

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN

**O USO DO DESIGN PLENO NA INTERDISCIPLINARIDADE DOS RPGs DE
MESA: UMA FERRAMENTA DE IMERSÃO EM SESSÕES**

**GOIÂNIA
2024**



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Gabriel Faria dos Santos Soares do Curso de Design, matrícula 2021.1.0042.0020-6, telefone: (62)99622-4067 e-mail gabsfariagm@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **O USO DO DESIGN PLENO NA INTERDISCIPLINARIDADE DOS RPGs DE MESA: UMA FERRAMENTA DE IMERSÃO EM SESSÕES**, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 13 de Dezembro de 2024.

-Assinatura do autor: Gabriel Faria dos S. Soares

Nome completo do autor: Gabriel Faria dos Santos Soares

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Nancy de Melo Batista Pereira

GABRIEL FARIA DOS SANTOS SOARES

**O USO DO DESIGN PLENO NA INTERDISCIPLINARIDADE DOS RPGs DE
MESA: UMA FERRAMENTA DE IMERSÃO EM SESSÕES**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dra. Nancy de Melo Batista Pereira

**GOIÂNIA
2024**

RESUMO

Os RPGs de mesa são jogos que se focam na interação social entre amigos na criação de uma história, além de ter esse foco narrativo ele busca também ser uma fonte de entretenimento, interação social e desenvolvimento criativo. Isso só é possível se houver imersão e empatia pelos personagens e pela história contada. A pesquisa busca trazer formas de melhorar esse processo imersivo por meio do Design, principalmente com elementos visuais aplicados em diferentes pontos da campanha jogada, buscando trazer um entendimento melhor sobre o que foi colocado como cenários e personagens, juntamente com uma ambientação que favoreça o processo de imersão. O projeto desenvolvido foca na criação de cenários e mapas usados em mesas de RPG, Level Design, criação de personagens e ambientes.

Palavras-chaves: RPG, Role Playing Games, ficção, Criatividade, Level Design, Cenários.

ABSTRACT

RPGs are games that focus on social interaction among friends in the creation of a story. Besides this narrative focus, they also aim to be a source of entertainment, social interaction, and creative development. This is only possible if there is immersion and empathy for the characters and the story being told. The research aims to find ways to improve this immersive process through Design, particularly with visual elements applied at different points in the campaign being played, seeking to provide a better understanding of the settings and characters presented, along with an ambiance that favors the immersion process. The developed project focuses on the creation of settings and maps used in RPG sessions, Level design, and the creation of characters and environments.

Keywords: RPG, Role Playing Games, fiction, Creativity, Level Design, Settings.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 https://g1.globo.com/sp/itapetininga-regiao/noticia/2023/04/30/evento-de-rpg-e-jogos-de-tabuleiro-reune-jovens-e-adultos-no-interior-de-sp.ghtml	8
Figura 2 https://www.sesisp.org.br/evento/55433d61-29b5-47bb-8f07-73b0bc7028ca/rpg-de-mesa	11
Figura 3 https://bibliotecaelfica.org/2023/01/15/dd-5e-ficha-de-personagem-completavel/	13
Figura 4 https://culpadolag.com.br/dungeons-dragons-em-stranger-things/	15
Figura 5 https://saladotesouro.wordpress.com/2020/12/14/por-que-tormenta-20-e-um-jogo-incrivel/	16
Figura 6 https://www.youtube.com/watch?v=efG5bNjh14k	20
Figura 7 polygon.com/22750802/critical-role-campaign-3-character-bios	21
Figura 8 https://www.pworkwargames.com/en/rpg-tokens/318-soldiers-rpg-tokens.html	22
Figura 9 Ordem Paranormal Episodio 1	25
Figura 10 Imagem ficha de personagem Elizabeth Webber.....	26
Figura 11 Imagem usada como Material visual nómada Foto de Homem.	26
Figura 12 Ordem Paranormal: O Segredo na Ilha Episódio 1 “Tipora”.....	29
Figura 13 Cellbit com documento nas mãos	30
Figura 14 Documento Ângelo Amadeu Moretti.....	30
Figura 15 Medidor de Estabilidade de Membrana.....	31
Figura 16 Overlay Bárbara Lima	31
Figura 17 Visão Tablettop Simulator	32
Figura 18 Overlay Amelie Florence	33
Figura 19 Pintura Constantino Moretti.....	33
Figura 20 Overlay Stream Ordem Paranormal	34
Figura 21 Croqui 1.....	37
Figura 22 Croqui 2.....	37
Figura 23 Croqui 3.....	37
Figura 24 Croqui final primeiro andar	38
Figura 25 Croqui final segundo andar e subsolo	38
Figura 26 Mapa feito no Dungeon Scrawl primeiro andar	39
Figura 27 Mapa feito no Dungeon Scrawl segundo andar	39
Figura 28 Mapa feito no Dungeon Scrawl Subsolo	40
Figura 29 Linha do tempo Mansão Braga	40
Figura 30 Bilhete Dario Reunião geral	44

Figura 31 Carta pedido de demissão Sebastião.....	44
Figura 32 mapa final- primeiro andar	45
Figura 33 Mapa final segundo andar	45
Figura 34 Mapa final Subsolo.....	46
Figura 35 Mapa primeiro andar 3D.....	46
Figura 36 Mapa segundo andar em 3D.....	47
Figura 37 Mapa Subsolo em 3D.....	47

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.2 JUSTIFICATIVA DE ESCOLHA DO TEMA	9
1.3 METODOLOGIA DE PESQUISA	10
2 CONTEXTUALIZAÇÃO	11
2.1 O QUE É RPG	11
2.2 COMO É JOGADO	12
2.3 FUNCIONAMENTO DE TESTES	13
2.4 ORIGEM DO RPG	14
2.5 ORIGEM DO RPG NO BRASIL	15
3. PROBLEMATIZAÇÃO	18
3.1 IMERSÃO.....	18
3.2 IMPACTOS DA FALTA DE IMERSÃO EM RPGS	18
4. POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO	20
4.1 DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL VISUAL	21
4.2 USO DE OBJETOS E MINIATURAS	21
4.3 DESIGN DE SOM E MÚSICA.....	22
4.4 CRIAÇÃO DE AMBIENTES TEMÁTICOS	22
4.5 TECNOLOGIA E FERRAMENTAS DIGITAIS.....	23
4.6 NARRATIVA E MECÂNICAS DE JOGO.....	23
4.7 DESIGN DE MATERIAIS DE SUPORTE.....	23
5. ANÁLISE DE CASO	24
5.1 PRIMEIRO CASO – ORDEM PARANORMAL – INICIAÇÃO	24
5.2 SEGUNDO CASO – ORDEM PARANORMAL – O SEGREDO NA ILHA	28
5.3 COMPARAÇÃO ENTRE AS DUAS TEMPORADAS	34

6. PROJETO.....	36
6.1. CRIAÇÃO BASE DA MANSÃO.....	36
6.2 PROCESSO DE CRIAÇÃO DA NARRATIVA.....	40
6.2.1. CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS.....	41
6.2.2. CONCEPÇÃO DAS PISTAS E MATERIAS DE INVESTIGAÇÃO	43
6.3. CONSTRUÇÃO FINAL DO MAPA DA MANSÃO	45
6.4 FORMATAÇÃO DO PROJETO	48
6.5 A MANSÃO NA ILHA	49
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	133
8. REFERÊNCIAS	134

1. INTRODUÇÃO



Figura 1 <https://g1.globo.com/sp/itapetininga-regiao/noticia/2023/04/30/evento-de-rpg-e-jogos-de-tabuleiro-reune-jovens-e-adultos-no-interior-de-sp.ghtml>

A pesquisa tem foco em estudos de possíveis melhorias na experiência de campanhas de RPG de mesa, como pesquisa qualitativa, de jogo de interpretação que possui o objetivo de contar uma história feita em tempo real. Cabe dizer ainda que RPG é a sigla em inglês para *Role Playing Game*, traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis”. Trata-se de uma atividade em que um grupo de participantes colabora na construção de uma narrativa. Um dos participantes assume a função de narrador ou mestre, responsável por conduzir a trama e descrever os eventos, enquanto os demais interpretam personagens, cujas ações e escolhas influenciam o desenrolar da história.

No contexto dado o mestre tem de desenvolver meios para prender a atenção do jogador o levando a ter uma imersão na história.

Imersão seria uma palavra-chave para entender o desenvolvimento de uma boa sessão de RPG de mesa. Do mesmo jeito a falta de imersão é um fator determinante para que o jogo se torne monótono e chato, desta forma é necessário buscar maneiras para quebrar essa falta de imersão.

O ambiente para ser jogado RPG pode ser tanto físico, como por exemplo na casa de um dos participantes ou virtual, como por exemplo na plataforma “Discord” para videochamadas, ambos podem desfrutar de objetos físicos ou digitais, como as regras, dados fichas e até mesmo o mapa, porém muitos jogadores recomendam a experiência em ambiente físico pois acreditam que tem uma melhor comunicação e interpretação dos participantes.

Para uma boa ambientação é recomendado uma iluminação especial, se possível utilizar LEDS para uma troca fluida de cores, caixa de som com ambientação sonora, assentos confortáveis e uma mesa ampla para a disposição dos objetos além de uma boa ventilação e um ambiente com pouco ruído externo para não conflitar com a ambientação sonora, pois esse conflito de sons pode confundir os jogadores enquanto estiverem tendo seus diálogos ou pensando em quais ações tomar. Porém tudo isso é a ambientação ideal e a falta de um ou até mesmo todos os componentes não interferem na possibilidade de jogar, mas com certeza fazem diferença na ambientação e imersão dos jogadores. (MAGRI, 2023, p.23)

1.2 JUSTIFICATIVA DE ESCOLHA DO TEMA

Com a popularização em diversas mídias os RPGs se tornaram muito presentes na sociedade, com isso a introdução de novos jogadores se torna algo recorrente. Como o jogo é totalmente baseado na interpretação de um personagem a imersão se torna algo extremamente essencial. As dificuldades de se ter tal imersão é um grande problema para jogadores iniciantes e veteranos, pois pode afastar tais jogadores de ter um jogo divertido, além de poder prejudicar a experiência de outros jogadores presentes na mesa. O uso do Design pode ser inserido em diversas partes da criação da mesa, sendo tanto na parte de criação das sessões como na criação dos próprios personagens.

Uma proposta de solução é o uso dos diferentes tipos de pensamentos relacionados ao Design, como por exemplo nesse contexto trazer a comunicação

verbal de ambientes, pessoas e objetos presentes na narrativa para uma comunicação visual como forma de auxiliar na imersão do jogador e prender sua atenção. Uma solução válida é criação de mapas e cenários produzidos em vista superior detalhadas.

1.3 METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa utilizou de diversos métodos da metodologia comparativa para levantamento de informações, com o objetivo de repertorizar, atender e expor dados relevantes em relação ao RPG. Os principais métodos utilizados foram o bibliográfico com foco principalmente em artigos científicos, trabalhos acadêmicos voltados a área, e o estudo de casos, buscando de forma comparativa analisar a diferença de um RPG narrado com poucos materiais visuais de um narrado com diversos materiais visuais. Em específico no estudo de caso foi usado duas obras diferentes presentes no mesmo universo narrativo, porem em períodos diferentes, tal estudo foi desenvolvido visando levantamento comparativo entre ambas.

A pesquisa tem como objetivo geral trazer uma visão voltada para o uso de comunicação visual como auxílio a narrativa, tal comunicação utilizando conceitos básicos do Design Pleno para aumentar a imersão e empatia nas mesas de RPG. Buscando responder o questionamento sobre: Como o Design Pleno pode contribuir para uma melhor experiencia em RPGs de mesa?

Nesse sentido também foi buscado de forma mais específica melhorar a ambientação a qual o jogo está inserido e a relação entre os jogadores e mestres, em detrimento de um melhor entendimento da narrativa.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO



Figura 2 <https://www.sesisp.org.br/evento/55433d61-29b5-47bb-8f07-73b0bc7028ca/rpg-de-mesa>

A imagem acima mostra a primeira coisa a qual o RPG de mesa geralmente é relacionado, dados de diferentes quantidades de faces, entretanto os RPGs vão muito além disso e para entender melhor é preciso entender o que é o RPG.

2.1 O QUE É RPG

RPG é a sigla em inglês para *Role Playing Game*, traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis”. Trata-se de uma atividade em que um grupo de participantes colabora na construção de uma narrativa. Um dos participantes assume a função de narrador ou mestre, responsável por conduzir a trama e descrever os eventos, enquanto os demais interpretam personagens, cujas ações e escolhas influenciam o desenrolar da história.

O jogo é baseado nas escolhas feitas pelos jogadores que interpretam seus personagens, assim conforme suas escolhas se modifica o enredo, afetando o universo da narração. Portanto o mestre descreve as consequências dos atos dos personagens, do qual promove ações que os jogadores devem tomar, modificando a trama, sendo assim, a história vai se moldando. (FINCH, 2009, n.p).

A diversidade de estilos de aventuras é bem grande e todas as regras do jogo são ditadas pelo chamado “Sistema” jogado, que nada mais é que em sua maioria livros com conjuntos de regras que são aplicadas ao jogo, diferentes sistemas possuem regras diferentes, há também os chamados “Homebrews” que são regras ou mecânicas de jogo criadas por pessoas para mudar ou

acrescentar a forma de jogar, essas regras não são oficiais do sistema, mas são positivas para a melhora na experiência do jogador. O objetivo do jogo é a diversão das pessoas presentes na mesa e a experiência de desenvolvimento de uma história montada em conjunto.

2.2 COMO É JOGADO

O funcionamento do jogo é relativamente simples: uma pessoa assume o papel de mestre, também denominado narrador, enquanto os demais participantes criam e interpretam seus próprios personagens. O mestre é responsável por desenvolver a história, coordenar as ações dos jogadores, interpretar os personagens não jogáveis (NPCs) e garantir o progresso da narrativa. Apesar de o mestre atuar como narrador das aventuras, os jogadores possuem liberdade para decidir as ações de seus personagens, contribuindo diretamente para o desenrolar da história.

O mestre prepara uma história com algum desafio a ser superado e os jogadores criam os personagens que se envolverão nesta trama. Essas histórias são geralmente chamadas de “aventuras” e um conjunto de aventuras jogado com os mesmos personagens forma uma “campanha”.
(SALES, 2020, n.p)

Todo RPG tem um conjunto de regras que é chamado de sistema, cada sistema tem suas próprias regras e formas de serem jogados, que podem ou não ser parecidos um com o outro. O sistema mais conhecido é chamado Dungeons & Dragons, mais conhecido como D&D ou DnD.

O jogo inteiro é baseado nas escolhas feitas pelos jogadores, o mestre apenas constrói a história, NPCs (Personagens não jogáveis) e os vilões, além de controlar os mesmos.

DUNGEONS & DRAGONS

NOME DO PERSONAGEM: _____

CLASSE E NÍVEL: _____ ANTECEDENTE: _____ NOME DO JOGADOR: _____

RAÇA: _____ TENDÊNCIA: _____ PONTOS DE EXPERIÊNCIA: _____

FORÇA **INSPIRAÇÃO**

DESTREZA **ATOS DE PROFICIÊNCIA**

CONSTITUIÇÃO **TESTES DE RESISTÊNCIA**

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

PERÍCIAS

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

CLASSE / ARMA **INICIATIVA** **DESLOC.**

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

DAZOS DE VIDA **SUCESOS** **FRACASSOS** **TESTES CONTRA A MORTE**

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEIAS

USAGENS

DEFEITOS

ATAQUES E MAGIAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Figura 3 <https://bibliotecaelfica.org/2023/01/15/dd-5e-ficha-de-personagem-completavel/>

A criação de personagens ocorre por meio da ficha de personagem, um documento no qual são registradas todas as informações relevantes, como atributos, itens, recursos financeiros e características específicas. Cada sistema de RPG possui seu próprio formato de ficha, que varia conforme as regras e mecânicas adotadas.

2.3 FUNCIONAMENTO DE TESTES

Os testes em RPG são desafios cuja conclusão pode resultar em sucesso ou falha, dependendo do sistema utilizado e do valor obtido em um dado ou outro método de medição. O dado mais comum é o de 20 lados, conhecido como D20. Por exemplo, em um teste de escalada, o jogador rola o D20 e compara o resultado com o nível de dificuldade estabelecido. Se o valor obtido for maior ou

igual à dificuldade, a ação é bem-sucedida; caso contrário, a tentativa resulta em falha.

Testes de combate tem um funcionamento parecido, o jogador realiza um teste e sempre que obtiver um valor de sucesso ele também rolará o dano o qual ele irá executar, cada forma de causar dano tem seu dado referente ao dano.

"Cada jogador tem um formulário – a “ficha de personagem” – onde tudo que seu personagem sabe fazer está anotado. Geralmente essas habilidades estão associadas a um número (“Natação: 10, “Briga: 8”, etc.) e se jogam dados contra esses valores para saber se o personagem foi ou não bem sucedido em sua ação. Vem daí o apelido de RPG “de mesa”, já que é comum jogar ao redor desse apoio para os livros, os dados, etc.

O jogo inteiro baseia-se nas escolhas feitas pelos personagens que, interpretados pelos jogadores, modificam a trama, afetando o mundo da narração. Então o mestre descreve as consequências das ações dos personagens, e isso gera novas situações para que eles escolham novas ações. Assim, a história vai se construindo coletivamente."
(SALES, 2020, n.p)

2.4 ORIGEM DO RPG

O RPG surgiu nos Estados Unidos em 1971 com a criação do *Fantasy Game*, renomeado para *Dungeons & Dragons* (D&D) em 1974, reconhecido como um marco no gênero. Este jogo, que está em sua quinta edição, com uma nova versão em desenvolvimento, possui uma temática medieval em um universo fictício, repleto de diferentes espécies, raças, sociedades, magia e dimensões. Suas principais influências incluem as obras *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*.

A propriedade intelectual de D&D pertence à empresa Wizards of the Coast (Wizards), conhecida também pelo jogo de cartas *Magic: The Gathering*. Contudo, o jogo foi originalmente criado pela TSR, Inc., adquirida pela Wizards entre 1975 e 1997.

Ao longo das décadas, outros sistemas de RPG foram desenvolvidos, contribuindo para a crescente popularidade do gênero. Nos anos 1980, *Dungeons & Dragons* enfrentou um fenômeno social conhecido como "pânico moral" nos Estados Unidos, sendo associado, sem fundamentos, a práticas ocultistas, satanismo e comportamentos desviantes. Alegações sensacionalistas atribuíram crimes e problemas psicológicos ao jogo, embora estudos realizados

por instituições como a Associação Americana de Suicidologia, os Centros de Controle de Doenças dos EUA e o Ministério da Saúde do Canadá tenham demonstrado a inexistência de relação entre o jogo e tais problemas.



Figura 4 <https://culpadolag.com.br/dungeons-dragons-em-stranger-things/>

Nos anos seguintes, o RPG passou por uma reabilitação cultural, consolidando sua presença na cultura geek¹. Um marco dessa ressignificação ocorreu com o lançamento da série *Stranger Things* pela Netflix, em 2016, que trouxe nova visibilidade ao jogo e impulsionou sua popularidade global, acima é possível ver uma imagem dos personagens da série jogando RPG.

2.5 ORIGEM DO RPG NO BRASIL

No início da década de 1980, enquanto o RPG já gozava de grande popularidade nos Estados Unidos, seu acesso no Brasil era significativamente limitado. A barreira linguística e os altos custos de importação dificultavam a aquisição dos livros, que ainda não contavam com edições oficiais traduzidas

¹ A cultura geek refere-se a um conjunto de interesses centrados em temas como ficção científica, fantasia, quadrinhos, jogos de videogame, RPG e tecnologia, caracterizando-se por uma profunda paixão e conhecimento sobre esses universos.

para o português. Na época, o acesso aos sistemas de RPG dependia de viagens ao exterior, onde os livros podiam ser comprados.

Nesse cenário, surgiu no Brasil a chamada "Geração Xerox", composta pelos primeiros jogadores de RPG do país. Esse nome se refere à prática de fotocopiar os livros importados, permitindo sua distribuição entre amigos e interessados no hobby. Foi por meio dessa rede informal que o RPG começou a se popularizar no Brasil.

Em 1991, o mercado brasileiro de RPG começou a se estruturar oficialmente, com o lançamento de *GURPS* pela editora Devir. Este sistema foi o primeiro a ser traduzido para o português, com a proposta de permitir aventuras em qualquer cenário imaginado pelos jogadores. No mesmo ano, a editora GSA lançou *Tagmar*, o primeiro sistema de RPG desenvolvido no Brasil, cujo universo foi inspirado pelas obras de J. R. R. Tolkien.

A década de 1990 também marcou a chegada de *Vampiro: A Máscara* ao país, novamente pela Devir. Este sistema tornou-se o mais popular da década, destacando-se pelo enfoque em narrativas dramáticas e imersivas, ambientadas em um cenário de horror e fantasia urbana.

Em 1999, foi criado aquele que se tornaria o maior sistema de RPG brasileiro: *Tormenta*. Com uma ambientação de fantasia medieval inspirada em *Dungeons & Dragons*, mas com características próprias, o sistema rapidamente ganhou popularidade nos anos 2000. Consolidou-se como o RPG brasileiro de maior sucesso, recebendo em 2020 uma nova versão, intitulada *Tormenta 20*, publicada pela Editora Jambô.



Figura 5 <https://saladotesouro.wordpress.com/2020/12/14/por-que-tormenta-20-e-um-jogo-incrive/>

Em 2020 foi lançada a série Ordem Paranormal do streamer² Cellbit que foi responsável por trazer o cenário brasileiro de RPG de volta, a comunidade que era bastante fechada rompeu a bolha trazendo novos jogadores para o cenário. No ano de 2022 foi lançado como sistema próprio o Ordem Paranormal RPG que conta com sua versão base é um suplemento lançado em 2024 chamado Sobrevivendo ao Horror.

² "Streamer" é uma pessoa que realiza transmissões ao vivo pela internet, geralmente em plataformas como Twitch ou YouTube. Durante essas transmissões, chamadas de "streams", o streamer compartilha conteúdos variados com o público.

3. PROBLEMATIZAÇÃO

A experiência de jogar RPG pode ser bastante frustrante para iniciantes, tendo em vista isso há certos pontos que precisam ser solucionados para que os jogadores possam se divertir no processo de jogatina.

3.1 IMERSÃO

O RPG tem como princípio a construção da história pelo ponto de vista dos personagens dos jogadores, com isso o desenvolvimento da história está totalmente ligada às decisões tomadas pelos mesmos e por consequência a empatia do jogador que só pode ser obtida por meio da imersão. Ryan (2001, p.14) se refere a imersão como: “Immersion is the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language-independent reality populated with live human beings.”³

A empatia presente nas atitudes dos jogadores é um fator essencial para que se tenha tal desenvolvimento, por conseguinte, tal empatia, deve de ser provocada no jogador e isso se dá por meio da imersão, que é necessária para que o jogador saia do ponto de vista de observador e se coloque na visão do próprio personagem, com os dilemas e comportamentos que ele idealizou para o mesmo em sua criação.

3.2 IMPACTOS DA FALTA DE IMERSÃO EM RPGS

A falta de imersão em RPGs de mesa pode ter um impacto significativo na experiência de jogo, tanto para os jogadores quanto para o mestre. A imersão é essencial para criar uma experiência envolvente e satisfatória. A seguir, são discutidos alguns dos problemas que podem surgir devido à falta de imersão:

Desconexão da Narrativa: Quando os jogadores não estão imersos, eles tendem a se desconectar da história e dos eventos que ocorrem no jogo. Isso resulta em um menor envolvimento emocional e diminui o interesse na trama.

³ Traduzido do inglês : Imersão é a experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma, independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos.

Redução da Qualidade do Roleplay: A falta de imersão pode levar a uma interpretação superficial dos personagens, onde os jogadores não conseguem se conectar profundamente com as personalidades que estão interpretando. Isso torna as interações menos autênticas e menos impactantes.

Menor engajamento: Jogadores não imersos ficam mais facilmente distraídos, perdendo o foco durante a sessão. Isso pode levar a interrupções frequentes, prejudicando a fluidez do jogo.

Decisões Sem Sentido: Sem imersão, as decisões dos jogadores podem parecer arbitrárias ou motivadas apenas por conveniência mecânica, em vez de serem baseadas nos objetivos e personalidade dos personagens.

Experiência Menos Gratificante: A imersão é uma parte crucial do que torna o RPG de mesa uma experiência única e gratificante. Sem ela, o jogo pode parecer menos satisfatório e menos memorável.

Dificuldade em Criar Tensão e Suspense: A imersão ajuda a criar momentos de tensão e suspense que são essenciais para uma boa narrativa. Sem ela, esses momentos perdem impacto.

Falta de Coesão no Grupo: A imersão contribui para a sensação de camaradagem e cooperação entre os jogadores. Sem isso, o grupo pode parecer desunido e menos colaborativo.

4. POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO



Figura 6 <https://www.youtube.com/watch?v=efG5bNjh14k>

Tendo em vista os problemas levantados é possível chegar à conclusão que para uma boa sessão de RPG é necessária uma atenção em elementos que beneficiem a imersão do jogador e do mestre com representado na imagem acima.

Com o uso do Design é possível desenvolver diferentes técnicas voltadas para melhora do mesmo, tendo em vista que as mesas de RPG em sua maioria são apenas voltadas para a comunicação de forma auditiva, o uso de elementos visuais se torna uma alternativa bastante satisfatória para que se obtenha a atenção do jogador, a implementação de técnicas e ferramentas de Design podem ajudar tanto na narrativa como no ambiente o qual os jogadores estão inseridos, um ótimo exemplo pode ser visto na ambientação presente mesa jogada na imagem abaixo.



Figura 7 polygon.com/22750802/critical-role-campaign-3-character-bios

4.1 DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL VISUAL

Mapas Detalhados: Criar mapas detalhados dos mundos, cidades e masmorras pode ajudar os jogadores a visualizar melhor o ambiente em que seus personagens estão.

Ilustrações de Personagens e Cenários: Usar ilustrações para representar personagens importantes, monstros e locais pode tornar a narrativa mais vívida.

4.2 USO DE OBJETOS E MINIATURAS

Miniaturas de Personagens e Monstros: Utilizar miniaturas para representar personagens e monstros no tabuleiro pode tornar os combates e interações mais tangíveis.



Figura 8 <https://www.pworkwargames.com/en/rpg-tokens/318-soldiers-rpg-tokens.html>

Objetos de Cena: Usar objetos físicos, como cartas, moedas, e itens relevantes à história, pode ajudar a aumentar a imersão.

4.3 DESIGN DE SOM E MÚSICA

Trilha Sonora Temática: Selecionar músicas que complementam a atmosfera do jogo pode melhorar a imersão. Existem trilhas sonoras específicas para RPGs que podem ser utilizadas.

Efeitos Sonoros: Utilizar efeitos sonoros para representar eventos específicos, como batalhas, clima ou momentos de suspense, pode intensificar a experiência.

4.4 CRIAÇÃO DE AMBIENTES TEMÁTICOS

Ambientes de Jogo: Transformar o espaço físico onde o jogo ocorre para refletir o ambiente do RPG. Isso pode incluir decoração temática e iluminação ajustável.

Vestimentas: Encorajar os jogadores a usarem roupas ou acessórios que se alinhem com os personagens que estão interpretando.

4.5 TECNOLOGIA E FERRAMENTAS DIGITAIS

Apps e Softwares de RPG: Utilizar aplicativos e softwares que oferecem ferramentas para criação de personagens, rolagem de dados, e gerenciamento de campanhas.

Plataformas de Jogo Online: Plataformas como Roll20, Fantasy Grounds, e Foundry VTT permitem a criação de jogos de mesa virtuais com recursos gráficos e interativos.

4.6 NARRATIVA E MECÂNICAS DE JOGO

Histórias Ramificadas: Criar narrativas que se adaptam às escolhas dos jogadores, permitindo várias possibilidades e consequências, pode aumentar o engajamento.

Personagens Profundamente Desenvolvidos: Desenvolver personagens com histórias de fundo ricas e motivações claras pode tornar as interações mais significativas.

Sistemas de Recompensas: Implementar sistemas de recompensas que valorizem a interpretação e a imersão dos jogadores.

4.7 DESIGN DE MATERIAIS DE SUPORTE

Guias de Ambientação: Criar guias que detalham a história, cultura, e a geografia do mundo do jogo pode ajudar os jogadores a entenderem e se envolver melhor com o ambiente.

Manuais de Regras Claras: Desenvolver manuais de regras que sejam claros e acessíveis para facilitar a compreensão e o fluxo do jogo.

5. ANÁLISE DE CASO

O estudo de caso foi usado duas obras diferentes presentes no mesmo universo narrativo, porém em períodos diferentes, tal estudo foi desenvolvido visando levantamento comparativo entre ambas. O primeiro caso estudado foi a primeira temporada da série de RPGs Ordem Paranormal, que estava no início da criação de seu universo narrativo e era um projeto ainda simples e com pouco uso de material visual e sem o uso de cenários. No segundo caso estudado foi a quinta temporada da série de RPGs Ordem Paranormal que é um projeto mais elaborado o qual conta com uma produção de escopo maior e apresenta diferentes usos de materiais visuais e cenários.

