

METAFORAS

RPG

V.1.0

ESTÁTICA NO ESCURO

AVENTURA MODULAR
PARA O GUIA DE JOGO RÁPIDO

3-5 JOGADORES

1º A 3º NÍVEL

UMA AVENTURA QUE SE TRANSFORMA EM VÁRIAS

18



CRIAÇÃO DE MUNDOS E OUTRAS LOUCURAS

QUAL A DIREÇÃO
PARA O
ABRIGO 053?

ONDE NÓS
ESTAMOS?



ALCALENDA
EREAL?

QUEM SÃO
VOCÊS?

QUAL MEU
NOME?

8KM 32KM
16KM

MELTED ^{RPG} LANDS

ESTÁTICA NO ESCURO

AVENTURA MODULAR PARA
O GUIA DE JOGO RÁPIDO

CRÉDITOS

Autor, roteiro e design • Marcelo F. F. Casé

Criação do Universo • Marcelo F. F. Casé

Sistema e Mecânica • Marcelo F. F. Casé, Ivan Farias

Expansão do Universo • Daniel Campos

Gestão de Negócios • Rodrigo Tiraboschi

Gestão do Projeto • Marcelo Casé e Ivan Farias

Direção de Arte • Marcelo F. F. Casé e Daniel Campos

Ilustração da Capa • Marcelo F. F. Casé

Ilustração Interna e Gráficos • Marcelo F. F. Casé e Daniel Campos

Cartografia e Mapa 3D • Marcelo F. F. Casé e Daniel Campos

Layout e Design de Página • Marcelo F. F. Casé

Parceiros (em ordem alfabética) • Contos do Farol (Gabriel Camillo),
Dupla Crítica (Rapha & Clara), Ecos na Taverna (Henrique Rocharca),
Folk & Hero (Paulo Juliano Neto e Felipe Juliano), Gabriel Bridi (Contos do Farol),
Mesa Quest (Leonardo Dutra), Marcelo Casariego (Ecos da Taverna), Marcelo Marins,
Nuckturp (Marco Bini e Vitor Gimenes), Papo Dado RPG (Henrique Müller e Elisinha Müller),
Thaís Vieira e Turno do Lipe (Fellipe Geanini)

Testes de Jogo e Leitura Beta • Ivan Farias, Daniel Campos,
Rodrigo Tiraboschi, Francisco Moura e Daniel Brenner

Agradecimentos especial • Lara Morgado Casé

CRÉDITOS E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Melted Lands e seus respectivos logotipos são marcas registradas.

Pedido de registro de marca junto ao INPI • Processo nº 942369955.

Este material é uma versão de demonstração rápida (Fast Play) e não substitui
o conteúdo completo presente no Livro de Regras e no Livro do Mundo Derretido.

TERMOS DE DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

Este PDF é de distribuição gratuita e não pode ser comercializado por terceiros. É permitida a reprodução de cópias impressas ou digitais exclusivamente para uso pessoal e fins de divulgação do sistema. Nenhuma parte desta obra pode ser alterada, editada ou incorporada em outros projetos sem a autorização prévia por escrito por representantes legais da Anatópia Editora.

AVISO DE CONTEÚDO

Este jogo contém temas de horror, insanidade e violência. Recomendado para maiores de 18 anos. Os eventos e personagens aqui descritos são fictícios e qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 18 ANOS

18

Conteúdo sexual
Drogas ilícitas
Violência

Não recomendado para
menores de 18 ANOS

"NO VENTO, AROMAS DE LÍRIO TRAZIAM O ECO DE PEQUENOS SINOS. EU ENCARAVA A TERRA ÚMIDA, MARCADA POR PEGADAS FROUXAS DE TANTOS OUTROS, QUE AGORA ATRAIAM AS MINHAS. DEVERIA EU ME IMPORTAR POR SER ENGOLIDO PELA MESMA BOCA QUE CANTA TERNURAS E MORDE MINHA CARNE? A MORTE COM ELA É DOCE, ENQUANTO ME DEVORA, ME FAZ ESQUECER DA DOR."

UM PENSAMENTO FLUTUANDO NO NEVOEIRO



MELTED LANDS
ESTÁTICA NO ESCURO

Índice

PARTE I PREPARANDO A AVENTURA
PÁGINA 6

PARTE II A AVENTURA
PÁGINA 10

PARTE III TABELAS DE ACONTECIMENTOS
PÁGINA 56

PARTE IV MÓDULOS DA AVENTURA
PÁGINA 60

PARTE V CARDS DE ANTECEDENTES
PÁGINA 78

PARTE VI ATRIBUTOS PNJS E CRIATURAS
PÁGINA 85

PARTE I
**PREPARANDO
A AVENTURA**

PREPARANDO A AVENTURA

INTRODUÇÃO

Esta aventura de Fast Play foi criada para apresentar Melted Lands por meio de uma jornada modular até o Abrigo 053, um posto avançado ligado ao Beat de Alcalenda no meio dos Ermos. Seu objetivo é oferecer uma experiência completa do clima, das tensões e das decisões que definem o jogo, sem depender de uma estrutura rígida de cenas.

Ao longo do percurso, os personagens enfrentam desgaste, escassez, pressão psicológica, ameaças do Nevoeiro e conflitos entre si. Mais do que conduzir o grupo de um ponto a outro, esta aventura foi pensada para expor os principais pilares de Melted Lands em mesa: sobrevivência, horror distópico e relações humanas sob pressão.

COMO USAR ESTA AVENTURA

Esta aventura é formada por uma estrutura principal e por partes modulares que podem ser combinadas pelo Mestre conforme o ritmo da sessão e o foco desejado.

MÓDULOS DE AVENTURA

A estrutura principal sustenta a jornada até o Abrigo 053 e define os principais pontos de progressão da história. As partes modulares ampliam essa travessia com cenas, situações e desafios voltados a diferentes aspectos do jogo, como terror, sobrevivência, interação social, combate e conflito interno.

CARDS DE ANTECEDENTES

Para aumentar a profundidade e trama, o GM pode distribuir cards para cada PJ com informações privadas, vínculos, segredos, vantagens, desvantagens e objetivos próprios. Esses elementos aprofundam a tensão do grupo e ajudam a transformar a travessia em uma experiência mais instável, desconfiada e imprevisível.

O Mestre não precisa usar todo o conteúdo deste capítulo. A proposta é montar a aventura a partir de sua premissa central, escolhendo os

MÓDULOS e pressões que melhor sirvam ao tempo disponível, ao perfil da mesa e ao tipo de experiência que se deseja explorar.

PREMISSA DA AVENTURA

O BEAT DE ALCALENDA

O Beat de Alcalenda é o único Beat conhecido em toda a região e o principal núcleo de ocupação humana nos arredores dos Ermos. Seus batimentos podem ser ouvidos a quilômetros de distância e, mesmo quando o som já não chega com clareza, sua vibração ainda pode ser percebida no solo, nas estruturas e em objetos soltos.

Alcalenda surgiu a partir da descoberta de sua estrutura central por Miguel Estevez e sua família, enquanto vagavam pelos Ermos. A partir desse ponto, sobreviventes começaram a se reunir ao redor do Beat, formando uma comunidade que cresceu rapidamente e se consolidou como referência de proteção, abrigo e expansão territorial.

Além de manter o Nevoeiro afastado das áreas mais próximas, Alcalenda se tornou um ponto de atração para outros grupos de sobreviventes. Há boatos constantes sobre sua expansão e sobre a seleção de novos moradores que possam ser úteis para a manutenção, defesa e crescimento da comunidade.

Essa proteção, porém, tem um custo alto. Alcalenda abriga quase mil pessoas comprimidas em poucos blocos de edifícios em ruína, em uma condição de superlotação permanente. Os batimentos constantes provocam desgaste físico e mental, dores de cabeça, perda gradual da audição, tensão contínua e danos frequentes a estruturas e objetos. Ainda assim, para quem conhece os Ermos, esse preço continua sendo menor do que viver longe do alcance do Beat.

Sua expansão acontece por meio da abertura de novas rotas e da instalação de postos avançados cada vez mais distantes de seu núcleo principal.

O ABRIGO 053

O Abrigo 053 é um desses postos avançados. Sua função é sustentar a presença de Alcalenda nos Ermos, servir como ponto de passagem e apoio

PREPARANDO A AVENTURA

logístico, e preparar a ocupação de áreas mais afastadas.

O local foi consagrado por um Sacerdote do Batimento e recebeu selos de proteção contra entidades e contra o avanço do Nevoeiro. A promessa era de que, após a consolidação da rota e da conexão com outros postos, o abrigo receberia reforços permanentes, incluindo suporte religioso, técnico, médico e estrutural.

Essa etapa já deveria ter sido cumprida, mas os reforços não chegaram. O abrigo segue operando com recursos limitados, reservas em queda e sinais crescentes de instabilidade.

A ROTA PELOS ERMOS

O Abrigo 053 se encontra em uma região inóspita dos Ermos, formada por mata fechada, umidade constante, frio, ruínas dispersas e trechos de trilhas precárias. A paisagem lembra uma selva atlântica corrompida: densa, encharcada, fechada e difícil de ler.

Existem algumas trilhas demarcadas, mas elas nem sempre permanecem onde deveriam. O Nevoeiro altera referências, encobre passagens e faz certas direções parecerem mudar de lugar. Por isso, poucos conhecem de fato os marcos fixos da região, muitos deles criados ou reconhecidos por Guias do Nevoeiro para orientar deslocamentos entre pontos ainda utilizáveis.

PORQUE OS PERSONAGENS ESTÃO INDO PARA O ABRIGO?

Os personagens estão a caminho do Abrigo 053 por um motivo definido pelo GM, de acordo com o perfil do grupo e o foco desejado para a aventura. A seguir, alguns motivos possíveis para essa viagem:

- **ENVIO DE REFORÇO:** os personagens foram designados por Alcalenda para reforçar, substituir ou apoiar a equipe do abrigo.
- **TRANSFERÊNCIA DE FUNÇÃO:** o grupo está sendo realocado para assumir tarefas permanentes ou temporárias no posto avançado.
- **BUSCA POR ABRIGO:** os personagens procuram acolhimento temporário no Abrigo 053 antes de tentar entrada ou reassentamento em Alcalenda.

- **PEDIDO DE MORADIA NO BEAT:** o grupo pretende chegar ao abrigo para formalizar um pedido de entrada em Alcalenda, apostando nos boatos de expansão e recrutamento de novos moradores úteis.
- **DESLOCAMENTO ENTRE POSTOS OU COMUNIDADES:** os personagens estão em trânsito por outra razão e o Abrigo 053 é o ponto seguro mais próximo da rota.
- **ESCOLTA OU TRANSPORTE:** o grupo acompanha pessoas, recursos, suprimentos, informações ou algum item importante até o abrigo.
- **ORDEM OFICIAL:** os personagens cumprem uma missão, convocação, inspeção ou instrução emitida por Alcalenda.

O motivo escolhido não altera a estrutura central da aventura, mas influencia a relação inicial do grupo com a viagem, com o abrigo e com os riscos envolvidos na travessia.

TOM E TEMAS DA AVENTURA

Esta aventura foi pensada para destacar alguns dos principais pilares de Melted Lands durante uma travessia curta, pressionada e instável. O foco está na sensação de deslocamento por uma região hostil, na dependência entre os personagens e na percepção de que o destino pode estar tão comprometido quanto o caminho.

Os temas centrais da aventura são:

- **SOBREVIVÊNCIA** em ambiente hostil
- **ESCASSEZ DE RECURSOS** e desgaste físico
- **ISOLAMENTO** e vulnerabilidade nos Ermos
- **PRESSÃO PSICOLÓGICA** e tensão crescente
- **DESCONFIANÇA, CONFLITO E PROTEÇÃO** entre personagens de acordo com seus antecedentes e objetivos.
- **HORROR** distópico ligado ao Nevoeiro e ao desconhecido.

O GM pode enfatizar mais alguns desses elementos do que outros, de acordo com os **MÓDULOS** escolhidos para a sessão. Ainda assim, a aventura funciona melhor quando mantém a sensação de avanço sob pressão, com riscos concretos, incerteza constante e relações humanas sendo testadas ao longo do caminho.

COMO ESTA AVENTURA FUNCIONA

A COLUNA VERTEBRAL DA AVENTURA

Esta aventura foi construída sobre uma estrutura principal que sustenta seu avanço do início ao fim. Essa coluna vertebral define a premissa da jornada, o deslocamento até o Abrigo 053, a progressão da tensão e os principais pontos de mudança da situação.

Ela funciona como a base comum da aventura, independentemente dos **MÓDULOS** escolhidos pelo Mestre. Isso garante que a sessão mantenha um eixo claro, mesmo quando cenas, encontros e pressões variam de uma mesa para outra.

AS PARTES MODULARES

Além de sua estrutura principal, a aventura conta com partes modulares que podem ser adicionadas, removidas ou reorganizadas conforme a necessidade da sessão. Esses **MÓDULOS** representam cenas, problemas, encontros, pressões ou situações específicas que ajudam a explorar diferentes aspectos de Melted Lands.

Cada **MÓDULO** pode reforçar temas como sobrevivência, terror, interação social, combate, pressão psicológica ou conflito entre personagens. Eles ampliam a travessia sem substituir a progressão central da aventura.

COMO MONTAR A SESSÃO

O Mestre deve usar a coluna vertebral da aventura como base e escolher, a partir dela, quais **MÓDULOS** deseja inserir ao longo da jornada. Essa seleção pode ser feita de acordo com o tempo disponível, o perfil do grupo e o tipo de experiência que se quer destacar em jogo.

Não é necessário usar todo o conteúdo apresentado. A proposta desta aventura é permitir que cada mesa monte sua própria versão da travessia até o Abrigo 053, mantendo a mesma premissa central, mas com ritmos, pressões e desafios diferentes.

SESSÃO CURTA, MÉDIA OU LONGA

A quantidade de **MÓDULOS** utilizada altera diretamente a duração e a densidade da sessão.

SESSÃO CURTA: usa a estrutura principal da aventura com poucos módulos, priorizando progressão rápida, tensão direta e resolução mais objetiva.

SESSÃO MÉDIA: combina a estrutura principal com uma seleção equilibrada de módulos, permitindo explorar melhor o ambiente, os conflitos e a pressão da travessia.

SESSÃO LONGA: amplia a jornada com mais módulos, mais desgaste, mais tempo para relações entre personagens e maior acúmulo de tensão antes do clímax.

Essa divisão permite adaptar a aventura a diferentes formatos de mesa sem alterar sua base.

AJUSTANDO O FOCO DA MESA

Os **MÓDULOS** escolhidos influenciam diretamente o tom predominante da sessão. Uma seleção voltada para escassez, clima e desgaste reforça a sobrevivência. **MÓDULOS** voltados para estranheza, presença e instabilidade ampliam o terror. Situações de negociação, suspeita e informação parcial favorecem a interação social. Já confrontos, perseguições e ameaças imediatas aumentam a presença do combate.

O Mestre pode usar essa estrutura para aproximar a aventura do estilo de jogo que mais interessa ao grupo, sem perder os elementos centrais de Melted Lands: deslocamento sob pressão, vulnerabilidade, incerteza e relações humanas tensionadas.

PARTE II

**A AVENTURA:
ESTÁTICA
NO ESCURO**

DIA 01 — O INÍCIO PELOS ERMOS

A aventura começa com os personagens já em deslocamento pelos Eremos a caminho do Abrigo 053. O grupo enfrenta uma escassez crítica de água e comida, o que exige foco total em resistência e decisões práticas para garantir a sobrevivência. O mestre deve pontuar que o avanço é lento e exaustivo, atravessando uma região de vegetação fechada, alta umidade e frio constante, onde trilhas imprecisas e ruínas encobertas tornam qualquer referência geográfica pouco confiável. Nesse contexto, **todos os personagens possuem memórias corrompidas pelo Nevoeiro**. Embora cada um tenha um motivo individual para buscar o Abrigo 053, ninguém recorda de fato sua origem ou a identidade dos companheiros do grupo. O mestre deve transmitir uma sensação de estranheza misturada à familiaridade: é como se tivessem despertado já em marcha, **perdidos e sem rumo definido**, sem saber os nomes uns dos outros, mas reconhecendo rostos e gestos como se convivessem há muito tempo.

IMPORTANTE: Frise que existe uma desconfiança entre eles, algum resíduo de memória que um deles é um estranho que não deveria estar ali.

A caminhada culmina no topo de um rochedo que oferece visibilidade do horizonte. Dali, o grupo avista as montanhas onde o Abrigo 053 deve estar localizado. No vale abaixo, destacam-se três pontos geográficos: um grande lago central, colunas de fumaça vindas de uma vila dos ermos e os destroços de uma antiga metrópole.

Está anoitecendo e chuva que está caindo está aumentando, prestes a se tornar uma tempestade.

