários 65
 Lemure 32, 58
 Teia da Vida (Mistérios) 156-157
 Visão da Vida 30
 Linguística (habilidades) 130
 Little Five Points 250-261
 Ação ao Vivo 28
 Perdendo Angst 184
 Lucille 260
 Turbilhão 32, 41
 Dano 200
 Magenta 258
 Mages 242-243
 Malfetano 32, 69, 233
 Máscara 32, 61
 Máscara da Tragédia 248
 Algemas 61
 Manipulação (atributo) 121
 Oficiais de Justiça 65
 Mártir (arquétipo) 104, 118
 Carne 33
 Correntes de Carne 33
 Medicina (habilidade) 130
 Meditação (habilidade) 127
 Armas Brancas (habilidade) 128
 Armas Brancas 218
 veja Combate
 Combate com Armas Brancas, Complicações 222
 Tabelas de Armas Brancas 222
 Memoriam (antecedentes) 133
 Atributos Mentais 122-123
 Mentor (antecedentes) 132
 Espelho de Lucretia 247
 Sonhadores 33
 Toupeiras 33
 Modelagem (Mistérios) 158-166
 Mortais 200-201
 Movimento 211
 Ações Múltiplas 209

“Dividindo” Parada de Dados
 Disparos Múltiplos 221
 Máscara de Narciso 246
 Natureza 104, 195
 Necropolis 12, 32, 42, 52
 Neon 259
 Nephandi 32
 Nhudri 45
 A Corda Nietzscheana 246
 Nulidades 12, 40
 Notoriedade (antecedentes) 133
 Óbolo 33, 61
 Limbo 32, 37, 201
 Ocultismo (habilidade) 130
 Torre de Onix 33
 Oratória 215
 Círculo de Orpheu 238
 Insulto (Mistérios) 161-162
 Suserano 66
 Pandemonium (Mistérios) 163-164
 Aparar 222
 Paixões 107
 Perdendo Paixões 196
 Pathos 33, 99, 107, 136-137
 Patrulhas 65
 Percepção (atributo) 123
 Atuação (habilidades) 128
 atuação 216
 Fantasma (Mistérios) 165-166
 Plasma 9, 28, 33
 Jogador 27
 Pontos 99
 Política (habilidade) 130
 O Pregador 2256
 Prelúdio 111-113
 Viajantes Astrais 33
 Soco 224
 Titeragem (Mistérios) 167-169
 Perseguição 212
 Psíquê 175
 Pulsantes 33
 Alcance 220
 Ray Gunn 255
 Níveis de Competência 92
 Ceilador 18, 33, 58
 Rebelde (arquétipo) 104, 119
 Renovação 99
 Regret 66
 Despojo 10, 33, 62, 67
 Reparar (habilidade) 128
 Pesquisa (habilidade) 217
 Ações Resistidas 94, 99
 Restless 33, 54
 Interpretando 26

Teste nos Dados 92
 Exemplos 96-98
 Romance 76
 Regra do “um” 93
 Sarah 256
 Cena 91, 99, 207-208
 Ciência (habilidade) 130
 Scrooger 33
 Sinete da Cidadania 245
 Procura 217
 Reinos 64-65
 Seita de St. James 237
 Sedução 216
 Senado 45
 Vultos 69, 231-233
 Sombra 33
 veja também Capítulo Sete
 Arquétipos da Sombra 177-179
 Criação de Sombra 176-182
 Comércio das Sombras 38, 59
 Guia da Sombra 175-176, 183-184
 Shidawning 212
 Regiões Sombrias 11, 39
 Mortalha 39, 99, 204
 Sedas Sensuais 247
 Ação Simples 99
 Chave do Esqueleto 245
 Perícias 106, 126, 129
 Mundo da Carne 22
 Modorra 33, 198
 veja também Meditação
 Sombra (enclço) 214
 Atributos Sociais 121-122
 Filhos de Telurianos 236
 Souled Weapons 249
 Fogo D’Alma 246
 Almas 33, 37
 Especialidades 120
 Espectro 33, 131, 233
 Vitalidade (atributos) 120
 Status (antecedentes)
 Furtividade (habilidades)
 Cavalgar a Tempestade 33
 Estória 81-83, 91
 Narrador 72, 99
 Narrativa 25, 26, 72-73
 Manha (habilidade) 125
 Atordoamento 220
 Dirigir Ousadamente 214
 Streetwise (habilidade) 120
 Força (atributos) 120
 Estígia 14, 33, 42
 Metal Estígio 46
 Lábia (habilidade) 126

Suki 254
Cisão 39
Mar sem Sol 50
Sobrevivente (arquétipo) 104, 119
Simbolismo 86
Sistema 99
 veja também Capítulo Nove
Tabelas
 Tabela de Armadura 224
 Premiando com Pontos de Experiência 194
 Tabela de Combate sem Armas 224
 Tabela de Criação de Personagens 225
 Danos de Queda/Dano de Fogo 199
 Tabela de Armas de Fogo 221
 Complicações no Combate com Armas de Fogo 222
 Tabelas de Proezas físicas 212
 Tabela de Neblina 204
 Pontos de Bônus 108, 179
 Danos de Turbilhão 200
 Cura dos Mortais 201
 Níveis de Vitalidade de Mortais 200
 Tabela de Mortalha 204
 Tabela de Proteção 235
Colar 33
Talentos 106, 123
Trabalho de Equipe 106, 123
Trabalho de Equipe 94
Tempestade 13, 14, 33, 39, 40
Terminais 33
Terror 76
Espinhos 179
 Aura de Corrupção 180
 Má Sorte 181
 Aliados Negros 179
 Sinal da Morte 180
 Audácia do Demônio 181
 Doppelgänger 181
 Ato Falho 181
Infâmia 180
Pacto do Apocalipse 180
Chamado da Sombra 180
Sombra de Estimação 181
Vida Sombria 181
Características da Sombra 180
Prestígio 179
Despojo Maculado 180
Toque Maculado 181
Truque de Luz 181
Rajada Curta 222
Servos 33, 58
Dízimo 33
Rastrear 217
Tradicionalista (arquétipo) 104, 120
Tragédia 75

Características 99
Trancendência 18, 30
Tremere 240
Grupo 99
Turno 91, 208
Mundo Inferior 11, 29, 33, 37, 38
Usura (Mistérios) 170
Vampiros 239
Escada Venosa 45
Luvas de Veludo 249
Era Vitoriana 52
Visionário (arquétipo) 104, 120
Vácuo 33, 39
Engenheiros do Vórtice 245
Proteção 235
Vitalidade 135
Lobisomens 241
Força de Vontade 93, 94, 99, 107, 179
Asas de Êxtase 248
“vencer” 27
Raciocínio (habilidade) 123
Primeira Guerra Mundial 53
Segunda Guerra Mundial 54