5.1 PRIMEIRO CASO – ORDEM PARANORMAL – INICIAÇÃO

Ordem Paranormal websérie brasileira de RPG criada pelo streamer Cellbit (Rafael Lange) em 29 de fevereiro de 2020 transmitida na Twitch⁴ e posteriormente postada no Youtube⁵.

Originalmente o sistema de RPG usado era o Esoterrorists, sistema usado por toda a primeira temporada que durou 2 sessões e 3 episódios no Youtube, pois a segunda sessão foi dividida em 2 episódios por sua duração extensa.

- **Ambientação:** A ambientação é totalmente causada pela narração e descrição dos fatos, a sessão foi jogada de forma online e por conta disso não havia um espaço físico ocupado, com relação a transmissão ao vivo a ambientação era bastante simples com apenas as câmeras dos jogadores colocadas com um cenário estático tentando passar a sensação de terror.

⁴ Twitch TV é uma plataforma de streaming ao vivo pertencente a Amazon.

⁵ Youtube é uma plataforma de vídeos online o qual os usuários podem assistir e postar vídeos, a plataforma pertence ao Google.



Figura 9 Ordem Paranormal Episodio 1

- **Material Visual:** Os jogadores não tinham tantos materiais visuais para usar, porém em certos momentos o mestre disponibilizava a eles arquivos com materiais visuais para usarem na campanha, coisas bastante simples e objetivas como por exemplo uma “ficha de aluno” encontrada em uma das cenas. Como citado anteriormente de material visual oq principalmente se observa como telespectador é o *overlay* com as câmeras dos jogadores e uma paisagem de terror ao fundo e também esses arquivos mostrados, além de artes para as fichas de personagem com as informações referentes a cada um. (isso quando mostrado pois não ficava sempre à vista).

-

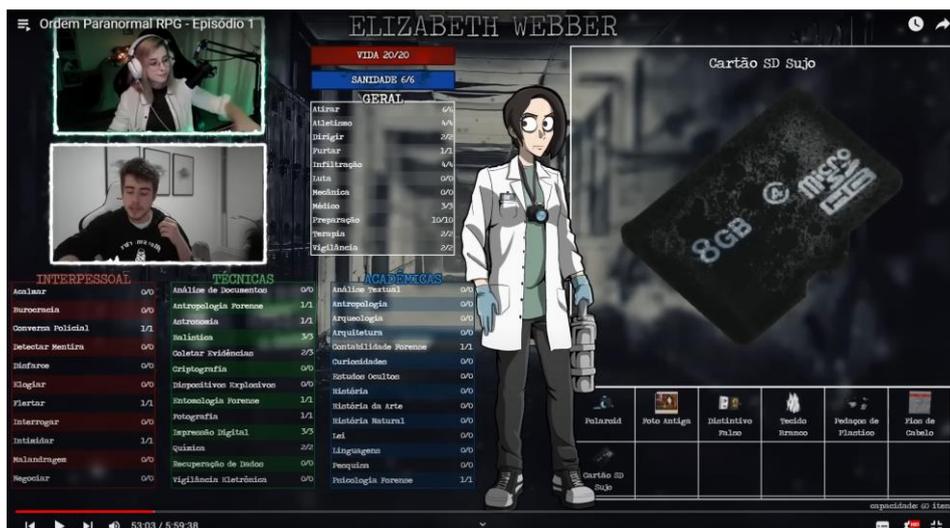


Figura 10 Imagem ficha de personagem Elizabeth Webber

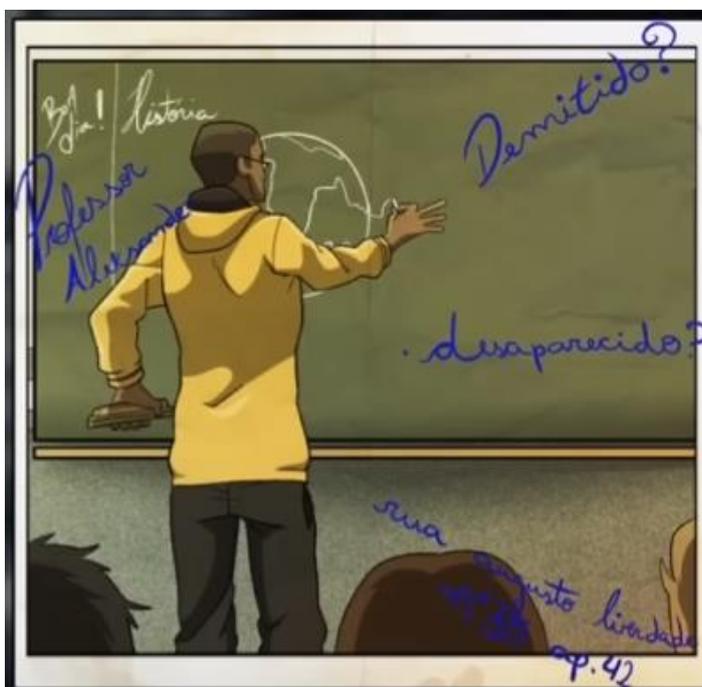


Figura 11 Imagem usada como Material visual nómada Foto de Homem.

Ferramentas digitais: Como ferramentas digitais, foram usadas pelos jogadores o Discord⁶ como canal de comunicação de passagem de itens e o OBS⁷ para transmissão do conteúdo, porém a transmissão é apenas para

⁶ Discord é uma plataforma de comunicação gratuita a qual o usuário pode se comunicar por meio de mensagens de texto, chamadas de voz, chamadas de vídeo e transmissões ao vivo

⁷ OBS é uma sigla para Open Broadcaster Software, um software de código aberto que permite gravar e transmitir vídeos ao vivo pela internet

entretenimento alheio não influenciando na imersão dos jogadores. Teve-se também o uso de diversos softwares na pré-produção da campanha com o objetivo de produzir os materiais gráficos entre outros, como por exemplo o overlay⁸ da transmissão, porém sendo o mais importante a produção das pistas usadas na campanha que essas sem tem 1 acesso bastante imersivo aos jogadores.

- **Narrativa e Mecânicas de jogo:** A Narrativa é um posto bastante presente no RPG em si e o Cellbit não deixa a desejar nisso. A narrativa bastante intensa e às vezes sufocante é bastante presente com ele delimitando de forma precisa o desenrolar da história e dando tempo para os jogadores interagirem entre si e sentido de urgência nas cenas quando se faz necessário. A história é bem elaborada com poucos pontos sem solução, que posteriormente nas próximas temporadas são fechados, porém havia uma necessidade de uma revisão sensível por haver muitos momentos que poderiam causar problemas a jogadores e ou telespectadores, o que foi arrumado na versão da campanha que saiu em HQ⁹.

Os jogadores são um ponto bastante interessantes, todos se dedicam bastante para entrar de fato na história e tomarem decisões que faria de fato sentido com o que está acontecendo, por mais que isso não aconteça sempre, no geral os jogadores contribuem bastante para narrativa e pro desenvolvimento da história.

Já a mecânica de jogo é um ponto que é bastante insuficiente, sendo pouco intuitiva e muita das vezes causando uma quebra no ritmo da história. Isso se dá pelos jogadores terem dificuldades com a mesma, que muita das vezes acaba por quebrar a imersão já estabelecida em uma cena, e pela confusão do sistema do de ter regras muito pouco elaboradas em muitos momentos parece que fica algo menos sistemático e mais um acordo feito na hora entre mestre e jogador, o Cellbit consegue contornar bem essas situações com elementos

⁸ Overlay é o nome dado aos elementos que aparecem na tela durante a transmissão.

⁹ HQ é uma sigla para Histórias em Quadrinho

narrativos porém isso se dá pela sua expertise como mestre e não por uma facilitação do sistema em si.

5.2 SEGUNDO CASO – ORDEM PARANORMAL – O SEGREDO NA ILHA

Ordem Paranormal: O Segredo Na Ilha é a quinta mesa da webserie brasileira de RPG Ordem Paranormal criada pelo streamer Cellbit (Rafael Lange) e foi ao ar em 25 de julho de 2022 transmitida na Twitch e posteriormente postada no Youtube

Essa foi a primeira mesa de ordem a usar o sistema próprio deles de forma mais parecida com o que temos atualmente, sistema esse que na época estava em desenvolvimento e em estágio de testes, a mesa teve 16 sessões e em média cada sessão tinha entre 3 e 5 horas.

- **Ambientação:** A ambientação dessa temporada é o seu maior ponto forte e foi trabalhado de forma imersiva em todos os aspectos, desde cenário, artes, roupas e ambientação sonora. Nesse momento Ordem Paranormal já é um RPG consagrado no Brasil e tem um estúdio próprio o qual ocorre as sessões, o cenário do estúdio é bastante imersivo, trazendo de fato a sensação de estar em um galpão abandonado pertencente a uma organização secreta que trabalha debaixo dos panos. O cenário apresenta uma mesa em formato de diamante com os jogadores sentados nos lados convergentes enquanto o mestre se senta na parte mais afastada. O cenário apresenta diversos projetores distribuídos pela sala exibindo elementos presentes nas cenas que estão ocorrendo na narrativa. Há também um esquema de iluminação bastante único que além de ser usado para melhorar a visibilidade dos jogadores é usado para fazer jogos de luzes em momentos de tensão quando necessário.

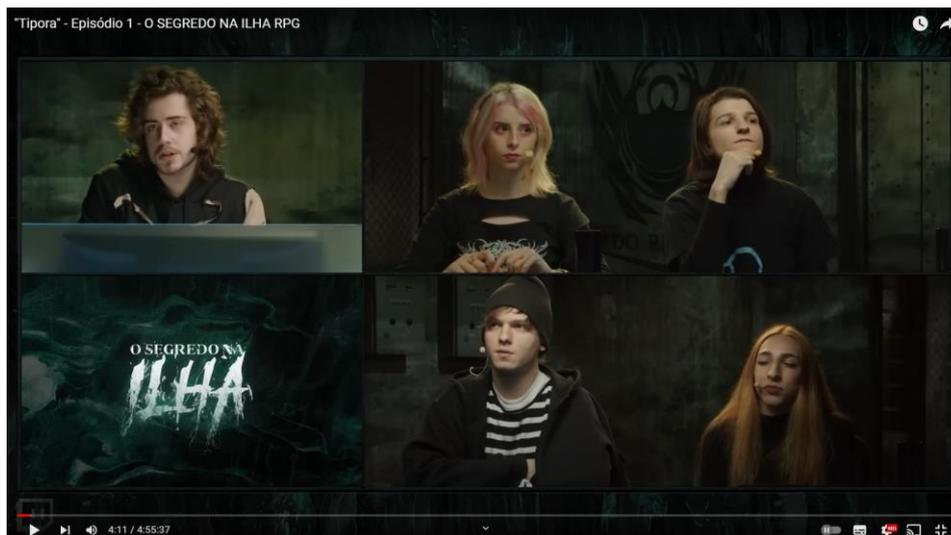


Figura 12 Ordem Paranormal: O Segredo na Ilha Episódio 1 “Tipora”

- **Material Visual:** Os materiais visuais tem parte muito importante em toda a caracterização investigativa da mesa, sendo bastante presente e sempre muito trabalhados. Há uma planta baixa digital mostrada em uma tela que fica ao centro da mesa, esta planta baixa é conhecida como “battle map” porém no caso de ordem o mapa é usado de forma ainda mais imersiva, servindo como visualização do cenário em si em que os jogadores têm a visualização de seus personagens e podem escolher em tempo real aonde querem posicionar os jogadores e o que eles estão investigando. Além disso há materiais impressos fisicamente e sendo de total importância imersiva, na mesa temos o uso de papéis representando documentos e cartas achadas pelo jogadores, maletas com francos, itens e até mesmo um protótipo de dispositivo fictício.

Em comparação a primeira temporada essa temporada tem salto absurdo em uso de materiais visuais e não só isso mas também em utilidade desses materiais, tendo até mesmo quebra cabeças feitas com esses materiais o qual os jogadores realmente encarnam os personagens para resolver os desafios e se veem com um objeto em sua frente que parece tirado da história, como por exemplo os quadros presentes na mansão investigada que são de total importância narrativa. Não há necessidade alguma para entendimento do quadro a presença física dele,

afinal o quadro é visualizado no mapa digital, porém o fato de se ter esse quadro na sua frente poder tocá-lo e interagir na vida real com isso ele traz a imersão de forma muito bem aplicada.



Figura 13 Cellbit com documento nas mãos

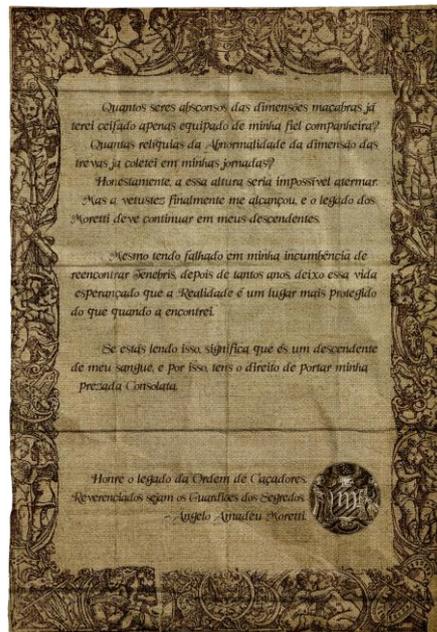


Figura 14 Documento Ângelo Amadeu Moretti

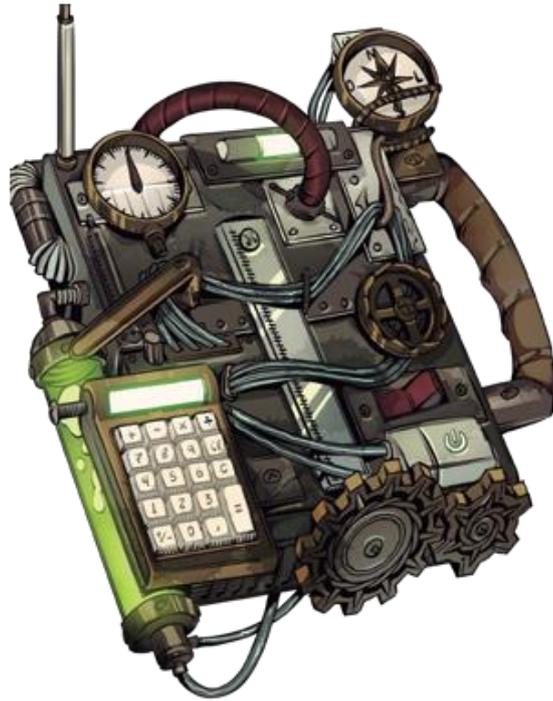


Figura 15 Medidor de Estabilidade de Membrana



Figura 16 Overlay Bárbara Lima

- **Ferramentas Digitais:** Com relação a ferramentas digitais se tem principalmente o uso do tabletop simulator¹⁰, adaptado para mostrar o mapa o qual está sendo jogado, o Discord como canal de comunicação de passagem de itens e o OBS para transmissão do conteúdo, porém a transmissão é apenas para entretenimento alheio não influenciando na imersão dos jogadores. Teve-se também o uso de diversos softwares na pré-produção da campanha com o objetivo de produzir os materiais gráficos. Há também o uso de tablets com um aplicativo próprio para as fichas de personagem o qual os jogadores atualizam de forma instantânea os status presentes em seus personagens e tendo acesso aos itens presentes no inventário dos mesmos. Há também como citado antes o uso de projetores que mudam as imagens presentes na parede do estúdio mudando a ambientação com base no cenário o qual a mesa está ocorrendo.



Figura 17 Visão Tabletop Simulator

¹⁰ Tabletop Simulator é um simulador que permite às pessoas jogarem e criarem jogos de mesa online.



Figura 18 Overlay Amelie Florence



Figura 19 Pintura Constantino Moretti

- **Narrativa e Mecânicas de Jogo:** A narrativa é bastante densa e muito bem implementada com o mestre usando todas as ferramentas ao seu alcance para que os jogadores se sintam o mais dentro do universo jogado possível, o uso dos materiais visual casa com a forma que os personagens de contato com os objetos na história levando eles a interagirem de forma direta com as coisas e resolver os enigmas colocados não apenas e no jogo mas na mesa em si também, os momentos de tensão são bem colocados e alinhados com a ambientação de terror imposta no fluxo da mesa, Cellbit já tinha um controle narrativo bem forte na primeira temporada porem nessa temporada é nítida a melhora em todos os aspectos como mestre, desde sua interpretação quanto o seu controle de eventos que acontecem ao redor do jogadores, com coisas acontecendo mesmo sem os jogadores estarem presentes no local assim representando de forma coesa o mundo real, que não tem acontecimentos apenas em volta de um núcleo de pessoas (o mundo

continua rodando você estando lá ou não). Nas mecânicas de jogo é possível ver uma grande evolução quanto ao uso do sistema em si, que agora é exclusivo do universo de Ordem Paranormal, e que é muito bem trabalhado e detalhado, há uma grande diversidade de regras e condições os quais tanto o mestre quanto o jogadores estão colocados que balanceia de forma efetiva o jogo em si, as regras são simples o suficiente para serem lembradas e complexas o suficiente para serem limitadoras e desafiadores, isso de uma forma que não fica maçante e que condiz com a realidade da mesa.



Figura 20 Overlay Stream Ordem Paranormal

5.3 COMPARAÇÃO ENTRE AS DUAS TEMPORADAS

Há uma notável evolução ao se comparar as duas temporadas, Iniciação, a primeira temporada, começou como um projeto pequeno e pouco pretensioso, seu maior ponto imersivo era a narrativa feita pelo mestre e a interpretação dos jogadores que era bastante coerente e não se deixava despercebida, havia pouco uso de material visual para auxiliar na imersão do jogador e quando usado era até bem útil no processo imersivo, porém a mesa em si era bastante amadora e um bom exemplo de uma mesa simples e imersiva, todavia com possibilidade de melhoras.

Já O Segredo na Ilha, quinta temporada, é um processo imersivo completo, desde ambientação, uso de material visual, narrativa, mecânica de jogo, entre outros. O investimento feito no projeto surtiu um resultado exemplar de como o uso técnicas de Design podem melhorar o processo imersivo de jogadores, sendo uma evolução muito positiva em relação à primeira temporada.

6. PROJETO

De início o projeto foi planejado para cobrir todas as possíveis soluções levantadas pela pesquisa, porém devido ao tamanho do escopo que seria necessário para tal projeto ele foi simplificado. Como novo escopo de projeto foi definido que os principais pontos a serem trabalhados seriam os materiais visuais e a ambientação que poderia ser fornecida pela narrativa e por cenários os quais os jogadores poderiam ter um feedback visual, pensado de forma a qual poderia ser jogado tanto de forma presencial quanto online.

A criação do projeto se deu a partir da construção de uma campanha de investigação com elementos de terror, que fosse simples, porém com a narrativa pensada para tentar fazer com que o jogador ficasse interessado em descobrir o que aconteceu. A ideia inicial é a de que o jogador seria um observador ao mesmo tempo em que investiga o local.

A mansão foi pensada para ser um local fechado há bastante tempo, porém ela está bem preservada, nela uma família que acabou de se mudar seria vítima de ações do dono original da casa que deixaram pertences amaldiçoados dentro da casa antes de morrer no subsolo em uma sala escondida depois de fazer um ritual para tentar trazer sua esposa morta de volta.

6.1. CRIAÇÃO BASE DA MANSÃO

O desenvolvimento da mansão se deu por alguns croquis feitos de forma despretensiosa, apenas pensando em qual iria ser a organização das salas e quais salas haveria.

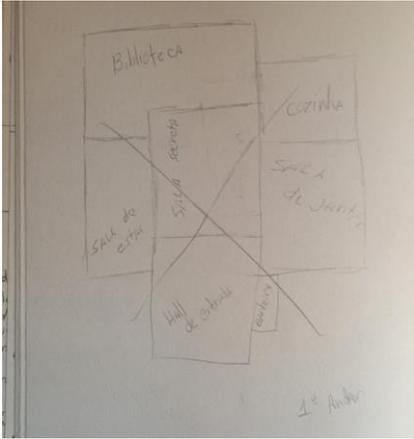


Figura 21 Croqui 1



Figura 22 Croqui 2

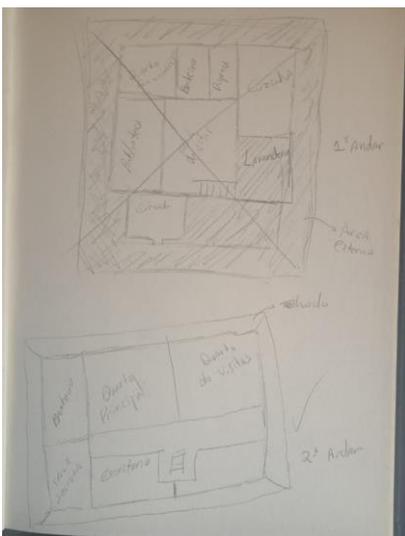


Figura 23 Croqui 3

Acima estão apresentados alguns croquis de ideias descartadas. O descarte foi necessário para uma reformulação das salas, buscando uma organização que favorecesse a exploração da mansão. Já pensando na fluidez da exploração pelos andares e formas separar os quartos das demais salas da casa e dando um pouco mais de relevância para o subsolo foram desenvolvidos os seguintes croquis:

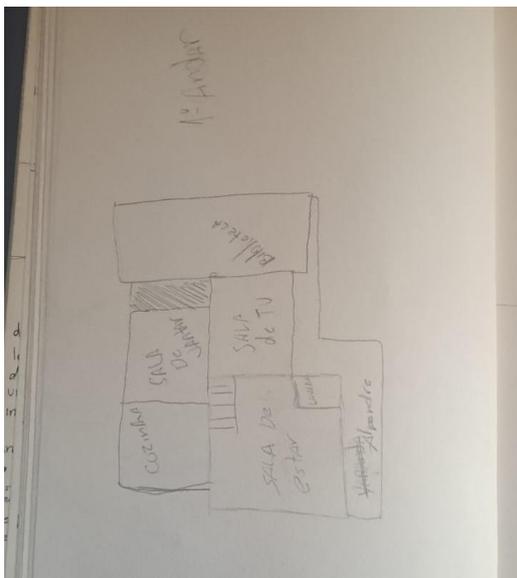


Figura 24 Croqui final primeiro andar

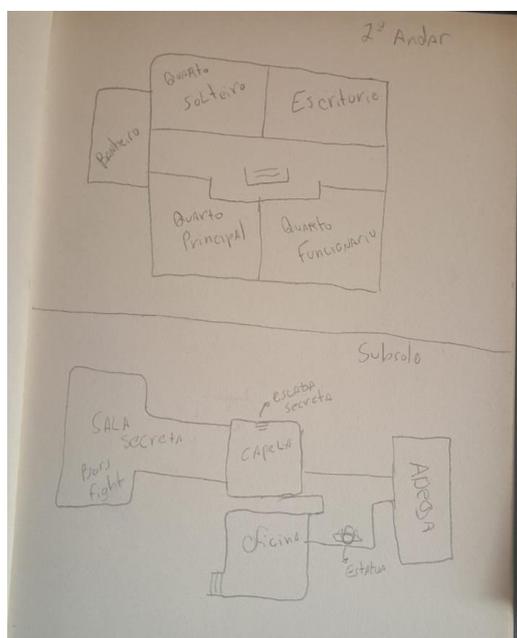


Figura 25 Croqui final segundo andar e subsolo

Com os croquis feitos criou-se uma necessidade de fazer um desenho mais elaborado, além disso também se necessitou da criação de um grid, pois no sistema é pensado para as campanhas serem jogadas em grid com os personagens se movendo através dele.

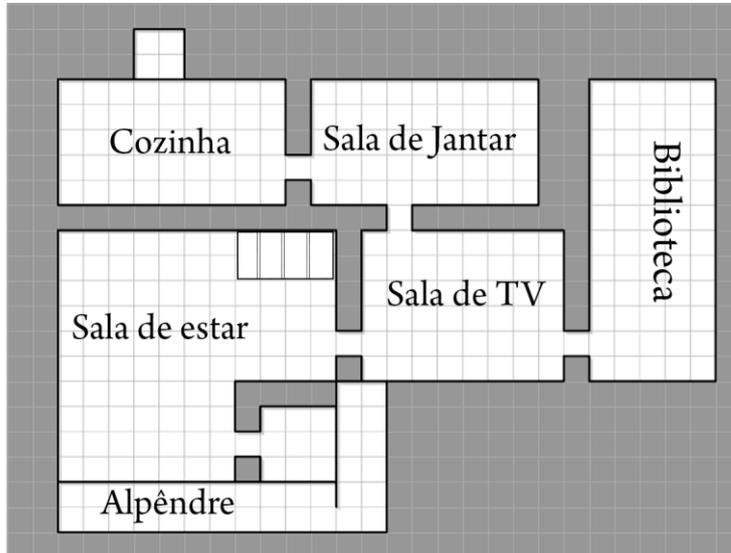


Figura 26 Mapa feito no Dungeon Scrawl primeiro andar

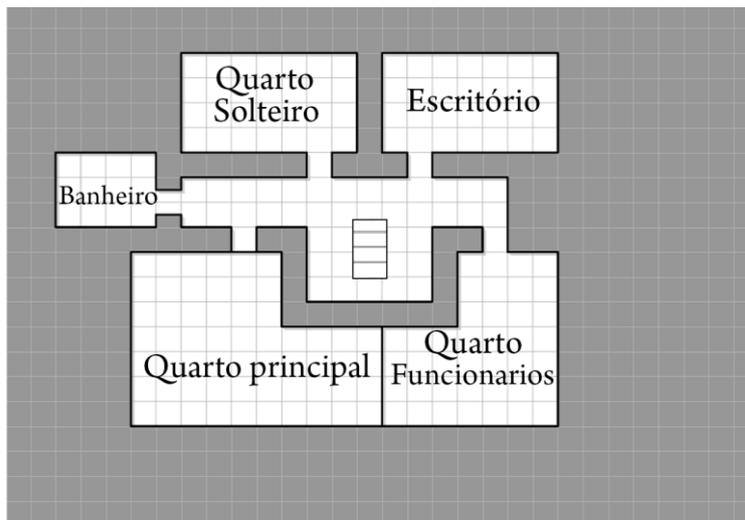


Figura 27 Mapa feito no Dungeon Scrawl segundo andar

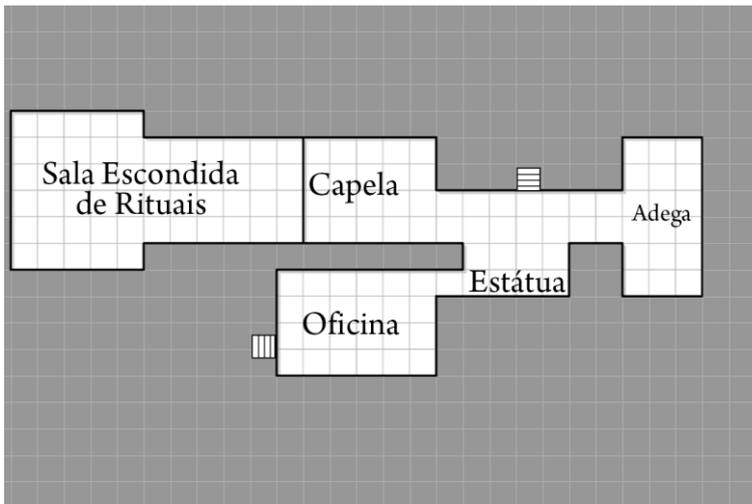


Figura 28 Mapa feito no Dungeon Scrawl Subsolo

6.2 PROCESSO DE CRIAÇÃO DA NARRATIVA

Para criação de tal desenho foi utilizado o site Dungeon Scrawl, nele foi feito um desenho simples e provisório para cada andar que serviu de base para criação final do mapa.

Em conjunto a criação dos mapas a narrativa estava sendo desenvolvida, as ideias para narrativas eram bastante simples de começo. Para estruturar a história de tudo que iria ocorrer assim que os primeiros croquis e do desenho Dungeon Scrawl os primeiros elementos narrativos começaram a ser pensados como personagens, NPCs e documentos que seriam uteis.

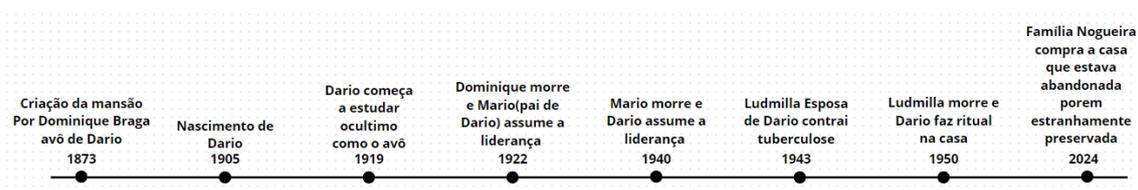


Figura 29 Linha do tempo Mansão Braga

Para estruturar essa ideia foi feita uma linha do tempo em que mostra os eventos relevantes para a história da campanha desde a criação da mansão. Na história a missão foi criada em 1873 por Dominique Braga um ocultista de origem portuguesa que descobriu a existência de uma ilha a poucos

quilômetros do litoral de Santa Catarina e foi sendo passada para o líder da família até o momento que Dario, seu neto, assume a mansão. Nessa linha do tempo grande parte das informações estão ligadas a Dario que será o principal antagonista da missão, mesmo ele mesmo já estando morto desde 1950.