OBJETIVOS DOS PJS

- Verificar no mapa sua localização exata e possíveis rumos a partir do que veem no rochedo (*Imagem Dia 01 - Vista da região*);
- Procurar um local minimamente seguro para acampar essa noite, antes que a tempestade chegue;
- Avaliar o estado dos recursos que ainda possuem;
- Interagir entre si diante da pressão da viagem;
- Decidir para qual direção seguirão no dia seguinte entre: o lago, a fumaça, as ruínas o prosseguir pelo mato até o Abrigo 053



Imagem Dia 01 - Vista da região

LEIA ISSO PARA OS PJS

Cada um de vocês tem seus próprios motivos para estarem indo para o Abrigo053. Vieram de vidas de antes desse momento, deixando para trás relações histórias e verdades sobre quem são vocês. Caminham em uma jornada de propósitos próprios, enfrentando os Ermos, onde o Nevoeiro habita. Aquele que consome memórias, histórias e tudo aquilo que faz vocês saberem quem são. E vocês sentem que algo foi deixado para trás. Algo que fez vocês começarem essa jornada. Mas agora, não lembram. Pois o Nevoeiro comeu seus nomes, e o conhecimento de que vocês são um para o outro. Faces estranhas, mas que conhecem de algum tempo. Andam em um grupo, sem saber porque um segue o outro. Despertam como de um sonho, ou mergulham em um pesadelo. E seus pensamentos são atrapalhados por um som.

Uma batida.

Vocês sentiram isso. A terra vibrou, subiu pelos ossos e arrepiou a pele. Dois segundos depois, veio outra. Tão forte quanto a primeira. Ela apertou o peito, forçou um sorriso involuntário, empurrou lágrimas aos olhos. Esperança. Vocês travaram por um instante. As botas afundadas na lama. As mãos presas às armas. Os olhares se cruzando, procurando no outro a confirmação de que aquilo foi real.

Mais uma batida. Outra vibração. Mas depois de uma espera longa demais, o silêncio.

O frio voltou a ocupar tudo. O coração de vocês bombeando no peito parecia mais alto que a respiração abafada atrás das máscaras. Vocês puxaram suas botas presas no terreno grudento e voltaram a andar.

Já faz alguns dias que acreditam estar se aproximando do Beat de Alcalenda. À noite, quando tentam dormir enquanto o Nevoeiro abraça o sonos, a vibração às vezes parece voltar. Mas esta foi a primeira vez que vocês ouviram uma batida. Duas. Foram três, vocês escutaram. Ou acharam que ouviram. Cada um de vocês carrega um medo próprio de conviver com o Nevoeiro. Mas todos pensam da mesma forma: se não foi o Beat que ouviram, então o Nevoeiro começou a trapacear o que vocês escutam e o que vocês sentem. Alimentando-se da oscilação das suas emoções.

Vocês descem por uma encosta, segurando-se em árvores. O cheiro de suor sobe forte. A pele gruda na roupa. Os pés, feridos e ressecados, doem dentro das botas.

Mais abaixo, a trilha segue para o norte. Depois de um trecho de árvores retorcidas vira para o leste, e parece se abrir em uma clareira além de dois rochedos tortos. Vocês já estão nos Ermos há um

incontável tempo para chamar isso de partida, e ainda longe demais do Abrigo 053 para tratar a chegada como garantida. O caminho atrás de vocês já desapareceu da vista e da memória. O que não importa, some no Nevoeiro.

Vocês param no alto do rochedo. As nuvens baixas parecem pressionar a imensidão da selva verde azulada que se expande em ondas até o horizonte. Lá embaixo, vocês veem o espelho de uma água refletindo o céu acinzentado: um lago enorme e plácido de águas escuras. Um pouco ao leste, fios tímidos de fumaça sobem de algum ponto escondido no mato. Mas o que prende o olhar de vocês, entre o medo e a necessidade constante de encontrar recursos, são os esqueletos de prédios em ruína um pouco mais ao oeste. Pássaros rodando no céu. Árvores nascendo das estruturas. O resto de uma metrópole. Cada ponto cerca de 6 horas de viagem. À frente, uma trilha desce estreita do rochedo em um barranco lamacento. Tão estreita quanto a esperança de vocês, antes de se decidirem pra onde prosseguir.

Os recursos estão no fim. A água precisa ser medida. A comida restante já não sustenta direito. Uma chuva fria desaba de repente. Depois cessa. Trovões se aproximam junto a relâmpagos de uma tempestade que se aproxima. Vocês param, tentando decidir onde encontrar abrigo, porque em breve a noite chega. E, quando ela chega, as vozes das entidades que rondam o caminho vêm brincar com o medo de vocês.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

- O Mestre deve deixar claro que **ÁGUA E COMIDA ESTÃO ACABANDO** e que a jornada não comporta desperdício. **Teste de Rastreamento e Caça ND2** garantem o número de sucessos em alguma forma de alimento que deve ser preparada com fogo.
- Procurar por abrigo **Teste de Sobrevivência ND3**. Em falha devem escolher um abrigo seguro **OU** ficar perto de um riacho com água levemente suja. Falta de abrigo seguro, causa exaustão +1 em todos. Longe do riacho não podem recuperar água consumida.

O MESTRE PODE USAR ESTA ABERTURA PARA JÁ INTRODUIZIR:

- **ATRITO ENTRE PERSONAGENS** caso tenha distribuído **CARDS** que tenham conflito de interesses ou crenças.
- Uma sensação estranha no ambiente, como risadas nervosas, galhos quebrando ou um outro grupo conversando, mas que nunca pode ser encontrado.

DIA 01 — DESCENDO A RIBANCEIRA

A aventura prossegue com a decisão do grupo entre acampar no topo do rochedo ou descer a ribanceira de 20 metros para a base da floresta. O mestre deve alertar que, ao descerem, perderão a visão panorâmica da região; portanto, qualquer planejamento de rota para o dia seguinte deve ser feito antes da descida. Uma tempestade se aproxima e a indecisão aumenta a dificuldade, pois a chuva transforma o solo em lama.

CONDIÇÕES CLIMÁTICAS E DIFICULDADE:

Para cada intervalo de tempo definido pelo GM sem uma decisão, a intensidade da chuva progride, aumentando o Nível de Dificuldade (ND) conforme a escala: Chuva ND1 > Chuva Forte ND2 > Aguaceiro ND3 > Tempestade ND4.

A DESCIDA

ESCALADA (ATLETISMO): Método seguro. Exige 3 etapas. O mestre deve descrever o esforço físico: mãos agarrando raízes úmidas e pés buscando apoio em fendas.

ESCORREGAR (ACROBACIA): Método rápido. Exige apenas 1 etapa, mas o risco é maior.

EQUIPAMENTO E APOIO: O uso de cordas concede um bônus de +2 dados. Os personagens podem realizar uma descida coletiva usando a regra de Ajudar, desde que mantenham a sincronia e estejam próximos uns aos outros.

FALHA EM ATLETISMO (QUEDA LIVRE)

O personagem sofre dano de impacto. É permitido um teste de Acrobacia para tentar parar a queda e um de Atletismo para se agarrar. Falha em ambos resulta em queda total.

DANO: 1 ponto de Ferimento de Impacto por metro de queda. O mestre pode optar por 2d6 de dano se sentir que a queda pode ser fatal.

CONSEQUÊNCIAS: A cada 5 pontos de ferimento, o personagem recebe 1 ponto de Atordoamento. O GM pode aplicar ferimentos críticos narrativos, como torções ou fraturas que limitem a movimentação.

AMORTECIMENTO: Um teste de Acrobacia reduz o ferimento em 1 ponto por sucesso (mínimo de 1 ponto de ferimento).

FALHA EM ACROBACIA (ESCORIAÇÃO E CORTES)

O personagem escorrega pela encosta. Sofre 2d6 de dano por cortes e escoriações.

CONSEQUÊNCIAS: A cada 5 pontos de ferimento, o personagem recebe 1 ponto de Sangramento.

O ACASO NA RIBANCEIRA

Sempre que um personagem cair e tentar se segurar em uma raiz, role um ACASO. Se o resultado for Azar do Acaso (1 no d6), a raiz cede e arrasta uma árvore instável. Isso causa +2 de ferimento adicional ao personagem e abre uma cratera na encosta, aumentando permanentemente o ND da descida em +1 para os demais.

PERDENDO EQUIPAMENTO

Para cada queda role a tabela para ver equipamento que pode ter se perdido.

d6	Equipamento perdido ou inutilizado
1	Toda água do personagem caiu, ou seu reservatório furou ou quebrou;
3	A munição extra ou usada encharcou-se ou perdeu-se;
4	A máscara caiu ou rompeu-se;
5	Uma arma ou ferramenta desmontou-se
6	Uma das botas saiu do pé, sem explicação

NOITE 01 — ACAMPAMENTO NOS ERMOS

Ao cair da noite, os personagens precisam lidar com o frio, o desgaste da jornada e a impossibilidade de encontrar um abrigo realmente seguro nos Ermos. O GM deve transmitir que descansar ali não significa proteção, apenas uma pausa precária antes de continuar. A escuridão, o Nevoeiro e o isolamento tornam o acampamento um momento de tensão emocional, escuta e vigilância. Esta etapa existe para pressionar o grupo, explorar reações diante do medo e mostrar que, mesmo parados, eles continuam expostos.

OBJETIVOS DOS PJS

- Organizar um acampamento minimamente seguro;
- Decidir como dividir vigília, descanso e recursos;
- Reagir às manifestações da entidade e às vozes na noite;
- Atravessar a madrugada sem agravar a situação do grupo.

LEIA ISSO PARA OS PJS

A noite surge nos Ermos como uma coberta puxada em camadas, engolindo aos poucos o sol aveludado pela brancura do Nevoeiro.

Um estranho frio sobe do chão molhado como dedos de fumaça rodopiando por entre ramos e raízes que parecem se mexer. Gelam suas roupas, sussurram dor as suas articulações, fazem arder a respiração curta atrás das máscaras.

O abrigo que vocês encontraram não merece esse nome. Uma reentrância torta entre pedra, troncos antigos e o improviso de uma lona tensionada. Apenas o bastante para quebrar o vento. Não para afastar a sensação de que qualquer coisa, ao redor, ainda pode ver vocês.

A mata escurece em etapas. Primeiro somem os contornos das trilhas. Depois as pedras. Depois as árvores mais distantes. Por fim, tudo vira massa acinzentada de sombra e nevoeiro. As vozes da floresta morrem. O silêncio surge.



Imagem Noite 01 - Flutuador na mata

LEIA ISSO SE ASCENDEREM FOGO:

O fogo não esquentava, e mal ilumina o reflexo nas viseiras de suas máscaras. Fraco demais para confortar. Forte o bastante para denunciar a presença de vocês.

LEIA ISSO ASSIM QUE COMEÇAREM JANTAR

Quando começam a se alimentar, a comida é levada à boca quase como se o corpo quisesse evitá-la. Afastar a máscara por alguns instantes sempre provoca desconforto. Mesmo diante de algo que deveria sustentar a energia e a força de vocês, a sensação é errada. O sabor quase não existe. A textura mal importa. Tudo o que querem é acabar logo com aquilo e recolocar a máscara no rosto.

A pele marcada pela pressão da vedação, pelas fivelas apertadas, pelo pano úmido e pelo cheiro preso ali dentro. Ainda assim, ficar sem a máscara por pouco tempo consegue ser pior.

Os dentes partem. Mastigam. Engolem. O alimento desce pela garganta como se empurrasse alguma coisa além da própria comida.

Então vem uma pressão crescente no peito, forte o bastante para fazer vocês duvidarem, por um instante, se aquilo que estão comendo é seguro.

Mas, aos poucos, fica claro que essa pressão não vem de dentro. Ela vem de fora. Primeiro, surgem sussurros na mata, misturados ao ruído de passos esmagando terra molhada e galhos secos. Depois, o silêncio volta. E então as vozes começam.

Perdidas do lado de fora do acampamento, confundidas com o vento e com a vegetação. Depois, mais próximas. Elas circulam. Mudam de posição. Surgem de um lado, desaparecem e retornam de outro, cada vez mais perto, até rondarem o limite exato entre a escuridão e aquilo que ainda pode ser visto.

Só então vocês percebem. As vozes são as de vocês. Mas o que dizem não faz sentido.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

O foco desta etapa é a pressão emocional, desgaste e reação do grupo à presença da entidade, sob um Saturação do Nevoeiro 3.

PRESENÇA DA ENTIDADE

Uma entidade flutuante permanece distante, próxima à linha das árvores. Ela só pode ser vista se algum personagem fizer busca ativa com **Teste de Percepção ND3**.

EM CASO DE SUCESSO, o personagem vê uma silhueta suspensa ao longe, imóvel ou quase imóvel, observando o acampamento (**Imagem 002 -Flutuador na mata**).

EM CASO DE FALHA, ele não encontra a origem do desconforto e continua apenas ouvindo ou percebendo movimentações incertas.

VOZES NA NOITE

Se durante o dia houve qualquer conflito emocional, discussão, suspeita, acusação ou atrito entre personagens, a entidade projeta vozes no entorno do acampamento. Essas vozes repetem falas já ditas, respondem a frases antigas ou criam a impressão de uma conversa paralela acontecendo no escuro. O objetivo da entidade é forçar emoção e observar como o grupo reage.

REAÇÃO DO GRUPO

SE O GRUPO IGNORAR AS VOZES:

As vozes continuam se repetindo e mudando de assunto, como se uma outra versão dos personagens conversasse na mata; ninguém consegue descansar direito; todos os personagens devem fazer um **Teste de Autocontrole ND1**;

em caso de falha, o personagem perde 1 ponto de Sanidade entram em choque; quem não descansar durante a noite adquire 1 ponto de Exaustão.

SE ALGUM PERSONAGEM TENTAR INVESTIGAR OU SE APROXIMAR DA ENTIDADE:

O Nevoeiro ao redor se adensa. A saturação da área aumenta de 3 para 4. E silhuetas começam a se aproximar pela névoa, sem revelar forma clara. O GM pode transformar isso em escalada de ameaça, pressão psicológica ou retirada forçada. A noite deixa de ser apenas desconfortável e passa a representar risco direto.

SE ALGUM PERSONAGEM TENTAR FALAR COM A ENTIDADE DE FORMA PACÍFICA, SEM CONFRONTO:

A entidade perde o interesse vendo a falta de medo do grupo. As vozes cessam aos poucos e a presença do flutuador se afasta. O restante da noite segue em relativa tranquilidade e o grupo consegue descansar sem novos testes ligados a essa manifestação, assim como a saturação do Nevoeiro.

USO NARRATIVO

O Mestre pode usar esta etapa para:

- **ATRITO ENTRE PERSONAGENS** caso tenha distribuído **CARDS** que tenham conflito de crenças, reforçando medo, culpa ou desconfiança já existentes;
- Antecipar o peso psicológico dos Ermos, mostrando que algumas ameaças não querem matar de imediato, apenas observar, testar e empurrar emoções até o limite.

DIA 02 — AMANHECENDO NOS ERMOS

Depois da noite nos Ermos, o grupo retoma a marcha em direção ao ponto escolhido no dia anterior. O GM deve reforçar caso o descanso tenha sido incompleto, que o ambiente continua hostil e que seguir adiante exige leitura de terreno, atenção constante e resistência à influência do Nevoeiro. **Esta etapa existe para mostrar que o deslocamento entre um ponto e outro não é automático:** ele cobra desgaste, pode gerar desvios e expõe o grupo a novos riscos antes mesmo da chegada.

OBJETIVOS DOS PJS

- Verificar o estado do grupo ao amanhecer;
- Resistir aos efeitos do Nevoeiro acumulados durante a noite;
- Conduzir a navegação até o destino escolhido;
- Manter vigilância durante o deslocamento;
- Chegar ao próximo ponto sem agravar a situação da jornada.

LEIA ISSO PARA OS PJS

O dia chegou com um estalo. Em um momento, vocês estavam ouvindo vozes no escuro. No outro, já estão arrumando mochilas e desmontando o acampamento. Vocês se lembram da comida sem gosto, do medo, da escuridão. Mas não se lembram de ter dormido. Nem de ter acordado. Como se a noite anterior não tivesse existido por completo. Como se alguma parte dela tivesse sido arrancada, ou nunca tivesse acontecido.

A memória falhou, ou a realidade mudou. Não importa. Vocês precisam seguir antes que o Nevoeiro perceba o quanto estão se fragmentando, ou comece a se alimentar dos fragmentos que ele mesmo está impondo a vocês. E ele continua ali. Espalhado entre árvores, pedras e desníveis, como se tivesse esperando apenas o momento de voltar a caminhar junto com vocês. O frio segue preso na roupa, no metal, na pele úmida. E piora quando o céu desaba em uma tempestade que perfura o solo em lama. E vocês deslizam os pés no caminho em declive para onde decidiram ir. Mas chegar até ele continua sendo outra luta.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

TESTE DE PRESSÃO EMOCIONAL AO AMANHECER

Ao acordar, todos os personagens devem fazer o teste de Autocontrole contra a Saturação 4 do Nevoeiro para verificar se foram afetados durante a noite. A resolução segue as regras de máscara e saturação do Guia de Jogo Rápido.

ETAPAS DA JORNADA

Esta travessia deve ser resolvida com foco em dois eixos: Navegação e Vigilância

TESTE DE NAVEGAÇÃO ND3 - FLORESTA DENSA

Um personagem conduz ou orienta o grupo rumo ao ponto escolhido, podendo receber ajuda de até dois PJs que tenham pelo menos 1 ponto na perícia Navegação. Se tiverem um mapa da região, ganham +2 dados de bônus.

EM CASO DE SUCESSO, o grupo mantém a rota e avança como esperado.