Depois de feita a linha do tempo passou-se para a etapa de criação os personagens que seriam importantes levando consideração o período em que o antagonista, Dario, era residente da mansão.

6.2.1. CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS

A concepção inicial de mais personagens se deu por Ludmilla, a esposa de Dario, que enxergava qualidades positivas na personalidade do Marido. Em certo momento Ludmilla adquiri Tuberculose, por conta disso Dario, interpretando a doença da esposa como um peso, Ele começa a se distanciar emocionalmente dela, chegando até mesmo a desenvolver sentimentos de aversão.

O segundo personagem foi pensado justamente em função da doença de Ludmilla. Maria Eugênia, ela é uma jovem enfermeira contratada para cuidar de Ludmilla, sua aparência é marcante e sua personalidade dócil e inocente. O propósito de sua criação vai além de seu papel como cuidadora, pois ela também serve como o gatilho principal para os eventos que culminam nos problemas relacionados à mansão. Dario sendo um personagem totalmente egoísta e aproveitador seduz Maria Eugênia e inicia um relacionamento com ela durante o período em que Ludmilla está vulnerável e doente sem que ela saiba.

A criação de Luzia foi mais simples, sendo ela representada como a empregada mais antiga da casa. Luzia é gentil com todos e, por isso, Ludmilla a aprecia profundamente, chegando a vê-la como uma figura materna que ela nunca possuiu.

Sebastião, por sua vez, foi pensado como o jardineiro, com idade entre 40 e 50 anos, ele sempre está mais acanhado em seu canto, mas se preocupa muito com os funcionários e até mesmo com os patrões, Ele tem uma amizade próxima com Geraldo, o mordomo, ambos têm muito apresso um pelo outro e Sebastião até chama Geraldo de Geraldinho por conta de sua intimidade

Por fim, Geraldo foi o último personagem concebido, ele foi pensado para ser o melhor amigo de Sebastião na casa e exerce a função de mordomo da mansão, ele atua como o braço direito de Dario, sempre fazer os trabalhos que Dario pede na mansão. Geraldo se posiciona como uma figura de liderança entre os funcionários, sendo respeitoso com todos e, conseqüentemente, amplamente respeitado.

Além dos personagens referentes ao passado da casa também foram criados os personagens referentes ao presente. Os personagens referentes ao momento o qual os personagens estão indo investigar a casa são a Família Nogueira, uma família que foi vítima de objetos amaldiçoados presentes na casa.

Jorge Nogueira, ele foi pensado para ser um homem simpático e brincalhão totalmente apaixonado por sua esposa. Ele sofre o efeito de um ritual presente em um relógio de bolso que ele achou na casa e por conta disso ele acaba por matar toda sua família com exceção do filho mais novo que conseguiu se esconder. Após perceber o que fez Jorge entra em contato com a polícia e se suicida dentro da mansão assim se tornando uma criatura.

Matheus Nogueira é o único sobrevivente da família, ele é uma criança de nove anos de idade. Ele é bastante esperto, porém tímido e reservado

Vanessa Nogueira é a mãe da família, ela é uma mulher bastante independente e sistemática, as vezes autoritária, porém ela é uma mãe muito compreensiva e paciente, ela é o pilar da família.

Verônica Nogueira é uma adolescente de 16 anos ela é bastante espirituosa, ela é sarcástica e gosta de atormentar Jorge, Verônica também é bastante afetuosa com seu irmão e muita das vezes acaba o mimando se perceber.

Outros personagens importantes são os NPCs que irão acompanhar os jogadores durante a investigação, uma agente da Ordem e uma policial.

A agente da Ordem é Daniela Fontaine, ela é uma ocultista da Ordem que está encarregada de supervisionar a missão dos personagens, ela é uma mulher serena e determinada e estará disposta a ajudar os personagens caso necessário.

A policial é Geovanna Ribeiro é uma policial que se viu investigando uma série de assassinatos em uma região rural de Santa Catarina, a medida de ela investigava ela descobria cada vez mais sobre a existência do paranormal, em determinado ela encontrou a Ordem e desde então ela serve trabalhando com informante da Ordem dentro da polícia.

Para as criaturas foram feitas descrições com bases em aparências já criadas de criaturas já existentes no universo ficcional de Ordem Paranormal, justamente com as características de criaturas de cada elemento presente no cânone de Ordem Paranormal, para as criaturas criadas para a campanha elas combinam características que fazem parte do universo juntamente com uma percepção original sobre cada uma com base em elementos narrativos presentes na campanha. Imagens não foram usadas no projeto por limitação do escopo.

6.2.2. CONCEPÇÃO DAS PISTAS E MATERIAS DE INVESTIGAÇÃO

Com a criação dos personagens, os eventos que compõem a narrativa foram planejados. Uma estratégia desenvolvida para permitir que os jogadores explorem a história de fundo foi a inclusão de cartas e bilhetes como forma de comunicação frequente entre os funcionários e, em algumas ocasiões, entre os próprios patrões. Esses documentos constituem o principal recurso narrativo para que os jogadores compreendam os acontecimentos passados relacionados à mansão, em paralelo a construção do mapa foi retomada, agora buscando trazer a ambientação necessária para a campanha e os pontos de interesse os quais as informações estariam colocadas. Abaixo estão dois exemplos de pistas colocadas na campanha.

*Boa noite, venho por
meio desse bilhete lhes
informar que haverá uma
reunião obrigatória na
capela amanhã dia 13/04
as 21:00, estejam lá e
não se atrasem.*

-Dário

Figura 30 Bilhete Dario Reunião geral

Doutor Dário,

Venho, por meio desta, comunicar meu pedido de desligamento do cargo de jardineiro nesta residência, com efeito a partir de 05/04/1950. Agradeço pela confiança e pela oportunidade de trabalhar nesta casa durante este período. Reitero minha disposição para cumprir o aviso prévio e auxiliar na transição, caso necessário. Desejo ao senhor muita prosperidade e felicidade, também espero que possa superar esse momento difícil de forma rápida.

Atenciosamente,

Sebastião

Figura 31 Carta pedido de demissão Sebastião

6.3. CONSTRUÇÃO FINAL DO MAPA DA MANSÃO

O mapa final foi feito a partir do software TaleSpire, um software focado na criação de mapa e jogatinas de RPG, servindo como um tabuleiro online. O mapa foi desenvolvido em 3D, porém pensado para ser jogado em vista superior chegando assim no resultado abaixo:



Figura 32 mapa final- primeiro andar



Figura 33 Mapa final segundo andar



Figura 34 Mapa final Subsolo



Figura 35 Mapa primeiro andar 3D



Figura 36 Mapa segundo andar em 3D



Figura 37 Mapa Subsolo em 3D

6.4 FORMATAÇÃO DO PROJETO

O projeto estava com a narrativa pronta e os cenários finalizados, porém com isso criou-se a necessidade de trazer essa narrativa de forma acessível e concisa para que o mestre consiga ler a história e entender os pontos-chaves e as pistas relacionadas a cada sala da mansão enquanto olha para o mapa. Com tal necessidade a criação de um livro de campanha foi levantada, com isso o livro começou-se a ser desenvolvido, usando como o livro de regras do sistema de Ordem Paranormal e o livro de missões, Casos Paranormais, que vem com ele. A formatação teve como referência a campanha oficial Ordem Paranormal RPG: Espinhos da Aurora Escarlate.

A diagramação foi feita a partir das diferentes cenas que aconteceriam durante a campanha. Tais cenas estavam distribuídas por sala da mansão, e não representam uma ordem de investigação, cada cena pode ser investigada isoladamente das outras, contando que os pré-requisitos para entrar na sala tenham sido cumpridos, tais pré-requisitos estão indicados na própria cena. No livro também há capítulos de apêndice que servem para trazer pontos importantes para cenas sem atrapalhar o fluxo narrativo da campanha. Abaixo é possível observar o projeto finalizado. O processo de diagramação foi desenvolvido no Adobe InDesign.

O projeto sempre foi focado para ter uma distribuição gratuita e ser um projeto não lucrativo, porém na possibilidade de uma possível aplicação de mercado surgiu-se a necessidade de um orçamento. Como a produção dos cenários, materiais visuais e da diagramação foram feitos em softwares pagos uma porcentagem do valor final do projeto é direcionado ao pagamento desses softwares e o restante para a impressão do mesmo. O livro foi feito para ser impresso em papel couchê com uma gramatura de 90 g/m² até 115 g/m², o orçamento feito para uma tiragem de 100 unidades em papel couchê 115 g/m² foi de R\$ 5520,00 totalizando um valor de 55,20, com o acréscimo do valor dos softwares o preço comercial dos livros seria de R\$ 60,00

A Mansão Na Ilha



SÚMARIO

INFORMAÇÕES IMPORTANTES.....	06
COMEÇANDO A CAMPANHA.....	07
RESUMO.....	07
PRÓLOGO.....	10
CHEGANDO A MANSÃO.....	12
INTERPRETANDO NPC'S.....	13
CENA 1 :EXTERIOR DA CASA.....	14
CENA 2:SALA DE ESTAR.....	15
CENA 3: SALA DE TV.....	16
CENA 4: COMBATE EXISTIDA E ZUMBI DE SANGUE.....	18
CENA 5: PAZ NA COZINHA (PÓS-COMBATE).....	19
CENA 6: INTERLÚDIO.....	20
CENA 7: SALA DE JANTAR E COZINHA.....	21
CENA 8: A BIBLIOTECA.....	22
CENA 9 : SUBINDO AS ESCADAS DO SEGUNDO ANDAR.....	25
CENA 10 : COMBATENDO A CRIATURA.....	26

CENA 11 : MEMÓRIAS DO TEMPO (PÓS-COMBATE).....	26
CENA 12 : QUARTO DE SOLTEIRO.....	29
CENA 13 : O BANHEIRO.....	32
CENA 14 : QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS.....	33
CENA 15 : QUARTO PRINCIPAL.....	34
CENA 16 : ESCRITÓRIO (NECESSARIO CHAVE PIANO).....	36
CENA 17 : CORREDOR DO SUBSOLO.....	39
CENA 18 : ADEGA.....	40
CENA 19 : A CAPELA.....	41
CENA 20 : A BATALHA FINAL.....	43
FINALIZANDO A MISSÃO.....	46
E SE... TODO MUNDO MORRER?.....	47
APÊNDICE-A.....	48
APÊNDICE-B.....	55
APÊNDICE C.....	72
APÊNDICE D.....	76

TEMAS SENSÍVEIS

A campanha apresenta temas sensíveis em sua narrativa, como suicídio e violência extrema, recomendamos que caso se sinta desconfortável com tais temas não jogue a campanha

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

Boas vindas ao Mansão da Ilha, este é um projeto que busca integrar RPG de mesa com Design, por meio do uso de material visual como complemento a narrativa.

Essa história é uma aventura que busca trazer de terror e investigação presentes no sistema **Ordem Paranormal RPG**, com o uso de materiais visuais de apoio para melhorar a imersão do jogador, os materiais estão disponíveis nos capítulos de Apêndices.

O primeiro passo para poder jogar é juntar seu grupo de amigos e definir quem vai ser o mestre ou narrador da história, essa pessoa não possuirá um personagem em específico e ficará responsável por desenvolver a história e guiar os outros jogadores. A missão a qual jogaram foi feita planejando 3-4 jogadores além do mestre.

Diversos pontos da narrativa estão ligados ao universo de Ordem Paranormal RPG, o uso das caixas de texto presente nessa campanha também foram ideias retiradas da campanha Espinhos da Aurora Escarlate escrita por Rafael “Cellbit” Lange . Para essas mecânicas e sistemas a propriedade intelectual são reservados a Lange, Rafael Ordem Paranormal RPG/ Rafael Lange, Guilherme Dei Svaldi [et al]. Edição por Guilherme Dei Svaldi Porto Alegre: Jambô, 2022.

Todo o material usado está de acordo com a OGL (Open Game License) do sistema e não utiliza nenhuma imagem referente ao livro que não tenha uso aberto.

Para experienciar essa campanha é necessário estar em posse do livro de regras de Ordem Paranormal RPG e do arquivo referente ao Mapa referente a essa campanha. Tal material não apresenta fins lucrativos e está sendo disponibilizado de maneira gratuita para fins acadêmicos, a venda desse material está proibida e essa campanha é um material não oficial de Ordem Paranormal, e por conta disso não haverá um guia de como se joga Ordem Paranormal RPG, caso necessário consulte ao livro de Regras há o incentivo de sua obtenção por meios legais e seu uso como material de apoio é totalmente bem vindo nessa aventura.

COMEÇANDO A CAMPANHA

Para entender o ritmo da campanha e narrativa é necessário entender sobre as caixas de texto.

Caixa de Texto: As caixas com texto apresentam duas funções distintas pela cor, as vermelhas o mestre deve ler e manter a informação para si e a verde ele deve ler para todos os jogadores.

Quando essa caixa aparecer vocês podem ler as informações em voz alta, e sempre que (...) é um espaço destinado aos personagens dos jogadores falarem

Essa caixa é exatamente o contrário, sempre que ela aparecer você mestre deve ler e mandar a informação oculta dos outros jogadores.

Por fim, antes de iniciarmos a história da campanha de fato é importante entendermos que as cenas podem ser exploradas em qualquer ordem, a numeração de cenas é meramente por questão de organização, tal ordem foi feita por salas em cada andar e não representa um caminho a ser seguido. As escolhas dos jogadores definem os locais os quais eles podem ou não explorar, como mestre há a possibilidade de guiar os jogadores para locais desejados porém o importante de fato é respeitar os jogadores e se divertir enquanto se joga. Porém há lugares que só podem ser acessados após pegar certo item ou resolver certo quebra cabeças em outras salas, tais cenas estarão indicadas no início do capítulo.

RESUMO

Abaixo está tudo que aconteceu na casa até o momento em que os personagens chegam no local, o objetivo da campanha é fazer com que os jogadores desvendem a partir de sua investigação o passado terrível e trágico que se teve nessa residência.

A mansão foi criada pela Família Braga, uma família de ocultistas e donos de terras de origem Portuguesa que moravam no interior de Santa Catarina, eles descobriram a existência de uma ilha e lá construíram uma mansão em 1873. O criador da Mansão foi Dominique Braga construiu a mansão ainda bastante jovem, pensando em ser um lugar para que eles pudessem fazer estudos sobre o ocultismo sem levantar suspeitas. Muitos anos depois Dominique faleceu deixando a liderança da família para seu filho Mauro Braga, que recebe a mansão e um relógio de bolso para seu neto Dario Braga como herança de família, Mário se torna o dono da casa e chefe da família até a data de sua morte.

Em 1940, Dario Braga, agora um médico e coronel do exército, assume a residência da casa juntamente de sua esposa e seus empregados. Dario era um homem bastante prepotente e amargo, e também era um ocultista muito estudioso que buscava sempre utilizar o Outro Lado para satisfazer suas ambições por poder.

Ludmilla Braga, esposa de Dario era uma mulher bastante gentil e paciente porém estava bastante doente, ela havia desenvolvido tuberculose doença que na época era fatal e não possuía tratamento eficaz, Dario realmente a amava por esse motivo decidiu se mudar para a velha mansão de sua família.

Com o passar do tempo Dario foi estudando formas de medicina e de ocultismo que pudessem ajudar na saúde de sua mulher, porém com o passar dos anos e com o desgaste emocional ele passou a ver sua esposa como um fardo e se distanciou bastante dela. foi então que em 1944 antibióticos eficazes contra tuberculose foram descobertos, porém a situação de Ludmilla já era bastante precária e o medicamento não era de fácil acesso se tornando apenas mais acessível a partir da década de 1950.

No ano de 1950, Dario contratou uma empregada que também era enfermeira para morar na mansão Maria Eugênia de 19 anos, ela era uma jovem bastante bonita porém era bastante ingênua e manipulável. A jovem cuidava muito bem de sua patroa e sempre ajudava nas demais tarefas da casa, em certo momento acabou por se aproximar bastante de Dario, que por sua vez se aproveitou da situação, a presenteia com uma presilha de cabelo feita de prata e adornada com diamantes e a seduz para ter um caso com a garota

Não muito tempo depois Ludmilla, que já vinha apresentando sinais de melhora, descobre sobre o relacionamento de Dario com a empregada e entra em profunda tristeza, por consequência disso sua saúde volta a piorar e a mulher começa a não querer ter uma melhora em sua condição. Ludmilla não confronta Dario, que não sabia que sua esposa havia descoberto sua infidelidade, e escreve uma carta para ele. Ludmilla conversa com Luzia, a empregada mais antiga da casa, e entrega a ela a carta que diz para entregar a sua Mário apenas quando ela morrer.

Duas semanas depois, devido a grande tristeza e a sua doença, Ludmilla morre. Dario então recebe a carta de sua esposa e a lê, tomado pelo luto e por perceber que a morte de sua mulher em grande parte se dava por sua traição, se arrepende profundamente de ter cometido tal infidelidade e fica enfurecido com Maria Eugênia a culpando pelos próprios erros. De início ele não faz nada e apenas se tranca por 3 dias seguidos na sala de rituais de sua casa, uma sala escondida atrás de uma parede na capela. Nesse período de tempo a casa começa a trazer uma sensação estranha e é possível notar algo como uma pequena névoa no ambiente e uma sensação de calafrio se dá por todas as pessoas que habitam a residência.

Após esses 3 dias ele sai de sua sala e vai até seu escritório, lá ele pega uma faca corta a palma de sua mão e mancha com seu sangue 4 objetos, o relógio de seu avô, uma caneta tinteiro que sua esposa sempre usava para escrever cartas, a presilha de

cabelo de Maria Eugênia e a capa de seu grimório, ele espalha os objetos pela casa, antes de guardar seu relógio na biblioteca ele se lembra da grande quantidade de ódio que sentia pela situação atual e ao olhar para aquele relógio ele o amaldiçoou mais uma vez porém contra sua vontade, seu ódio extremo de si mesmo e das pessoas ao seu redor ficaram cravados no relógio, ele guardou o mesmo ele foi até seu escritório.

Após isso escreve uma carta para si mesmo e a deixa sobre a mesa de seu escritório, Tranca sua sala esconde a chave no piano que tinha um compartimento secreto e convoca seus empregados e diz que quer empregados para ver sua sala secreta. Ao chegar na sala todos os funcionários ficam admirados com o tamanho da sala e em como nunca descobriram a existência dessa sala. Dario então os tranca lá dentro e os assassina como parte de um ritual, ao fazer isso ele entra no círculo ao meio da sala onde havia algo coberto com panos, quando ele puxa o pano está lá o corpo de sua falecida esposa e por fim ele dá início ao seu ritual e se transforma em uma criatura medonha que é um amálgama entre ele e o corpo de sua esposa

As décadas foram se passando e a mansão ficou sem residentes, em 13 de agosto de 2024, uma família compra a mansão em um leilão, a família Nogueira. Jorge Nogueira vai para a casa juntamente com sua família, eles vão até o local para passar as férias em família e arrumar a nova casa. a família passa 3 dias na casa, a família composta é por Jorge, o pai, Vanessa, a mãe, Verônica, filha mais velha de 16 anos e o caçula Matheus de 9 anos de idade

A família passa grande parte do tempo presente na casa arrumando suas coisas nela, eles também não saem da casa pela chuva pesada que estava caindo do lado de fora, Vanessa acha na mesa no quarto os antigos empregados a presilha de cabelo que pertencia à Maria Eugênia e a pega para si mesma.

No terceiro dia a família termina de limpar a mansão que é bastante grande, eles deixam maior parte dos seus pertences na sala de estar para tentar arrumar os móveis já presentes na casa antes de colocar seus próprios objetos pela mesma, Jorge então dá uma olhada na biblioteca, ao andar pela biblioteca ele encontra o relógio de bolso que pertencia a Dario, ele acha o relógio muito belo e percebe que tem um símbolo no metal, o pega e vai até a mesa de jantar, onde sua família estava e lá interage com os mesmos, se senta, come e ao fim do jantar pega o relógio para averiguar melhor o objeto.

Ao abrir o relógio o ritual cravado nele se ativa, envolvendo Jorge no mais

profundo ódio o qual o mesmo não consegue controlar suas ações, assim atacando e assassinando sua própria família, com exceção de Mateus que ao se assustar com a atitude do pai corre para seu quarto acima das escadas e se esconde lá dentro. Jorge quando volta a consciência nota o terrível mal que fez para a própria família, tranca a porta da casa, consigo mesmo dentro e liga para o polícia e confessa o que fez, após isso tira a própria vida na sala de estar da casa. O chamado estranho é assumido por um policial infiltrado da ordem que entra em contato com a mesma, assim levando ao envio dos personagens para a mansão.

Enquanto isso na casa, por conta da membrana danificada no local, as entidades do Outro Lado transformam as pessoas que morreram lá em criaturas, e é nesse momento em que os personagens chegam na ilha e que a aventura se dá início.

PRÓLOGO

A missão se inicia com os personagens em um barco, todos meio calados e ansiosos para sua primeira missão oficial como recrutas da Ordo Realistas, uma organização ultra secreta que combate o paranormal. No barco junto a vocês há um agente já veterano da ordem, uma mulher alta com cabelo preto curto, diversas tatuagens de rituais paranormais, uma jaqueta rosa e camisa bordô, ela usa uma calça jeans clara e um coturno preto, em seu corpo há várias cordas vermelhas enroladas tanto em suas mão quanto em suas roupas, seu braço esquerdo é repleto de cicatrizes e ela apresenta um olhar bastante fixo no horizonte enquanto está encostada no para peito do navio. A mulher se desencosta do para peito e se endireita, com uma postura perfeita e de certa forma até ameaçadora e se aproxima de vocês dizendo:

– Bom dia recrutas, meu nome é Daniela e estarei acompanhando vocês na sua primeira missão.

Diz a mulher com uma voz calma e sedosa.

– Nós estamos indo a uma ilha para investigar o curioso assassinato de uma família que havia acabado de se mudar para a mansão presente na ilha, o acontecimento parece ter ocorrido a mais ou menos 3 horas, por sorte nossa inteligencia foi bem rapida.

– Nosso sistema de inteligencia apontou que esse lugar apresenta uma pequena distorção na membrana que separa nossa realidade do paranormal, e com isso precisamos descobrir se há envolvimento paranormal no caso do assassinato e o que aconteceu no local. Caso haja alguma criatura ou envolvimento de ocultista precisamos resolver a situação. Acompanharei vocês

porém não irei interferir na investigação, agirei apenas em alguma situação de risco para ajudá-los. Porém meu objetivo aqui é verificar se vocês são capazes de serem agentes da Ordem. então vocês tem alguma pergunta?

Nesse momento peça para que os jogadores apresentem seus personagens com suas características físicas e traços marcantes caso tenham alguma pergunta. Isso fará com que os jogadores tenham uma primeira ideia sobre a aparência e personalidade de cada personagem. Daniela irá tentar responder o que puder sobre o caso, porém ela mesmo não tem muito mais conhecimento além do que foi dito. Contudo ela prefere que a equipe obtenha informações ao investidor

Daniela pega uma mochila que estava apoiada em sua perna e dela retira alguns papéis, nesses estão listadas informações sobre cada membro da família ela entrega a vocês e diz:

– Nós não conseguimos fotos dos membros da família, porém pelas informações levantadas o patriarca da família, Jorge Nogueira entrou em uma espécie de frenesi por algum motivo desconhecido e atacou os demais membros da família. Sua esposa e filha mais velha foram mortas, enquanto o filho mais novo de 9 anos está desaparecido, após Jorge cometer o ataque ele acabou se suicidando após entrar em contato com a polícia, e confessou tudo seu depoimento. Segundo nosso informante na polícia, ele mal conseguia descrever o que havia ocorrido e dizia ter sido tomado por um ódio absurdo e que não conseguia distinguir o que estava fazendo o acabou atacando a própria família. Não se sabe ainda o paradeiro de Jorge Nogueira.

Após lhes dar as fichas, Daniela pega sua mochila e se vira para a frente do barco o qual acaba de chegar a ilha. Logo de cara já é possível ver uma pequena neblina no chão e o ambiente trazendo uma sensação de frio e desconforto.

Após isso peça para que as pessoas que ainda não interagiram descrevam seus personagens da mesma maneira que os que tiveram dúvidas e assim que terminarem as apresentações o prólogo termina. As fichas podem ser encontradas no Apêndice-B (Págs 55,56,57,58). Além disso, Daniela servirá um o “personagem do Mestre” quando os jogadores estiverem com dificuldade em alguma situação a use para dar dicas caso eles queiram, contudo fazendo com que ela interfira pouco em combate.

CHEGANDO NA MANSÃO

Com a chegada do barco, vocês consegue ver ao fundo uma mansão, o luar da madrugada iluminando o caminho a frente, é possível ver a entrada da grande casa à frente, casa essa que passa a sensação de estar lá a mais tempo que qualquer um de vocês possa imaginar, a mansão trás a sensação de que segredos se escondem aí dentro. Na entrada da casa é possível ver uma mulher olhando para a porta da casa, Daniela se coloca a frente de vocês diz se tratar da agente da polícia Geovanna Ribeiro, uma policial que é informante da Ordem. Geovanna é uma mulher bem jovem e bonita, ela magra com cabelos curtos, um óculos redondo ao se aproximar ela diz:

–Boa madrugada Senhores Veríssimos, que bom que chegaram, meu nome é Geovanna e eu sou a oficial encarregada dessa investigação.

Ela se vira para Daniela e dá uma acenada de cabeça respeitosa, coisa que Daniela retribui da mesma forma.

–A mansão está isolada, me certifiquei de que ninguém chegasse perto até vocês chegarem. A porta da frente da mansão está trancada com um portão de grade que está a frente da porta com cadeado bem resistente. Espero poder ajudá-los nessa investigação. Tenho certeza que tem algo de inexplicável nesse caso. Vocês podem me perguntar o que quiserem e vou responder como puder.

Daniela se aproxima um pouco do alpendre da mansão e diz:

–Primeiro, precisamos arranjar uma forma de entrar, vamos verificar ao redor da casa há alguma outra entrada ou então chave que abra esse cadeado, acho que seria melhor conversarmos lá dentro.

A Oficial Geovanna está lá para ajudar os personagens e se possível tirar dúvidas básicas da cena do crime, ela foi a pessoa responsável por assumir o caso, e garantiu que a Ordem tivesse seu trabalho facilitado por não precisar dividir a cena de crime com policiais e peritos. Nesse período de investigação do exterior da mansão, você pode interpretar os personagens, tanto Daniela quanto Geovanna. A seguir colocamos algumas informações relevantes caso algum jogador pergunte a Geovanna.

- Geovanna já participou de uma missão em que Daniela estava., portanto as duas já se conhecem.
- Ela sabe sobre o assassinato de DUAS pessoas, Verônica e Vanessa, que foram confessas no chamado da polícia.
- Ela não sabe que Matheus está vivo, mas suspeita que ele esteja.
- Ela suspeita da morte de Jorge, porém não tem confirmação. Ela sabe que a família havia se mudado para a mansão há apenas 3 dias.

INTERPRETANDO NPC'S

É papel do Mestre assumir o papel dos personagens que cruzam o caminho dos jogadores durante uma investigação. Esses personagens devem ter motivações claras e personalidades bem definidas, pois são essas características que tornam as interações mais imersivas e enriquecem a experiência do jogo. Tendo em vista isso abaixo estão algumas características sobre Daniela e Geovanna, tais características podem ajudar na interpretação de outras cenas.

Daniela nasceu na Bélgica ,mas veio para o Brasil com sua irmã mais velha quando ainda era criança. Ambas vieram fugindo de seu país natal após seu pai que fazia parte de um Culto de devotos da entidade de Sangue desertar, seus pais ficaram na Bélgica para conseguir tempo para que as filhas conseguissem fugir, 20 anos depois Daniela entra para a Ordem para tentar combater o paranormal e investigar se os pais ainda estão vivos.

Geovanna Ribeiro é uma policial que se viu investigando uma série de assassinatos em uma região rural de Santa Catarina, a medida de ela investigava ela descobria cada vez mais sobre a existência do paranormal, em determinado ponto da investigação ela descobriu o envolvimento de um culto nos assassinatos, o que a levou a por meio dessa investigação conhecer a agente Daniela Fontaine que junto de sua equipe antiga avisa sido enviada para salvar um agente que havia sido capturado

Geovanna e Daniela já se conhecem, por conta disso parece haver um respeito mutuo entra ambas, Geovanna é uma pessoa que prefere se ver longe de conflitos diretos por ter medo do paranormal por conta disso ela sempre agirá tentando se envolver o mínimo possível com o Outro Lado.

CENA 1 :EXTERIOR DA CASA

A luz da lua cheia brilha ao céu fornecendo uma pequena iluminação, ainda é difícil ver naquele ambiente pouco iluminado, ao lado do Alpendre, Daniela está a observar as ações de vocês, Geovanna está ao seu lado encostadas no parapeito do alpendre, observando a lua. Vocês têm acesso a toda a área exterior da casa.

Urgência. Baixa (5 Rodadas).

Pista Principal. “Vocês se deparam com essa grande mansão que parece ser centenária, ela é bastante bela e imponente, sua arquitetura lembra muito as grandes mansões da década de 1920, e parece estar bem preservada apesar de sua idade.

Na entrada há uma porta de madeira bastante grossa, logo à frente dela há um portão de barras de metal fechado por um cadeado que parece ser bem resistente”.

Pontos de Interesse.

Porta barrada: “É uma porta de madeira bastante bela e grossa com um detalhe de um leão feito de metal chumbado na mesma, a frente dela há um portão de barras de metal espessas trancados por um cadeado que aparenta ser bem resistente”.

Investigação (DT 10). A porta de dentro parece estar aberta, porém o cadeado está totalmente trancado, ele não parece ser fácil de quebrar sem alguma ferramenta que auxilie, talvez seja melhor procurar algo para isso.

Crime (DT 30). “Você faz um lockpick para destrancar o cadeado é muito difícil mas você consegue”.

Crime (DT 12). “Caso possua o pé de cabra que está na oficina, você usa o pé de cabra como uma alavanca assim estourando o cadeado do portão e tendo acesso a porta”

A **oficina** é a maneira mais fácil para entrar na casa, nela haverá poucos pontos de interesse. ela pode ser acessada ao dar a volta na casa, caso os jogadores estejam com um dificuldade pode improvisar uma ação em que Daniela incentive os personagens a dar uma olhada se acham algo ao redor da casa.

OFICINA

“Há uma portinhola de madeira que está barrada apenas com um pino de metal que pode ser facilmente removido, ao descer as escadas é possível se deparar com uma oficial bem antiga, escura e bastante empoeirada”.

Pontos de Interesse.

Bancada de trabalho “É uma bancada de trabalho com diversos papéis jogados e algumas poucas chaves de concerto enferrujadas”.

Investigação (DT 15) “Você acha um bilhete bastante antigo deixado em cima da mesa falando sobre um pé de cabra no armário”.

Bilhete presente no Apêndice-B(Pag 59).

Armario: “Um armario de metal com algumas ferramentas de jardinagem”.

Investigação (DT 15/DT 10 com a carta da oficina) “Você encontra um pé de cabra, ele está enferrujado porém está totalmente usável”

Porta de metal: “Tem ao fundo da sala uma porta de ferro maciço ela parece estar bloqueada pelo outro lado”

Assim que abrir a porta: “Assim que vocês destrancam a grade conseguem ter acesso ao restante da casa, vocês abrem a porta e tem acesso a Sala de estar da mansão.

Não há mais nada de importante na oficina com o pé de cabra em mão é possível abrir a porta facilmente, a porta da oficina é impossível de ser aberta desse lado, com isso pode direcionar os jogadores para o lado de fora casa necessário

CENA 2:SALA DE ESTRAR

A porta se abre, em um range baixo, as luzes desse andar de baixo estão acesas, a primeira vista é a de uma grande sala de estar, a decoração da casa é bastante rústica, diferente da oficina essa região da casa parece estar bem limpa, apenas da presenças de diversas caixas espalhadas, que vocês assumem ser da família que havia se mudado para cá. À direita da entrada há uma porta aberta mostrando um pequeno lavabo. Contudo há algo na sala que é difícil de ser ignorado, uma grande poça de sangue presente no meio do hall.

Urgência. Baixa (5 Rodadas).

Pista Principal.

Mancha de sangue: “Uma grande quantidade de sangue está derramado no chão formando uma grande poça, ao lado de uma faca ensanguentada”.

Investigação (DT 10). “O sangue não está tão coagulado e parece deixar um rasto que leva até o segundo andar”.

Medicina (DT 12). “O sangue presente no chão é humano”.

Medicina (DT 20). “Além de ser humano parece ter sido derramado recentemente, há cerca de 3 horas ”.

Ocultismo (DT 15). “As entidades do outro lado se aproveitam de cadáveres para se manifestar na nossa realidade, pode haver uma criatura rondando por ai”.

Mesa de cartas: “Uma pequena mesa encostada ao lado da escada, lá é possível ver vários papéis jogados sobre a mesma, e

um sinete com um carimbo com a face de um leão ”.

Investigação (DT 15). “Em meio aos vários papéis e cartas é possível achar um molho de chaves com uma etiqueta escrita “primero andar”, as chaves parecem ter pequenas manchas de sangue”.

Investigação (DT 20). “Na gaveta esquerda há diversos papéis inúteis, porém um papel em específico chama a atenção. é uma lista de horários escritos a mão que falam sobre a rotina de alimentação e remédios para uma pessoa chamada Ludmilla”.

Presente no Apêndice-B (Pág 60)

Caixas de papelão: “Há várias caixas espalhadas pela sala, grande parte delas estão fechadas”. As caixas são apenas uma distração e não trazem nenhuma informação importante, podem ser usadas como cobertura em uma possível cena de combate.

Lavabo: “Um pequeno Lavabo simples, apresenta um vaso sanitário, um lavatório com alguns armários, prateleiras vazias podem ser vistas na parede e um armário maior ao lado da porta de entrada”.

Lavatorio: “No lavatório é possível ver um espelho manchado com armarinho, uma pia e abaixo algumas gavetas”.

Investigação(DT 10): “Há uma caixa de remédio dentro do armário do espelho com uma ampola dentro, o remédio está em nome de Ludmilla Braga, o nome do remédio é Estreptomicina”.

Medicina(DT 15): “Estreptomicina é um remédio para tuberculose, bastante usado para combater a doença na década de 1950”.

Porta sala de TV: “Uma porta dupla de madeira trancada”. Caso os jogadores tenham encontrado a chave presente na mesa de cartas é apenas destrancar a porta. Caso eles não achem é possível tentar:

Crime(DT 25): “depois de bastante tempo você faz um lockpick para destrancar o cadeado é muito difícil mas você consegue”.

Luta(DT 25): “Vocês conseguem quebrar a porta fazendo um enorme barulho no processo”, esta opção é para caso eles tentem arrombar a porta, quando a porta é arrombada é possível ouvir barulhos vindo do andar de cima.

CENA 3: SALA DE TV

Uma sala de TV bastante simples e bem mobiliada, mais ao fundo da sala há duas poltronas ao lado de uma mesa de canto, à esquerda da porta há uma lareira com uma passagem para a mesa de jantar da casa. Assim que vocês entram na sala é difícil não se surpreender, o corpo de uma adolescente caído morto ao lado do sofá, ele está totalmente dilacerado com vários cortes e hematomas coberto de sangue, que está espalhado por todo o local. O rasto de sangue parece estar vindo da direção da sala de jantar, vocês já esperavam essa situação, contudo estar frente a frente com isso é realmente apavorante. Lhe faz lembrar o quão impotente podem estar.

Após passar por uma visão perturbadora como a de uma pessoa brutalmente dilacerada é normal que os personagens estejam traumatizados com a situação, é recomendado que como mestre, você peça para os jogadores façam um teste de sanidade.

Testes de Sanidade: São feitos quando a mente dos personagens passam por algo traumático, o paranormal por si só pode abalar a sanidade dos jogadores com uma única visão. Os testes de sanidade são feitos

com uma rolagem da perícia de Vontade com o Atributo de presença, caso o jogador falhe ele sofrerá um dano de sanidade. Caso o jogador chegue a zero(0) ele entra em um estado de enlouquecimento, caso não recupere sanidade ele perde totalmente a sanidade e se torna louco.

Urgência. Alta (2 Rodadas).

Pista Principal.

Corpo da Adolescente: “O corpo de uma adolescente totalmente dilacerado e com diversos hematomas pelo corpo, ela está com vários cortes pelo corpo todo e ainda está sangrando”.

Medicina (DT 15). “O corpo ainda está esfriando, ainda há calor apesar de pouco, não parece estar morto a muito tempo. Os cortes são bem profundos e parecem terem sido feitos por faca”.

Medicina / Investigação (DT 15). “As facadas parecem ter atingido os pulmões e o coração da garota, parece ter engasgado com o próprio sangue devido à hemorragia, a garota apresenta marcas de agarrões, sinais de resistência e tentativa de fuga”.

Ocultismo (DT 21) “A garota parece estar no processo de transformação em um zumbi de sangue, se nada for feito ela se transformará logo em uma criatura”.

Percepção (DT 21) “Por um pequeno momento é possível notar um movimento vindo do corpo como se tivesse sido um espasmo”.

Mesa do canto : “Uma mesa de canto ao lado de algumas poltronas , nela é possível ver algumas garrafas de bebida”.

Investigação(DT 10). “Há jornais muito antigos colocados na mesa datados em em 1951, no jornal há apenas notícias genéricas”. Esses jornais apenas são para contextualizar o jogador sobre o quão antiga era a casa.”

Finalizando a cena: Caso os personagens não tenham passado no teste de Percepção ou Ocultismo eles não perceberam que a

garota está em processo de transformação, após as duas rodadas de investigação interrompa a cena e leia o trecho abaixo na caixa de texto da caixa verde, caso eles eles tenham descoberto interrompa a investigação no momento da descoberta e leia o texto na caixa verde.

Geovanna se aproxima de vocês, ela parece estar com bastante receio pelo ambiente e pela situação vista.

– **Eu vou esperar do lado de fora da casa, não estou me sentindo muito bem, a casa em si me dá um certo calafrio.**

Daniela se aproxima dela, começa a conduzir a policial em direção a saída. Antes de sair da sala ela diz?

– **Vou acompanhar ela até a saída da casa, podem continuar investigando, daqui a pouco volto.**

Após dizer isso, Daniela e Geovanna vão em direção a entrada da mansão. Um pequeno silêncio toma a sala

Ao voltar a olhar para a sala vocês notam nitidamente algo se mexendo freneticamente na frente de vocês, o que antes era um cadáver começa a se tornar uma criatura, os olhos da garota parecem ser devorados pela entidade de Sangue para dentro do próprio corpo, a boca da garota apresenta dentes que agora parecem presas por toda sua extensão e a carne da garota começa a apresentar uma cor vermelha escura e um cheiro nauseante a criatura solta um grunhido rasgado e se prepara a

atacá-los, vocês sentem que aquela criatura não deveria existir isso abala vocês de maneiras que não podem ser explicadas porém não há tempo para pensar sobre isso, a criatura parte em direção a pessoa mais próxima.

Todos vocês...

ROLEM INICIATIVA!!

CENA 4: COMBATE EXISTIDA E ZUMBI DE SANGUE

Esta cena pode ser a primeira Cena de Combate, então caso seja necessário tire todas as dúvidas dos jogadores.

Todos os jogadores devem rolar Iniciativa, para o início do combate.

Comece anotando a iniciativa dos personagens. Então, peça para todos fazerem um teste de Vontade(DT 15). Aqueles que falharem sofre 1d4 de dano Mental. A visão dessas criaturas faz com que a mente se fragmente ao tentar processar algo que não deveria existir.

O combate é composto por DUAS criaturas, Mãe e filha, a mãe da garota que estava na sala de jantar ao lado entrará no combate, arrebatando a porta que está fechada ao lado. A garota se tornou um Zumbi de Sangue, já sua mãe se transformou em um Existido, as fichas das criaturas estão presentes no Apêndice-A (Pág 51 e 52).

Após duas rodadas de combate com o Zumbi de Sangue leia o trecho abaixo, e introduza o Existido no combate.

Enquanto vocês enfrentam a criatura, uma forte batida acontece na porta ao lado, e antes que possam reagir, uma outra criatura quebra a porta, ela se parece com uma mulher que foi mumificada, diversos textos marcados na pele brilham, em seu cabelo há uma presilha que brilha em dourado, não há nem mesmo tempo para reagir quando ela parte para cima de vocês.

CENA 5: PAZ NA COZINHA (PÓS-COMBATE)

O combate tendo finalizado os personagens poderão voltar a investigar o local, agora tendo acesso também à porta que foi destruída, é importante que os jogadores inspecionem o corpo das criaturas mortas, assim que forem inspecionar o corpo das criaturas leia o quadro verde descrito abaixo para a primeira pessoa que for inspecionar o corpo da existida e após isso peça para que o jogador faça um teste de sanidade DT 20, ele leva 1d6 de sanidade, caso passe no teste recebe apenas metade do dano.

Ao olhar mais de perto aquela criatura cadavérica você repara na presilha presa ao cabelo da criatura, aquela presilha feita prata com alguns diamantes pequenos decorando-a, ela é bastante bela, você se aproxima e a toca para tirar do cadáver da criatura. Quando você a toca, sua cabeça parece ser infestada com pensamentos e memórias que não pertencem a você, sua cabeça dói por um momento e pelo que parece um segundo tudo para, e você tem uma visão.

A primeira visão é a mais embasada de todas, você se vê como uma mulher em roupas de enfermeira, ao lado de uma cama. Nessa cama há uma outra mulher deitada dormindo, Ela parece bastante magra e fraca, com olheiras profundas e os cabelos grandes bagunçados ao lado do rosto, você então se levanta e sai da sala. Ao sair da sala um homem vem ao seu encontro, você nota que é seu patrão, o esposo da mulher deitada na cama. Ele se aproxima e a pega pela cintura você com uma voz calma diz “Para Dario, assim alguém pode nos ver”, o homem então diz com uma voz de flerte e despreocupação “Não é como se ela estivesse acordada.”, o homem te solta e ele puxa de trás de si um presente, um objeto prata, uma presilha de cabelo feita de Prata com pequenos diamantes decorando-a, você a pega e no momento em que você a pega, sua visão se embaça novamente.

Você agora está em outro momento, você ainda é uma outra pessoa, dessa vez é possível olhar para seu próprio reflexo no vidro da janela, você se vira e se vê na cozinha da casa de frente ao balcão da cozinha, você pega as duas pizzas que acabou de aquecer no forno e coloca sobre o balcão e vai em direção a sala de jantar.

Ao chegar a mesa de jantar você vê sua família sentada à mesa, Jorge Nogueira ,seu marido, desliza para você a mesma presilha de prata, ele diz bastante empolgado e com um tom apaixonado “Achei isso aqui no quarto com várias camas lá em cima, acho que vai ficar linda em você”, Verônica sua filha reclama ao lado “ugrh, tem como vocês não serem melosos na minha frente?”, o pai então solta uma pequena risada. Uma criança pequena então se levanta da mesa e vai em direção ao lado de fora da sala, quando você começa a falar “Matheus onde voc...” um enorme brilho cobre a sala e de repente como se estivesse vindo de trás de você e... nada. Então você volta a si, como se nem mesmo um segundo tivesse passado, você está segurando a presilha

e sente como se o conhecimento estivesse em suas mãos e então você sente uma frase “Falta um objeto para poder voltar ao lado dela.”

Após isso, os jogadores poderão retornar a investigação da mansão e podem também investigar o corpo das criaturas. Caso decidam por analisar a presilha também podem sabendo disso

Corpo das Criaturas:

“As criaturas estão mortas no chão, o Zumbi de sangue parece estar derretendo, já a mulher existida está apenas caída ao chão morta, sangue começa a vazar de seus cortes”.

Presilha de prata

Ocultismo(DT 12): “A presilha permanece amaldiçoada e exala uma energia do elemento de Conhecimento. Ele não oferece perigo a vocês porém ele parece ainda ter uma função, como se Outro Lado ainda estivesse a usando para algo”

Caso os jogadores queiram, faça uma cena de interlúdio porém pode ser deixado para outro momento.

CENA 6: INTERLÚDIO

Após toda a confusão causada pelo combate Daniela chega e se aproxima de vocês e diz:

– Vocês estão bem? Eu ouvi barulhos de luta enquanto estava do lado, aconteceu alguma coisa?

(...)

– Fico feliz que estejam bem, vocês resolveram bem a situação, não vou esquecer disso.

Caso faça antes de explorar a sala de jantar e a cozinha leia a descrição abaixo para os jogadores

“Vocês entram na sala de jantar e está uma tragédia, cadeiras destruídas e jogadas por todo canto, muitas manchas de sangue, há rastros até que levam até o corpo que acabaram de investigar e mais sangue levando para a cozinha, que vocês assumem ser onde a outra mulher foi assassinada. Na cozinha é possível ver uma bancada ao meio da sala que divide a cozinha em duas, um lado com o fogão e a pia e o outro lado com um armário e algumas prateleiras vazias.”

Daniela se aproxima da cozinha e dá uma olhada para dentro da mesma, pouco depois volta e diz:

– Acho que podemos usar esse local para fazer uma pausa, o que acham?

(...)

– Na cozinha parece ter suprimentos úteis, tem até uma pizza aqui, e ainda parece que foi feita a pouco tempo, assim que descansarmos um pouco podemos prosseguir na investigação. Afinal vocês acabaram de enfrentar algumas criaturas e é bom ter um descanso após isso.

A regras referentes ao interludio podem ser achadas no Livro de Regras.

CENA 7: SALA DE JANTAR E COZINHA

Caso tenha decidido por não fazer o interlúdio de primeira escolha leia o texto abaixo, caso tenha feito essa descrição já ter sido feita.

Vocês entram na sala de jantar e está uma tragédia, cadeiras destruídas e jogadas por todo canto, muitas manchas de sangue, há rastros até que levam até o corpo que acabaram de investigar e mais sangue levando para a cozinha, que vocês assumem ser onde a outra mulher foi assassinada. Na cozinha é possível ver uma bancada ao meio da sala que divide a cozinha em duas, um lado com o fogão e a pia e o outro lado com um armário e algumas prateleiras vazias.

SALA DE JANTAR

Pista Principal.

Sala de Jantar: “A sala de jantar é bastante simples e apresenta uma grande mesa de centro com uma jaqueta aparentemente nova encima da mesa e várias cadeiras ao redor, além disso há apenas uma mesa de bebida e no canto há um móvel com vários livros antigos, jogado ao lado há um abajur colocado em cima do móvel”.

Mesa central: “Uma mesa bem rústica e preservada meio atemporal, há uma jaqueta com poucas marcas de uso por cima da mesa”

Investigação (DT 10) “No bolso da jaqueta há uma carteira, nela pode ser encontrado uma CNH no nome de Jorge Nogueira, com a foto de um homem adulto, também tem a carteira de identidade de uma criança chamada Matheus Nogueira de 9 anos de idade.”

Movel com livros: “É um móvel bem rústico que apresenta alguns livros enfileirados colocados em cima, além disso há um pequeno abajur e uma garrafa de Rum em cima”

Investigação (DT 15) “Há uma carta encostada em um dos livros, ela parece

bastante antiga, nela há mensagem de Sebastião para Geraldo”. A carta pode ser encontrada no Apêndice-B (Pág 61).

Investigação (DT 20) “Caído ao chão embaixo do móvel há uma bolsa caída, dentro da bolsa é possível encontrar os documentos de mulheres, mãe e filha. Vanessa Nogueira e Verônica Nogueira, o rosto tanto de ambas é igual ao rosto das criaturas encontradas anteriormente.”

COZINHA

Pista Principal.

“A cozinha é bastante mobiliada até mesmo para uma mansão como essa. A mesma apresenta um grande balcão que divide o cômodo em dois, mais a esquerda ao lado da porta que leva a sala de jantar há um armário de parede entre duas prateleiras, que parece ser bem antigo, à direita perto do fogão há uma geladeira que parece também ser bastante antiga”.

Balcão: “Um grande balcão que praticamente divide a sala ao meio ele parece ser feito de madeira e sua parte de cima é feita em granito”

“No Balcão há 2 caixas de pizzas, as pizzas estão frias porém ainda estão em excelente estado, vocês não acham mais nada além disso”.

Armário: “Um armário bem antigo porém até que bem conservado, ele cobre uma grande parte da parede e está ao lado de 2 prateleiras vazias”

Investigação (DT 15) “Em uma das gavetas mais baixas há um envelope guardado, ao abrir o envelope é possível ver uma carta para Luzia guardada dentro” a carta pode ser encontrada no Apêndice-B (pag 62)

Percepção (DT 10) “Há um kit de primeiros socorros em uma das gavetas”

Geladeira: “Uma geladeira bem antiga porém funcional, ao abri-la um pequeno vento gelado sai da mesma que possui poucas coisas dentro, há algumas garrafas d’água, um energético de açaí e alguns alimentos”.

CENA 8: A BIBLIOTECA

A biblioteca é de longe o lugar mais enigmático da casa toda, ela é bem grande até para o padrão da casa, nela há diversas estantes de livros, a entrada da sala é bastante decorada, há um tapete enorme em sua entrada que ocupa um quarto da sala, há mesas de estudo, e mais ao canto é possível ver uma grande mesa rústica com alguns objetos encima, coisas como pequenos baús, livros, canetas e até mesmo um pequeno chapéu semelhante a chapéus de bruxos usam em histórias de fantasias, porém o que mais chama atenção é a um buraco arredondado presente nela. Há uma também mas ao lado um grande piano feito de madeira, ele é bastante imponente porém de certa forma fica apagado em relação ao resto da sala.

Uma sensação estranha paira no ar, é como se nesse lugar a membrana estivesse mais maleável a vontade de vocês. Nesse ambiente teste envolvendo ocultismo receberam um bônus de +2 e rituais custaram 1 PE a menos, com o mínimo para uso de ritual se mantendo em sendo de 1 PE.

Pista Secreta (Não contar aos jogadores).

Há um alçapão de metal bastante grosso, o alçapão está trancado, ele tem 7 cm de espessura de puro ferro, o alçapão está sendo mantido fechado por um mecanismo, ele leva os jogadores para o que será a última área da campanha, o subsolo. Caso os jogadores decidam por levantar o tapete, descreva sobre o alçapão e sobre a existência de um mecanismo que o tranca.

Pista Principal.

Mesa Rústica: “Uma grande mesa rústica com alguns objetos encima, coisas como pequenos baús, livros, canetas e até mesmo um pequeno chapéu semelhante a chapéus de bruxos usam em histórias de fantasias, porém o que mais chama atenção é a um buraco arredondado presente nela”..

Investigação (DT 20): “analisando melhor parece ser um encaixe de algo metálico não muito grosso e não apenas

isso mas como parece haver um mecanismo ligado ao buraco, como se o objeto a ser encaixado servisse como uma espécie de chave,”

(Caso já possuam o medalhão): “Vocês aproximam o medalhão achado no escritório do buraco parece se encaixar de forma perfeita.” Quando os jogadores colocarem o medalhão, leia a caixa de texto verde abaixo.

Crime(DT 15): “Os mecanismos presentes na mesa parecem ser bastante antigos porém bem complexos, não seria facilmente burlável”

Ocultismo (DT 15): “A mesa parece ser paranormalmente resistente, o buraco no centro da mesa parece estar conectado com algo, como se precisasse de um encaixe certo no local, provavelmente apenas o objeto correto será aceito ali”.

Estantes: “Estantes: “Há várias estantes espalhadas pelo local, os mais diversos livros podem ser encontrados, desde livros de contos de fadas até mesmo livros de medicina e filosofia”.

Investigação(DT 15): “é possível achar diversos livros de antropologia, ciência, matemática entre outros, porém o que mais chama atenção é que em meio a eles é possível achar livros de ocultismo. Alguns falsos e outros verdadeiros”

Investigação(DT 20): “Em meio aos livros de ocultismo é possível achar um livro de contos de terror e poemas, este livro foi escrito por Ludmilla Braga.”

Ocultismo(DT 20): “Os livros de ocultismo na estante trazem informações sobre diversas seitas e rituais e até mesmo explica como Transcender, definitivamente quem morou nessa casa antes dos Nogueira era um ocultista.”

Ao colocá-lo o leão se encaixa perfeitamente, e quase como se fosse um metal atraído a um ímã ele é preso ao mecanismo, vocês ouvem alguns clicks metálicos e o medalhão, ele começa a girar lentamente, nesse momento vocês notam que um alçapão se levanta de onde estava o tapete, o alçapão enorme e feito de ferro que mais parecia a entrada de um banker dá visão a uma escada vertical que leva a um andar subterrâneo.

Essa escada leva ao andar subterrâneo presente na página 39, assim que os jogadores obtiverem acesso ao subterrâneo e o decidirem adentra-lo, continue a descrição a partir do **CAPÍTULO 17 : CORREDOR DO SUBSOLO.**

ENIGMA DO PIANO

Esse enigma foi colocado para fazer os jogadores pensarem bastante e provavelmente será o enigma mais difícil da campanha, caso necessário dê dicas e os ajude. Comece lendo Pista principal ao lado.

Pista Principal

Piano: “Um grande piano feito de madeira, ele é bastante imponente. Em suas teclas há 12 peças manchadas pelo que parece ser uma tinta vermelha, 5 pretas e 7 brancas, como se alguém tivesse passado a mão marcando-as. No porta partituras há um papel colado escrito, “um passarinho me contou onde procurar” , ao tocar algumas dessas peças, nenhum som sai do piano, Ao lado do piano na parede há um quadro com um poema nomeado de “Pássaros sem Voz”.” Poema está no Apêndice-C (Pág 72), juntamente com uma imagem ilustrativa do piano.

SOLUCIONANDO O ENIGMA

A idéia por trás deste quebra-cabeça é acertar as notas silenciosas no piano na ordem correta, daí o título do poema “Pássaros sem Voz”. Cinco das doze teclas são silenciadas. Todos os pássaros são pretos ou brancos como as chaves, então, lendo o poema, os jogadores têm que descobrir qual pássaro se relaciona com cada tecla (silenciosa).

No Apêndice-C(Pág 52) além das imagens referentes do quebra cabeça que deverá ser disponibilizada aos jogadores, para o mestre tem a solução comentada do enigma.

Ao solucionar o enigma algo acontecerá, a parte de trás do piano se abrirá revelando um compartimento com uma chave pertencente ao escritório trancado de Dario. Assim que conseguirem desvendar o Enigma leia a caixa de texto abaixo:

Ao tocar as teclas na ordem correta vocês ouvem um som de click e as costas do piano se destravam, ao abri-la vocês acham um pequeno compartimento com uma chave dentro, a chave está com uma etiqueta escrita “Escritório”.

Esse é um enigma obrigatório para o prosseguimento da campanha, sendo assim é de total importância que os jogadores o cumpram, para isso caso necessário podem pedir ajuda para Daniela ou Geovanna, caso isso ocorra, não dê a resposta mas apenas pequenas dicas que possam levá-los a entender melhor o funcionamento ou a lógica do enigma.

CENA 9 : SUBINDO AS ESCADAS DO SEGUNDO ANDAR

Vocês se aproximam da escada, o rastro de sangue à medida que vai seguindo vai ficando cada vez mais escura até um momento que no meio da escada já está totalmente escura, aquilo que antes parecia sangue agora se parece com um lodo preto, vocês sabem se tratar do lodo preto da Morte, vocês sobem as escadas de maneira silenciosa e ao chegar perto de seu topo é possível ver um corredor estreito dando visão para 5 portas, o corredor é coberto por um enorme tapete que segue toda sua extensão, porém o que mais chama atenção não é isso. Vocês conseguem ouvir um grunhido vindo mais a frente do corredor, vocês olham discretamente e essa definitivamente é uma das visões mais perturbadoras que vocês tiveram na vida, uma criatura repleta de lodo com quase 2 metros de altura, ele é humanoide, sua pele se transforma em lodo suas atitudes exibem um odio incontrolável semelhante a uma criatura de sangue porém em uma criatura de Morte, ela possui quatro braços, em sua mão esquerda tem um relógio de bolso dourado antigo que os ponteiros giram incontrolavelmente na sua mão. A criatura está parada em frente a uma porta, ele constantemente parece ter espasmos que o fazem se mexer com se tivesse em uma espiral dentro de si mesma, de forma sobrenatural, a cada movimento feito pela criatura ecoa do relógio em sua mão tic-tac, tic-tac, tic-tac o barulho dos ponteiros é angustiante, vocês sentem um medo profundo vindo do âmago de sua alma. A criatura que parece estar totalmente interessada na porta não percebe vocês de momento, porém isso pode mudar a qualquer momento.

Peça para todos fazerem um teste de Vontade(DT 20). Aqueles que falharem sofrem 3d6 de dano Mental. A visão dessa criatura faz com que a mente se fragmente ao tentar processar algo que não deveria existir, é como se o relógio estivesse ficando cada vez mais alto e se tornando insuportável. Em seguida, pergunte aos jogadores se querem fazer um teste de furtividade para permanecer escondidos da criatura (DT 12), pois a criatura está interessada na porta. Caso não queiram, peça para rolarem iniciativa. No caso dos jogadores falharem e ainda sim não quiserem enfrentar a criatura recorra a mecânica de perseguição enquanto os jogadores correm e tentam se esconder em algum lugar da mansão, assim que ele

tentarem se esconder peça um teste de furtividade agora com DT 18 pois a criatura está ativamente tentando buscar por eles.

A criatura é bastante poderosa e a enfrentar no corredor pode ser fatal para os jogadores. Levando isso em consideração é aconselhável que a criatura seja combatida em outro lugar, fica a seu critério dizer ou não isso aos jogadores. A ficha da criatura está presente no Apêndice-A(Pag 52).

Caso os jogadores passem no teste de furtividade é possível eles explorarem uma sala porém caso tentem chegar a essa sala sem serem notados a cada rodada de investigação devem fazer um teste de furtividade, caso algum dos jogadores faça barulho a criatura será atraída até o local, iniciando o combate.

CENA 10 : COMBATENDO A CRIATURA

A criatura se vira para você e começa a se mover de uma forma totalmente forçada e não natural como se estivesse andando de forma espiral no próprio eixo, ela é bastante rápida e sem vacilar por um segundo que seja ela avança em direção a vocês

ROLEM INICIATIVA!!