EM CASO DE FALHA, o GM deve escolher uma das opções abaixo:

- Usar um dos **MÓDULOS** de sobrevivência contidos no final deste livro;
- Rolar na tabela de consequências da jornada, onde a falha pode representar erro de rota, perda de tempo, desgaste emocional por conflitos, exposição indevida ou entrada em situação de risco.

TESTE VIGILÂNCIA ND3 - FLORESTA DENSA

Um ou mais jogadores podem fazer um teste de vigilância durante a jornada. A vigilância pode antecipar ameaças que o GM possa colocar de algum dos **MÓDULOS** de encontros e acontecimentos do livreto.

DICA PARA O GM

O foco desta etapa não é detalhar cada metro do caminho, mas fazer a travessia pesar. O grupo deve sentir que chegar ao próximo ponto exige esforço, consome energia e pode piorar rapidamente se a rota sair do controle.

DIA 02 — ATRAVESSANDO OS ERMOS

Esta é um etapa narrativa, caso nenhum acontecimento de risco surja na etapa anterior.

Ao final do trecho vá para a parte da aventura que os PJs decidiram com destino:

- Lago - Pág. 16
- Fumaça do Vilarejo dos Ermos - Pág. 22
- Ruína de prédios - Pág. 32
- Arriscando-se pela mata, sem rota definida - Pág. 45.

LEIA ISSO PARA OS PJS

O início do dia foi gasto em descida, escorregando mãos e pés pela lama, agarrando troncos e pedras para manter o controle. A trilha escorria morro abaixo como um riacho entre barrancos cobertos de musgo, e não foram raros os momentos em que vocês fizeram de tudo para não despencar, até afundarem as pernas em um curso de água formado pela tempestade. Atravessaram lutando contra o próprio peso antes de voltarem a caminhar por uma área mais aberta, de árvores esparsas, em cima do que um dia foi uma rodovia, agora, de asfalto rachado, onde flores coloridas e capim baixo cresciam. Algumas carcaças de carros enferrujados podiam ser vistas empilhadas e amassadas mais ao norte. Uma lembrança fragmentada, e incompreensível para vocês, do que o mundo esquecido um dia foi.

O Nevoeiro acompanhou vocês por toda caminhada, rodeando como um círculo branco de quietude. Volta e meia saía do caminho, como se deslocasse a própria rota que seguiam, às vezes abrindo visão por poucos metros, em outras fechando tudo até apagar a noção de distância. Em alguns trechos, marcas antigas de passagem surgiam nas árvores, ou paredes de alguma estrutura sem sentido e desapareciam logo adiante. Em outros, sons de água corrente vinha de uma escada de madeira que levava a lugar algum acima de suas cabeças, como se um rio passasse em um segundo andar entre as nuvens. Silhuetas de galhos pareciam gente parada entre a mata ao longe, entre vozes e risos ecoados pelas sombras.

O sol alaranjava o dia difuso quando, em um movimento sinuoso e belo, o Nevoeiro começou a subir. Surgiu entre os pontos mais altos das árvores distantes, misturando-se em um redemoinho branco

de bruma, fumaça e umidade que subia em direção ao céu por toda a extensão que os olhos de vocês conseguiam alcançar.

E a chuva simplesmente parou.

Algumas gotas ainda caíam, espaçadas. Um silêncio pesado veio de cima, por entre as nuvens. Como se algo imenso bloqueasse tanto a água quanto a pouca luz do sol acima das cabeças de vocês. Tudo ficou mais escuro. Mas não era um céu de tempestade.

*Então, a sombra no céu começou a se mover. Lenta, deslizando de leste a oeste muito acima da copa das árvores. Quando ela passou, a chuva voltou a cair de uma vez só, em uma pancada única, e a claridade cinzenta tocou o chão outra vez. Um trovão rasgou o céu e, por um instante, uma abertura nas nuvens revelou o contorno do que havia cruzado lá em cima: um prédio colossal em ruínas, meio inclinado, flutuando lentamente, até desaparecer de novo dentro da massa escura das nuvens (**Imagem Dia 02 - Prédio nas nuvens**). Pássaros seguiam a estrutura. Cascalho caía como neve por onde ela passava. Um bloco inteiro se desprende e caiu lentamente em direção ao chão, em um estrondo que vocês sentiram sob os pés minutos depois.*

Veio uma calma aterradora, e o Nevoeiro desceu de novo, abraçando vocês junto da chuva incessante. E as horas seguiram assim: passos pesados, roupa encharcada, mãos sujas de barro, o corpo esfriando por fora e fervendo por dentro, enquanto a sensação constante era a de que alguma coisa acompanhava o grupo sem nunca se mostrar inteira. Até que vocês chegaram ao ponto da trilha onde começava a nova rota do destino de vocês.



Imagem Dia 02 - Prédio nas nuvens

Imagem Dia 02 Lago - Chegando no lago



DIA 02 PRIMEIRA PARADA — O LAGO QUIETO

VISÃO GERAL

O lago é uma área ampla de água escura, parada e silenciosa, cercada por lama negra, árvores mortas e trechos de areia movediça saturada pelo Nevoeiro. O local parece calmo à primeira vista, mas toda a região está sob influência de uma entidade territorial e invisível que age sobre emoção, vontade e impulso de reação.

O principal perigo do lago não é um ataque imediato, mas a forma como o local enfraquece decisões, atrasa respostas e conduz os personagens para áreas de afundamento lento. Nessas zonas, corpos antigos e recentes permanecem presos sob a lama encharcada. Quando alguém começa a afundar, esses corpos de Necrovivos despertam em movimentos lentos e errados, erguendo braços, rostos e mãos para agarrar, puxar e abraçar quem estiver descendo.

Além da ameaça do lago e da entidade, a área é observada por canibais cultistas que consideram a presença do local uma manifestação divina. Eles não atacam de imediato. Esperam alguém afundar, enlouquecer, se separar do grupo ou se desgastar tentando salvar outro sobrevivente. Só então se aproximam para roubar recursos, capturar feridos ou recolher corpos.

OBJETIVOS DOS PJS

- Contornar ou explorar a área do lago;
- Resistir à influência emocional da entidade;
- Evitar as zonas de afundamento, ou salvar companheiros arrastados para a lama;
- Impedir que o grupo perca recursos ou integrantes para os saqueadores.

LEIA ISSO PARA OS PJS

A trilha se abre para uma imensidão de reflexos e escuridão. O lago parece esticar um espelho de água escura de onde vocês estão até uma distante margem oposta, longe demais para se definir forma ou formato do que há do outro lado. Não há vento sobre a superfície. Nem pássaros ou insetos. Apenas uma quietude incomum, que o Nevoeiro parece se afastar para dar lugar ao silêncio do Lago. Tudo parece preso em uma calma estranha que faz vocês transpirem sob as roupas, embaçando volta e meia suas máscaras. A trilha que trouxe vocês até aqui segue para o leste, circundando a margem, com algumas estacas com runas ou bandeirolas, que outros que passaram por aqui antes, indicam como caminho seguro. A margem do lado de vocês é de lama funda, areia escura e vegetação de charco. Troncos mortos saem da terra como dedos tentando voltar para fora. Em alguns pontos, vocês veem pedaços de roupa, ossos, madeira podre e restos de objetos semi enterrados na beira do terreno encharcado. Sob às águas do lago, estranhas moitas secas flutuam cheia de frutos vermelhos, que parecem sugar vida de onde só há coisa morta.
Imagem Dia 02 Lago - Chegando no lago

DICA PARA O GM

A SENSÇÃO É DE QUE O LAGO OBSERVA

Essa sensação vem tanto das vidas afundadas, que esperam pelas vidas que mergulharão no lago, quanto dos canibais cultistas que estão afastados observado nas sombras ou em canoas no meio do lago, camuflados pelas moitas secas.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

INFLUÊNCIA DA ENTIDADE

Toda a área do lago está sob efeito da entidade. Ao entrar na região, o GM deve pedir um **teste de Autocontrole ND3** de qualquer um que se aproximar a uma distância de menos de 10 metros do lago. O Lago sempre escolhe primeiro quem tem mais arrependimento ou menor sanidade.

EM CASO DE FALHA, o personagem **rola 1d6** para saber a consequência de uma das seguintes pressões emocionais:

d6	Pressão emocional no PJ
1	"Você sente um arrepio, mas está tudo bem". Porém, o PJ hesitará automaticamente diante do primeiro perigo evidente, entrando em estado de choque por 1d6 turnos.
2	"Você sente vontade de se aproximar mais da água", e sem notar começa andar para a lama, 2 metros por turno.
3	"Você sente vontade de chorar". O PJ trará por 1 turno ao primeiro pedido de ajuda que surja em algum momento e começará a rir para o lago;
4	O PJ acredita ver algo importante no reflexo do lago e toda sua atenção é voltada pra lá, não conseguindo tirar os olhos. Qualquer ação que contrarie isso tem -4 de penalidade, qualquer ação para entrar no lago tem +2.
5	Você começa a jogar seus pertences no lago. Primeiro o que está na sua mão, depois os que estão no cinto. Por último a mochila ou bolsa.
6	Sem nenhum aviso corre e mergulha na Zona de Afundamento do lago

Essa influência da entidade deve ser usada para criar abertura para erro, atraso ou exposição, não para retirar totalmente a ação do jogador.

SAINDO DA PRESSÃO EMOCIONAL

Porém caso o PJ entre em uma pressão emocional, outro jogador pode tentar ajudar com um teste de **Gestão de Estresse em ND3**. Em sucesso, a o PJ sob influência volta ao normal. Em falha, o PJ permanece sob influência. A cada rodada a influência da entidade escolhe um novo alvo, só parando quando todos estiverem controlados dentro do lago, agarrado pelos Necrovivos.

IDENTIFICANDO AMEAÇAS NA REGIÃO INSTÁVEL

Alguns testes podem trazer informações valiosas. Segue algumas sugestões.

- **Vigilância ou Rastreamento ND3** para notar a presença dos canibais na área,
- **Vigilância ND5** para ver que estão na floresta,
- **Percepção ND5** na notar que a moita seca no lago é um barco de cabeça para baixo e **ND6** para notar borbulhas na lateral do barco, dos canibais submersos;
- **Análise de ambiente ND3**, pode trazer os locais que afundam e um estreito da trilha que passa mais ao leste onde é existe um único trecho passar pela margem ou subir o rochedo em **Atletismo ND3**.
- **Sobrevivência ND3** pode encontrar um item na tabela de Itens Encontrado no final do livreto.
- **Navegação ND3** nota que existe uma trilha que segue mais para o sul. (Que dá nas ruínas de prédios ou vila do ermos, a decisão do GM)

Imagem Dia 02 Lago - Mapa do lago



A ZONA DE AFUNDAMENTO

Cada passo perto demais da margem exige atenção. O chão cede como uma pasta gosmenta, com cheiro ocre, até uns 10 metros da água. Afunda primeiro no calcanhar, depois no tornozelo, depois mais um pouco, sempre com a impressão de que ainda dá tempo de sair. Mas, uma vez que se pisa na lama, você está preso sem saber. Quando alguém afunda o bastante, a lama começa a se mexer. Entra na Zona de Afundamento.

LEIA ISSO PARA O PRIMEIRO PJ QUE SE PRENDER NA ZONA DE AFUNDAMENTO

Você não consegue sair. Puxa o pé mas ele se afunda atolando ainda mais na lama submersa, enquanto sente sua outra perna ser agarrada por alguma coisa.

Tudo aconteceu lentamente, mas ao mesmo tempo. Braços surgem devagar. Rostos tortos se erguem com metade da cabeça ainda presa na areia escura. Costelas, mandíbulas e mãos aparecem entre o lodo, despertando sem pressa, como se estivessem apenas reconhecendo mais um corpo chegando. E eles tentam te abraçar. Lentamente. Como quem dá boas-vindas a um novo morador.

A AREIA MOVEDIÇA

A areia movediça deste local não engole rápido. Ela prende, faz cansar e puxa em ritmo constante.

ESTÁGIO 1 - PRESO

O personagem afunda até os tornozelos ou joelhos. Movimento reduzido para 2. Precisa de ação complexa para sair sem custo.

ESTÁGIO 2 – AFUNDANDO (ZONA DE AFUNDAMENTO)

O personagem afunda até a cintura ou mais. Apenas com ajuda de outro pode testar **Atletismo ND3** para escapar. Itens pesados, mochilas ou armas longas atrapalham a retirada. Dando -1 por item. O GM pode exigir abandono de equipamento para facilitar a saída.

ESTÁGIO 3 – ABRAÇADO PELO NECROVIVOS

Corpos presos na lama despertam e braços agarram o personagem. Tentativas de resgate sobem para **ND5**. O personagem sofre pânico, exaustão ou perda de controle. Cada braço que agarra o PJ tem VD 4; ao ser reduzido a zero, o ND do resgate diminui em 1. Porém, no turno seguinte, um novo braço surge para agarrar o personagem preso, aumentando o ND novamente até o máximo de 5.

ESTÁGIO 4 – SUBMERSÃO

O personagem está prestes a ser levado por completo. Testes com **ND6**. Última chance de resgate. Falha aqui pode significar morte, desaparecimento ou transformação em nova ameaça presa ao lago, a critério do tom da sessão.

INTERPRETANDO OS NECROVIVOS NA LAMA

QUANDO ALGUÉM ATINGE O ESTÁGIO 3, os Necrovivos presos na areia despertam. Eles não agem como inimigos rápidos. Eles puxam com lentidão inevitável. O horror aqui está na lentidão e no contato físico.

EFETOS POSSÍVEIS:

- Agarram pernas, braços ou equipamento;
- Seguram o personagem e impedem ajuda de outro PJ para sair;
- Prendem objetos que podem se perder no lodo submerso;
- Puxam quem tenta resgatar sem cuidado.
- Murmuram no ouvido "seja bem-vindo", "vem ficar com a gente", "aqui é sua casa", "aqui tem memórias tuas", "aqui tem abraço e descanso" ou "eu lembro de você". **Exposição ao Horror ND2**

RESGATANDO UM PJ

Outro personagem pode tentar salvar quem está afundando.

FORMAS POSSÍVEIS:

- Puxar com corda, vara, tecido ou improvisando com uma arma;
- Entrar parcialmente na área para alcançar a vítima;
- Cortar mochila, soltar carga ou remover equipamento preso;
- Coordenar o esforço coletivo.

RESGATE SIMPLES

Se a vítima ainda estiver no Estágio 1: um sucesso em **Teste de Atletismo ND1** basta para retirá-la.

RESGATE SOB PRESSÃO

Se a vítima estiver no Estágio 2 ou 3: exige **teste de Atletismo ND4**. Pode exigir ajuda de até dois personagens que tenham pelo menos 1 ponto na perícia atletismo. Aos que ajudam, pode custar recurso, item ou posição segura.

ROLE 1 D6 PARA AS CONSEQUÊNCIAS DE FALHA NO RESGATE

d6	Consequências de falha para o salvador
1	O salvador escorrega e também fica preso no mesmo estágio da vítima;
2	O recurso usado no salvamento se perde.
3	A vítima afunda mais um estágio;
4	Os corpos agarram o salvador;
5	O salvador cai de lado e sua mochila se agarra no lodo
6	Um Necrovivo puxa o salvador para um estágio acima do da vítima.

A AVENTURA

0 LAGO PUNE ERROS

A área do lago deve punir erro com perda material real, sempre que houver:

- Queda;
- Afundamento;
- Resgate forçado;
- Fuga apressada;
- Luta na lama;

O GM pode determinar perda rolando 2d6:

2d6	Equipamento perdido ou inutilizado
2	Toda água do personagem caiu, ou seu reservatório furou ou quebrou;
3	Toda comida se perdeu, encharcou-se com água podre, ou seu compartimento rompeu-se .
4	A munição extra ou usada encharcou-se ou perdeu-se;
5	A máscara caiu ou rompeu-se;
6	Um item pessoal quebrou-se ou rompeu-se, a escolha do GM
7	Uma das botas saiu do pé, sem explicação
8	O traje de proteção ou casaco se rasgou.
9	Cinto com todo seus utilitários de armas ficou preso em algo dentro do lago
10	A calça se embolou em algo e está completamente furada e presa.
11	Sua mochila prendeu-se em algo
12	Algo se prendeu ao seu casaco e para tirar sem rasgar ele ao meio, precisa de tempo.

Essas perdas podem ser diretas ou oferecer escolha, com por exemplo: *“Você pode manter a mochila e afundar mais um pouco, ou largá-la e ganhar chance real de sair.”*



Imagem Dia 02 - Canibal Cultista

CULTISTAS CANIBAIS

A região é observada por um pequeno grupo de cultistas canibais que veneram a entidade do lago como manifestação divina. Para eles, quem afunda está sendo escolhido. Interferir demais nisso é profanação. Sobreviver àquilo pode ser sinal de utilidade.

Para equilibrar a aventura, calcule 3 cultistas canibais por membro do grupo dos PJs.

ELES NÃO ATACAM LOGO. ELES ESPERAM:

- Um personagem afundar;
- O grupo se dividir;
- Um salvamento dar errado;
- Recursos caírem na lama;
- Alguém entrar em crise emocional;
- Alguém sair ferido, exausto ou isolado.

Só então se aproximam.

ESTRATÉGIA DOS CANIBAIS EM AÇÃO

- Surgem da vegetação ou de pontos altos; os que estão na moita-barco desviram o barco e na rodada seguinte começam a subir no barco com os remos, antes de se aproximar.