Esta cena pode ser a primeira cena de combate, então caso seja necessário tire todas as dúvidas dos jogadores.

Todos os jogadores devem rolar Iniciativa, para o início do combate.

O combate é composto apenas pela Aberração do Tempo Quebrado, essa batalha realmente é perigosa para os jogadores podendo ter até mesmo mortes.

Essa criatura é um boss que é importante que ela seja derrotada por o Relógio que está com ela é um item importante para derrotar a última criatura que está no subsolo.

A ficha da criatura pode ser encontrada no Apêndice-A (Pág 52)

CENA 11 : MEMÓRIAS DO TEMPO (PÓS-COMBATE)

O combate tendo finalizado os personagens poderão voltar a investigar o local, agora tendo acesso livre ao corredor do segundo andar, é importante que os jogadores inspecionem o relógio, assim que forem inspecionar o corpo das criatura leia o quadro verde descrito abaixo para a primeira pessoa que for inspecionar o corpo.

A criatura está morta, seu corpo no chão começa a se tornar lodo e se espalhar pelo chão, restando nada além do relógio caído acima do lodo. Ao se aproximar o relógio prender sua atenção, ele aos poucos vai diminuindo a velocidade dos ponteiros até o momento em que ele volta ao horário correto são exatamente 04:13 da manhã, você olha para seu celular e é o horário correto.

Você então decide pegar o relógio, ao tocá-lo sua cabeça parece ser infestada com pensamentos e memórias que não pertencem a você, sua visão começa a girar você sente como se estivesse caindo em uma espiral infinita, segundo, horas, dias, meses,

anos, parece que tudo isso se passa ao mesmo tempo em sua cabeça é como se você visse o tempo avançar e voltar várias vezes em menos de um segundo, é uma sensação perturbadora, porém essa sensação para porem agora você se sente diferente, sua mão não é sua mão. Você olha ao seu redor e está na mesma mansão, porém tem algo de errado, você está naquela grande sala de estar. Porém você não é você mesmo, então você percebe que na verdade que está presenciando uma memória, uma memória de outra pessoa, você se vê na pele de um garoto de 16 anos, ele se vira para a escada a qual um senhor de idade desce e se aproxima e diz:

– Dario, você sabe que nossa família é diferente. Já está na hora de você aprender mais sobre alguns segredos que devemos esconder para nosso bem, está vendo esse relógio? Ele é um relógio que meu pai construiu e me deixou antes de morrer, eu pretendia deixar para seu pai, porém acho que mudei de ideia. Meu querido neto esse relógio agora é seu, junto com o segredo da nossa família, venha lhe mostrarei agora um mundo o qual você nunca pensou existir.

Novamente sua cabeça começa a girar à medida que o garoto acompanha o avô até a biblioteca da casa. Quando você se dá conta, está em outra memória. Você ainda está acompanhando a visão de Dario, porém agora em um momento totalmente diferente. Dario já é um homem adulto, você não sabe dizer quanto tempo se passou, porém definitivamente foi muito tempo.

Dario está segurando o relógio pensativo, você consegue sentir seu ódio e sua tristeza de forma quase que palpável, ele pega uma faca e começa a entalhar na tampa de metal na parte de dentro do relógio um símbolo, um ritual, como se todo seu ódio estivesse sendo colocado para fora daquele símbolo, ele corta a propria mão, sangra no objeto e deixa o objeto na mesa da biblioteca e diz:

– Espero que meu ódio permaneça trancado junto a essa maldita mansão pelo resto da eternidade, todo o tempo do mundo seria pouco para pagar por tudo que fiz, porém viverei até o fim dos tempo junto dela. Apenas mais três, tenho que me tenho que me libertar de apenas mais três objetos para poder viver com ela por toda a eternidade.

Então aquela sensação desconfortável volta a você, o mundo parece girar novamente e você se sente presente no fluxo temporal mais uma vez. As memórias ficam embaçadas e novamente você se vê nas memórias de outra pessoa, sua mão ainda não é sua mão, porém agora não são mais a mão de Dario e sim você se vê na pelo de Jorge Nogueira.

Jorge havia acabado de descer as escadas da casa, em suas mãos está uma presilha

de prata. Ele a coloca no bolso e anda em direção a biblioteca, ao entrar na sala ele pensa “Isso aqui sim vai dar trabalho para limpar”, ele começa a andar pela sala e vê na mesa um objeto dourado.

Ao se aproximar e olhar melhor para o objeto percebe que é um relógio de bolso, rapidamente o pegou e sem tempo de olhar ouve um chamado de sua esposa:

– Jorge, a pizza já está quase pronta, vem pra mesa.

Jorge então com o relógio na mão vai em direção a sala de jantar. Ao chegar lá seus filhos estão sentados, ele passa dá um beijo na cabeça de sua filha mais velha e se senta. Assim que se senta, sua esposa entra na sala vinda da cozinha.

Ele coloca a mão em seu bolso e entrega a sua esposa a presilha e diz com certa empolgação e uma voz apaixonada:

–Achei isso aqui no quarto com várias camas, Acho que vai ficar linda em você.

Nesse momento, a filha finge uma regurgitada e diz:

–Ugrh, tem como vocês não serem melosos na minha frente?

Jorge solta uma pequena risada e se volta ao relógio.

Ele abre a tampa e de repente toda a sua visão se torna vermelha, a única emoção que dá pra ser sentida é o mais absoluto ódio. Gritos indistinguíveis começam a ser ouvidos novamente agora pela última vez a sensação de tontura invade sua cabeça você se sente novamente preso a espiral e tudo gira, até que você volta ao normal, sua mão é sua mão, e ela está segurando o relógio aberto que ainda marca 04:13 da manhã.

Daniela se aproxima e pergunta:

–Você está bem? Você pegou o relógio e ficou com uma cara estranha.

(...)

Peça para que o jogador faça um teste de sanidade DT 20, ele leva 1d6 de sanidade, caso passe no teste recebe apenas metade do dano.

Após isso os jogadores podem inspecionar o relógio, que é um item amaldiçoado porém não representará nenhum risco aos jogadores.

Corpo da Criatura:

“A criatura está definitivamente morta, o lodo começa a escorrer e se espalha pelo chão, os ossos de Jorge agora modificados pelo Outro Lado começa a virar po e serem consumidos pelo nada assim desaparecendo em pleno ar”.

Percepção(DT 15): “Junto ao lodo é possível ver uma chave com uma pequena etiqueta escrita “Quarto de solteiro)”

Pista principal

Relógio:

“Um relógio de bolso dourado, dentro de sua tampa, gravado no metal, há um ritual que parece inativo, de dentro dele está vazando um pouco do lodo de morte”.

Ocultismo(DT 12): “O relógio permanece ser amaldiçoado e exala uma energia do elemento de Morte. Ele não oferece perigo a vocês porém ele parece ainda ter uma função, como se Outro Lado ainda estivesse o usando para algo”

CENA 12 : QUARTO DE SOLTEIRO (APENAS APOS PEGAR A CHAVE)

Vocês ouvem um choro bem baixos de uma criança são vindo do outro lado da porta, Daniela se aproxima da porta e pergunta com uma voz confiante porém ao mesmo tempo cuidadosa:

–Olá, tem alguém ai? Matheus, é você ai dentro? Está tudo bem aqui

Alguns segundos se passam e nenhuma resposta é ouvida. Daniela então pergunta de novo:

–Matheus, se você estiver ai, somos da policia, viemos aqui pra te ajudar. O monstro ja foi embora, está tudo bem, não precisa sair do quarto se não quiser, a gente só quer conversar.

(...) [esse espaço é para caso os jogadores queiram tentar convencer a criança, peça um teste de diplomacia DT 18]

Após mais algum tempo em silencio, vocês destrancam

–Nos estamos entrando.

Diz Daniela calmamente enquanto abre devagar a porta. Dentro do quarto vocês percebem uma criança sentada no canto da parede com a cabeça apoiada nos joelhos, a criança é pequena e parece bem apavorada, ela tenta segurar o choro e parece falhar Matheus é uma criança de 9 anos, de cabelos castanhos escuros bagunçados,

ele parece tímido e reservado e observa atentamente vocês com um olhar de choro, olhos esses castanho-claros, ele usa uma camiseta anil e um colete laranja, em sua cabeça ele está usando um boné do quadrinho Força G roxo. O garoto permanece quieto observando. Daniela dá um passo para trás e deixa vocês encarregados da situação.

O que vocês fazem?

(...)

Nessa interação os jogadores terão de acalmar a criança e ao mesmo tempo tentar conseguir informações dela, a criança está em estado de choque pelo ocorrido. Para isso os jogadores deverão fazer teste de diplomacia e interpretar os personagens de forma amigável para conseguir informações.

Caso questionada, Daniela justifica que os personagens devem aprender a lidar com pessoas nas missões, pois isso irá acontecer diversas vezes. Assim que a criança estiver mais calma, Daniela levará a criança para o lado de fora da casa para que fique com a oficial Geovanna em segurança.

INTERPRETANDO MATHEUS

Matheus passou por uma situação muito traumática ele viu seu pai atacando e matando a própria família.

Ele está em estado de choque e precisa de apoio nesse momento. Para interpretar Matheus leve em consideração que ele é bastante inocente e tímido ele é corajoso porém vulnerável. Ele sempre apresentará um olhar baixo e desviado, além de uma postura um pouco mais fechada. Sua voz será mais baixa e hesitante, muitas das vezes sua fala vai ser trêmula.

Ele buscará frases curtas e diretas para responder. O garoto também apresentará preocupação sobre o que ocorreu com a sua família.

Algumas situações podem o deixar totalmente em choque e sempre que isso ocorrer peça para os jogadores fazerem um teste de diplomacia para acalmar o garoto, em específico se você julgar que algum personagem obteve a confiança do garoto ele irá querer permanecer perto desse personagem.

Tendo acalmado a criança os agentes podem voltar a investigação do quarto, assim que estiverem prontos para voltar a investigar leia a caixa de texto abaixo:

Agora um pouco mais atentos ao quarto, a decoração é bastante simples e não parece ter sido feita para uma criança, os móveis são bastante antigos, estando na casa desde antes da família Nogueira chegar, a única coisa que parece moderna é o notebook em cima da mesa, ao lado da cama, o computador está rodando um jogo cheio de quadrado, o personagem parece encarar um aglomerado de retângulos rosa que você chutaria ser um porco vesgo que encara o personagem de volta.

A cama de solteiro é bastante espaçosa e parece bem confortável. De frente dela há um baú cheio de roupas de cama, ao lado da cama há uma mesa de cabeceira e à esquerda há uma penteadeira bem antiga. Do outro lado na parede oposta a porta de entrada há um guarda roupas bem grande e logo a frente há um banco estofado

Pista principal

Penteadeira:

“A penteadeira é feita de madeira e é bem ornamentada, ela possui diversas gavetas e um espelho redondo um pouco manchado pelo tempo”.

Investigação(DT 15): “Carta de Sebastião para Luzia dizendo estar preocupado como Dario”. Bilhete presente no apêndice-B. (Pág 63)

Investigação(DT 18): “Bilhete de Dario falando sobre uma diga para escritório ao lado do piano para Luzia”. Bilhete presente no apêndice-B. (Pág 64)

Mesa de cabeceira: “A família Nogueira limpou bem o quarto, por conta disso a mesa de cabeceira está bem limpa, há um abajur em cima da mesa” Apenas distração

Armario de madeira: “Um grande armário de madeira bem trabalhado e detalhado, dentro dele há roupas femininas, todas as roupas são bastante antigas e estão com um cheiro forte de mofo pelo tempo em que esteve fechado”

Investigação(DT 10):“Há um pequeno o qual tem uma garrafa d’água e um pacote de bolachas aberto que comido pela metade, provavelmente Matheus esteve escondido ai”.

O quarto foi pensado para ter acima de tudo informações sobre o passado, porém o ponto principal dele é o Matheus, o garoto é um sobrevivente do paranormal e por ser uma criança deve causar aos jogadores um senso de proteção. Caso isso ocorra de fato, coloque o garoto para interagir e acompanhar os jogadores em alguns pontos da investigação, ajudando ativamente quando der. Isso fará com que os jogadores tenham que protegê-lo assim trazendo uma preocupação para o garoto.

CENA 13 : O BANHEIRO

O banheiro é bastante bonito e espaçoso, o chão é repleto de azulejos brancos e por mais que estejam um pouco sujos pelo tempo em que a casa esteve fechada não deixam de ser bonitos, ao entrar no banheiro à esquerda da porta há um pequeno armário com itens de higiene todos vencidos datando a década de 1950, com bastante poeira ao redor deles.

À direita da porta tem um armário simples feito em madeira, ao abri-lo se encontra algumas toalhas empoeiradas e dois roupões, um maior que aparenta ser um modelo masculino e um menor aparentando ser um modelo feminino.

O box do banheiro tem um tamanho médio, ele foi utilizado a não muitas horas tendo em vista que o chão está molhado, mesmo que quase seco.

O banheiro é um local que não haverá pontos de interesse, ele apenas servirá para mostrar alguns remédios que pertenciam a Ludmilla e apenas isso, além disso o único item de fato que há no local é um kit de medicina caso os jogadores procurem por algo. mas no geral apenas leia a descrição abaixo e o único ponto de interesse do cômodo.

Pista principal

Pia do banheiro: “A pia do banheiro é bastante simples e está um pouco úmida, como se alguém a tivesse usado a não tanto tempo assim, vocês assumem que alguém da família Nogueira usou antes dos assassinatos terem ocorrido, os armários estão fechados e parece que a parte interna deles não foi limpa.”

Investigação(DT 10): “Dentro do armário do espelho há mais uma vez remédio em nome de Ludmilla Braga, dessa vez há diversas caixas, todas com frascos com cores diferentes em cada tampa, o frasco de tampa azul é nomeado “Isoniazida”, o de tampa verde “Estreptomomicina” e por fim o de tampa vermelha “Pirazinamida””.

Investigação(DT 20): “Na última gaveta do banheiro atrás de algumas caixas de medicamento vazias tem um kit de primeiros socorros (Kit de Medicina) meio escondido, caído entre algumas caixas de medicamento vazias. Nele parece ter algumas agulhas de sutura, gaze e álcool

Medicina (DT 18): “Todos os remédios presentes lá eram usados para tratamento de tuberculose principalmente para pessoas em estágios avançados da doença, Ludmilla Braga possivelmente estava em um estágio avançado da doença pela quantidade de remédios que estava tomando”.

CENA 14 : QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Vocês avançam pelo corredor e abrem a porta. Assim que entram veem um quarto até grande, nele há seis beliches, uma quantidade de camas maior que o necessário até mesmo para essa casa, o quarto é bem simples e possui 4 armários, algumas mesas de cabeceira e uma grande mesa ao fundo com uma janela logo em frente. Da janela é possível ver a entrada da casa. Em uma das mesa de cabeceira há um aviso sobre uma reunião geral na capela da mansão, todos os funcionários deveriam estar lá às 21 hrs (Apêndice-B, Pág 65)

Ao lado de cada armário há um nome gravado em plaquinhas de metal cada um com um nome referente a seu dono, o Primeiro armário à Direita da porta com o nome “Geraldo”, ao seu lado há outro nomeado “Sebastião”, a esquerda da porta há outro armário nomeado “Maria Eugênia”.

Do lado de fora da casa vocês veem Geovanna esperando encostada em uma árvore, ela olha para vocês da janela e dá um tchauzinho meio tímido e começa a andar ao redor da casa. Vocês então voltam sua atenção novamente ao quarto ainda não explorado para tentar achar algo novo.

Pista principal

Armario Maria Eugênia:

“O armário está com o nome de Maria Eugênia, vocês abrem as portas e encontram diversas roupas de comuns e outras roupas mais sociais, é possível também encontrar jalecos e roupas de enfermeira, há também algumas gavetas internas”

Investigação(DT 15): “Escondido abaixo de alguns documento tem um papel velho meio desgastado pelo tempo, um bilhete de Dario para Maria Eugênia.” bilhete presente no apêndice-B. (Pág 65)

Investigação(DT 20): “Você passa as mão pelo bolse de uma roupa e sente o que parece uma carta de Maria Eugênia para sua mãe” Carta no Apêndice-B (Pág 69)

Armario Geraldo:

“O armário está com o nome de Geraldo, ao abrir o armário está tudo organizado,

há várias roupas sociais bem organizadas, em sua maioria ternos, pretos ou marrons, e apenas um único terno branco, a camisas de diversas cores diferentes todas sociais, mais abaixo há algumas gavetas fechadas”.

Investigação(DT 15): “Uma carta de Luzia para Geraldo falando sobre o caso do Dario com Maria Eugênia”. Carta presente no apêndice-B. (Pág 66)

Armario Sebastião:

“O armário está com o nome de Sebastião, ao abri-lo ele está com poucas roupas colocadas, em sua maioria são calças jeans, camisas de manga comprida e alguns macacões. Colocada de forma totalmente exposta abaixo das roupas nos cabides há uma carta de pedido de demissão formal.” Carta disponível no apêndice-B. (Pág 67)

Armário Luzia:

“O armário de luzia é bastante simples, nele há algumas poucas roupas casuais e uniformes de empregada, juntamente de um pequeno crucifixo colocado a base do armário e alguns pertences pessoais de pouco valor monetário, ao investigar o armário não se encontra nada de importante.”

Mesa encostada na parede:

“A grande mesa no final do quarto é feita de madeira e parece ter uma boa qualidade assim com os demais móveis presentes na mansão, é possível encontrar diversos papéis colocados sobre ela, ao lado há um lampeão desligado”.

Investigação(DT 15): “No meio dos vários papéis presentes na mesa é possível achar a lista de funcionários que trabalhavam e viviam na casa.” Documento presente no Apêndice-B. (Pág 68)

CENA 15 : QUARTO PRINCIPAL

Ao abrir a porta por um segundo vocês levam um susto, ao chão do quarto há um tapete de pele de urso, o tapete é grande, parecendo com aqueles que se vê em filmes estrangeiros.

O quarto é bem grande e em formato de L, o maior quarto do segundo andar de fato, ao entrar no quarto é possível ver à esquerda um quadro de uma capela antiga, à direita há uma penteadeira e um uma estante que parecem vazias. Na parede oposta a entrada está posicionada uma cama de casal com duas mesas de cabeceira ao lado delas à esquerda há um grande tapete vermelho detalhado. À frente encostado na parede há uma grande mesa de escrita com uma estante cheia de livros na parede à esquerda e um armário de roupas à direita.

Pista principal

Mesa de escrita:

“Na mesa há vários livro e papéis, alguns papéis com escrita outros em branco como se uma pessoa usasse aquela mesa, que agora parece abandonada, para escrever muitas coisas no passado ”

Investigação(DT 15): “Uma caneta tinteiro que aparenta ser bem velha porém está estranhamente bem preservada, ela parece estranhamente se destacar em meio a outros objetos da mesa, nela é possível ver uma mancha de sangue seco que parece estar lá a muito tempo é até interessante com isso continua manchado”. Assim que algum jogador a tocar leia a caixa de texto verde da pagina seguinte em seguida peça para que o jogador faça um teste de sanidade DT 20, e leva 1d6 de sanidade, caso passe no teste recebe apenas metade do dano.

Ao tocar a caneta você sente como se tivesse tomado um choque, você sente o caos, o caos é inevitável, essa energia flui pelo seu corpo, ela te queima por dentro, mas não de uma forma dolorosa, você sente tudo explodir ao seu redor e tudo se transformar. Como se fosse energia percorrendo seu corpo você vê memórias, memórias pertencentes a outra pessoa.

Sua mão não é sua mão, elas são as mão de outra, você se vê no corpo de uma mulher, Ludmilla Braga, você está sentada nessa mesma mesa e se sente fraca e de um cansaço extremo, nas suas mão sua caneta favorita, essa caneta que esteve com você desde antes de sua doença. Você sente a vida aos poucos abandonando seu corpo e se coloca a escrever tudo que lhe aflige.

Não é possível entender com clareza o que está sendo escrito, vocês apenas vê lapsos de memória em que levanta de uma cama e abre lentamente um porta, ao abri-la vê um homem e uma mulher no seu quarto, tudo parece tão borrado, aos poucos esses lapsos de memória de Ludmilla sumindo para você, tudo ao seu redor é caos, você volta a ver a carta sendo escrita, porém para Ludmilla o único sentimento presente enquanto escreve é tristeza, ela termina de escrever duas cartas, se levanta com dificuldade e coloca cada carta em um envelope, um escrito Dario e o outro escrito Luzia.

Você anda em direção ao quarto de solteiro, o quarto o qual o isolamento médico de Ludmilla se dá, o caos é tanto em sua cabeça que de certa forma você vê as coisas ao seu redor como se fossem uma imagem distorcida e fantasmagórica da casa, você no ponto de vista de Ludmilla ela se deita e chama por Luzia, nem mesmo um minutos depois do chamado Luzia chega rapidamente, a velha senhora em roupas de empregada se aproxima e lhe dá a mão dizendo:

– Dona Ludmilla, está tudo bem?

Você responde com a voz baixa:

– Preciso dormir um pouco, uma carta, tenho uma carta para você, ao sair desse quarto a léia e a guarde, leve o envelope ao lado dela consigo, porém peço que não leia. Vou dormir um pouco, me acorde na hora de tomar meus remédios.

Aquela sensação de caos invade novamente sua cabeça enquanto você se vê voltando a si mesmo como se tivesse levado um choque. Sua mão é sua mão, enquanto você volta a sua visão ouve em seu subconsciente a voz de um homem dizendo “Apenas mais dois objetos, e voltarei a estar com ela”.

Após isso os jogadores podem inspecionar a caneta, que é um item amaldiçoado porém não representará nenhum risco aos jogadores.

Ocultismo(DT 12): “A caneta permanece ser amaldiçoada e exala uma energia do elemento de Energia. Ela não oferece perigo a vocês porém ele parece ainda ter uma função, como se Outro Lado ainda estivesse o usando para algo”

Armario:

“O armário é bastante antigo e artesanal, ele parece ter sido feito para que coubesse muitas roupas. Ele tem roupas masculinas e femininas, nele é possível achar apenas roupas de altíssima qualidade feitas à mão, a algumas jóias caras guardadas.” ”

Investigação(DT 18): “Dentre as roupas tem uma jaqueta grossa feita de couro ela parece ser bem resistente apesar do cheiro forte, a jaqueta oferece +2 de resistência a dano físico”.

Quadro:

“O quadro representa uma capela antiga, nele é possível ver um altar com duas estátuas viradas para si, cada estátua segura um objeto diferente uma segura um e a outra segura uma garrafa de vinho, as estátuas são de pedra porém os objetos em suas mão parece ser de metal, atrás do altar é possível ver uma porta grande sala escura com vários pilares e um grande círculo de ritual pintado em vermelho.” O quadro serve apenas como uma dica para o quebra cabeças de como entrar na sala final da campanha, caso os jogadores ja tivessem passado pela capela peça um teste de intuição (DT 12), caso eles passem dê a dica de que o quadro se parece muito com a capela presente no subsolo.

CENA 16 : ESCRITÓRIO (NECESSARIO CHAVE PIANO)

Você destrancam e abrem a porta, essa de longe é a sala mais velha decorada de toda a casa. Um escritório que mais parece uma sala tirada de filmes de máfia, a sala é pequena, com uma mesa preta bonita colocada mais ao centro da sala, atrás dela tem uma cadeira de luxo e na frente duas cadeiras mais simples, porém ainda bem requintadas. atrás da mesa tem uma parede que quase por completa é repleta de estantes cheias de livros ao lado das estantes dos dois lado tem alguns armários.

À esquerda da porta há uma mesa com algumas bebidas destiladas e alguns copos, a sala, e à direita da entrada da sala, há um quadro enorme de formas abstratas , ao lado do quadro há alguns armários decorativos e um vaso para plantas.

Na parede da direita há outra estante com alguns livros e decorações ao lado de uma janela, que dá visão ao lado de fora, na lateral da casa, ainda nessa parede há uma mesinha com duas katanas colocadas sob um suporte. Na parede da esquerda há apenas uma mesa com um vaso de plantas para decoração, todas as plantas da sala são sintéticas porém parecem bastante realistas.

Pista principal

Mesa principal:

“Na mesa também há diversos papéis jogados, alguns papéis médicos e um medalhão redondo com o rosto de um leão em relevo, o mesmo leão presente na porta de entrada da mansão.”

Percepção (DT 10): “O medalhão parece ter o tamanho perfeito para se encaixar no mecanismo da mesa da biblioteca.”

Investigação (DT 10): “Em uma das gavetas da mesa há uma caixa de balas curtas e uma caixa de cartucho de espingarda e uma carta de Dario desabafando” Carta presente no apêndice-B. (Pág 70 e 71)

DESCREVA POR ULTIMO!!

Investigação (DT 5 Importante ser achado): ““Ao lado da foto há um livro de capa de couro o livro parece ser bem antigo e está com mancha de sangue em sua capa, o livro parece estar no local desde o momento em que a sala foi trancada há uma pequena camada de poeira em cima dele”.

Assim que algum personagem tocar o livro leia a caixa de verde abaixo, após isso peça para que o jogador faça um teste de sanidade DT 20, e leva 1d6 de sanidade, caso passe no teste recebe apenas metade do dano.

Você se aproxima daquele livro empoeirado e o pega com certa curiosidade, contudo no momento em que você toca o livro e sente como se tivesse caindo em um oceano infinito de sentimentos, amor, ódio, tristeza, dor, paixão, todos os sentimentos que você poderia sentir em um só segundo, sua visão é tomada um um oceano infinito de espalhando pelos céus, formando ondas de um líquido agressivo que se chocam contra si mesmas como se tentasse se devorar, sua visão se torna totalmente vermelha e memória as quais você nunca experienciou chegam até você.

Sua mão não é sua mão, sua mão pertence na verdade a outra pessoa, e essas mão que você vê não estão limpas, elas estão manchadas de sangue, são as mão do homem que está na foto que você viu em cima da mesa. Você olha para frente e se vê dentro de uma sala a qual você nunca viu antes o chão da sala é totalmente preto e ao seu centro há um ritual enorme desenhado ao chão, você tenta focar nos outros detalhes da sala porém essa visão é limitada a poucos metros à sua frente, ao tentar enxergar o horizonte tudo fica turvo e avermelhado. À sua frente há quatro pessoas mortas, todas com cortes na garganta, aos seus pé uma faca adornada e curva.

Você pega os corpos e os posiciona, cada um ao lado de um braseiro, cada braseiro queima em uma cor diferente. O primeiro queima em chamas pretas e frias, como se

aquele fogo não possuísse calor, suas chamas parecem de certa forma espiraladas e oscilantes. O segundo braseiro queima em chamas pulsantes e caóticas na cor roxa e vai se transicionando entre diferentes tons e tamanho, sempre mudando. O terceiro braseiro queima em uma cor dourada, o fogo parece ser bem simples porém de suas chamas saem sons que assemelham a sussurros bem baixos, o fogo parece soltar pequenos sigilos incompreensíveis. O quarto e último braseiro apresenta uma chama totalmente vermelha, o vermelho mais vivo o qual você poderia imaginar, suas chamas são selvagens e agressivas se movimentando sem pausa se dividindo e batendo contra si mesmas.

Assim que você deixa os corpos começa a se direcionar para a saída da sala, porém mais uma vez a visão vai se avermelhando novamente, tudo que você sente são vários sentimentos, todos ao mesmo tempo e vai tendo pequenos lapsos de visão, você cortando sua mão um relógio sendo marcado com um símbolo e com seu sangue, uma presilha sendo manchada com seu sangue, uma caneta também sendo marcada com seu sangue e por fim você no escritório olhando para aquele livro de capa de couro, sua mão está cortada e sangra bastante, você levanta a mão e a coloca coberta de sangue sobre a capa do livro, deixando a marca de sua mão em sangue sobre o livro. Os sentimentos começam a aumentar e gritar na sua cabeça novamente porém você se sente voltando a si mesmo a última coisa que você ouve antes de retornar a si mesmo é o homem o qual você estava tendo o ponto de vista dizer “Todos os objetos foram oferecidos, agora finalmente posso voltar a você”.

Você retorna a si mesmo, é como se nem um segundo tivesse se passado, o livro é um grimório com diversos rituais ocultistas.

Após isso os jogadores podem inspecionar o grimório, que é um item amaldiçoado porém não representará nenhum risco aos jogadores. e também voltar a investigar a sala.

Ocultismo(DT 12): “O grimório permanece ser amaldiçoado e exala uma energia do elemento de Sangue. Ele não oferece perigo a vocês porém ele parece ainda ter uma função, como se Outro Lado ainda estivesse o usando para algo”.

Ocultismo(DT 20): “O grimório tem diversos rituais marcados neles, ele apresenta rituais avançados de até mesmo terceiro ciclo, definitivamente o dono desse grimório era um ocultista poderoso.”

Armario:

“O armário é bastante simples, tem vários papéis e pastas, alguns com nomes aleatórios. ao olhar as pastas vocês notam que são pacientes que Dario atendeu enquanto estava no exército. ”

Investigação(DT 18): “Mais ou fundo escondido entre algumas gavetas do armário há uma espingarda guardada, ela está carregada e junto dela há uma caixa com cartuchos da arma.”.