- Tentam cercar sobreviventes debilitados;
- Priorizam roubar antes de matar;
- Podem tentar arrastar um ferido vivo;
- Evitam confronto frontal se o grupo estiver coeso.
- Se atingidos por qualquer disparo eles agradecem e dor, olhando para o céu "O bruma da colina, o som que te conclama." Ou "Eu estou indo para ti irmãos do abraço da lama".
- Caso um PJ seja arrastado para longe do grupo e imobilizado por três ou mais canibais, eles entram em frenesi e passarão a devorá-lo imediatamente no local.

O QUE ELES QUEREM

- Recursos, armas;
- Destruir máscaras pois acreditam que o Nevoeiro deve ser respirado;
- Pessoas vulneráveis e saudáveis que possam ser consumidas na Vila;

COMO VEEM A ENTIDADE

Para os cultistas canibais, a entidade que habita o lago é uma força soberana dotada de vontade própria, onde o processo de afogamento não é visto como morte, mas como uma seleção divina em que o lago escolhe suas próprias oferendas.

Eles chamam esse fenômeno de "acolhimento", uma transição sagrada que transforma os corpos despertos em servos divinos e intocáveis, cujas ações manifestam a vontade da lama.

Dentro dessa cosmologia distorcida, qualquer tentativa de resgate é encarada como uma blasfêmia imperdoável, pois interromper o destino de alguém que já foi aceito pelas profundezas é uma ofensa direta à autoridade da entidade.

CONFLITO COM OS CANIBAIS

SE O GRUPO ESTIVER FORTE e bem posicionado, os saqueadores os cercam e fazem:

- Assédio à distância;
- Ameaça verbal;
- Tentativa de negociação bizarra;
- Roubo oportunista de itens largados.

SE O GRUPO ESTIVER MAL:

- Ataque rápido com emboscadas curta;
- Tentar capturar de um ferido;
- Saque de mochilas ou armas.

POSSÍVEIS RESOLUÇÕES:

- Combate direto;
- Fuga;
- Intimidação;
- Barganha para entrega de recursos ou quebra de máscaras para evitar ataque, mas sempre aceitando ir para Vila dos Ermos com eles.

DICAS PARA O MESTRE:

SUGESTÃO DE ESCALADA

Use o lago em progressão de tensão nessa sequência:

1. Fascínio pela calma errada da região do lago, descrevendo o feio como belo.
2. Notar o terreno instável as dando erros de leitura
3. Afundamento lento, aos poucos, tanto na lama quanto na influência da entidade
4. Aumente a pressão gradativamente com os corpos despertando para agarrar
5. Acelere com um resgate desesperado ou abandono cruel de equipamento ou de PJs
6. No auge do caos do desespero os cultistas começam a surgir já cercando para aproveitar a ruína do grupo.

RESSONÂNCIA DO NEVOEIRO

Cada disparo, ferimento, morte ou quebra violenta de objetos pode provocar uma reação do Nevoeiro. Sempre que uma dessas situações ocorrer, role **1 dado de Acaso**. **EM CASO DE AZAR DO ACASO** (resultado 1 no dado), a Ressonância do Nevoeiro é acionada. Quando isso acontecer, o GM pode escolher e introduzir em cena um **MÓDULO** do Véu do Silêncio - Pág. 72

Essa regra existe para mostrar que violência, ruptura e impacto chamam atenção nos Ermos, fazendo o ambiente responder de forma imprevisível e hostil.

CONSEQUÊNCIAS

Ao sair do lago, o grupo pode carregar:

- Perda de 1 ponto de sanidade;
- 1 ponto de exaustão;
- Recursos destruídos ou perdidos;
- 1 ponto de ferimento que só notam depois;
- Desconfiança interna pelos **CARDS**
- 1 personagem marcado pela entidade de um dos **MÓDULOS** - Pág. 74;
- Perseguição ou ataque futuro dos canibais.
- Captura para a Vila dos Ermos.



Imagem Dia 02 Vila - Vista da vila de longe

DIA 02 PRIMEIRA PARADA — VILA VAZIA

A Vila Esquecida deve ser apresentada como um lugar pequeno, quieto e bizarro, onde a ausência de gente é mais inquietante do que presença imediata de ameaça. O foco inicial da cena é fazer o grupo entrar achando que encontrou uma comunidade vazia ou temporariamente abandonada, enquanto pequenos sinais mostram que aquele espaço é usado, ritualizado e preparado para receber estranhos.

O NEVOEIRO NÃO ENTRA NA VILA e gira ao redor dela como uma barreira viva, reforçando a sensação de território protegido ou consagrado.

Assim que os personagens entram, a cena deve migrar de investigação para vigilância. Primeiro, a vila parece deserta. Depois, disparos ao norte. Mulheres e crianças surgem à distância, observando em silêncio. Ao mesmo tempo, os disparos vindos do norte cessam e dão lugar ao som de homens retornando em celebração. A partir daí, a tensão muda: o grupo entende que não está sozinho e que a vila não é abrigo, mas uma armadilha em que se colocaram.

O coração dessa cena está em três revelações: a vila é organizada para atrair e processar viajantes; os habitantes contabilizam pessoas como alimento e recurso; e a realidade ao redor do lago e da vila está quebrada, permitindo que versões dos próprios personagens apareçam entre os capturados. O desfecho ideal da cena é um cerco progressivo, com fuga, isolamento, tentativa de captura e uso tenso do espaço entre casas, ruas e interiores.

LEIA ISSO PARA OS PJS

A chuva cessa. Cessa de uma vez, como se tivesse sido cortada acima das cabeças de vocês. No mesmo instante, um vento frio desce do norte, atravessando roupa molhada, pele e os vãos das fendas das máscaras encostadas na pele de uma maneira que parece intencional.

A trilha sai da mata e entrega a vocês uma vila dos ermos perdida. As três fumacinhas que avistaram no dia anterior, persistem saindo de chaminés. O aroma de carne assando, sem temperos ou cheiros rebuscados. Mas é comida quente, que invade suas memórias de conforto, salivando a boca e fazendo vocês perderem a atenção por uns instantes.

Imagem 005.2 - Entrada da Vila



Da entrada da rua de lama e pedra rachada vocês veem poucas casas, construídas de madeira torta, restos de concreto e cercas baixas. Adiante, há uma antena presa no alto de uma construção mais alta que as outras. No fim da rua principal, entre a bruma notam a carcaça de uma igreja velha. E bem no meio da terra batida, sozinha, uma cadeira de balanço.

O Nevoeiro não entra aí. Ele roda em volta da vila, espesso, branco, girando devagar entre árvores, cercas e postes, como se esperasse do lado de fora. Como se aquele pedaço de chão já tivesse dono.

Vocês notam runas riscadas em tábuas e estacas por todo lado. Colares de contas. Crucifixos. Ossos amarrados com barbante. Fitas coloridas apodrecidas. Bichos de pelúcia pendurados em postes como lembrança de infâncias perdidas. Algumas portas estão abertas. Outras parecem fechadas quase esquecidas.

Não há ninguém na rua. Nenhuma voz. Nenhum animal. Nada além do vento frio que balança os objetos nos postes em um constante som de chacoalhado. Então, muito ao longe, vindo abafado pelo norte, vocês escutam o som de um disparo.

Depois outro. Muito distante.

E silêncio. Só vento e os ruídos que o vento traz. A trilha continua pela rua principal da vila, como se esperasse vocês, com um local seguro do Nevoeiro.

ETAPA 1 — O QUE OS PERSONAGENS ENCONTRAM

INVESTIGAÇÃO

Ao investigar a vila, os personagens podem encontrar:

- Roupas de bebê;
- Carne salgando;
- Marcas de sangue antigas e recentes;
- Objetos pessoais espalhados;
- Sinais de ocupação contínua;
- Uma casa com roupas, armas velhas, mochilas, máscaras, ferramentas e equipamentos de pessoas diferentes;
- Peças de uniforme, placas, nomes e identificações variadas.

TESTES SUGERIDOS

- **Percepção** para notar detalhes estranhos, sangue, marcas ou ausência de habitantes.
- **Análise de Ambiente** para encontrar objetos, registros e a casa com espólios.
- **Autocontrole** se o grupo perceber cedo demais que algo no local não faz sentido.

RESOLUÇÕES

SUCESSO: O grupo encontra informações úteis, percebe que a vila é hostil e obtém vantagem para a próxima etapa.

FALHA PARCIAL (MENOS SUCESSOS QUE O ND IMPOSTO PELO GM): O grupo encontra pistas, mas faz barulho, se separa ou perde tempo, permitindo que a vila “feche” ao redor deles.

FALHA TOTAL: O grupo é atraído para dentro demais da vila antes de entender o risco. A próxima etapa começa em posição pior.

UM NOME DESLOCADO NO TEMPO

Em algum momento, um dos personagens encontra o nome de outro personagem do grupo marcado em um uniforme, etiqueta, placa ou costura. Esse é o primeiro sinal claro de quebra da realidade do lugar.

Imagem Dia 02 Vila - Mapa da Vila



EFEITO DO NOME ENCONTRADO

Quando um personagem encontra o nome de outro em um uniforme ou objeto pessoal, o GM deve descrever isso como algo impossível. O grupo pode reagir com choque, negação ou suspeita e isso deve pressionar a confiança interna, tanto para contra o próprio grupo, quanto a própria sanidade.

O NOME ENCONTRADO SERÁ IMPORTANTE NA ETAPA 3.

UM RÁDIO NA ESCUTA

Na casa da antena, os personagens podem encontrar um rádio funcional e um caderno coberto de lama e sangue.

O RÁDIO

O rádio pode estabelecer contato com outros pontos dos Ermos, viajantes ou sinais incompletos, ou até o Abrigo 053, se o GM desejar usar isso como gancho.

O CADERNO

No caderno, os personagens encontram registros sobre viajantes atraídos para a vila:

- Quantidade de pessoas;
- Peso estimado e estado de saúde;
- Valor alimentar em semanas;
- Observações sobre resistência, ferimentos e utilidade de algumas pessoas.

- Uma lista de pessoas separada como função ou carne. E nele o nome de outro jogador.

DICA PARA O GM

Permita que o grupo descubra gradualmente a verdade: a vila não é um refúgio, mas uma armadilha organizada por canibais para atrair e abater viajantes.

ETAPA 2 — MULHERES E CRIANÇAS

FUNÇÃO DA ETAPA

Transformar o vazio em vigilância e mostrar que a vila nunca esteve realmente abandonada.

O QUE ACONTECE

DEPOIS DA INVESTIGAÇÃO INICIAL, mulheres e crianças começam a aparecer à distância. Elas não falam, nem atacam. Apenas observam e recuam com medo de qualquer tentativa de interação.

DEPOIS DE ALGUNS MINUTOS, os disparos ao norte voltam a ser escutados. Desta vez, são incessante como se um grande tiroteio ocorresse na mata distante. A mulheres não se espantam. Apenas mante a curiosidade sobre os PJs.

ALGUM TEMPO DEPOIS, sons de homens gritando de felicidade começam a se aproximar da vila. Berros, urros, um disparo ou outro.

MULHERES E CRIANÇAS COMO AMEAÇA

Se os personagens tentarem sair da vila ou romper o cerco antes do retorno dos homens as mulheres e crianças se tornam obstáculo direto. Elas não precisam atacar de imediato. Podem bloquear passagem, surgir em silêncio nas esquinas, aparecer em portas e janelas, ou apenas ficar paradas forçando hesitação.

O horror aqui deve ser moral e psicológico: são ameaça, mas não se comportam como inimigos de combate simples.

TESTES SUGERIDOS

- **Análise Social** para notar que estão sendo cercados.
- **Autocontrole** para lidar com o absurdo do caderno e do comportamento dos habitantes.



Imagem Dia 02 - Mulher da vila

- **Interação social / intimidação / Análise Social** se o grupo tentar contato.
- **Memória** para ligar rádio, registros e a lógica da vila.

RESOLUÇÕES

SUCESSO: O grupo entende a função da vila, obtém informação sobre o Abrigo 053 ou prepara rota de fuga.

FALHA PARCIAL (SUCESSOS MENOR QUE O ND IMPOSTO PELO GM): O grupo obtém informação, mas perde tempo e permite a chegada dos homens antes de estar pronto.

FALHA TOTAL: O grupo fica encurralado em uma ou mais casas quando os homens retornam.

ETAPA 3 — O RETORNO DOS HOMENS

FUNÇÃO DA ETAPA

Explodir a lógica da vila em horror total e transformar a sessão em fuga, cerco e captura iminente.

A AVENTURA

O QUE ACONTECE

Os canibais regressam do norte em clima de celebração ritualística, transportando macas, corpos pendurados em varas e equipamentos roubados. O choque narrativo ocorre quando os jogadores percebem que as vítimas são duplicatas exatas deles mesmos (exceto o personagem do nome encontrado antes). Isso evidencia uma alteração na realidade: uma versão alternativa do grupo foi capturada no lago e está sendo entregue à vila.

LEIA ISSO PARA OS PJS

Os homens canibais retornam do norte em uma procissão macabra, carregando macas improvisadas e varas onde corpos pendem como troféus. Entre gritos de celebração e cânticos de devoção, eles trazem sacos e mochilas repletos de equipamentos saqueados. O espanto surge aos poucos. Vocês reconhecem seus próprios pertences dentre os que carregam, no entanto, o horror se torna absoluto quando encaram as faces das vítimas: pois eles são vocês. Cada um de vocês. Apenas um não é avistado, aquele qual o nome foi encontrado durante a investigação. A mente de vocês devaneia. Se fragmenta. A visão revela uma fenda na lógica do mundo, sugerindo que uma distorção na realidade permitiu que outra versão do grupo fosse capturada e trazida como oferenda para a vila. Ou talvez vocês não sejam vocês.

REAÇÃO DOS PERSONAGENS

Esse momento exige um **teste de Autocontrole ND3** imediato. Em falha entra em estado de surto psicótico.

CERCO E FUGA

A finalização desta etapa deve ser jogada em um ritmo frenético e surrealista onde o grupo se vê cercado por todos os lados, tentando escapar com:

- Fuga entre casas;
- Tentativa de romper o cerco;
- Defesa improvisada em interiores;
- Movimentação por telhados, janelas, fundos e vielas;
- Perseguição com captura como risco principal.

OS CANIBAIS PREFEREM:

- Capturar vivos, sempre tentando agarrar e puxar para dentro da turba;
- Separar o grupo para enfraquecê-los;
- Isolar feridos, para depois amarrá-los;
- Empurrar os personagens para dentro de casas ou becos;
- Roubam recursos sempre que podem.

O comportamento dos canibais é fanático, violento e coordenados dentro da própria vila. Tratam a chegada das "outras versões" como sinal divino e acreditam que a vila e o lago escolhem duplicatas, ecos ou oferendas.

A REAÇÃO DO NEVOEIRO

O Nevoeiro não entra na vila. Ele circula ao redor dela, como se respeitasse seus limites impedido por algumas runas, selos de afastamento ou cumplicidade com os canibais que o alimentam. Porém, no auge da violência, do medo, do fanatismo e da ruptura emocional, ele reage.

Quando a vila entra em colapso, com gritos de batalha, sangue e perseguição, pânico, o Nevoeiro enlouquece do lado de fora. Ele roda em espirais ao redor das casas, se agita em massas giratórias e começa a responder ao que mais o atrai: emoções fortes, violência, loucura, memória e devoção fanática. E isso piora tudo.

Uma corneta profunda começa a soar sem pausa, como um chamado distante no meio da mata, sedo impossível saber sua origem. A partir daí, a realidade ao redor da vila se torna instável. Os personagens começam a ver acontecimentos impossíveis atravessando a cena em plena luta, fuga ou cerco.

Nada disso interfere na atenção dos canibais com relação aos personagens. Eles tratam tudo como parte natural do momento, mesmo quando a visão é grotesca ou absurda.

LEIA PARA OS PJS

Enquanto a vila sucumbe ao caos, o nevoeiro do lado de fora parece entrar em um frenesi absoluto, contorcendo-se em espirais violentas que parecem se alimentar do pânico e da devoção fanática ao redor. Uma corneta profunda passa a ressoar sem trégua; um zumbido grave e onipresente que vibra nos ossos, vindo de algum ponto distante na mata. O terror se torna ainda mais frio à vocês ao notarem

os canibais; eles não hesitam. Ignoram as fendas do mundo e as aparições impossíveis, o som como se ele não existisse, mantendo os olhos fixos em vocês com uma naturalidade perturbadora. E a luta por sobreviver a turba continua.

QUANDO ATIVAR

A Reação do Nevoeiro deve ser ativada:

- No auge da violência na vila;
- Quando o grupo se vê cercado ou em sítio;
- Quando houver mortes, disparos, choque emocional forte e ruptura de realidade acumulada;
- Ou quando o GM quiser marcar que a situação passou do limite.

EFEITO INICIAL

Assim que a Reação do Nevoeiro começa, todos os personagens devem fazer um teste de Horror do Nevoeiro ND1.

EM FALHA, o personagem perde 1 ponto de sanidade e entra em choque;

EM CASO DE SUCESSO, o personagem resiste ao primeiro impacto, mas continua exposto aos efeitos seguintes.

AS MANIFESTAÇÕES DA REAÇÃO DO NEVOEIRO

Depois da corneta e dos teste de Autocontrole inicial, o GM deve introduzir as manifestações abaixo durante qualquer alteação de cena, cenário ou situação, como as seguintes:

- Perseguição;
- Confronto ou luta;
- Deslocamento entre casas;
- Tentativa de fuga;
- Defesa em invasão de uma casa;
- Captura.

Essas visões devem ser descritas como reais para os personagens, mesmo que absurdas. Os canibais não param por causa delas, nem parecem se importar, como se tudo fosse totalmente natural a eles. As manifestações devem se integrar com a cena em andamento. Tudo continua: a caça, o cerco ou a celebração como se tudo fizesse parte desde o início.

1. A GUERRA AO LADO DA CASA

Pela janela, fresta ou rua lateral, os personagens veem uma tropa de homens lutando a poucos metros dali. Estão vestidos com uniformes de exército de alguma guerra antiga. Há tiros, explosões de granadas com fumaça e estilhaços caindo por todos os lados; gritos de comando e homens tombando na lama entre as árvores ao lado da vila. Isso acontece a cerca de 10 a 20 metros dos PJs

MECÂNICA

Todo personagem que testemunhar a cena deve fazer **Autocontrole ND1**.

EM CASO DE FALHA perde 1 de sanidade e role 1d6 para o efeito extra da loucura:

d6	Efeito do choque
1-2	Perde foco no que estava fazendo, encarando sem entender a surrealidade
3-4	Acredita estar sob fogo cruzado real e puxa um outro PJ para baixo, mesmo que interrompa ou atrapalhe.
5-6	Acredita que são salvadores, e se expõe berrando por ajuda aos soldados.

EM CASO DE SUCESSO, o PJ entra em um estado de ignorar a loucura do que vê, e se mantém no que está fazendo.

INTERAGINDO COM OS SOLDADOS

Caso um PJ consiga atrair a atenção de um soldado, ele reagirá com um entusiasmo delirante, afirmando com convicção que estão vencendo a batalha contra o "Exército Vermelho". Embora o soldado sorria e tente genuinamente ajudar o personagem, o destino parece conspirar contra ele: qualquer tentativa de auxílio é frustrada pelo empurrão acidental da turba ou interrompida bruscamente por uma bala perdida que o derruba ao chão. Curiosamente, os canibais ignoram a presença dele, tratando-o com a naturalidade de quem faz parte do ecossistema da vila.

2. O HELICÓPTERO SOBRE A RUA

Um helicóptero surge sobre a vila tocando música alta. Homens descem de rapel, sorrindo ou berrando, e alguns sobem abraçados aos canibais como se participassem de uma celebração. A aeronave paira por alguns instantes sobre a rua principal, depois segue para o sul com cordas cheias de corpos ou gente viva pendurada. Alguns

A AVENTURA

batem nos telhados. Outros caem no barro quebrando o corpo sem interromper o movimento da cena. Por mais que tenham retirado canibais, não parece ter afetado o número atual da turba.

MECÂNICA

O som do helicóptero impede comunicação clara por 1 rodada ou pelo tempo que o GM achar adequado. Personagens precisam testar Percepção, Análise Social ou Autocontrole para manter coordenação e ao falar devem testar Liderança para serem escutados.

EM CASO DE FALHA: não escutam ordens, se separam ou perdem contato visual com aliados.

ROLANDO UM DADO DO ACASO

Em Azar do Acaso: um corpo ou destroço cai perto do personagem e força reação imediata, ou perfura o telhado caindo dentro do local que defendem

3. A NOIVA NA LITEIRA

No meio da turba, uma mulher vestida de noiva é carregada em uma liteira por homens vestidos como padrinhos de casamento. Lama e sangue espirram nela, mas ela segue sorrindo, serena, como se atravessasse uma procissão de festa. Ela passa pela cena sem olhar para o grupo, sem temer nada, sem notar a violência ao redor.

MECÂNICA

A visão força um **teste de Memória ND2**.

EM CASO DE FALHA perde 1 de sanidade e role 1d6 para o efeito extra da loucura:

d6	Efeito do choque
1-2	O personagem sofre dissociação breve, e um badeja surge em sua mão cheia de taças de champanhe, o qual ele oferece como um garçom de uma festa.
3-4	Começa a chorar, berrando que esteve nesse casamento e nota que noiva é uma parente sua.
5-6	Entra em Surto psicótico, (ver regra no capítulo de Insanidade)

EM CASO DE SUCESSO: o PJ segue agindo, mas leva a sensação de que a vila está celebrando algo maior do que o massacre.

4. O NASCIMENTO NO BARRO

No meio da confusão, uma mulher dá à luz em pé ou caída entre a lama, a turba e a violência, próximo a um dos PJs. O bebê surge em suas mãos, berrando com força, mesmo sendo visivelmente natimorto. Os que estão ao redor celebram, sorriem e tocam a criança como se ela estivesse viva e saudável.

MECÂNICA

Os Canibais param tudo que estão fazendo, mesmo se em confronto direto para celebrar, durante uma rodada.

Teste de Análise Social ND2 para quem testemunhar de perto ao ponto de ver o bebê e a mulher.

EM CASO DE FALHA perde 1 de Sanidade e role 1d6 para o efeito extra da loucura:

d6	Efeito do choque
1-2	O personagem entra em choque andando pra longe da mulher entrando em estado de Pânico na rodada seguinte;
3-4	Quer salvar o bebê, pois acredita que ele está vivo, os canibais o vão comer.
5-6	Se une a turba para comemorar o nascimento como se aquilo fosse normal.

EM CASO DE SUCESSO: nota que os Canibais se distraíram e ganham mais 1 de bônus em qualquer ação usada para tentar escapar, sair de imobilização ou sair de onde está para um local mais seguro.

5. O FAMILIAR QUE SEMPRE ESTEVE ALI

Se algum personagem tiver **CARD** de família, um de seus parentes surge junto ao grupo, como se estivesse ali desde o início da jornada. Esse parente surge de repente na cena: ajudando alguém correr, segurando uma porta, puxando alguém pelo braço, berrando indicando uma saída, chamando pelo personagem para sair de alguma situação.

O PONTO MAIS PERTURBADOR é este: o personagem ligado a essa pessoa entra em choque ao vê-la ali, mas o resto do grupo age como se ela sempre tivesse estado entre eles.

MECÂNICA

O personagem relacionado deve fazer um teste de Memória ND3.

EM FALHA: ele não lembra de forma alguma que seu parente esteve com eles desde o início, e rola 1d6 para o efeito extra da loucura:

d6	Efeito do choque
1-2	Acredita que é um truque do Nevoeiro e vê o próprio parente como um canibal.
3-4	Vê o PJ perto de seu parente como uma ameaça e o ataca.
5-6	Fica cego.

EM SUCESSO: lembra do parente e gasta uma rodada o abraçando.

PARA OS OUTROS PJS.

Não há teste. A parente sempre esteve aí. E a pessoa é tratada como presença “aceita” mesmo com a lógica quebrada da cena.

O GM pode usar esse familiar para:

- Abrir rota de fuga;
- Atrair o personagem para perigo;
- Dar informações;
- Desaparecer logo depois como se nunca estivesse estado aí.

VÍNCULO COM O PARENTE: Caso um Parente sofra uma fatalidade ou algo terrível lhe aconteça, o PJ vinculado a ele deverá aplicar imediatamente as consequências descritas no Capítulo de Relações.

REGRAS GERAIS DA REAÇÃO DO NEVOEIRO

1. FREQUÊNCIA

O GM pode introduzir: 1 manifestação forte para cena curta; 1 a 2 manifestações para cena média; até 3 ou 5 se a vila estiver no auge do colapso; ou até criar novas no improvisado criativo ou planejado.

2. EFEITO SOBRE O GRUPO

Cada manifestação deve ser focada em no máximo 2 PJs, para manter o equilíbrio de risco do grupo na aventura.

3. EFEITO SOBRE OS CANIBAIS

Nenhum efeito direto a não ser o descrito nas mecânicas das manifestações.

4. EFEITO SOBRE A VILA

A vila parece suportar essas rupturas como parte do próprio tecido do lugar. Isso reforça que o fanatismo convive com a ruptura e com o Nevoeiro e suas manifestações. Assim é algumas das mais perigosas Vilas dos Ermos

USO NARRATIVO PELO GM

A Reação do Nevoeiro não deve servir para substituir a ação principal da vila. Ela serve para enlouquecer o fundo da cena enquanto os personagens ainda precisam lidar com os desafios impostos pela turba de canibais em frenesi.

O ideal é que o grupo sinta que tudo está errado ao mesmo tempo, nada do que vê pode ser confiável e ainda assim precisa continuar fazendo de tudo para sobreviver.



Imagem Dia 02 Vila - Entrada da Igreja

O DUPLO NO TETO

A qualquer momento em que os personagens fiquem presos em uma casa, beco, igreja ou situação impossível de sair, o GM pode revelar que, no teto da casa do lado oposto da rua, está de pé o duplo do personagem cujo nome foi encontrado antes.

Esse duplo pode estar vivo, ferido ou em estado alterado, mas olha de volta se o personagem original o perceber.

SE OS DOIS SE OLHAREM

Ambos entram em estado de choque por um turno. O PJ deve fazer **Autocontrole ND4**.

EM FALHA role 1d6 para o efeito extra da loucura:

d6	Efeito do choque ao se ver do outro lado
1-2	O PJ muda de corpo e consciência com seu duplo e a versão original que está com o grupo, entra em surto psicótico e começa a querer sair para enfrentar a turba de canibais para fugir. Mas do alto da casa a dupla se torna a versão final e o PJ joga com esse ponto de vista e com o equipamento que ele tem agora.
3-4	Ambos sofrem colapso emocional com -3 pontos de Sanidade. O Duplo do teto cai no chão no meio da turba. A turba se vira e volta toda sua atenção a quem caiu e começam a se alimentar dele, dando tempo de dois turnos para o grupo reagir de alguma forma
5-6	Fica cego e surdo.

EM CASO DE SUCESSO: Perde 1 de Sanidade. O personagem pode fazer um teste de Memória ND2, para receber flashes das lembranças do seu duplo, entendendo como aquela outra versão conseguiu escapar. O PJ sabe de tudo que o grupo do duplo fez até chegar ali:

- Descobre uma saída,
- Passagem ou rota de escape da casa ou da rua;
- Ganha uma vantagem real para romper o cerco.

MECÂNICAS CENTRAIS DO CERCO DOS CANIBAIS

CAPTURA

Sempre que um personagem ficar isolado, sem rota de fuga ou falhar em algum teste para atravessar barricada, janela ou telhado o GM pode declarar risco de captura se houver um canibal por perto.

RESOLUÇÃO POSSÍVEL:

- **Teste de Imobilização** em oposição ao canibal para escapar, podendo receber Ajuda de outro personagem que tenha 1 em Atletismo ou Imobilização;
- Abandono de item importante para escapar;

PERDA DE RECURSOS

2d6	Equipamento perdido ou inutilizado
2	Toda água do personagem caiu, ou seu reservatório furou ou quebrou;
3	Toda comida se perdeu, encharcou-se com água podre, ou seu compartimento rompeu-se .
4	A munição caiu da arma ou a extra foi roubada.
5	A máscara caiu ou rompeu-se;
6	Um item pessoal quebrou-se ou rompeu-se, a escolha do GM
7	Uma das botas saiu do pé foi retirada do seu pé
8	O traje de proteção ou casaco foi agarrado por outro canibal, dificultando a fuga.
9	Cinto com todo seus utilitários foi agarrado e o PJ foi puxado para o meio da turba.
10	As pernas foram agarrada e PJ caiu tomando 1 ponde Ferimento e fica em estado Derrubado.
11	A mochila foi agarrada e o PJ vai ser puxado para trás por muitos canibais
12	Você sumiu na turba, que começa a ter morder soffrente 3 de ferimento por rodada.

DESFECHOS E ESCAPATÓRIA

Para que os personagens saiam vivos da Vila, uma das seguintes resoluções deve ser alcançada:

FUGA DESESPERADA: Confrontar os canibais diretamente e romper o cerco, aceitando que a liberdade custará perdas severas ao grupo.

EXTRAÇÃO VIA RÁDIO: Utilizar informações cruciais obtidas através da conexão com o Abrigo 053 para coordenar uma rota de fuga segura.

A CAÇA COMEÇA: Escapar furtivamente, transformando a sessão em uma perseguição implacável pela floresta.

EXTERMÍNIO: Erradicar todos os canibais adultos, eliminando a ameaça imediata da vila.

SABOTAGEM RITUAL: Incendiar ou destruir partes estratégicas da vila, forçando os canibais a abandonarem a caça para proteger as runas que equilibram o Nevoeiro.

MANIFESTAÇÕES E AS MORTES DOS CANIBÁIS

Caso os canibais sejam mortos, as manifestações e anomalias locais perdem sua âncora. O impossível retrocede e as distorções desaparecem gradualmente, como se nunca tivessem existido, deixando para trás apenas o silêncio da mata.



Imagem Dia 02 Vila - Igrejas no céu

Imagem Dia 02 Ruínas - Entrada da cidade



DIA 02 PRIMEIRA PARADA — AS RUÍNAS DA METRÓPOLE

As ruínas da antiga metrópole são a área mais saturada pelo Nevoeiro entre os caminhos possíveis. Prédios inclinados, estruturas suspensas, carros flutuando, aves voando de marcha à ré e regiões de gravidade irregular tornam a travessia instável, difícil de ler e perigosa em qualquer direção. O lugar concentra recursos úteis, mas cada oportunidade de saque ou abrigo exige

entrar mais fundo em uma área onde o espaço parece falho.

Um dos prédios está curvado no ar, apoiado sobre outro edifício menor em um equilíbrio inexplicável. Em uma de suas janelas, um corpo pende como se estivesse enforcado, enquanto um cachorro late sem parar do lado de dentro.

No prédio de baixo, um rádio toca sem cessar e transmite o pedido de socorro de uma menina. Em outro ponto da rua, uma antiga padaria e um antigo estabelecimento hoje irreconhecível oferecem objetos, ferramentas e restos do mundo anterior, exigindo que o GM descreva tudo sem depender do uso original que esses itens tinham antes do colapso.

Uma entidade Mentocrépolos vive entre essas ruínas. Ele não surge de imediato. Primeiro vem o silêncio absoluto. Depois, a sensação de que o Nevoeiro está rodando em círculos ao redor do grupo. Só então a entidade se manifesta.

OBJETIVOS DOS PJS

- Atravessar ou explorar as ruínas sem ficarem presos nelas;
- Encontrar recursos úteis;
- Lidar com anomalias de espaço e gravidade;
- Investigar os sinais do corpo pendurado e do pedido de socorro;
- Sobreviver ao colapso estrutural e à presença do Mentocrépolos.

LEIA ISSO PARA OS PJS

A chuva diminuiu, depois cessou. Voltou como uma garoa quando o Nevoeiro os cercou com uma bruma. Era difícil ver uns aos outros a mais de cinco metros a frente, e vocês andavam próximos para manter o controle. Cada um enxergando apenas um vulto à sua frente, como a única direção quem tem que seguir. Mas quem guia o grupo observava coisas no Nevoeiro.

As ruínas aparecem antes da rua. Primeiro como contornos de blocos de concreto verticais e escuros no meio do branco do nevoeiro. Depois, como esqueletos de concreto, metal e vidro emergindo da bruma densa, altos e tortos, próximos demais uns dos outros. Quanto mais vocês chegam perto, mais o lugar parece deslocado da realidade. Tudo branco, quieto, deixando apenas que formas distantes possam ser interpretadas sob suas próprias perspectivas. O frio faz tremer o corpo; a vista se força para ver algo além da bruma e deu suas máscaras embaçadas de tensão.

O Nevoeiro aqui parece mais espesso. Mais denso. A saturação deve estar extremamente elevada. Quase se escuta ele raspar entre as estruturas de maneira tão sólidas que confundem a mente. Um pouco a frente, seus olhos se fixam no alto. Entre os prédios. Carros pairam alguns metros acima do chão, presos no ar entre postes e fachadas quebradas. Aves cruzam o céu em movimento invertido, batendo as asas como se retornassem no tempo. Vocês andam

mais alguns passos e param para compreender o que veem. A cerca de 100 metros de vocês, no meio do branco da bruma, surge uma estrutura em arco tão grande que é difícil entender o que é. E aos poucos vocês juntam a compreensão em cacos para de fato entender. Um prédio inteiro está curvado no meio do ar, apoiado sobre outro de forma não natural, como se tivesse começado a cair e desistido no meio do caminho.

É então que vocês veem o corpo. Pendurado em uma janela alta do prédio torto, em algum andar no alto do arco de sua estrutura curvada. Uma corda esticada, amarrada em seu pescoço. Balançando pouco, como se o vento não tocasse aquele ponto do mesmo jeito que toca o resto das ruínas. De dentro do prédio, um cachorro late sem parar. Do mesmo andar do homem morto.

Mais abaixo, do edifício que sustenta a estrutura curvada, vem o som de um rádio chiando entre música antiga e interferência. Entre os estalos, uma voz infantil aparece. Fraca. Distante.

— Pai... pai...

Quando o vento para por um instante, a voz fica mais clara.