CENA 17 : CORREDOR DO SUBSOLO

Ao observar o alçapão vocês sentem como se estivesse entrando na parte final da investigação, como se todo o problema relacionado a casa estivesse nesse subsolo. Daniela se aproxima de vocês e diz:

– Vocês podem ir na frente. Antes de descer, vou entrar em contato com a Ordem e chamar a extração. Assim que resolvermos aqui poderemos ir para a praia que a carona estará esperando. Eles também vão servir de reforço caso a situação aqui embaixo fique complicada, porém acho que se for esse o caso eles não chegarão a tempo de nos ajudar e sim de terminar o que começamos.

Daniela então se afasta e vai até o lado de fora da casa. Vocês se aproximam da escada e começam a descer. Ao chegar lá embaixo vocês se veem em um corredor escuro não tão grande, a iluminação do local é completamente feita por tochas que assim que vocês descem as escadas se acendem, logo a frente da escada é possível ver uma grande estátua de uma figura humana coberta por uma capa com seu rosto totalmente coberto por um capuz, ao lado da estátua há uma porta com uma barra de metal a trancando, sendo possível abri-la desse lado, à esquerda há uma porta fechada. À direita há outra porta que está fechada, todo esse corredor e esse espaço é bastante claustrofóbico, o telhado é baixo em todos os lugares do corredor menos ao redor da estátua que apresenta mais de 3 metros de altura.

Alguns minutos se passam após vocês descerem as escadas enquanto decidem o que fazer Daniela retorna, ela rapidamente desce as escadas, dá uma olhada ao redor e pergunta

– Então, onde vamos olhar primeiro?

(...)

Pista principal

Corredor:

“O corredor é relativamente curto e claustrofóbico, a grande estátua a frente é imponente e fazem vocês se sentirem pequenos, ao se aproximar da porta da esquerda, abrimos um pouco notamos se tratar de uma adega, ao se aproximar e abrir a porta ao lado da estátua vocês encontram

uma sala já conhecida, a oficina, o local que vocês encontraram o pé de cabra para entrar na casa. e por fim ao olhar a porta a esquerda da escada vocês veem uma capela.”

O corredor não tem pontos investigativos, nem documento ou itens relevantes para a investigação.

CENA 18 : ADEGA

Ao abrir a pesada porta da adega, o ar estagnado e denso atinge como uma parede invisível. A Adega é uma sala pequena e simples, ela é toda feita de pedra assim como todo o subsolo, o cheiro é um turbilhão desagradável: umidade impregnada nas paredes de pedra exala um aroma terroso e mofado, enquanto os barris abertos revelam notas de madeira apodrecida misturadas a um ácido pungente de vinho estragado, quase vinagre. Há algo mineral e frio no ar, como o toque de rochas úmidas, entrelaçado com um leve odor rançoso de decomposição, talvez de rolhas ou restos de uvas esquecidas. Cada respiração carrega um peso abafado, como se a própria adega tivesse guardado o cheiro da decadência por todos esses anos.

O interior da adega é sombrio e claustrofóbico, sustentado por dois pilares de pedra que se erguem ao centro, suas superfícies cobertas por musgo e rachaduras que narram o peso das décadas. Uma mesa de madeira maciça repousa no canto, ainda organizada com ferramentas enferrujadas de destilação e decantação: frascos de vidro opacos, retortas rachadas e um antigo alambique manchado pelo tempo. Prateleiras robustas de madeira alinham-se às paredes, repletas de barris fechados que parecem prestes a ceder à pressão do tempo, suas tampas arqueadas e envoltas por uma fina camada de poeira e teias de aranha. Tudo na adega parece esperar, quieto e intocado.

A sala é o próprio ponto de interesse os jogadores podem fazer o teste na própria sala para conseguir o único item importante presente nela. Esse item é uma garrafa de vinho feita de metal, ela será usada para abrir a porta secreta na capela posteriormente. Primeiramente o item apresentará uma DT alta por se tratar de um objeto relativamente comum de se achar em uma adega, porém caso os jogadores tenham a informação proveniente da dica mostrada a frente a dificuldade do teste cai bastante.

Investigação (DT 20/ Caso saiba sobre a garrafa DT 13) ou Percepção (DT 20):

“Atrás da mesa na estante de garrafas, parcialmente oculta pela sombra e poeira, repousa uma garrafa metálica, de superfície escura. Seu brilho é sutil, quase apagado, mas ao tocá-la, sente-se a frieza do metal antigo. Gravados em seu corpo, símbolos estranhos que vocês notam ser sigilos do Outro Lado. O gargalo está selado com uma tampa envelhecida, marcada por sinais de desgaste, e uma leve vibração emana de dentro, como se algo estivesse oculto ali dentro.”

CENA 19 : A CAPELA

Ao abrir a porta pesada, um leve rangido ecoa, revelando uma capela de proporções modestas, mas carregada de atmosfera reverente. Sustentada por quatro pilares de pedra que parecem velar pelo espaço, a capela possui um chão adornado por um tapete vermelho profundo, suas bordas ricamente decoradas com padrões delicados. Os bancos de madeira, simples e funcionais, estão alinhados de forma precisa, mas parecem carregar um desconforto tácito, como se esperassem fiéis que nunca mais voltarão.

As paredes estreitas são adornadas com quadros, mas a maioria está empoeirada ou danificada, suas imagens religiosas desbotadas, deixando os rostos de santos e figuras divinas quase irreconhecíveis. As tochas fixadas aos pilares proporcionam uma iluminação vacilante e incômoda, suas sombras oscilantes brincando nas superfícies, criando formas que lembram figuras que observam de longe. O silêncio do ambiente é pesado quebrado apenas pelo som ocasional de gotas de água que parecem vir de um canto invisível.

No centro da capela, o altar ergue-se com uma simplicidade quase provocadora. Ao seu lado, duas estátuas de mulheres com cerca de dois metros de altura guardam o local. Ambas estão envoltas em mantos que as tornam indistintas, exceto pelos gestos de suas mãos. Uma segura um pão de metal acinzentado que reflete de forma opaca a luz trêmula, enquanto a outra mantém as mãos estendidas, vazias, como se algo importante tivesse sido retirado ou nunca estivesse lá. Há algo errado, algo que falta, uma lacuna quase palpável que faz o ambiente parecer mais pesado, como se a capela fosse apenas uma casca vazia.

RESOLUÇÃO DO ENIGMA DA ESTÁTUA

A capela foi projetada para transmitir uma sensação de vazio e incompletude, como se algo essencial estivesse faltando no local. O principal ponto de interesse são as duas estátuas posicionadas ao lado do altar. Uma delas segura um objeto que chama atenção, enquanto a outra possui uma mão estendida, mas está vazia. Essa discrepância foi intencionalmente criada para indicar aos jogadores que é necessário encontrar e colocar algo na mão vazia da estátua. O objetivo desse enigma é incentivar os jogadores a explorar o ambiente em busca da garrafa de metal na adega e mostrar para eles que a capela é apenas uma fachada para a câmara de rituais. É recomendável que o Mestre enfatize a sensação de desconforto causada por esse detalhe, talvez descrevendo que a capela parece “esperar” por algo para ser completada.

De forma mais direta a resolução do enigma é jogadores localizarem na adega a garrafa de metal semelhante ao pão presente na outra estatura, colocarem nas mão da estátua assim abrindo a porta secreta para que eles entre na ultima sala e possam confrontar a criatura

Pista principal

Estátuas:

Investigação(DT 12): Observando as estátuas ao lado do altar, você nota um detalhe peculiar. Uma delas segura um objeto de metal prateado, cuidadosamente esculpido para se assemelhar a um pão. O brilho sutil do material contrasta com a pedra da estátua, destacando-se como algo de importância. A outra estátua, no entanto, estende sua mão em um gesto vazio, como se aguardasse algo. Na base das estátuas, inscrições chamam sua atenção. Na que segura o pão metálico, lê-se: ‘O pão é o corpo, que alimenta e sustenta.’ Já na base da estátua de mão vazia, a mensagem diz: ‘O vinho é o sangue, que purifica e dá vida.’ Esse conjunto de detalhes parece carregar um significado que espera ser compreendido.

Investigação(DT 18): “Vocês decidem observar mais de perto a estátua procurando algum detalhe que possa lhes levar até o objeto o qual a estátua deve segurar, por conta desse olhar mais atento vocês notam cravado na estátua “O par está incompleto, onde o vinho repousa.” entalhado aos pés da estátua a frase ”.

Quando os jogadores colocarem a garrafa na estátua, descreva a seguinte cena, destacada em verde abaixo:

Você segura a garrafa metálica e a posiciona cuidadosamente nas mãos da estátua encapuzada. Assim que ela toca os dedos frios da figura, parece ser sugada para o lugar certo, prendendo-se firmemente como se sempre pertencesse ali. Por um breve momento, um raio de luz púrpura rasga o ar, percorrendo a estátua em um lampejo fugaz, quase impossível de acompanhar. O ambiente inteiro parece prender a respiração.

Então, em uníssono, as duas estátuas começam a se mover. De forma lenta e deliberada, como se obedecessem a uma vontade invisível, elas giram, inclinando-se uma em direção à outra, unindo os olhares fixos sobre o pão e a garrafa de metal. O ar se enche de uma tensão palpável, e um som profundo e reverberante ecoa pelo recinto. Atrás do altar, a parede de pedra começa a se dividir, revelando uma abertura que cresce como uma ferida na pedra, desdobrando-se em uma porta dupla que range ao se abrir.

Vocês olham para Daniela, seus olhos vasculham cada canto da sala, como se

decifrar seja lá o que pode estar à espreita nessa sala. Ela se aproxima do grupo, quebrando o silêncio pesado:

– Creio que não teremos outra oportunidade de investigar ao entrar nessa sala. Vocês acham que temos todas as informações necessárias para enfrentar seja lá o que tiver aí dentro?

Vocês sentem a tensão aumentar, como se a própria sala estivesse aguardando a resposta de vocês, como se suas palavras se dessem de encontro ao eco que já reverbera pelas pedras da mansão.

O que vocês fazem?

Nesse momento é válido confirmar com os jogadores se eles estão prontos para a batalha final, caso não estejam, eles podem revisitar os locais de investigação para tentar coletar novas informações ou itens, ao decidir investigar mais eles poderão fechar novamente a sala. Caso decidam por entrar na sala não haverá volta até que a batalha final termine, seja com eles derrotando a criatura ou morrendo ao tentar.

CENA 20 : A BATALHA FINAL

ENTENDENDO A LUTA FINAL

Ao entrarem na área do ritual, os jogadores encontram quatro braseiros dispostos nas extremidades de um espaço retangular. Cada braseiro emite uma chama distinta: o primeiro, com chamas pretas e frias, representa a Morte; o segundo, com chamas roxas e pulsantes, está ligado à Energia; o terceiro, com chamas douradas e sussurrantes, está relacionado ao Conhecimento; e o quarto, com chamas vermelhas e selvagens, simboliza o Sangue.

Para derrotar a criatura, os jogadores precisam jogar os itens amaldiçoados nos braseiros certos. O Relógio vai no braseiro da Morte, a Presilha no braseiro do Conhecimento, a Caneta no braseiro da Energia e o Grimório no braseiro do Sangue. Quando o item correto é lançado no braseiro certo, ele é consumido pela chama e o braseiro se apaga. Se o item for lançado no braseiro errado, ele será expelido e o jogador precisará pegá-lo novamente. O sucesso depende de colocar todos os itens nos braseiros corretos.

À medida que vocês cruzam a porta, ela começa a se fechar atrás de vocês com um estrondo grave, o som da pedra rangendo ecoando pela sala. O peso da porta que se fecha parece selar algo — uma sensação de que não há mais volta. O corredor à frente se estende, com o chão feito de blocos negros, marcados por padrões vermelhos que se entrelaçam, quase hipnóticos. O ar parece mais denso, pesado, como se algo antigo e poderoso estivesse despertando.

À medida que vocês avançam, quatro pilares robustos se erguem ao longo do caminho, parecendo sentinelas imponentes. O corredor se abre para um vasto salão, e vocês são envolvidos por uma sensação de reverência e inquietação. No centro, três estátuas altas se erguem em um semicírculo, todas voltadas para um círculo ritualístico no chão, que brilha com um vermelho intenso. O brilho pulsante da energia no centro ilumina a sala com uma luz esquisita, e vocês podem sentir o peso da presença de algo esperando para ser despertado.

Nos cantos da sala, quatro braseiros flamejam, cada um com uma chama única. O primeiro, com chamas negras que oscilam frias e espiraladas. O segundo, roxo e pulsante, com um movimento caótico e imprevisível. O terceiro, dourado e sussurrante, emitindo sigilos fugazes no ar. O quarto, vermelho, arde com uma intensidade selvagem e ininterrupta. O calor parece se concentrar nos pontos mais próximos, e a pressão no ambiente aumenta à medida que vocês se aproximam.

Subitamente, um som gutural e distorcido irrompe do fundo da sala, como se algo estivesse se mexendo nas paredes de pedra. As chamas dos braseiros se agitam, e uma figura começa a tomar forma no centro do círculo ritualístico. A criatura surge, uma fusão grotesca entre os corpos de um homem e uma mulher, sua forma humanoide distorcida, com membros múltiplos e deformações aterradoras. Os braços da criatura são uma mescla dos dois corpos, com uma mão masculina e uma feminina, criando uma visão grotesca e insana. Seus olhos vazios refletem apenas o abismo da morte.

Com um Grunido que parece mais a junção melancólica de duas vozes diferentes, a criatura se Levanta, e o ar ao seu redor parece pulsar com uma Ameaça. A sala parece se fechar em torno de vocês, como se o tempo tivesse parado. O Amálgama observa, esperando, e vocês sabem que, a partir deste momento, não há mais volta.

ROLEM INICIATIVA!!

LUTANDO CONTRA O AMÁLGAMA

O Amálgama é uma criatura de Morte e Medo por tanto não pode ser derrotado de maneira convencional, para derrotá-lo é preciso solucionar o seu Enigma de medo que consiste em jogar os itens amaldiçoados no braseiro referente ao elemento o qual pertencem. Ficha do Amálgama presente no Apêndice-A (pág 54).

Durante a batalha o Amálgama irá tentar atacar os jogadores indiscriminadamente os personagens que estiverem mais próximo, a cada ataque vai ser alternado entre um ataque forte ou um ataque rápido, os ataques fortes são feitos com os braços de Dario e os ataques rápidos são feitos com os braços de Ludmilla.

Sempre que os jogadores interagirem com os braseiros há a possibilidade de ativar uma vantagem ou penalidade para a criatura, caso os jogadores não interajam com os braseiros a criatura continuará a atacar e não receberá dano pois é invulnerável.

Quando que um item correto for colocado no braseiro a criatura perde sua resistência por dois turnos e pode levar dano nesse período, e sempre que um item errado for colocado a criatura ganha um ataque a mais por aquele turno.

Assim que todos os quatro itens forem queimados a criatura perde definitivamente a invulnerabilidade e seu movimento ficará reduzido pela metade até o fim do combate.

O QUE É O AMÁLGAMA?

O Amálgama é uma criatura gerada por um ritual de sacrifício que envolve a morte de quatro pessoas aleatórias. As vidas dessas pessoas servem para amaldiçoar quatro itens, cada um marcado com sangue, representando um dos elementos do Outro Lado: Morte, Sangue, Energia e Conhecimento. Esses itens são de grande importância para as pessoas que se fundirão e devem ser marcados por uma delas, antes de serem usados para conectar os corpos. A transformação acontece quando os corpos das duas pessoas selecionadas são fundidos de maneira grotesca, criando uma entidade de Morte e Medo. Nos últimos momentos de suas existências, as almas fundidas compartilham um instante que parece eterno, perdidas na espiral do tempo. No caso de Dario, ele usou as vidas de Luzia, Maria Eugenia, Geraldo e Sebastião para se fundir com Ludmilla.

FINALIZANDO A MISSÃO

Se os jogadores vencerem resolverem o Enigma de Medo do Amalgama e conseguirem derrotá-lo em combate, você pode ler o seguinte trecho:

O som da batalha se apaga, e a sala mergulha em um silêncio profundo. O ambiente, antes tomado por uma energia opressiva, agora parece mais pesado, como se o ar estivesse tentando se limpar após o confronto. O chão e as paredes, marcados pela violência do combate, agora revelam as consequências do ritual macabro que ali se desenrolou.

O lodo negro, resquício da criatura, se espalha lentamente pelo piso, deslizando pelas rachaduras entre os blocos de pedra e se alastrando pelas bordas da sala. Sua presença é desconcertante e visceral, como se algo escuro estivesse tomando o lugar da energia que antes ali existia. O líquido espesso brilha de forma sinistra sob a luz fraca, criando poças que se espalham, engrossando a cada instante.

Os braseiros, antes intensamente acesos, agora estão apagados, suas chamas se extinguindo lentamente até não restar nada além de brasas mortas. O calor que antes aquecia a sala desaparece, deixando o ambiente gelado e vazio. O ar está denso, pesado, carregado de um silêncio desconcertante, como se a sala tivesse sido drenada de sua energia.

Os objetos amaldiçoados, agora desfeitos, estão reduzidos a fragmentos e cinzas, espalhados ao redor dos braseiros, como testemunhas silenciosas de um ritual que não pode mais ser desfeito. A energia sombria que preenchia o espaço se foi, mas a marca deixada por tudo o que aconteceu permanece.

A sala, agora fria e silenciosa, parece esperar, como se ainda carregasse os ecos da batalha. O lodo negro continua a se espalhar, mas a ameaça imediata já foi dissipada. Agora, o espaço parece apenas uma câmara de luto, com vestígios de um mal derrotado, mas que ainda deixa um gosto amargo no ar.

Vocês têm a sensação de dever cumprido, contudo sentem que mesmo ganhando perderam parte vocês ficou nesse lugar, lidar com o paranormal é algo que ninguém quer fazer mas sim é preciso, e hoje vocês conseguiram, completaram sua primeira missão.

Vocês saem da mansão, já é manhã, Matheus me aproxima de vocês com um olhar meio triste porém com uma pitada de esperança, vocês seguem ao lugar que tudo começou encontram nas docas a equipe de extração a sua espera, cansado entram no barco e voltam para o continente, porém agora não mais como recrutas e sim como Agentes efetivos da Ordo Realitas

...E É AQUI QUE TERMINAMOS A MANSÃO NA ILHA!

E SE... TODO MUNDO MORRER?

A cena em que Daniela chama a equipe de extração também é pensada com uma alternativa para caso todos morrem, esse é um final que deixa um gosto amargo na boca, porém também é um final válido e acima de tudo realista. Parte da diversão de jogar RPG é a imprevisibilidade e o fato de que nem sempre tudo vai dar certo, porém se divertir enquanto joga é a melhor parte de jogar RPG. Caso o final seja a morte de todos os personagens leia o desfecho abaixo:

O som das ondas quebrando contra a praia é a única coisa que quebra o silêncio pesado. A equipe de extração, exausta e com o peso da missão em seus ombros, chega finalmente à costa. O tempo passa devagar enquanto aguardam, cada segundo carregado com a expectativa de um desfecho que nunca chega. Por cerca de 40 minutos, a tensão é palpável, até que, finalmente, ao longe, uma figura se destaca contra o horizonte.

Geovanna, com os olhos desesperados e o rosto manchado por lágrimas, corre em direção ao barco, puxando Matheus com força. O menino, ainda tremendo e ferido, mal consegue acompanhar o ritmo da mulher, mas não a desafia, confiando nela como sua última linha de defesa. O medo em seus olhos é evidente, mas há algo mais ali — a esperança, alimentada por um último esforço.

Quando chegam ao barco, os dois são rapidamente puxados para dentro. A policial, com a expressão resolvida, olha para trás uma última vez, sabendo que a luta não foi apenas contra a criatura, mas contra o tempo. A equipe de extração, composta por cinco pessoas fortemente armadas, desembarca para enfrentar o que quer que os aguardasse. A tensão explode em um confronto brutal, mas a luta deles, embora feroz, parece um esforço em vão. A criatura é imensa e implacável, seu poder esmagador. À medida que o barco vai para longe da ilha, o som das armas e dos gritos vai se distanciando, mas a realidade já é clara: nem todos voltaram.

Vocês, infelizmente, não conseguiram derrotar a criatura. As sombras da batalha ainda pairam sobre o campo de ruínas da ilha, e a sensação de derrota pesa como uma sentença. Mas, apesar de tudo, um fio de luz ainda persiste. O olhar desesperado de Geovanna, e a visão de Matheus, agora a salvo, com um futuro pela frente, são o único consolo.

...E É AQUI QUE TERMINAMOS A MANSÃO NA ILHA!

APÊNDICE-A

FICHAS DE NPCS E CRIATURA

DANIELA FONTAINE

Daniela nasceu na Bélgica, mas veio para o Brasil com sua irmã mais velha quando ainda era criança. Ambas vieram fugindo de seu país natal após seu pai que fazia parte de um Culto de devotos da entidade de Sangue desertar, seus pais ficaram na Bélgica para conseguir tempo para que as filhas conseguissem fugir, 20 anos depois Daniela descobre sobre o passado de sua família e começa a estudar ocultismo, pouco tempo depois entra para a Ordem para tentar combater o paranormal e investigar se os pais ainda estão vivos

ATRIBUTOS

Agi +1	For 0	Int +2	Pre +3	Vig 0
------------------	-----------------	------------------	------------------	-----------------

PERÍCIAS

Ocultismo +5	Reflexos: +5	Luta: +5
---------------------	---------------------	-----------------

Deslocamento 9m

SAÚDE

PV 20/20	PE 4/4	SAN 40/40
--------------------	------------------	---------------------

RESISTÊNCIAS

Fis 0	Bal 0	Men 0	Ene 0	Mor 0	Con 0	San 0
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

PROTEÇÃO

Passiva 10	Bloqueio 15	Esquiva 15
----------------------	-----------------------	----------------------

ATAQUES

Faca ritualística +5 1d8-1 20/+1d
Amaldiçoar Arma: Até final da cena, arma causa +1d6 de dano do elemento escolhido

HABILIDADES ESPECIAIS

Amaldiçoar Arma (2PE). Amaldiçoar uma arma para aplicar com um elemento desejado causando 1d6 de dano do elemento escolhido

GEOVANNA RIBEIRO

Geovanna Ribeiro é uma policial que se viu investigando uma série de assassinatos em uma região rural de Santa Catarina, a medida de ela investigava ela descobria cada vez mais sobre a existência do paranormal, em determinado ponto da investigação ela descobriu o envolvimento de um culto nos assassinatos, o que a levou a por meio dessa investigação conhecer a agente Daniela Fontaine que junto de sua equipe antiga avisa sido enviada para salvar um agente que havia sido capturado

ATRIBUTOS

Agi +1	For 0	Int +2	Pre +3	Vig 0
------------------	-----------------	------------------	------------------	-----------------

PERÍCIAS

Percepção: +5	Reflexo: +5	Pontaria: +5
---------------	-------------	--------------

Deslocamento 9m

ATAQUES

Bastão Policial +5. 1d8. 19/+1D
Pistola +5. 2d4. 19/+1D. Alcance Curto. 3 (Mov).

SAÚDE

PV 17/17	PE 3/3	SAN 14/14
--------------------	------------------	---------------------

HABILIDADES ESPECIAIS

Algemar. Geovanna pode usar Agarrar para tentar algemar o seu alvo, o deixando incapacitado de atacar e bloquear. A algema pode ser destruída (15 PV com 5 Resistência Física) ou destrancada com uma chave.

PROTEÇÃO

Passiva 10	Bloqueio 15	Esquiva 15
---------------	----------------	---------------

RESISTÊNCIAS

Fis 2	Bal 2	Men 0	Ene 0	Mor 0	Con 0	San 0
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

MATHEUS NOGUEIRA

Matheus é uma criança de 9 anos, de cabelos castanhos escuros bagunçados, ele parece tímido e reservado e observa atentamente vocês com um olhar de choro, olhos esses castanho-claros, ele usa uma camiseta anil e um colete laranja, em sua cabeça ele está usando um boné do quadrinho Força G roxo.

ATRIBUTOS

Agi	For	Int	Pre	Vig
+2	0	+2	0	0

PERÍCIAS

Percepção: +5	Reflexos: +5	Furtividade: +5
---------------	--------------	-----------------

Deslocamento 9m

ATAQUES

O garoto não apresenta habilidades de combate por conta disso sempre que estiver em um combate ele irá tentar correr ou se esconder em algum lugar

SAÚDE

PV	PE	SAN
12/12	4/4	9/12

PROTEÇÃO

Passiva	Bloqueio	Esquiva
0	0	0

RESISTÊNCIAS

Fis	Bal	Men	Ene	Mor	Con	San
0	0	0	0	0	0	0

HABILIDADES ESPECIAIS

Furtivo. Matheus por ser pequeno e silencioso consegue se esconde facilmente nos lugares, além disso ele tem facilidade de entrar em lugares apertados e permanecer lá por bastante tempo

ZUMBI DE SANGUE

Uma criatura humanóide, com a pele completamente vermelha e gosmenta, com uma estrutura muscular definida e veias grossas pulsando pelo corpo. Seus olhos são vazios, sua boca é enorme e seus dentes agressivos e pontudos, com garras longas nas pontas dos dedos.

ATRIBUTOS

Agi +2	For +2	Int 0	Pre 1	Vig 1
------------------	------------------	-----------------	-----------------	-----------------

PERÍCIAS

Luta: +5	Fortitude: +5
----------	---------------

Deslocamento 6m

ATAQUES

Garras ou Mordida +5. 1d6+1 de sangue. 20/+1D

SAÚDE

PV 17/17	PE 3/3	SAN -/-
--------------------	------------------	-------------------

PROTEÇÃO

Passiva 10	Bloqueio 15	Esquiva 10
---------------	----------------	---------------

HABILIDADES ESPECIAIS

Rasgar. Zumbis de sangue causam +1D de dano de sangue em personagens machucados ou sangrando

RESISTÊNCIAS

Fis 2	Bal 2	Men 0	Ene 0	Mor 0	Con 0	San 10
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------

EXISTIDA

Existido é uma criatura ou entidade de Conhecimento que perdeu sua identidade humana original devido a uma grande exposição paranormal ou a eventos traumáticos envolvendo o sobrenatural, o Existido tenta se agarrar a qualquer consciência que possa minimamente o lembrar do momento em que ele existia na realidade como humano. Essas entidades são o resultado de um processo em que o humano se torna irreconhecível como pessoa, transformando-se em algo instintivo, descontrolado e muitas vezes monstruoso.

ATRIBUTOS

Agi +1	For +1	Int +4	Pre +2	Vig +2
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

PERÍCIAS

Luta: +5	Fortitude: +5
----------	---------------

Deslocamento 6m

ATAQUES

PANCADA Corpo a corpo TESTE 1D20+5 DANO 1d4+1 impacto

SAÚDE

PV 17/17	PE 3/3	SAN -/-
--------------------	------------------	-------------------

PROTEÇÃO

Passiva 13	Bloqueio 13	Esquiva 13
---------------	----------------	---------------

RESISTÊNCIAS

Fis 5	Bal 5	Men 0	Ene 0	Mor 0	Con 10	San 0
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------	-----------------

HABILIDADES ESPECIAIS

FORTALECIMENTO PARANORMAL. Até o fim da cena, o existido recebe +O em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2d4 pontos de dano de Conhecimento.

ABERRAÇÃO DO TEMPO QUEBRADO

Uma criatura repleta de lodo com quase 2 metros de altura, ele é humanoide, sua pele se transforma em lodo suas atitudes exibem um odio incontrolel semelhante a uma criatura de sangue porém em uma criatura de Morte, ela possui quatro braços, em sua mão esquerda tem um relógio de bolso dourado antigo que os ponteiros giram incontrolelmente na sua mão.

ATRIBUTOS

Agi	For	Int	Pre	Vig
+3	+2	0	1	1

PERÍCIAS

Luta: +5	Fortitude: +5
----------	---------------

Deslocamento 9m

ATAQUES

Garras ou Mordida +5. 2d8+1 de Morte
20/+1D

SAÚDE

PV	PE	SAN
70/70	3/3	-/-

PROTEÇÃO

Passiva	Bloqueio	Esquiva
16	16	20

RESISTÊNCIAS

Fis	Bal	Men	Ene	Mor	Con	San
5	5	0	0	10	0	0

HABILIDADES ESPECIAIS

Grito do tempo partido

Um lamento sobrenatural que atordoia todos em um raio de 10 metros por 1 rodada (teste de Vontade, Dificuldade 13, para resistir). A cada uso, há um breve eco da voz do pai de Matheus, potencialmente criando conflito emocional para os jogadores.

AMÁLGAMA

Uma criatura repleta de lodo com quase 2 metros de altura, ele é humanoide, sua pele se transforma em lodo suas atitudes exibem um odio incontrolavel semelhante a uma criatura de sangue porém em uma criatura de Morte, ela possui quatro braços, em sua mão esquerda tem um relógio de bolso dourado antigo que os ponteiros giram incontrolavelmente na sua mão.