— Mamãe caiu... — quase um sussurro entre os chiados — Mãe... Papai não vem... Mãe acorda...

O vento volta e só o chiado da música do rádio fica ecoando lá dentro.

A rua segue aberta entre lojas destruídas, concreto rachado e carros abandonados. Há coisas úteis aqui. Vocês sabem disso antes mesmo de entrar. E esse lugar parece saber que vocês sabem.

APROXIMAÇÃO PELA RUA PRINCIPAL

Ao adentrarem as ruínas, o grupo imediatamente percebe que o Nevoeiro ali atinge um nível crítico de saturação, tornando o próprio espaço físico instável e imprevisível. Embora o ambiente ofereça a promessa de recursos reais e valiosos a serem encontrados entre os escombros, a urgência é nítida: cada minuto de permanência no local degrada a realidade e piora progressivamente a situação dos sobreviventes.

AVENTURA

ELEMENTOS ANÔMALOS QUE O GM PODE USAR

- Carros flutuando;
- Aves voando de marcha à ré;
- Sons chegando antes da origem;
- Sombras que não seguem a luz;
- Chuva interrompida em faixas de ar;
- Escadas que parecem levar a andares errados;
- Ruas que mudam de proporção;
- Portas que não levam ao interior esperado.

TESTES SUGERIDOS

- **Análise de Ambiente** para notar perigos físicos e **Entendimento Limiar** para as anomalias.
- **Percepção** procurando ameaças e detalhes para avançar sem cair em zonas piores
- **Autocontrole** diante do acúmulo de absurdos.

FALHAS POSSÍVEIS

- Rolar na tabela de **Anomalia Gravitacional**;
- Perder tempo em rota errada voltando para onde começou ou em outro lugar;
- Sofrer aumento de saturação e perda de memória;
- Separar-se do grupo por poucos instantes.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

APROXIMAÇÃO PELA RUA PRINCIPAL

Ao adentrarem as ruínas, o grupo imediatamente percebe que o Nevoeiro ali atinge um nível crítico de saturação (Saturação nível 8), tornando o próprio espaço físico instável e imprevisível.

PRESSÃO EMOCIONAL

- **TESTES DE MÁSCARA* VS SATURAÇÃO DO NEVOEIRO** Nível 8: Assim que os PJs adentram nas ruínas eles sofrem uma pressão emocional imediata e devem **testar Autocontrole ND3**.

EM FALHA: perdem a memória do dia anterior, além de 2 pontos de SD e 3 pontos de OTM (Otimismo pode ficar com valor negativo)

**Máscaras com nível de proteção maior igual a 8 isenta o PJ do teste.*

ATRAVESSANDO AS RUÍNAS

A sensação de estar sendo observado é constante nas ruínas e ao transitar por suas ruas, anomalias se mostram em diversos pontos, assim como as distâncias que parecem encurtar ou se alongar aleatoriamente. Um **teste de Entendimento Limiar ND3** evita transitar por áreas corrompidas ou com anomalias. Um **PJ da classe Guia do Nevoeiro** tem a possibilidade de traçar rotas seguras e evitar encontros inesperados durante esse percurso.

RECURSOS E LEITURA DO LUGAR

FUNÇÃO DA ETAPA

Recompensar exploração com recurso, mas forçar o grupo a se aprofundar em locais instáveis.

EXPLORANDO POR RECURSOS

Embora o ambiente ofereça a promessa de recursos reais e valiosos a serem encontrados entre os escombros, a urgência é nítida: cada minuto de permanência no local degrada a realidade e piora progressivamente a situação dos sobreviventes.

Um **Teste de Análise de Ambiente ND2** percebe possíveis locais onde recursos podem ser coletados e identifica (aleatoriamente ou à escolha do GM) um dos seguintes locais de interesse e seus respectivos NDs para coleta de recursos.

Cada local de interesse leva entre 10 a 20 min para ser explorado. Permitindo aos PJs que não estejam explorando, ou se ajudando nessa tarefa, realizarem outras ações como: cuidar de ferimentos, apoiar emocionalmente um companheiro, descansar.

Locais de Interesse	Descrição	Teste e ND	Recursos encontrados
Carcaças de veículos	Alguns veículos estão em posições estranhas como captados, inclinados sobre paredes ou postes.	Percepção ND1	Uma bateria funcional, fios elétricos e uma lanterna LED 15m de iluminação com 2 cargas de 24h e uma caixa de 4 pilhas
Restos de lojas	Dentre algumas estruturas em colapso existem entradas amplas onde estranhas estátuas de pessoas com encaixes de braços e cabeça se amontoavam pelos cantos. Panos coloridos rasgados e objetos plástico sem utilidade estão espalhados por todo canto. Um monitor sem vidro está no chão.	Percepção ND2	Roupas secas de vários estilos e tamanhos e uma mochila com um urso de pelúcia sem um dos olhos e espaço para pilha. Acionado, o urso diz animado: "Olá, vamos brincar!" O PJ recupera 1 OTM. A pilha acaba logo depois.
Antiga padaria	Balcões de vidro estilhaçados e prateleiras metálicas oxidadas. Grandes caixas metálicas quadradas com portas pesadas e puxadores de ferro ocupam o fundo do recinto, acumulando detritos em seus vãos internos. Sacos de pano rompidos espalham pó endurecido pelo chão rachado, misturando-se a embalagens plásticas ressecadas.	Percepção ND3	3 Enlatados de comida levemente vencidas, restos de farinha e pães mofados, 4 garrafas de água lacradas.
Salão de beleza	Um estranho local onde cadeiras encaram espelhos fissurados que mal refletem imagens devido a quantidade de fungos e manchas. Uma grande prateleira com gaveteiros emperrados divide o espaço entre o piso e espelhos. No solo, instrumentos de corte enferrujados, pentes de plástico quebrados e frascos sem rótulo estão espalhados entre restos de fiação elétrica exposta.	Percepção ND1	Pequeno espelho, secador de cabelo defeituoso e revista de homens e mulheres nus com páginas grudadas. (+2 em OTM caso se distancie do grupo para apreciação).
Mercado Saqueado	De fora é possível observar gôndolas remexidas quase vazias, além de embalagens rasgadas apodrecidas no chão úmido. Alguns carrinhos enferrujados se amontoam na entrada impedindo a passagem. O chão está coberto por uma massa de rótulos de papel desbotados, latas amassadas e cacos de garrafas.	Percepção ND3	Restos de alimento, cantil de água vazio, 8 balas de pistola sob um fundo de piso falso.
Ruínas de um depósito	Áreas de serviço, depósitos e interiores parcialmente preservados	Percepção ND4	Um traje de proteção químico cheirando a mofo, Máscara de proteção nível 8, corda tratada 30m

IMPORTANTE PARA O GM

As pessoas de Melted Lands não reconhecem muitos objetos antigos por sua função original. Descreva itens por: forma, material, estado, possível uso improvisado. Um **teste de memória com ND3** dá dica do que esses objetos realmente são ou foram.

EXEMPLOS:

- **SECADOR DE CABELO:** "uma peça de plástico com cabo e boca oca, ligada por fio rompido, com um motor de resistência interna, sugere gerar calor";
- **CADEIRA DE SALÃO:** "uma cadeira grande presa a uma base metálica, feita para subir,

girar e travar, parecendo um assento de um veículo. Mas é estranho estar em frente a grande foto desbotada de uma mulher de lindos cabelo";

- **VITRINE DE PADARIA:** "uma caixa de vidro rachado e mofado com estrutura metálica, talvez usada para expor alimento protegido";
- **MÁQUINA DE CAFÉ:** "um bloco de metal com recipientes, um maquinário complexo cheio de mangueiras e válvulas, inútil sem energia, mas cheio de peças. Talvez seja um mini-beat".

OUTROS RECURSOS POSSÍVEIS ENCONTRADOS PELAS RUAS

2d6	Equipamento encontrado
2	Um machete com uma lanterna amarrados por fita isolante.
3	A munição extra de pistola em uma caixa de sorvete.
4	Recipientes de plástico de alta densidade com vedação. Um deles com algo mofado dentro.
5	Correntes novas com um cadeado de senha, em volta de um poste, junto a vários cadarços amarrados
6	Enlatado de comida levemente vencidas
7	Um traje de proteção químico cheirando a fezes.
8	Uma caixa lacrada de pilhas novas, baterias e fios elétricos.
9	Um revista com homens e mulheres nus, com as páginas grudadas
10	Balções de festa, incrivelmente bem conservados. Nas cores azul e rosa.
11	Um mochila com um urso de pelúcia sem um dos olhos.
12	Um fuzil sem munição.

RISCO

Quanto mais o grupo saqueia, mais tempo passa no local. Isso deve aumentar:

- Saturação;
- Chance de encontro com Porta Umbral;
- Aproximação da entidade Mentocrépolos;
- Risco de colapso estrutural.



Imagem Dia 02 Ruínas - O prédio torto

ÁREA 01 — O PRÉDIO TORTO

O prédio torto deve funcionar como uma armadilha de aproximação e esforço físico. O grupo vê um corpo pendurado e ouve um cachorro latindo no interior, o que atrai para o objetivo de entrar, subir e tentar alcançar os dois, e investigar o que aconteceu. A progressão da cena deve ser de instabilidade crescente. O acesso é ruim, a estrutura interna está inclinada, e cada avanço deve reforçar a sensação de que o prédio pode ceder a qualquer momento.

Quando os personagens finalmente chegam ao corpo, o resgate falha: ao puxarem a corda, ela vem vazia. O cachorro desaparece e fica claro que os dois eram uma manifestação de espaço tempo do Nevoeiro de alta saturação. A partir desse ponto, a cena muda de exploração para sobrevivência imediata. O prédio começa a se recompor, forçando os personagens a correr, escalar, se equilibrar e encontrar uma saída enquanto pisos mudam de ângulo, passagens fecham e partes da estrutura cedem. Quando a torre enfim se endireita, o prédio entra em colapso e ameaça esmagar quem ainda estiver dentro ou perto demais.

O foco dessa cena é fazer o grupo gastar tempo, atenção e risco em algo que parecia salvável, para depois transformar esse esforço em fuga desesperada sob concreto, altura e desabamento.

Imagem Dia 02 Ruínas - O homem enforcado



DIGA ISSO PARA O PJS

De perto, vocês veem o ponto exato onde o prédio perdeu a posição normal e ficou travado inclinado sobre a construção mais baixa. A torre desceu de lado e parou apoiada em uma parte do edifício de baixo, deixando vários andares fora do eixo. As linhas da fachada não se encontram mais. O piso de um lado está mais alto do que o outro. Janelas ficaram tortas. A frente do prédio segue inclinada curvada sobre a rua.

O acesso que restou está na lateral. Ali, a abertura leva para dentro de um interior inclinado, onde nada parece estar nivelado. O corredor parece começar descendo para um lado. E mais adiante, a visão alcança partes internas desalinhadas, passagens interrompidas e trechos onde o espaço some na escuridão.

Lá em cima, na mesma janela que vocês já tinham visto de longe, está o corpo. Agora dá para ver melhor a posição dele, pendurado para fora da abertura, preso pela corda pelo pescoço. Suas roupas são trapos, porém a pele parece nova, apesar de azulada na face.

Então o cachorro late de novo. De perto, o som não parece vir de um ponto fixo. Ele corre pelo interior do prédio no mesmo andar que o morto. Vocês não sabem onde ele está. Só sabem que está lá dentro.

ENTRANDO NO PRÉDIO

Entrar no prédio exige cuidado. O acesso lateral leva a uma parte interna inclinada, com piso fora de nível, trechos instáveis e passagens interrompidas. O interior está um breu, e a fraca luz difusa do Nevoeiro ilumina apenas poucas formas do que o interior do edifício foi um dia. **SEM LANTERNAS OU FONTE DE LUZ, CONSIDERAR QUE O PJ ESTÁ EM ESTADO SEMI CEGO TENDO -4 DE PENALIDADE EM QUALQUER TESTE QUE PRECISE DA VISÃO.**

NARRANDO O INTERIOR DO PRÉDIO

O GM deve narrar o interior do prédio a partir do esforço que ele exige do corpo dos PJs. Faça o grupo sentir que entrar ali muda a forma de andar, respirar, ouvir e calcular distância no escuro. Vento passando pelas colunas, sensação de mudança no ar e som, ao se aproximar de um vão que vai até o primeiro andar, o cheiro de poeira e ferrugem de um ambiente abandonado por muito tempo. O piso inclinado obriga ajuste constante de peso, as paredes e passagens tortas tiram a referência de cima a baixo, e o som do cachorro deve servir mais para desorientar do que para guiar. Use a luz, a poeira, o eco e a dificuldade de manter equilíbrio para passar a ideia de que o prédio ainda está se sustentando por pouco, e que qualquer avanço mais rápido do que deveria cobra riscos.

POSSÍVEIS ROTAS PELO PRÉDIO

A ESCADA

Uma rota possível segue pela antiga escada principal. Ela ainda existe, mas está quebrada em vários lances, com corrimãos soltos, degraus rachados e trechos em que o grupo precisa subir se apoiando na parede ou nas ferragens expostas. É o caminho mais direto, mas também o que mais concentra peso em uma estrutura já comprometida, exigindo cuidado constante para não provocar desabamento localizado.

Análise de Ambiente ND2 diferencia partes estruturais mais resistentes de partes colapsadas, facilitando cada tomada de decisão em buscar apoios e facilitando a escalada.

A AVENTURA

CORREDORES E FISSURAS

Outra subida pode ser feita pelos corredores laterais e salas inclinadas, avançando de um andar para outro por passagens internas abertas pela ruptura do prédio. Nesse caminho, o grupo precisa atravessar pisos em ângulo, portas presas fora do eixo, vãos entre lajes e ambientes onde o chão escorrega para um lado só. É uma rota mais lenta e confusa, que exige leitura de espaço e atenção para não entrar em áreas sem saída.

VÃO DO ELEVADOR

A terceira rota pode ser feita pelo vão do antigo elevador. As portas de alguns andares estão abertas ou tortas, revelando a descida escura da caixa vertical entre cabos rompidos, trilhos expostos e paredes rachadas. Subir por ali exige corda, apoio firme e muita coordenação, porque o espaço é estreito, o eco confunde a noção de altura e qualquer objeto solto pode despencar sobre quem estiver abaixo. É um caminho mais protegido do vento e da abertura da fachada, mas também mais sufocante, mais escuro e mais difícil de abandonar rápido se algo der errado.

FACHADA EXTERNA

A opção mais arriscada, porém mais rápida, é buscar uma subida pela fachada externa rompida, escalando por janelas abertas, colunas partidas e trechos onde o prédio cedeu sem fechar totalmente. Esse caminho evita parte do interior mais comprimido, mas expõe o grupo à altura, ao vento e à queda de pedaços da estrutura. É a rota mais arriscada fisicamente, onde qualquer erro pode resultar em queda, ferimento grave ou morte.

TENTANDO ENTENDER ONDE SE PISA

Os testes mais importantes são *Análise Ambiente*, e *Percepção*, mas o GM pode criar desafios e testes que desejar durante a incursão do grupo na subida do prédio.

- *Análise de Ambiente* para notar perigos físicos e *Entendimento Limiar* para as anomalias.
- *Percepção* para andar com cuidado no escuro e perceber detalhes para avançar sem cair em vãos.

EM TESTES DE DESLOCAMENTO

EM SUCESSO: O personagem entra e avança sem problema imediato.

EM SUCESSO PARCIAL (SUCESSO < ND):

- Faz barulho que gera um eco no prédio;
- Perde tempo tendo que se desprender de algo (pé preso, equipamento agarrado, etc);
- Desloca parte da estrutura que desaba e deixa um setor inacessível;
- Derruba algo que quebra, ou rola no declive;
- Cai em algum buraco ou vão inclinado do prédio.

FALHA TOTAL: O personagem escorrega, fica preso precisando de *teste de Atletismo ou Acrobacia ND5* para sair ou tem que pedir ajuda. Sofre ferimento 1d6 pontos de ferimento leve e aciona a primeira consequência estrutural.

SUBIDA INTERNA

A progressão até os andares superiores deve ser tratada como uma escalada por interior inclinado, com pisos em ângulo, corredores quebrados, escadas incompletas e trechos onde é preciso se apoiar nas paredes. Coloque pontos onde o grupo precisa escolher entre continuar subindo ou procurar outro caminho.

TESTES SUGERIDOS DURANTE A SUBIDA

- *Atletismo* para subir, saltar ou se equilibrar;
- *Percepção ou Análise de Ambiente* para encontrar rota segura;
- *ACASO* para verificar se uma parte cede;
- *Vigilância* se quiser manter alguém atento ao exterior ou ao corpo.

O GM não precisa pedir teste a cada passo. Use testes em trechos críticos.

ESTRUTURA INSTÁVEL

O GM pode pedir Acaso ou acionar consequência estrutural diretamente, sempre que houver:

- Corrida;
- Salto;
- Peso concentrado;
- Disparo;
- Impacto;
- Tentativa de forçar porta, laje ou passagem,

Em Azar do ACASO, ocorrem consequência estruturais.

CONSEQUÊNCIAS ESTRUTURAIS

O piso cede parcialmente ou uma escada racha, deixando o PJ preso e dando 1 ponto de Ferimento;

- Detritos caem sobre o grupo prendendo alguns e ferindo outros.;
- Uma passagem fica bloqueada;
- O caminho de volta piora para o retorno com um desmoronamento, novas instabilidades ou rachaduras que fragilizam o piso.