ATRIBUTOS

Agi	For	Int	Pre	Vig
+2	+3	0	2	2

PERÍCIAS

Luta: +5	Fortitude: +5
----------	---------------

Deslocamento 9m

SAÚDE

PV	PE	SAN
120/120	4/4	-/-

PROTEÇÃO

Passiva	Bloqueio	Esquiva
18	22	20

RESISTÊNCIAS

Fis	Bal	Men	Ene	Mor	Con	San
5	5	5	2	10	2	0

HABILIDADES ESPECIAIS

Âmago Duplicado

Sempre que os jogadores interagirem com os braseiros há a possibilidade de ativar uma vantagem ou penalidade para a criatura, caso os jogadores não interajam com os braseiros a criatura continuará a atacar e não receberá dano pois é invulnerável. Ganha um ataque a mais por aquele turno interações com objetos de elementos diferentes e penalidade para objetos iguais

Morte: perde a rodada.

Energia: perde a ação de movimento.

Conhecimento: fica desorientado até o fim da rodada.

Sangue: ataca a si mesmo.

ATAQUES

Garras ou Mordida +5. 2d8+1 de Morte.
20/+1D Ataque rapido
Garras ou Mordida +8. 3d8+3 de Morte.
20/+1D Ataque Forte

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

PRÓLOGO

Jorge Nogueira: Ficha referentes à família Nogueira levantadas pela Ordem

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

Nome Jorge Nogueira dos Santos Filho			3x4
Sexo M	Idade 34 anos	Data de Nascimento 22/02/1986	
Estado Civil Casado	Peso 86 KG	Altura 1,87 metros	
Cor do Cabelo Preto	Cor dos Olhos Castanhos	Tipo Sanguíneo Desconhecido	
Nome do Pai Jorge Nogueira	Nome da Mãe Maraisa Nogueira	Nome do Conjugê Vanessa Nogueira	
Profissão Arquiteto			
Endereço Residencial Rua Madre Maria Villac, 212, Bairro Jererê			
Comportamento Descrito como uma pessoa bastante animada e amigável, sempre comprometido e bastante ligado a propria família			


ORDO REALITAS

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

PRÓLOGO

Matheus Nogueira: Ficha referentes à família Nogueira levantada pela Ordem

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

Nome Matheus Nogueira de Araujo			3x4
Sexo M	Idade 9 anos	Data de Nascimento 04/05/2015	
Estado Civil Solteiro	Peso Desconhecido	Altura 1,33 metros	
Cor do Cabelo Castanho escuro	Cor dos Olhos Castanhos	Tipo Sanguíneo Desconhecido	
Nome do Pai Jorge Nogueira	Nome da Mãe Vanessa Nogueira	Nome do Conjugê	
Profissão Estudante			
Endereço Residencial Rua Madre Maria Villac, 212, Bairro Jererê			
Comportamento Desconhecido			


ORDO REALITAS

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

PRÓLOGO

Vanessa Nogueira: Ficha referentes à família Nogueira levantada pela Ordem

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

Nome Vanessa Nogueira de Araujo			3x4
Sexo F	Idade 34 anos	Data de Nascimento 13/04/1986	
Estado Civil Casada	Peso 59 KG	Altura 1,71 metros	
Cor do Cabelo Preto	Cor dos Olhos Castanhos	Tipo Sanguíneo Desconhecido	
Nome do Pai José Pedro de Araujo	Nome da Mãe Luzia de Araujo	Nome do Conjugê Jorge Nogueira	
Profissão Engenheira de Produção			
Endereço Residencial Rua Madre Maria Villac, 212, Bairro Jererê			
Comportamento Uma mulher bastante independente e sistematica, lider equipe todos dizem que ela é exemplo de profissional, as vezes pode ser bastante autoritaria.			



ORDO REALITAS

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

PRÓLOGO

Verônica Nogueira: Ficha referentes à família Nogueira levantada pela Ordem

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

Nome Vorônica Nogueira de Araujo			3x4
Sexo F	Idade 16 anos	Data de Nascimento 22/08/2008	
Estado Civil Solteiro	Peso 56 KG	Altura 1,73 metros	
Cor do Cabelo Preto	Cor dos Olhos Castanhos	Tipo Sanguíneo Desconhecido	

Nome do Pai Jorge Nogueira	Nome da Mãe Vanessa Nogueira	Nome do Conjugê
-------------------------------	---------------------------------	-----------------

Profissão Estudante
Endereço Residencial Rua Madre Maria Villac, 212, Bairro Jererê

Comportamento Desconhecido



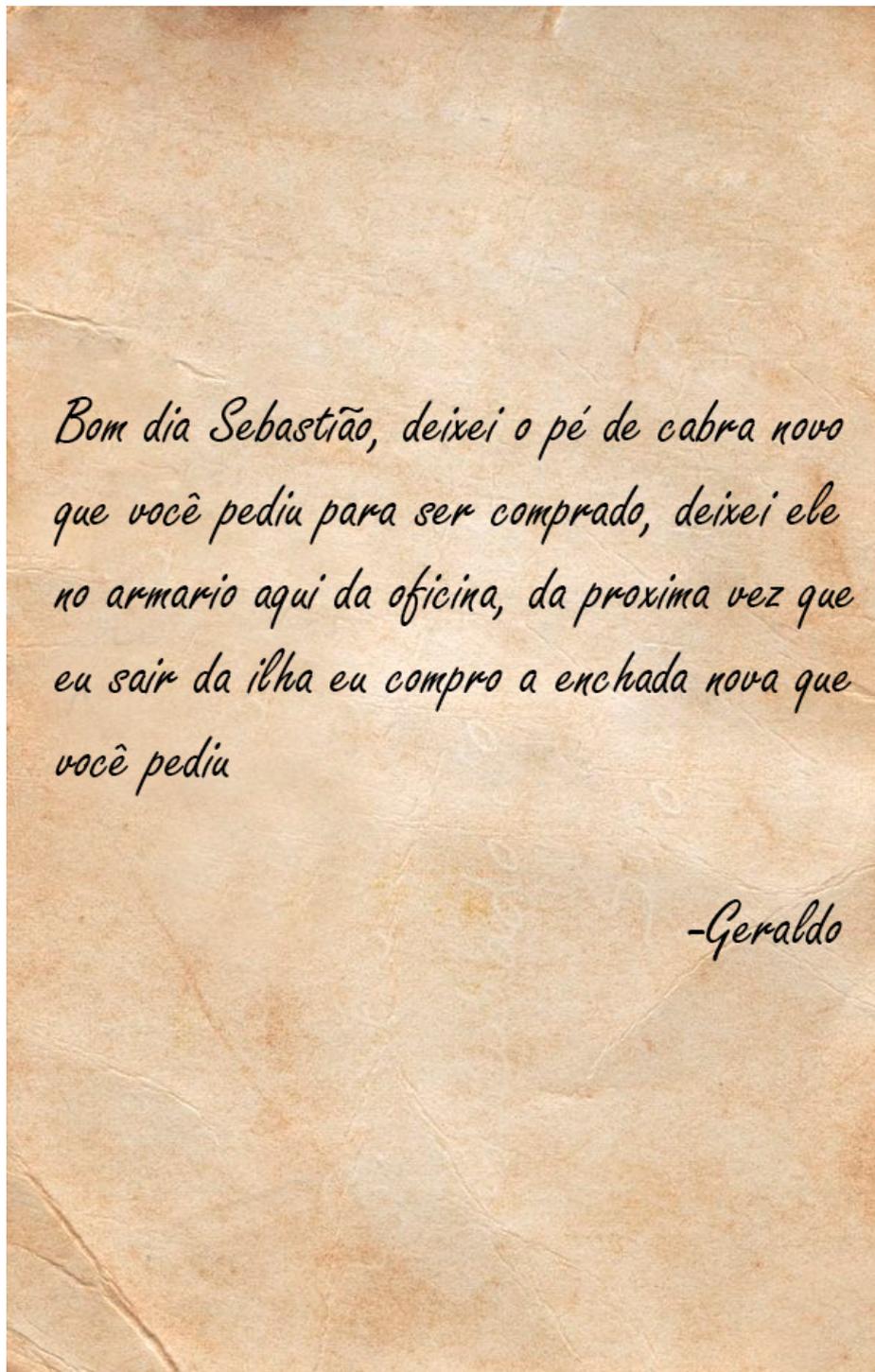
ORDO REALITAS

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

OFICINA

Investigação (DT 15) “Você acha um bilhete bastante antigo deixado em cima da mesa falando sobre um pé de cabra no armário”. Pág 14



*Bom dia Sebastião, deixei o pé de cabra novo
que você pediu para ser comprado, deixei ele
no armario aqui da oficina, da proxima vez que
eu sair da ilha eu compro a enchada nova que
você pediu*

-Geraldo

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

SALA DE ESTAR

Investigação (DT 20). “Na gaveta esquerda há diversos papéis inúteis, porém um papel em específico chama a atenção. é uma lista de horários escritos a mão que falam sobre a rotina de alimentação e remédios para uma pessoa chamada Ludmilla”. Pág 15

Horarios de alimentação e medicamentos da Sr Ludmilla

Luzia conversei com Maria Eugenia e ela pediu para eu te informar isso, ela estará em uma reunião amanhã, parece que o medico quer falar com ela e com o patrão, espero que esteja tudo bem.

A Senhora Ludmilla deve tomar seu café da manhã sem falta as 08:00 logo após o café deve tomar o medicamento com tampa verde.

Exatamente 12 horas o almoço deve estar na mesa para que ela e o patrão possam almoçar, após isso ela deve tomar o medicamento com a tampa azul com bastante água.

Caso ela se sinta mal e com tosses o mesmo medicamento deve ser dado a ela por volta das 14 horas, porém apenas se ela não estiver se sentindo bem.

As 20 horas é o ultimo horario em que ela deve tomar medicamento, é o de tampa vermelha, após ela tomar esse ultimo medicamento ela deve ficar sonolenta, cuide para que ela não demore muito a deitar. Caso o Sr. Davio queira ver a esposa antes dela dormir deixe que ele mesmo dará o medicamento a ela.

Ass: Geraldo

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

SALA DE JANTAR

Investigação (DT 15) “Há uma carta encostada em um dos livros, ela parece bastante antiga, nela há mensagem de Sebastião para Geraldo”. Pág 21.

Geraldinho,

Olha, tô com a cabeça cheia pensando no que tá acontecendo com o seu Dario. Desde que a dona Ludmilla morreu, o patrão tá muito diferente, mais distante que o normal. Até a Maria Engênia, que era enfermeira da dona Ludmilla, tá esquisita.

Ontem vi ela chorando enquanto eu cuidava das plantas. Pra quem cuidava da dona Ludmilla, parece que ela tá se preocupando demais com o patrão agora. Mas vai saber, né? Desde que ele se trançou lá embaixo, ela também ficou mais fechada.

A Luzia, pelo jeito, entende mais do que conta, mas não desembucha. Escrevi até uma carta pra ela hoje, tentando falar do meu medo com tudo isso.

Mais tarde, enquanto tava lá fora cuidando das plantas, vi o patrão pela janela da biblioteca. Ele tava mexendo em alguma coisa e colocou algo dentro do piano. Depois sumiu da minha vista. Quando tentei olhar mais de perto, parecia que ele não tinha ido pra nenhum lado da casa. Foi como se ele tivesse desaparecido ali mesmo, dentro da biblioteca. Essas coisas tão me deixando com um sentimento estranho. Melhor ficar de olhos abertos.

Abraco,

Sebastião

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

COZINHA

Investigação (DT 15) “Em uma das gavetas mais baixas há um envelope guardado, ao abrir o envelope é possível ver uma carta para Luzia guardada dentro” Pág 22

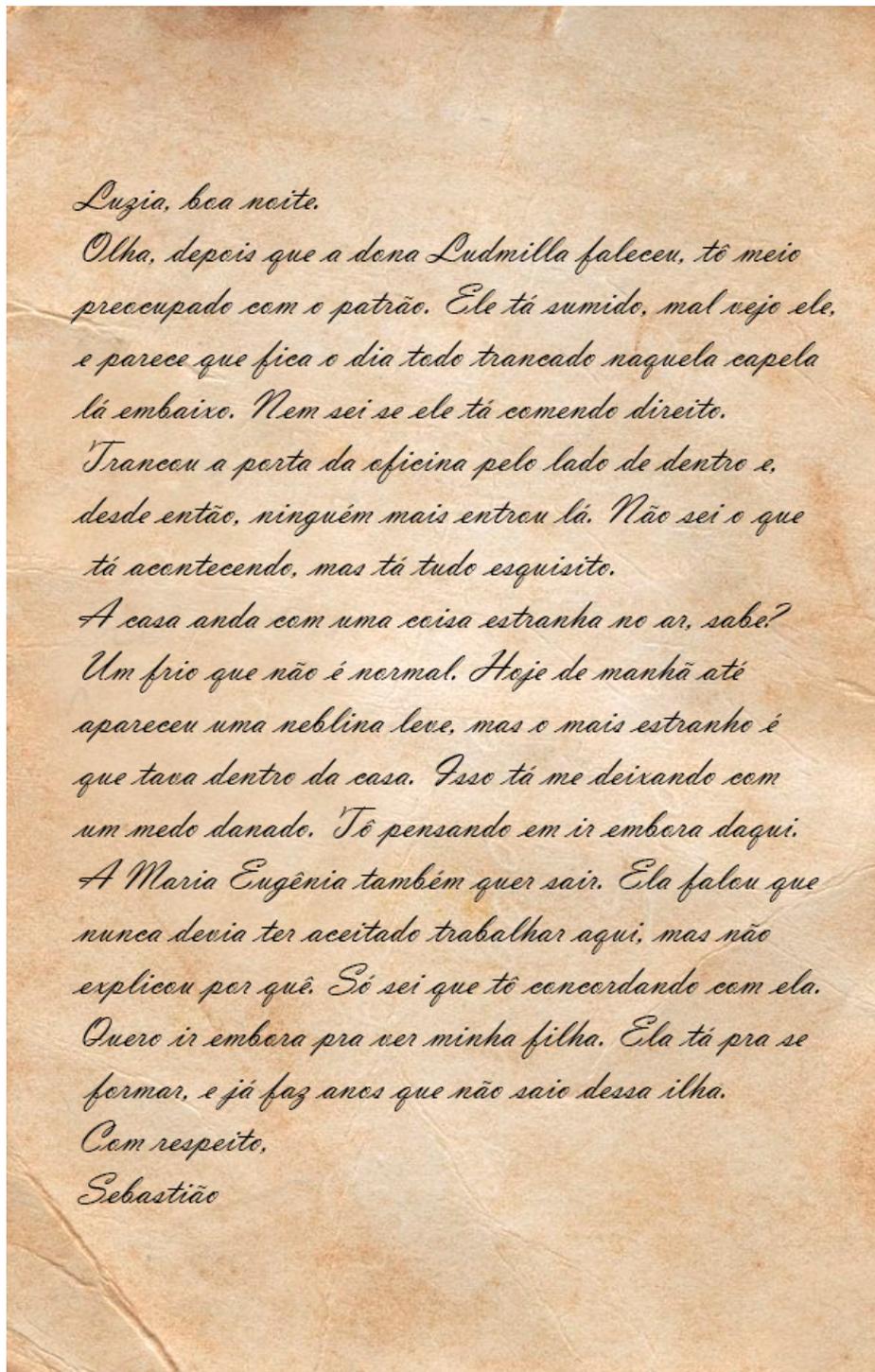
Luzia,
Escrevo estas palavras num momento de grande aflição, buscando em ti o amparo que sei que és capaz de me dar.
Entre todos nesta casa, és a pessoa em quem deposito a minha maior confiança. Além de ser a mais antiga entre os funcionários, foste sempre aquela que mais me auxiliou durante esta longa e dolorosa enfermidade.
Em tantas ocasiões, foste como uma mãe que eu nunca tive, sempre zelando por mim, dando-me forças quando eu mais precisava.
Esta noite, porém, descobri algo que me lançou numa angústia tão profunda que mal consigo colocar em palavras. Luzia, vi com meus próprios olhos... Dario, o homem com quem divido a vida, está tendo um caso com Maria Eugênea. Não me contaram, fui eu mesma que vi.
Eu já havia tomado minha medicação e estava descansando quando acordei com sede. Ao levantar-me e sair do quarto, percebi que a luz do quarto principal estava acesa. Pensei que talvez Dario estivesse trabalhando, então abri a porta de mansinho, para não perturbá-lo, sabemos bem como ele odeia ser interrompido.
Mas o que vi, Luzia, partiu-me a alma. Lá estava ele, traindo-me com aquela que deveria cuidar de minha saúde, a minha própria enfermeira. Senti uma dor que nunca imaginei que pudesse existir. Não o confrontei, nem pretendo fazê-lo. Conhecemos bem o temperamento de Dario, e sei que uma atitude impulsiva pode trazer consequências desastrosas. Contudo, sinto que preciso da tua ajuda neste momento tão delicado.
Escrevi-lhe uma carta, na qual despejei todo o meu coração, todos os sentimentos que carrego. Talvez seja a última vez que minha mão segurará minha caneta que sempre foi minha companheira, pois sinto que minha saúde se enfraquece mais a cada dia. Confesso, Luzia, que a vontade de lutar contra esta doença esmoreceu após tamanha desilusão. Peço-te apenas uma coisa: se eu vier a falecer, entrega esta carta a Dario. Não o enfrente nem lhe digas nada sobre o que testemunhei. És a única pessoa em quem confio para cumprir este último pedido. Com todo o meu apreço,
Ludmilla Braga

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DE SOLTEIRO

Investigação(DT 15): “Carta de Sebastião para Luzia dizendo estar preocupado como Dario”. Pág 31



Luzia, boa noite.

Olha, depois que a dona Ludmilla faleceu, tô meio preocupado com o patrão. Ele tá sumido, mal vejo ele, e parece que fica o dia todo trancado naquela capela lá embaixo. Nem sei se ele tá comendo direito.

Tranquei a porta da oficina pelo lado de dentro e, desde então, ninguém mais entrou lá. Não sei o que tá acontecendo, mas tá tudo esquisito.

A casa anda com uma coisa estranha no ar, sabe? Um frio que não é normal. Hoje de manhã até apareceu uma neblina leve, mas o mais estranho é que tava dentro da casa. Isso tá me deixando com um medo danado. Tô pensando em ir embora daqui.

A Maria Eugênia também quer sair. Ela falou que nunca devia ter aceitado trabalhar aqui, mas não explicou por quê. Só sei que tô concordando com ela. Quero ir embora pra ver minha filha. Ela tá pra se formar, e já faz anos que não saio dessa ilha.

Com respeito,
Sebastião

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DE SOLTEIRO

Investigação(DT 18): “Bilhete de Dario falando sobre uma dica para escritorio ao lado do piano para Luzia”. Pág 31

Luzia, a chave do escritorio está guardada não precisa se preocupar, lembra do compartimento secreto do piano é lá que geralmente a guardo, proxima vez que precisar limpa-la e eu não estiver em casa espere eu chegar, não quero pessoas lá sem minha presença, caso realmente precise entrar tem uma dica de como obri-lo, a dica tem a ver com o poema ao lado do piano

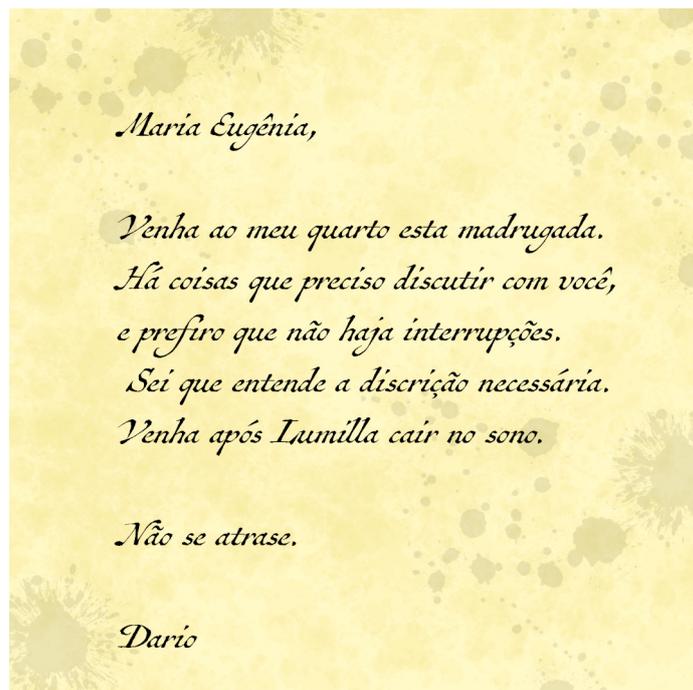
-Dario

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Investigação(DT 15): “Escondido abaixo de alguns documento tem um papel velho meio desgastado pelo tempo, um bilhete de Dario para Maria Eugênia.” Pág 33



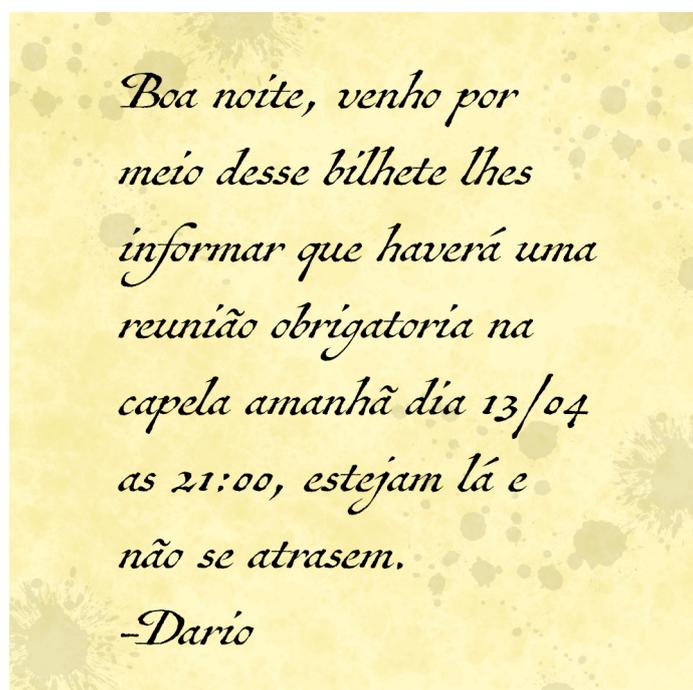
Maria Eugênia,

Venha ao meu quarto esta madrugada.
Há coisas que preciso discutir com você,
e prefiro que não haja interrupções.
Sei que entende a discrição necessária.
Venha após Lunilla cair no sono.

Não se atrase.

Dario

“Em uma das mesa de cabeceira há um aviso sobre uma reunião geral na capela da mansão, todos os funcionários deveriam estar lá às 21 hrs.” Pág 33



Boa noite, venho por
meio desse bilhete lhes
informar que haverá uma
reunião obrigatoria na
capela amanhã dia 13/04
as 21:00, estejam lá e
não se atrasem.

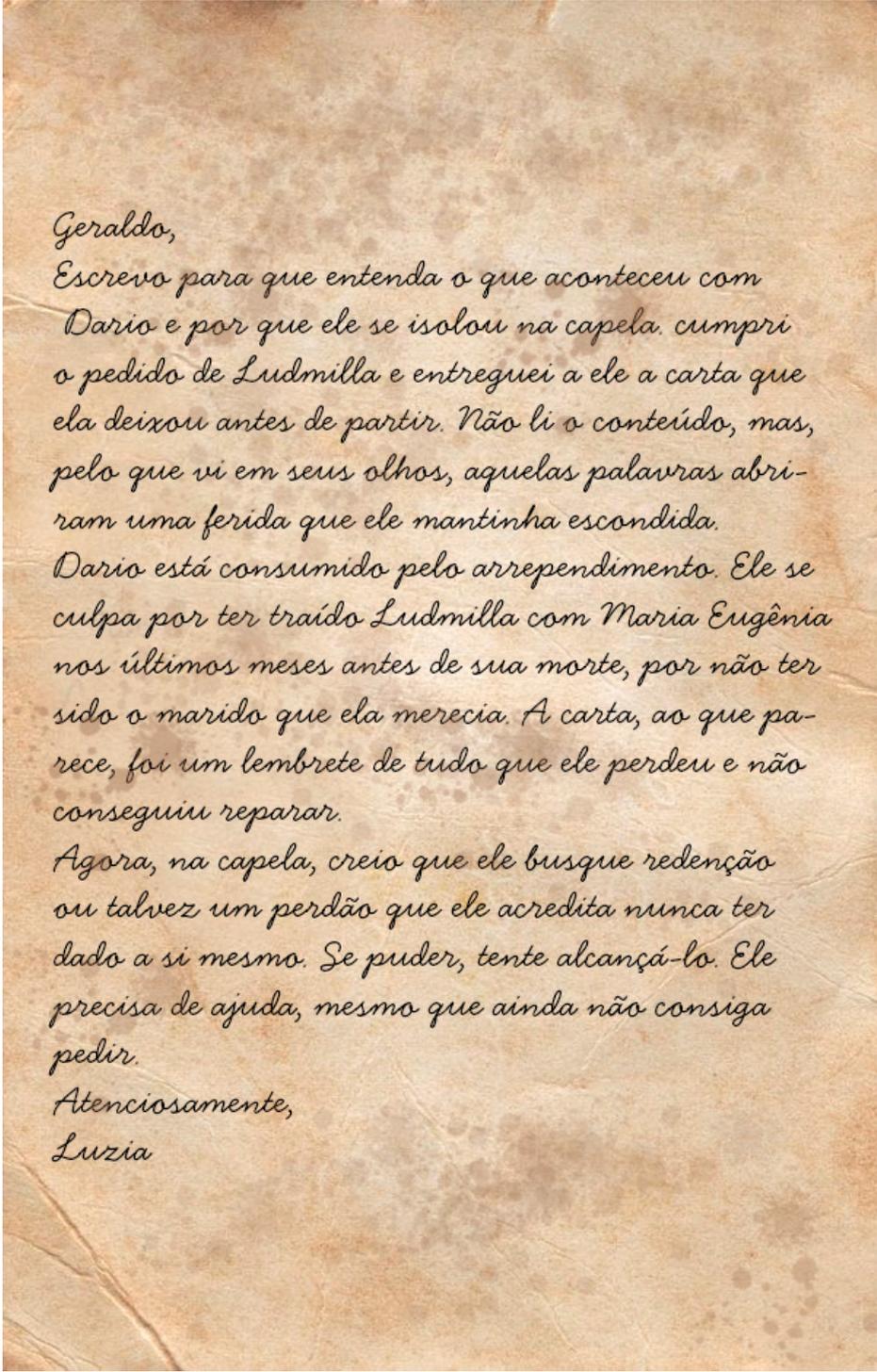
-Dario

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Investigação(DT 15): “Uma carta de Luzia para Geraldo falando sobre o caso do Dario com Maria Eugênia”. Pág 33



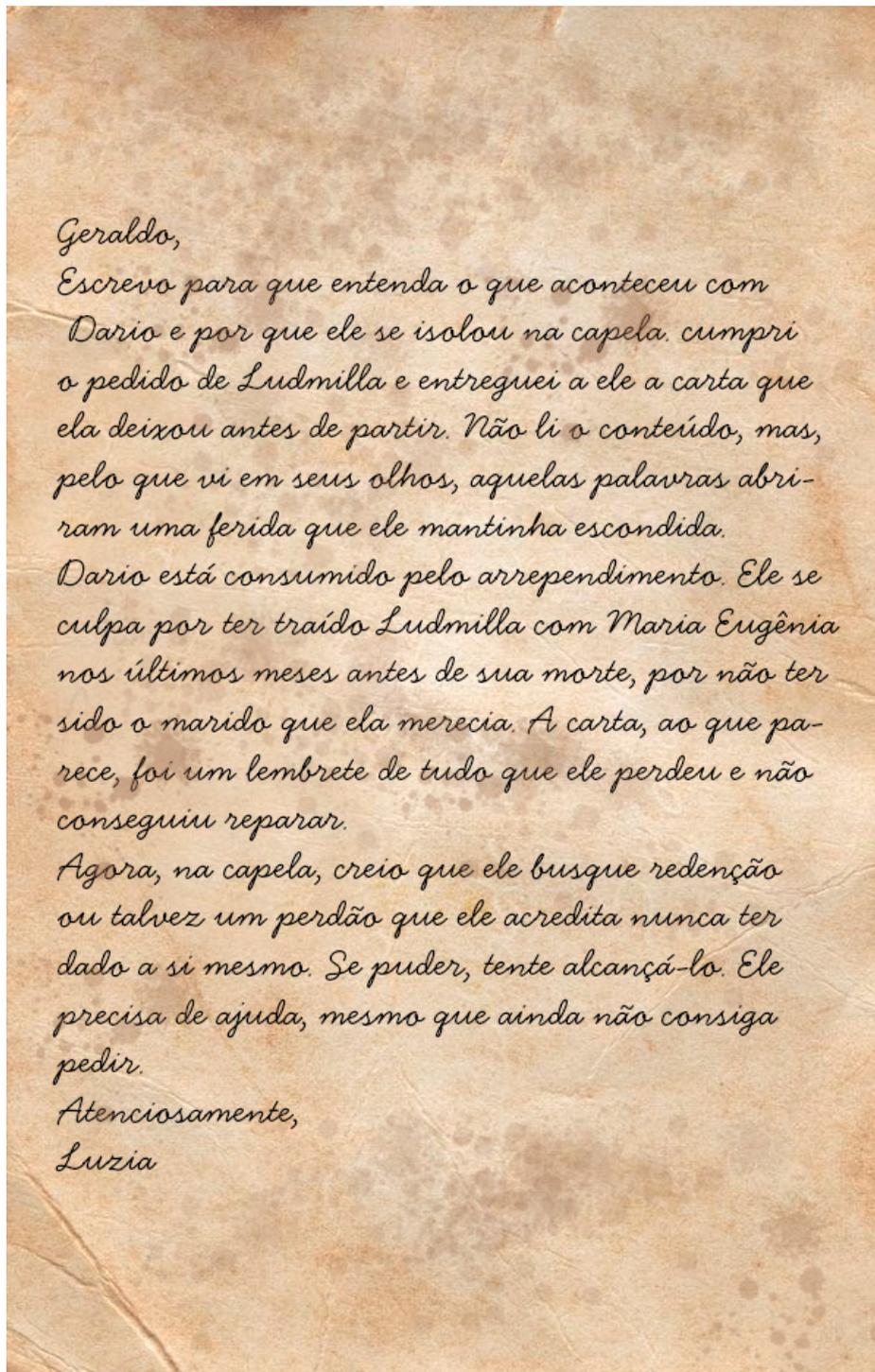
Geraldo,
Escrevo para que entenda o que aconteceu com Dario e por que ele se isolou na capela. cumpri o pedido de Ludmilla e entreguei a ele a carta que ela deixou antes de partir. Não li o conteúdo, mas, pelo que vi em seus olhos, aquelas palavras abriram uma ferida que ele mantinha escondida. Dario está consumido pelo arrependimento. Ele se culpa por ter traído Ludmilla com Maria Eugênia nos últimos meses antes de sua morte, por não ter sido o marido que ela merecia. A carta, ao que parece, foi um lembrete de tudo que ele perdeu e não conseguiu reparar. Agora, na capela, creio que ele busque redenção ou talvez um perdão que ele acredita nunca ter dado a si mesmo. Se puder, tente alcançá-lo. Ele precisa de ajuda, mesmo que ainda não consiga pedir.
Atenciosamente,
Luzia