Essas consequências devem aumentar a sensação de urgência sem desabar o prédio.

O CORPO NA JANELA

Quando o grupo finalmente alcança a área próxima à janela o corpo continua visível, a corda parece firme e o cachorro ainda late em algum ponto do interior.

Os personagens podem cortar a corda ou puxar o corpo com um **teste de Atletismo**, que se falha o corpo despenca no chão do lado fora

REVELAÇÃO SOBRE O CORPO E O CACHORRO

No momento em que alguém puxa o corpo ou a corda, não há mais peso e a corda vem vazia. O corpo desapareceu e o cachorro para de latir. Eles simplesmente desaparecem. Sons de um escritório começam a ecoar por todo espaço frutos de uma realidade que se perdeu. Uma memória que o Nevoeiro tomou pra si desse lugar E a estrutura do prédio tenta voltar para a posição reta. O acúmulo

de absurdos deixa todos os PJs apreensivos e todos os presentes devem testar **Autocontrole ND2** ou perdem 1 ponto de SD e entram em Choque por um turno ou 1 minuto.

LEIA ISSO PARA OS PJS

No momento em que vocês puxam a corda, não há mais peso. Não há som de queda. A corda vem vazia. O corpo desapareceu e o cachorro para de latir. Era como se nunca tivessem estado ali.

Um silêncio profundo parece engolir todos os ruídos, até as vozes e a respiração de vocês. O vento lá de fora invade suavemente as estruturas das ruínas como uma brisa, trazendo junto um estranho aroma de café. Seus ouvidos arrepiam por dentro quando sons estranhos começam a ecoar por todo o espaço: vozes em conversa baixa, passos apressados, telefones tocando aqui e ali. Vocês escutam risadas felizes, tilintar de xícaras, gavetas abrindo e fechando, de mesas com cadeiras que se ajeitam, seguido por teclas sendo batidas e máquinas funcionando ao fundo Alguém ao longe comemora uma venda.

Mas não há nada ali além de ruínas, paredes tortas e rachadas; além das sombras que insistem em escurecer. Por esses breves instantes de sons anormais de uma normalidade que vocês nunca viveram, um pensamento unânime trafega pela mente de vocês. Esses sons. Em algum momento da vida do mundo antigo eles de fato existiram. Sons de uma vida que vocês não conheceram nem lembram de terem te contado. Mas, mesmo assim, entendem que o que estão escutando são as memórias roubadas pelo Nevoeiro. Algum momento da humanidade e suas simplicidades cotidianas, antes de tudo se derreter em uma realidade perversa. Uma história que o Nevoeiro tomou para si desse lugar. E que ele repete para vocês.

O chão se inclina.

Estalos de concreto rompem o silêncio. Em meio ao som desse escritório invisível e às risadas de pessoas sem consciência da própria inexistência, o prédio começa a se mexer. Ele tenta se remontar à posição na qual foi originalmente construído, e vocês começam a cair e ser arrastados.

A AVENTURA

A REMONTAGEM DO PRÉDIO

O GM deve deixar claro que o chão se inclina sob os pés e que o ângulo do interior está se alterando. Corredores deixam de apontar para onde apontavam e objetos e detritos começam a deslizar junto com o peso dos PJs. A saída que parecia viável pode deixar de ser, em alguns segundos. Essa é uma cena que deve ser jogada em alta cadência e desespero.

EFEITO IMEDIATO

Todos os personagens dentro do prédio devem fazer um **teste de Reação ND3**. Se falham, os tetes seguintes são com **ND5**, se não, em **ND2**:

- **Atletismo** para se segurar em alguma estrutura;
- **Acrobacia** para caso não tenha lugar para se segurar e precise correr para alguma zona de apoio.

EM SUCESSO: O personagem mantém controle e pode continuar equilibrado até que algo mude drasticamente na cena e novos testes precisem ser feitos.

SUCESSO PARCIAL (SUCESSO MENOS QUE O ND):

O personagem se mantém de pé mas se obriga a se deslocar para perto de uma zona com risco

de queda para fora do prédio ou para algum vão, rachadura ou buraco no piso.

Um **teste do Acaso(2)** deve ser rolando.

Azar do Acaso: o piso cede parcialmente prendendo o pé do PJs, que precisa de uma ação complexa para se soltar.

Sorte do Acaso: o piso cede parcialmente formando uma rampa segura para o andar inferior.

EM FALHA: O personagem é derrubado, arrastado pelo interior do prédio e cai em um dos vãos buracos ou fissuras para andar debaixo, tomando 5 pontos de ferimento, e ficando atordoado durante uma rodada.

FUGA DURANTE A REMONTAGEM

Enquanto o prédio se realinha, quem estiver dentro precisa escapar. O GM pode tratar a fuga em 2 ou 3 testes críticos na tabela Obstáculos Possíveis, de maneira aleatória ou não, dependendo do ritmo da mesa. A cada rodada o ND para qualquer teste relacionado a fuga aumenta em 1 ponto. Iniciando em **ND1**.

d6	Obstáculos possíveis	Efeitos	Testes sugeridos
1	Parede caindo	Bloqueia a saída por 1 rodada	Teste de Atletismo para segurar a passagem.. Teste de Análise de Ambiente para identificar imediatamente uma passagem alternativa
2	Laje descendo alguns centímetros	Derruba PJ	Teste de Reação evitar a queda
3	Escada rompendo e levando todos para o andar debaixo	1d6 de ferimento para todos	Teste de Acrobacia para evitar e diminuir dano
4	Bloco caindo do teto	2 ferimento e condição de Atordoado (1)	Teste de Esquiva evitar a queda Teste Vigor para negar atordoamento
5	Corredor desaparecendo sob entulho e poeira	Bloqueia a visão para onde está indo, e atrasa uma rodada.	Teste de Percepção para seguir o caminho correto
6	Saída de incêndio trancada.	Última saída segura	Teste de Atletismo para arrombar Teste Fechaduras/Armadilhas para abrir a portas e trancas

PERDA DE RECURSOS

Qualquer falha pode resultar uma perda de recursos do personagem. O GM pode oferecer escolhas duras, como: largar o item e escapar ou manter o item e piorar o teste ou falha.

2d6	Equipamento perdido ou inutilizado
2	Toda água do personagem caiu, ou seu reservatório furou ou quebrou
3	Toda comida se perdeu ou seu compartimento rompeu-se
4	Munição extra perdida
5	A máscara caiu ou rompeu-se
6	Uma arma ou ferramenta desmontou-se
7	Uma das botas saiu do pé foi retirada do seu pé
8	O traje de proteção ou casaco enganchou em alguma ferragem exposta exigindo uma ação complexa para se soltar
9	Cinto da arma se prendeu, e sua arma se soltou. Ação complexa para se soltar
10	Torceu o joelho em queda, 1 ponto de ferimento e ficou em estado de Derrubado. Movimentação pela metade até tratamento
11	Mochila ou bolsas laterais se abrem perdendo todo equipamento não equipado
12	Você se distância do grupo, por queda ou destroços em 2d6 metros e recebe o mesmo número em pontos de dano (ABS do traje tático se aplica). Uma arma se parte ao meio

O ALINHAMENTO FINAL DO PRÉDIO

Depois da remontagem, o prédio finalmente fica reto por um instante. Esse instante não traz alívio. A estrutura estala inteira e começa a desabar de verdade. Esse é o segundo pico de perigo.

COLAPSO FINAL

No colapso final, o risco vale tanto para quem ainda está dentro quanto para quem está do lado de fora, mas próximo demais.

QUEM AINDA ESTÁ DENTRO deve fazer teste **ND3 de Atletismo** para sair escalando ou se puxando para fora, ou **Acrobacia ND2** para pular ou se jogar. **Em sucesso:** Sai no último momento. **Sucesso menos com o ND:** Toma 1d6 de ferimento e fica parcialmente soterrado mas do lado de fora e perde algo importante. **Falha:** Toma 3d6 de ferimento e fica preso sob destroços, sofrendo ferimento grave ou morte.

QUEM ESTÁ DO LADO DE FORA, se estiver perto sua visão fica obscurecida devido a poeira, e qualquer teste que dependa da visão tem -4 de penalidade. Deve fazer um teste de **Esquiva ND1** ou é atingido por destroços como concreto, vidros e ferragens para não tomar 1d6 de ferimento.

Se um personagem ficar preso, outro pode tentar puxá-lo, escavá-lo ou abrir espaço. Isso exige testes físico, criatividade, e escolhas narrativas e obstáculo criados pelo GM. O resgate deve ter custo de tempo, posição arriscada ou recurso.

RESGATE

Se um personagem ficar preso, outro pode tentar puxá-lo, escavá-lo ou abrir espaço. Isso exige testes físicos, criatividade, e escolhas narrativas e obstáculos criados pelo GM. O resgate deve ter custo de tempo, posição arriscada ou recurso. O nível de dificuldade para essas ações é **ND3**.

FALHAR EM RESGATAR PODE:

- Ferir o salvador em 1 ponto
- Aumentar soterramento aumentando o **ND** em 1 ponto
- Obrigar abandono da vítima, chorando em choque, em caso de falha de **Autocontrole ND2**.
- Atrair outro perigo das ruínas caso falhe em uma **Gestão de Estresse** para acalmar a vítima.
- **MÓDULO** do Véu do Silêncio - Pág. 72

ÁREA 02 — O PRÉDIO DA MENINA

O QUE OS PERSONAGENS OUVEM

No prédio inferior, um rádio transmite o pedido de socorro de uma menina. Conforme os personagens se aproximam, a interferência diminui e a mensagem fica clara.

LEIA ISSO PARA OS PJS

— Pai... Pai... Responde, por favor...

Entre os estalos da frequência, quando o ar silencia, as palavras surgem carregadas de medo:

— Mãe caiu... Ela está muito fria... — A voz treme enquanto o chiado metálico retorna
— Mãe... O papai não vem... Acorda, mãe... Tem alguém batendo na porta embaixo... Mãe, acorda... Eu apaguei as velas...

O QUE ENCONTRAM

Ao entrar, não há menina. Existem apenas ruínas tomadas de raízes e mofo que se espalham pelas paredes até parte do teto do que um dia foi um mercado, com prateleiras penduradas, caixas vazias e sinais de saque antigo.

Mais ao fundo, em um poço de elevador, os PJs encontram o esqueleto de uma mulher e de uma criança. Morreram ali há muito tempo. Assim que encontram, o rádio que toca em algum lugar desliga e música que tocava, e a voz da menina cessam.

Um teste de **Vigilância ND5** ou **Percepção ND3** (caso algum PJ queira avaliar as raízes) revela uma leve movimentação indicando uma ameaça.

A CELA RITUAL

Uma porta trancada por um cadeado novo, contrastando com a estrutura decadente, ostenta runas recém-entalhadas. No interior, o cheiro de cera e ferro denuncia um santuário de culto: velas apagadas, paredes cobertas de glifos e manchas de sangue seco revelam uma permanência recente. O local é um abatedouro ativo de fanáticos sobreviventes.

Isso sugere uso atual da área por fanáticos sobreviventes.

EXAMINANDO OS GLIFOS E RUNAS:

Com uma investigação, com um teste de **Entendimento Limiar**. Cada sucesso traduz um fragmento do horror escrito nas paredes:

SUCESSO 1: As runas lacram o ambiente, transformando-o em uma câmara de ressonância para se comunicar com o Neveiro.

SUCESSO 2: Os textos descrevem um pacto sombrio: a promessa de imortalidade em troca das vidas daqueles que ousam adentrar as ruínas.

SUCESSO 3: Revela o segredo da sobrevivência dos cultistas — as chamadas rituais impedem que as raízes ataquem quem mantém a "Besta" alimentada.

GATILHO

Quando os personagens compreendem que a menina não existe mais, vem o silêncio absoluto. Nenhum som, nem da chuva que cai lá fora, nem do vento que balança as coisas. Somente o rádio que muda para uma estação de música antiga. Esse é o sinal da chegada do Mentocréculos.

HORROR: PRESSÃO DE SILÊNCIO Todos os PJs devem testar **Autocontrole ND1**. Em falha, o silêncio causa uma convulsão emocional ao compreender que uma entidade lhes rouba o som da vida, e os deixa escutando tudo aquilo que não respira. O personagem perde 1 ponto de SD e entra em Choque.

O MENTOCRÉCULOS SURGE

Depois do silêncio suprimir todos os ruídos orgânicos, o Mentocréculos começa sua formação, reagrupando o ambiente em formas grotescas de raízes emaranhadas em pele morta. Sua busca é por mentes com mais arrependimentos ou menos sanidade.

A formação dura 3 rodadas e é classificada como um **HORROR**, todos os PJs que veem devem testar **Autocontrole** com penalidade de 2 pontos contra a exposição. Enquanto está em formação, ele pode se arrastar e atacar com seus tentáculos de raízes dentro do seu limite de alcance.

Imagem Dia 02 Ruínas - O Mentocrépulos



MENTOCRÉPULOS

ENTIDADE (SATURAÇÃO 4-9) / ND 5

TAMANHO: Médio à Grande

MORALIDADE: Hostil Pró-Véu

FREQUÊNCIA: Solitária, não sendo incomum em bandos de 2 a 5.

SENTIDOS: Presença de Consciência (100m)

COMUNICAÇÃO: Telepatia emocional

PONTOS DE VIDA: 30 à 50 (corpo) / 10 (cada um dos 4 tentáculos) / 12 (apêndice de absorção)

IMUNIDADE: Qualquer dano ou efeito visual, sonoro ou de mente.

RESISTÊNCIA: Dano de Perfuração ou Balístico.

FIS	REF	AST	INS	PRE
10	3	4	8	12

PERÍCIA BASE: 2

PERÍCIA ALTA: 5 — Atletismo, Furtividade, Percepção, Vigilância e Intimidação

DEFESA PASSIVA	PROTEÇÃO: 3 (dureza raízes)
	ABSORÇÃO: 12

DEFESA ATIVA	ESQUIVA: 5 (2 + REF)
	TENTÁCULOS (LUTA): 12 (2+FIS)

ATAQUES CORPO A CORPO	4 x Tentáculos (4m): Luta 12 (2+FIS) DB3 ou Imobilização 15 (5+FIS)
	1 x Apêndice de raízes (1m): 15 (5 + FIS) Drena 1 AST por turno

REAÇÃO: 8 física / 14 mental

MOVIMENTO BASE: Rastejando 3m / Flutuando 12m / Avanço 24m (somente em ataque).

Os Mentocrépulos são entidades que emergem do nevoeiro, manifestando-se como formas grotescas de raízes emaranhadas em pele morta que se movem como tentáculos. Sobreviventes relatam que, antes de seu aparecimento, um silêncio anormal toma conta dos Ermos — um vazio inquietante que parece engolir todos os sons. Em seguida, da bruma, surge uma esfera escura flutuante. Ela se abre lentamente, revelando dezenas de apêndices que pairam sobre a vítima escolhida. Ao tocar a vítima, essas entidades sugam memórias, emoções e consciência, até restar apenas um corpo vazio, condenado a vagar pelas ruínas enevoadas.

HORROR

PRESSÃO DE SILÊNCIO (ND1): No momento em que o Mentocrépulos desperta e começa sua formação, ele silencia todo som de origem orgânica em uma área de 100 metros de raio ao seu redor. Apenas ruídos artificiais e mecânicos podem ser ouvidos.

DEFORMIDADE VISUAL (ND2): O primeiro contato com o Mentocrépulos é aterrorizante. Seu corpo em formação, feito de raízes e pedaços de pele rangendo em uma esfera de tentáculos, causa choque automático devido ao ruído emocional que emana. O teste de Autocontrole contra a deformidade ainda em estado de formação é realizado com -2 de penalidade.

ENCANTAMENTO NOSTÁLGICO (ND3): O Mentocrépulos foca sua atenção telepaticamente no alvo com o maior número de Pontos de Arrependimento. Em caso de empate, ou falta de Arrependimento, ele foca no alvo com a menor Sanidade Atual ou no de maior proximidade. Pela mente, ele começa a absorver as boas memórias do alvo, que fica atordoado por lembranças visuais e auditivas, sobrepondo completamente a realidade. Nesse estado, o alvo entra em Choque e permanece assim — sem direito a resistência — enquanto o Mentocrépulos mantiver a concentração sobre ele.

TÁTICA

CAMUFLAGEM ADORMECIDA: Fica adormecido, desconstituído de sua forma esférica e espalhado como raízes entre árvores, trepadeiras ou paredes. Sua detecção é difícil em locais de intensa vegetação, mas uma mente treinada pode notar as peculiaridades no amontoado de raízes da área. Detecção Passiva: **Vigilância ND5** ou Detecção Ativa: **Percepção ND3**.

DESPERTANDO PELA PRESENÇA: Quando qualquer ser consciente entra em um raio de 100 metros de sua área de adormecimento, o Mentocrépuso desperta. Ele silencia imediatamente a área afetada, suprimindo todos os ruídos orgânicos para que possa discernir quais mentes têm mais histórias e memórias para absorver. Nesse momento, ele começa sua formação. A formação dura 3 turnos e é classificada como um HORROR. Enquanto está em formação, ele pode se arrastar e atacar com seus tentáculos de raízes dentro do seu limite de alcance, mas prefere atacar somente quando estiver no formato esférico flutuante (completo).