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

“O armário está com o nome de Sebastião, ao abri-lo ele está com poucas roupas colocadas, em sua maioria são calças jeans, camisas de manga comprida e alguns macacões. Colocada de forma totalmente exposta abaixo das roupas nos cabides há uma carta de pedido de demissão formal.” Pág 33

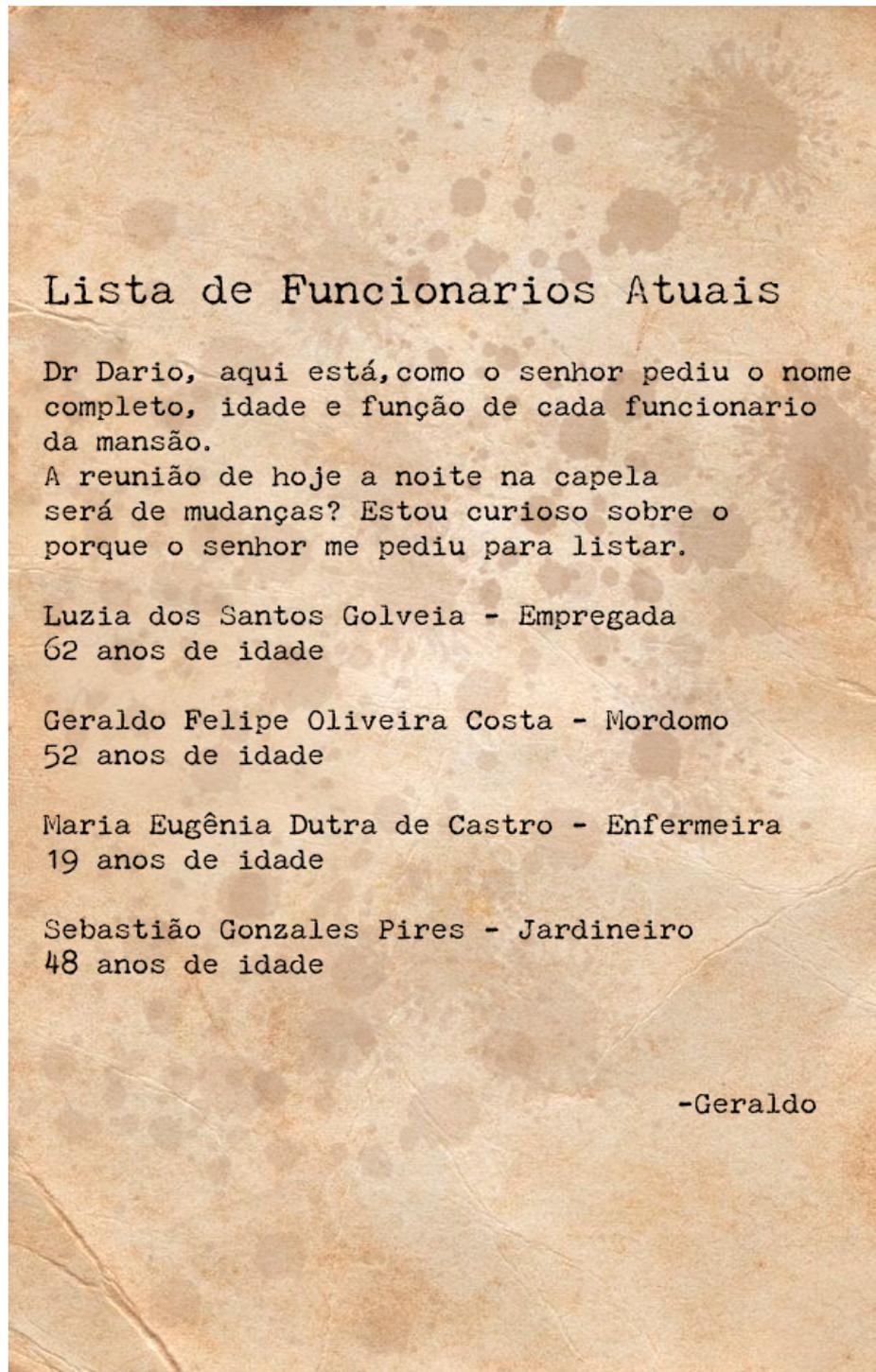


APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Investigação (DT 15): “No meio dos vários papéis presentes na mesa é possível achar a lista de funcionários que trabalhavam e viviam na casa.” Pág 34



APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Investigação (DT 20): “Você passa as mão pelo bolsede de uma roupa e sente o que parece uma carta de Maria Eugênia para sua mãe” Pág 33

Querida Mamãe,

Escrevo-lhe hoje com o coração pesado e a alma em conflito. Sei que minhas palavras podem trazer-lhe desapontamento, mas preciso dividir este peso com alguém que sempre me guiou com bondade e sabedoria.

Dediquei-me inteiramente a cuidar de dona Ludmilla durante sua longa enfermidade. Seus dias eram de grande sofrimento, mas havia nela uma doçura que nenhum mal parecia tirar. Porém, em meio àquela dedicação, perdi-me de mim mesma.

Deixei-me envolver com Dario, e nem sei dizer como tudo começou. Talvez pela solidão que ambos sentíamos, talvez por algo que ainda não compreendo.

O que sei, mamãe, é que falhei com os princípios que a senhora sempre me ensinou e com o respeito que devia à dona Ludmilla.

Agora que ela se foi, Dario se afastou completamente. Ele mal me olha ou dirige a palavra a mim, como se quisesse apagar de sua vida tudo que o lembra dos dias de doença e luto. Sinto-me vazia e carregada de culpa, como se minha presença nesta casa fosse apenas um eco de erros que jamais poderei consertar.

Escrevo-lhe porque não sei como seguir em frente.

Peço, do fundo do meu coração, que possa perdoar sua filha por ter desviado do caminho que a senhora tanto se esforçou para me ensinar. Sei que não mereço sua bondade, mas espero encontrar nela um refúgio para minha alma.

Com amor e saudades eternas,
Maria Eugênia

APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Investigação (DT 10): “Em uma das gavetas da mesa há uma caixa de balas curtas e uma caixa de cartucho de espingarda e uma carta de Dario desabafando” Pág 37

PARTE 1

*Para aquele que eu fui,
Escrevo porque não há ninguém mais para ouvir. O silêncio me consome,
e a única forma de quebrá-lo é registrar as palavras que minha alma
grita, mesmo que ninguém as leia.*

*Ludmilla... perdi você. Não para a morte, mas para minha própria
ambição. Sempre soube que não era bom o suficiente para você, mas
nunca imaginei que seria eu quem abriria o abismo entre nós. Meu ego
foi a lâmina que te afastou, e agora me pergunto se algum dia mereci o
amor que você ofereceu.*

*Eu tentei, Ludmilla. Tentei ser algo maior, mais forte. Um homem
capaz de controlar o que nos cerca, de dobrar as forças que regem este
mundo para nosso benefício. Mas nessa busca, me tornei fraco de
espírito. Você viu isso, não viu? Por isso mandou-me aquela carta.*

*Não a suporrei e em um ato de egoísmo a queimei, suas últimas palavra
s dirigidas a mim não podem mais ser encontradas, apenas eu sei sobre
seus sentimentos mais profundos, e levarei seus sentimentos à cova.*

*Mas você também sabia o que eu faria se te perdesse. Sabia que eu não
aceitaria o vazio. Aqui estou, preparando aquilo que um dia prometi
nunca tocar. As velas, os símbolos, os cânticos. Tudo para quebrar as
barreiras entre os vivos e os mortos. Você deve estar me odiando por
isso, rindo de mim como fazia quando eu insistia em desafiar o que
deveria ser deixado em paz.*

*Eu sei que é insensatez. Sei que o preço pode ser alto demais. Mas
Ludmilla, se há uma chance, mesmo que mínima, de te trazer de
volta... eu a tomarei.*

*Não é amor o que me guia. Não é arrependimento ou remorso.
É egoísmo, puro e simples. É o mesmo veneno que me afastou de você,
agora me empurrando para te alcançar de novo..*

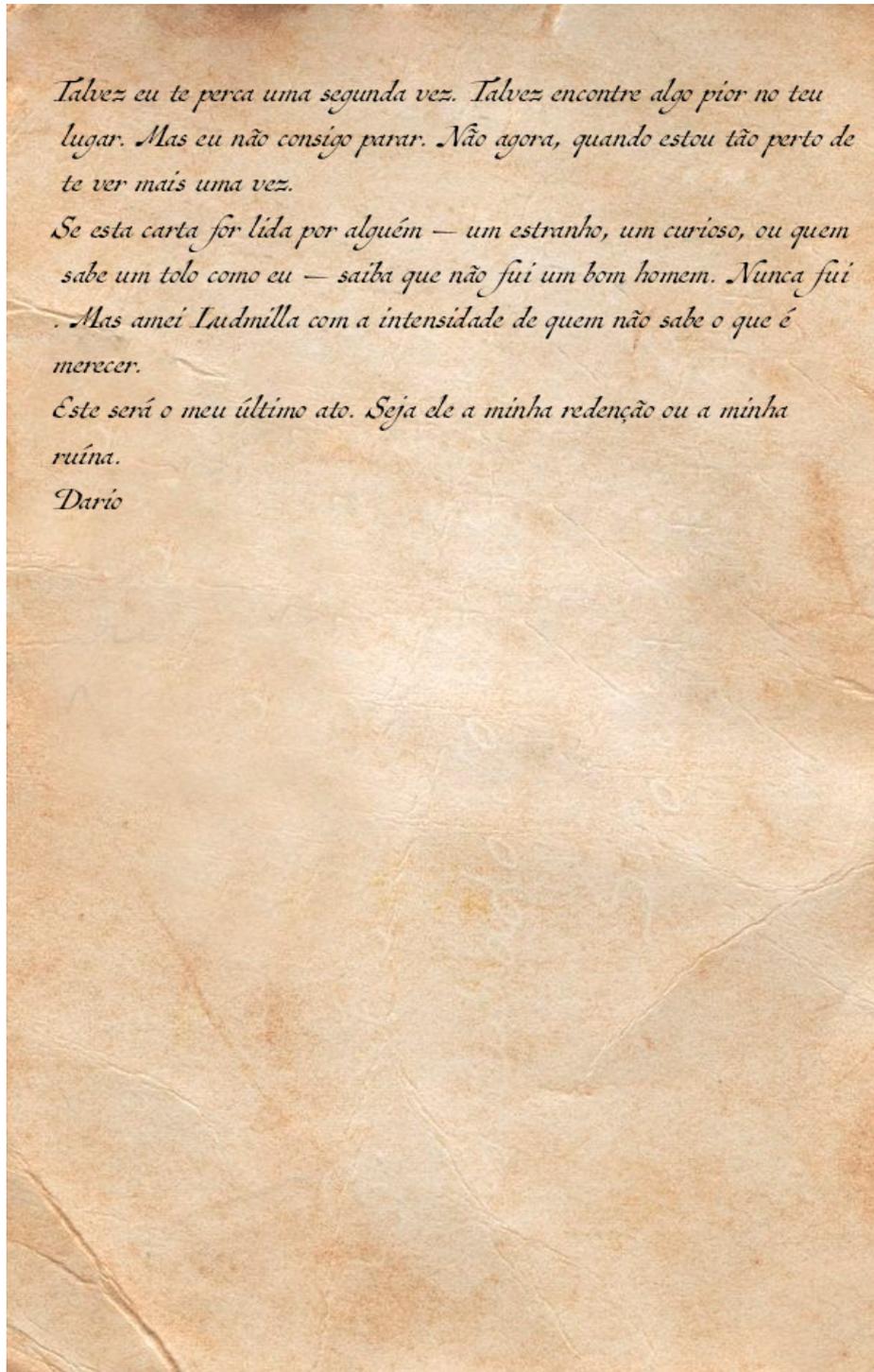
APÊNDICE-B

DOCUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

QUARTO DOS FUNCIONÁRIOS

Investigação (DT 10): “Em uma das gavetas da mesa há uma caixa de balas curtas e uma caixa de cartucho de espingarda e uma carta de Dario desabafando” Pág 37

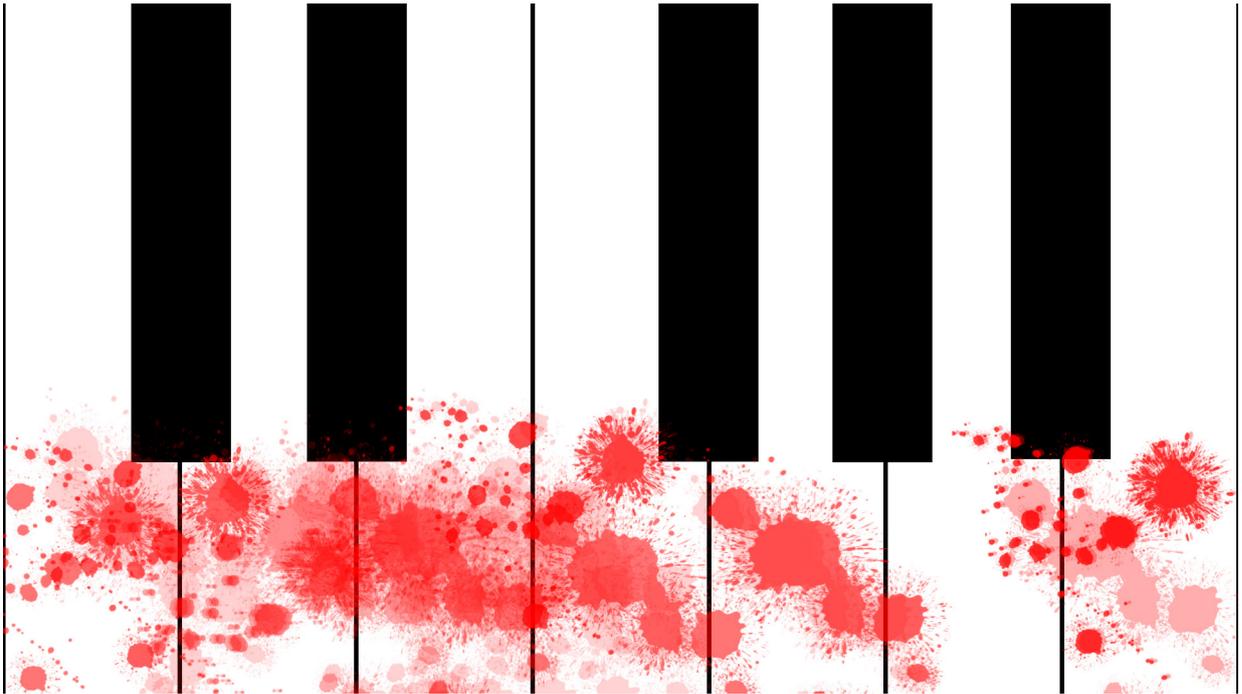
PARTE 2



APÊNDICE-C

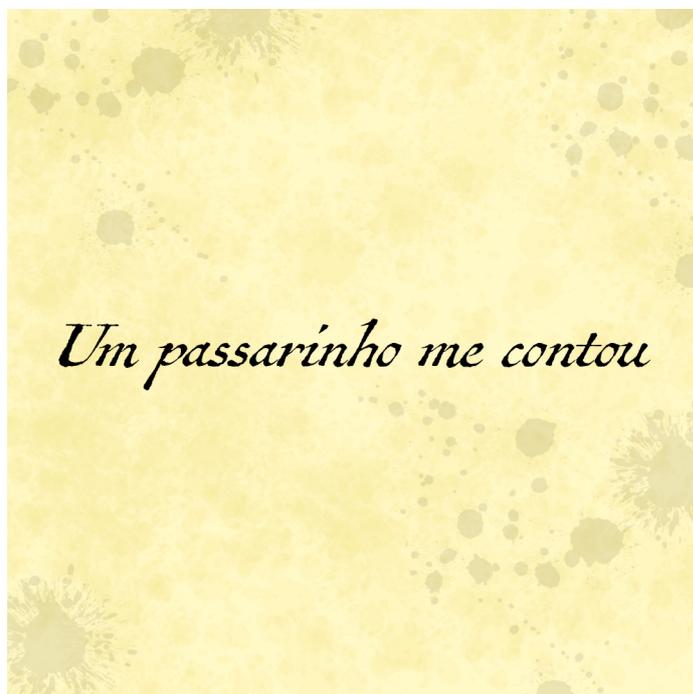
ENIGMA DO PIANO

A ideia por trás deste quebra-cabeça é acertar as notas silenciosas no piano na ordem correta, daí o título do poema Pássaros sem voz. Cinco das doze teclas são silenciadas. Todos os pássaros são pretos ou brancos como as chaves, então, lendo o poema, o jogador tem que descobrir qual pássaro se relaciona com cada tecla (silenciosa).

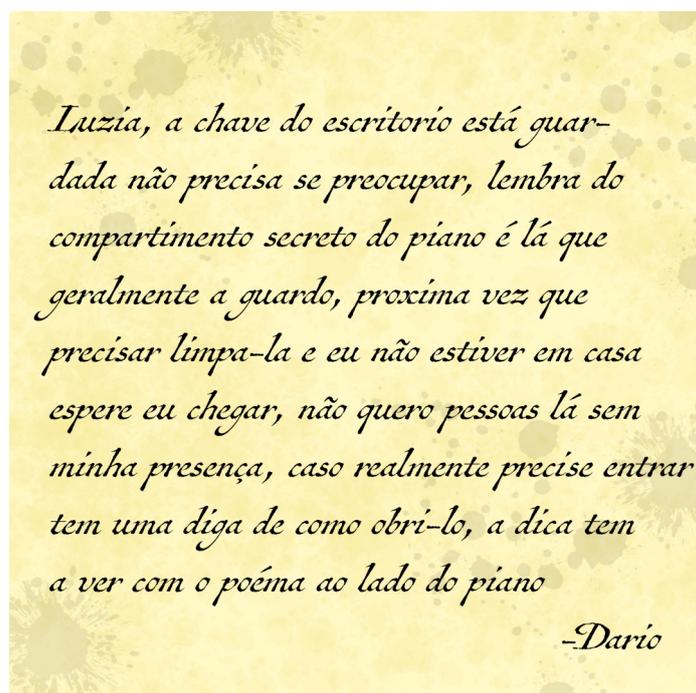


Apenas apertando é possível descobrir quais teclas são mudas , tanto que na própria narração é mostrado que há teclas mudas, porém o enigma começa de fato em como descobrir a ordem. No piano haverá um bilhete com uma dica simples e jogada, para apenas alertar os jogadores sobre passaros.

Dica do piano: “um passarinho me contou”



Essa dica provavelmente irá dar uma puxada de atenção para o poema chamado “Pássaros sem voz”, porém caso os jogadores acabem por deixar essa informação passar e continuem a explorar a casa, no segundo andar no quarto de solteiro haverá o seguinte bilhete abaixo, novamente chamando atenção para o piano.



O enigma é interpretar o poema e a partir do que está escrito apertar as teclas na sequência correta, para entender melhor relacione a cor pertencente a cada passaro com as cores da tecla de piano, abaixo está o poema:

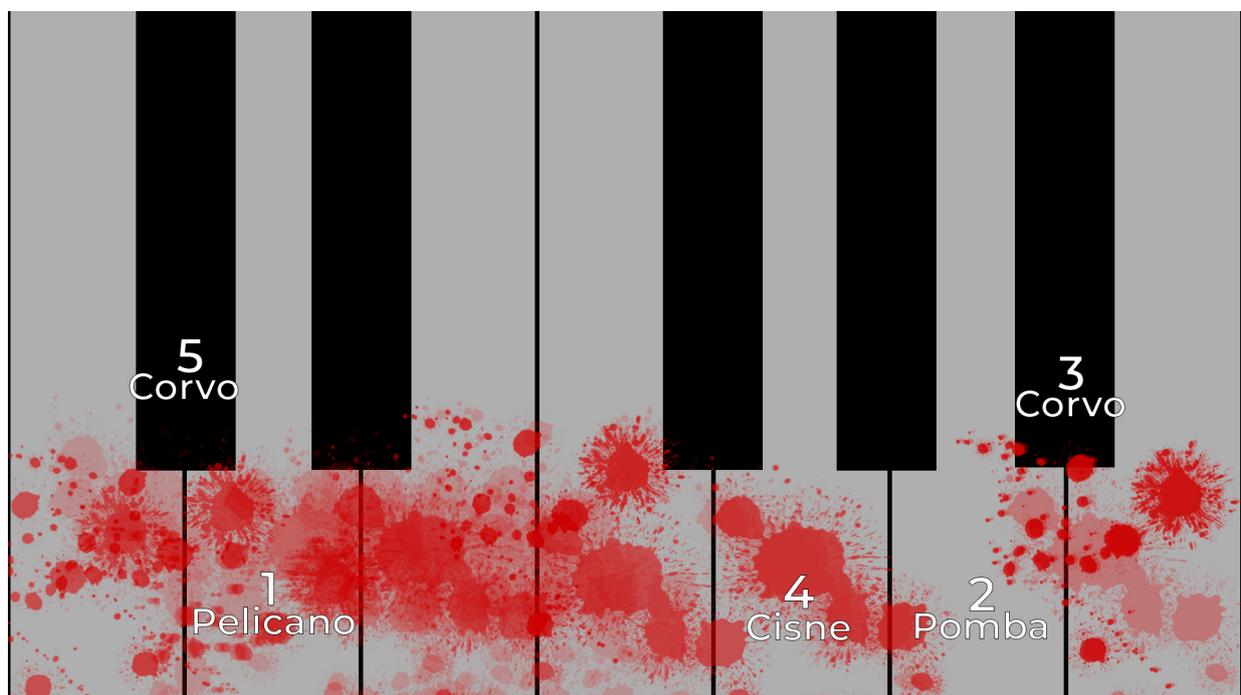
Pássaros sem Voz

*Primeiro voou o ganancioso Pelicano,
ansioso pela recompensa.
Asas brancas agitando.
Então veio uma pomba silenciosa,
voando além do Pelicano,
tanto quanto ele podia.
Um corvo voa,
voando mais alto que a pomba.
Apenas para mostrar que ele pode.
Um cisne desliza para encontrar
um local tranquilo
ao lado de outro pássaro.
Finalmente, sai um corvo,
chegando rapidamente a uma parada,
bocejando e depois cochilando.
Quem mostrará o caminho?
Quem será a chave?
Quem levará à recompensa de prata?*

Primeiro voou o ganancioso Pelicano,
ansioso pela recompensa.
Asas brancas agitando.
Então veio uma pomba silenciosa,
voando além do Pelicano,
tanto quanto ele podia.
Um corvo voa,
voando mais alto que a pomba.
Apenas para mostrar que ele pode.
Um cisne desliza para encontrar um local tranquilo
ao lado de outro pássaro.
Finalmente, sai um corvo,
chegando rapidamente a uma parada, bocejando e depois cochilando.
Quem mostrará o caminho?
Quem será a chave?
Quem levará à recompensa de prata?

- Um pelicano com asas brancas voou, significando que a primeira tecla é branca.
- Uma pomba voando além do pelicano, significando outra tecla branca longe da primeira é a próxima.
- Um corvo voa mais longe que a pomba, o que significa que uma tecla preta além da última tecla branca é a próxima.
- Um cisne então aparece ao lado de outro pássaro, significando que uma tecla branca é a próxima, uma adjacente a outra que foi tocada.
- Um corvo voa, mas pára rapidamente, o que significa que a primeira tecla preta à esquerda é tocada por último.

Ao se teclar usando o raciocínio acima se tem a resolução marcada abaixo.



APÊNDICE-D

CENARIOS

PRIMEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR



APÊNDICE-D

CENARIOS

SUBSOLO



Nas próximas páginas há os mesmos mapas de cada andar em um tamanho maior.









7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto é focado principalmente no pensamento de Design Pleno e não apenas na comunicação visual, é necessário que a criatividade seja trabalhada para que cada vez mais, se tenha histórias que possam marcar as vidas de jogadores como experiências positivas.

O projeto busca trazer uma democratização e interdisciplinaridade da noção de Design Pleno, onde podemos encontrar no caso desse trabalho a utilização de Design gráfico, Design de ambientes, Ilustração e Level Design, que é o processo de criar ambientes, desafios e experiências interativas em jogos, estruturando espaços e elementos de forma a equilibrar jogabilidade, narrativa e estética, o que responde a questão levantada inicialmente no trabalho. Em relação a RPGs de mesa e apontar a importância que a imersão e a empatia têm no desenvolvimento de um jogo.

Como o RPG sempre atinge novos jogadores a necessidade de uma facilitação no processo de pensamento e estruturação de um RPG melhora a experiência do jogador, abrindo espaço para que por meio dessa facilitação novos jogadores sejam inseridos por influência dos outros jogadores e que não se sintam deslocados e alheios em relação ao jogo. Abaixo está o projeto já diagramado e pronto para ser jogado.

8. REFERÊNCIAS

BORGES, Guilherme. Board Game Sensorial: uma imersão ao RPG.

DUTRA, B. Raphael. "ROLE-PLAYING GAME (RPG) E PSICOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E FUNÇÕES EXECUTIVAS"

Disponível em:

<<https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/3154/2154#>>. Acesso em: 22 de abril de 2024.

"Dungeon Master's Guide" (Guia do Mestre de Dungeons & Dragons)

FINCH, Matthew J. Swords & Wizardry: Regras Básicas. [S.I.]: Mythmere Games, 2009.

JAMISON, Brian. "Game Mastering" Acesso em 16 de abril de 2024.

LANGE, Rafael. Ordem paranormal RPG / Rafael Lange, Guilherme Dei Svaldi [et al]. Edição por Guilherme Dei Svaldi Porto Alegre: Jambô, 2022.

LANGE, Rafael. Ordem paranormal RPG: Casos Paranormais / Rafael Lange, Guilherme Dei Svaldi [et al]. Edição por Guilherme Dei Svaldi Porto Alegre: Jambô, 2022.

LETONA, A. Por que você joga RPG? Disponível em: Acesso em: 17 de abril de 2024.

PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. "RPG e história: o descobrimento do Brasil." (2010).

MAGRI, Eduardo. "RPG e seu potencial no desenvolvimento de habilidades sociais e pedagógicas"

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 16 de abril de 2024.

RYAN, Marie-Laurie. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, 2001.

SITES:

<https://g1.globo.com/sp/itapetininga-regiao/noticia/2023/04/30/evento-de-rpg-e-jogos-de-tabuleiro-reune-jovens-e-adultos-no-interior-de-sp.ghtml>

<https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-edicao-jogo-do-ano-versao-luxo/>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Tormenta_\(RPG\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tormenta_(RPG))

https://pt.wikipedia.org/wiki/Vampiro:_A_Máscara

https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game_no_Brasil

<https://www.youtube.com/watch?v=b7PvLWZR6pg&t=5180s>

<https://www.rederpg.com.br/2018/03/04/teoria-da-imersao-no-rpg/>

<https://www.rpgnext.com.br/dicas-de-roleplay/imersao->

[rpg/#:~:text=A%20imers%C3%A3o%20%C3%A9%20algo%20extremamente,supostamente%20sentiria%20se%20fosse%20ele.](https://www.rpgnext.com.br/dicas-de-roleplay/imersao-rpg/#:~:text=A%20imers%C3%A3o%20%C3%A9%20algo%20extremamente,supostamente%20sentiria%20se%20fosse%20ele.)

<https://gnomestew.com>