APROXIMAÇÃO FURTIVA: Quando no estado esférico, ele flutua em total silêncio, esgueirando-se atrás de coberturas e áreas escuras. O Mentocrépuso só surge quando está no alcance para atacar ou imobilizar alguém, podendo usar seu Avanço apenas no momento do bote.

COMBATE: Os tentáculos maiores do Mentocrépuso (4 metros de comprimento) focam em imobilizar um alvo ou afastar outros que tentem libertá-lo. Quando em distância curta (1 metro) do alvo, o apêndice de absorção surge na forma de raízes, faces gemendo e ossos, envolvendo o pescoço e a cabeça da vítima para começar a absorver sua consciência e memórias. O Mentocrépuso usa o Encantamento Nostálgico para manter o alvo totalmente submisso durante esse processo. A cada turno nesse estado, o alvo perde permanentemente 1 ponto de AST (Atributo). Quando o AST do alvo zera, ele está morto mentalmente e cai inconsciente, despertando em 24 horas como um Necro-vivo.

REGENERAÇÃO: Para cada ponto de AST absorvido, o Mentocrépuso regenera 5 Pontos de Vida (VD). O Mentocrépuso prioriza a regeneração nos tentáculos maiores destruídos, depois no corpo e, por fim, no apêndice de absorção. Caso a regeneração seja superior aos seus Pontos de Vida totais, ou se a entidade não tiver ferimentos, seus Pontos de Vida totais aumentam no mesmo valor. O Mentocrépuso

aumenta seu tamanho, inflando as raízes que o formam. Testemunhar esse crescimento é classificado como um HORROR, Deformidade visual (ND3).

RECUO: Mentocrépusos se retira do combate sob duas condições: quando não houver mais alvos conscientes na área para alimentar-se, ou quando o Mentocrépuso estiver com menos de 10 Pontos de Vida. Ao recuar, ele busca imediatamente um lugar seguro para deglutir as memórias absorvidas. Em caso de recuo por perda de Pontos de Vida, ele se movimenta a toda velocidade (o dobro da base), usando seus tentáculos maiores para jogar árvores ou pedras por onde passa, visando evitar e afastar perseguidores. Caso contrário, ele usa sua velocidade base.

HIBERNAÇÃO: O Mentocrépuso precisa de memórias para sobreviver e para cada dia em que não tiver alimento ele perde 1 Ponto de Vida. Quando ele atinge 30 Pontos de Vida ou menos por decomposição, ele entra em um estado de hibernação, camuflado.

RESUMO DA CENA DAS RUÍNAS PARA O GM

As ruínas devem ser tratadas como um espaço de exploração hostil onde o grupo entra por necessidade, ganância ou curiosidade e rapidamente percebe que o ambiente inteiro está doente. Primeiro vem a percepção de anomalia e abundância de recursos. Depois, a armadilha dos dois prédios: o prédio torto, que oferece resgate falso e desastre estrutural, e o prédio da menina, que oferece socorro falso e entrada do Mentocrépuso. O coração da cena está em fazer o grupo sentir que o espaço não é confiável, que a cidade está viva de forma errada e que ficar ali sempre custa mais do que parecia no começo.

Imagem Dia 02 Pela Mata - Os Ermos



DIA 02 OU QUALQUER MOMENTO QUE SE PERCAM NA JORNADA — ARRISCAR-SE PELA MATA

Esta parte da aventura é usada sempre que os personagens decidirem seguir por dentro da mata, sem trilha confiável, evitando os três caminhos principais: o lago, a vila e as ruínas. É a escolha mais arriscada da jornada.

Nos Ermos, significa entrar em caminhos que podem estar sendo moldados por entidades, anomalias e distorções do Nevoeiro. A mata fecha, os marcos desaparecem, a noção de

direção falha e o grupo começa a avançar por um território onde espaço, tempo e memória já não se comportam como deveriam.

O centro dessa parte é a **ZABODEGA**, uma entidade-árvore que quase ninguém percebe como presença ativa. Ela age sobre o ambiente sem se revelar de imediato, moldando caminhos, apagando lembranças, deslocando trechos da realidade e empurrando o grupo para um confronto que já aconteceu, mas que ninguém se lembra de ter vivido.

LEIA ISSO PARA OS PJS DEPOIS QUE ALGUMAS HORAS DE JORNADA

Entrar na mata pareceu uma boa ideia por pouco tempo. Logo a trilha sumiu. O barro virou massa escura entre raízes grossas, pedras cobertas de limo e troncos tão próximos que vocês passaram a forçar os ombros para abrir espaço. Galhos molhados riscavam roupa, armas e máscaras. Cipós se prendiam nas pernas.

A cada trecho vencido, a sensação era a de que a mata fechava mais, como se estivesse crescendo para dentro do caminho de vocês. O céu desapareceu. Restou só um teto de folhas escuras, úmidas, pesadas, deixando passar pouca luz e menos ar. O Nevoeiro seguia entre os troncos, baixo no começo, depois mais alto, se arrastando em volta das pernas, da cintura, dos rostos, como se acompanhasse cada passo. O cheiro era de terra encharcada, seiva aberta, folha podre e coisa viva respirando perto demais.

Por horas vocês andaram sem encontrar nada que pudesse ser chamado de direção. Uma árvore parecia já ter sido avistada antes. Um barranco o mesmo que atravessaram minutos atrás. Marcas que juravam ter deixado para trás voltavam a aparecer na frente. Em alguns momentos, o vento soprava em sentidos opostos ao mesmo tempo. Em outros, a mata inteira ficava imóvel, parada, como se estivesse escutando.

E então vocês perceberam que já não estavam escolhendo o caminho que seguiam. Estavam sendo levados por ele.

A AVENTURA

OBJETIVOS DOS PJS

- Atravessar a mata sem se perder por completo;
- Resistir à distorção de espaço, tempo e memória;
- Entender que algo alterou a continuidade da jornada;
- Sobreviver ao rastro de um confronto que já aconteceu;
- Encontrar uma saída antes que a mata os feche de vez.

LEIA ISSO PARA OS PJS

Logo a trilha some. O chão fica mais mole. As raízes mais grossas. Os galhos mais baixos. A vegetação fecha por cima, pelos lados, por trás. A cada trecho avançado, a sensação é a de que a mata cresce para dentro do caminho de vocês, apertando a passagem, roubando espaço, abafando o céu.

O Nevoeiro entra entre troncos, cipós e folhas largas como se já conhecesse cada curva. A umidade gruda no rosto, nas mãos, na arma, no pano da máscara. O ar fica mais quente e mais frio ao mesmo tempo. E seguir em frente deixa de parecer deslocamento. Passa a parecer invasão.

Então vem o estalo. Seco. Violento.

Como se todos vocês tivessem acordado ao mesmo tempo. No instante seguinte, ninguém está mais andando. Vocês já estão parados. Feridos. Sangrando. Ofegantes. Com as armas nas mãos.

Com metade da munição que tinham antes. Um de vocês segura uma corda que desce para um buraco no chão, sem saber por quê. Outro se ergue da terra molhada, cambaleando, como se tivesse acabado de ser arremessado ou atingido por alguma coisa. A cabeça dói. O corpo inteiro vibra e depois...Ninguém se lembra do que aconteceu.

Ao longe, entre árvores, ecos devolvem tiros, berros e as vozes de vocês mesmos. Então, atrás, vem o som de gente correndo na direção de vocês.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

1. A RUPTURA

Em determinado momento, a continuidade se rompe. Não é um ataque visível. É um deslocamento. Todos os personagens “acordam” depois de algo que já aconteceu, mas que foi arrancado da memória.

EFEITOS IMEDIATOS DA RUPTURA

Quando a ruptura acontece, todos os personagens estão com ferimentos leves ou moderados, a critério do GM. Todos ou quase todos já dispararam armas e tem apenas metade da munição do pente.

Um personagem segura uma corda presa a um buraco no chão. Outro está se levantando da terra como se tivesse sido derrubado. Todos sentem que enfrentaram algo, mas ninguém se lembra do quê.

Antes que os PJs possam interagir entre si, todos devem fazer um **teste de Autocontrole ND1** devido a confusão e acúmulo de absurdos em que se encontram, quem falhar perde 1 ponto de SD.

RECURSOS PERDIDOS OU GASTOS

A ruptura deve cobrar algo real. O GM pode pedir para cada PJ uma rolagem na tabela de Recursos Perdidos ou estipular ele mesmo o que cada personagem perdeu além da munição.

d6	Equipamento perdido
1	Toda comida foi esmagada na lama
2	Seu cantil de água tem um buraco de bala
3	Lanterna quebrada ou um item foi perdido
4	Uma arma sofreu impacto e não funciona
5	Sua máscara está avariada diminuindo Nível de proteção em 1 ponto
6	Mochila ou bolsa lateral se rasgou e perdeu tudo de dentro

TESTE DE MEMÓRIA

Um PJ que tenha pelo menos 1 ponto na perícia Memória pode fazer um **teste Memória ND1** para tentar desvendar o que pode ter acontecido. Cada Sucesso corresponde a um fragmento de memória útil: O GM pode aproveitar esse momento para revelar **CARDS** que tenham conflito interpessoais, medo, culpa ou desconfiança já existentes;

FRAGMENTOS DE MEMÓRIAS:

- Um PJ do seu grupo tirando em outro (o outro é um PJ de outra realidade mas o Jogador não sabe disso)
- Alguém pedindo socorro de dentro do buraco
- Uma sombra entre troncos e riso entalhado na casca.
- O som de madeira rachando;
- Alguém mandando mergulhar
- Uma sensação de que não estavam sozinhos.

EM FALHA, o personagem não recupera nada e ainda sofre: confusão; perda temporária de foco; e dúvida sobre o que é presente e o que já aconteceu.

2. O BURACO NO CHÃO

A corda presa a um buraco é um dos elementos centrais da cena. Não é possível ver o final do buraco, uma névoa fina impede a visão depois de aproximadamente 10 metros. Suas paredes circulares são feitas de raízes retorcidas e entrelaçadas.

Se Puxarem a corda um dos efeitos pode ser escolhido pelo GM:

- Ela vem cortada;
- Ela sobe vazia;
- Ela traz um objeto do grupo que deveria estar com alguém;
- Ela retorna com lama e sangue;

TESTES PERTINENTES AO BURACO

Teste de Atletismo ND1, devido a grande quantidade de raízes, é possível escalar sua parede com certa facilidade.

Teste de Entendimento Limiar ND3, ecos de vozes indicam que o buraco pode ser uma anomalia.

Teste de Análise de Ambiente ND3, percebe-se que a estrutura é firme.

Teste de Rastreamento e Caça ND2, nota marcas de uso, raízes torcidas por peso, algumas partidas e vestígios de sangue, como se alguém tivesse descido se arrastando.

O QUE O BURACO É:

Apenas personagens com Sanidade Fragmentada que descerem pelo buraco percebem que se trata de uma anomalia. Ao descerem, a profundidade se distorce e se estende, revelando uma porta encrustada na parede de terra úmida, com sua maçaneta entortada por raízes. Risadas estranhas são escutadas de bocas feitas de terra e pedra nas laterais do buraco.

Cruzar esse portal é mergulhar em uma distorção do tempo. Os personagens são cuspidos de volta ao início da jornada, no rochedo. Eles já estiveram aqui. Eles já entraram e saíram, mas o Nevoeiro apagou os rastros de suas mentes.

TESTE DE MEMÓRIA (ND 3):

Em sucesso, a vertigem passa e a verdade se instala. Você lembra de ter passado por essa mesma porta semanas atrás, muitas vezes. O ciclo não é novo; você apenas tinha esquecido.

3. ECOS DO PRÓPRIO GRUPO

Se os PJs permanecerem tempo demais nesse local eles escutam ao longe as próprias vozes e os próprios tiros. Um resíduo de uma outra vivência do grupo em uma outra realidade. A Zabodega distorce o tempo e deixa o grupo cercado por partes de si mesmo.

Cada personagem que se reconhecer deve testar **Autocontrole ND2** ou perde 1 ponto de SD e entra em choque por 1 rodada. Os PJs têm a opção de enfrentar suas duplicatas ou fugir pela mata.

EFEITO MECÂNICO

Sempre que o grupo hesitar, discutir ou tentar voltar pelo mesmo caminho, o GM pode usar esses ecos para forçar teste de **Autocontrole**; provocar erro de direção; separar um personagem por alguns instantes ou fazer alguém acreditar que avistou o próprio grupo entre as árvores.

4. PERCORRENDO A MATA

Assim que o grupo resolve sair dessa área e prosseguir procurando seguir para o Abrigo 053 ou voltar, o GM deve pedir um **teste de Navegação ND3**.

SUCESSO: O grupo avança por algumas horas sem se perder de imediato, mas continua exposto a Zabodega que brinca com suas direções.

SUCESSO PARCIAL: O grupo perde orientação, consome mais tempo e entra na ruptura em condição pior, e recebe 1 ponto de Exaustão.

FALHA: A mata engole a rota rapidamente. O grupo entra na ruptura já com saturação, e entra na área da Zabodega. Todos recebem 1 ponto de Exaustão e sentem a pressão da entidade (Melodia dos Sinos, ver Confrontando Zabodega).

5. ALGO CORRENDO ATRÁS

Toda vez que tentam prosseguir pela mata, o grupo escuta gente correndo na direção deles pela mata. Isso funciona melhor se isso não for imediatamente mostrado.

PODEM SER:

- Versões anteriores do próprio grupo;
- Vítimas da Zabodega;
- Ecos de outras vozes do passado do mundo de hoje (festa, jogo de futebol, mercado, feira, etc);
- Certeza de perseguição que a entidade planta.

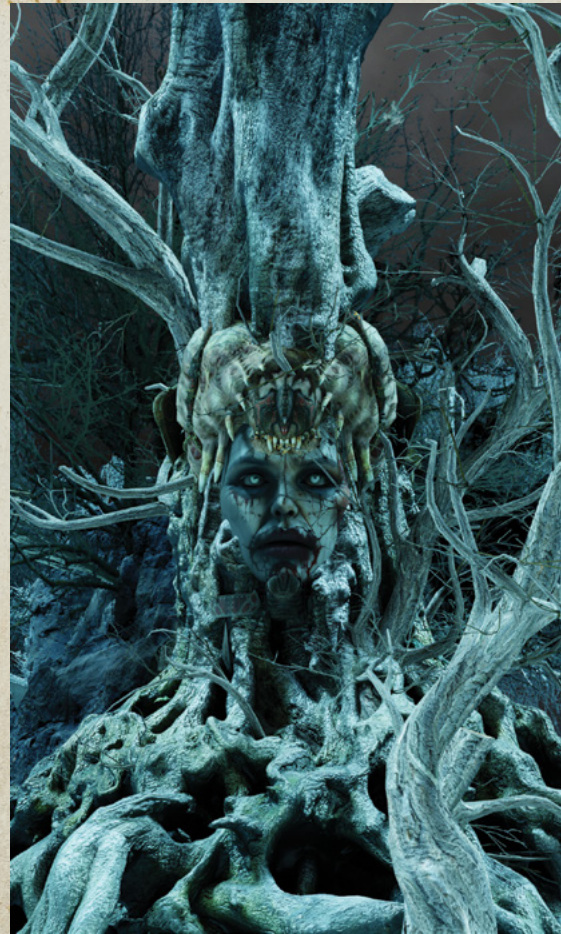


Imagem Dia 02 Pela Mata - Zabodega

ZABODEGA

A Zabodega não é um monstro de ataque direto, mas uma árvore entidade que manipula a percepção, repetindo lugares e fragmentando a memória de quem adentra a mata.

Ela emite uma canção inaudível ao ouvido humano que, quando distorcida pelo ambiente, soa como sinetas, mas que de perto se revela um murmúrio grave e doce. Esse som é acompanhado pelo aterrador cheiro de lírio, um símbolo de paz e equilíbrio que desarma qualquer instinto de sobrevivência, fazendo o grupo acreditar que está em uma região segura. Quase invisível por se confundir com o cenário, ela só revela sua face para a vítima escolhida: a feição de uma mulher sábia.

Sua estratégia consiste em alimentar-se da confusão que cria para separar o grupo e atrair um indivíduo por vez para o centro de suas raízes. Ao alcançá-la, a vítima é ninada pelos galhos e devorada em um estado de anestesia tamanha que sente prazer enquanto é despedaçada; após

a refeição, restam apenas o sangue no tronco, o perfume floral e o desaparecimento da face.

A ZABODEGA NUNCA É AGRESSIVA, porém, se alguém tentar um resgate, as árvores ao redor revelam-se extensões de suas raízes que brotam do solo para fechar caminhos e estrangular os salvadores até que desmaiem, sem nunca matá-los diretamente.

CASO SEJA ATACADA COM FOGO, seus veios altamente inflamáveis e tóxicos oferecem um perigo extremo, pois, embora seu tronco grosso exija paciência para queimar, o contato das chamas com a seiva causa uma explosão de gás seguida por um incêndio azulado mortal que consome a entidade e a vegetação próxima. Por habitar a Mata Atlântica, o fogo eventualmente se apaga, mas a morte é apenas temporária: a Zabodega sempre renascerá em outro lugar, sendo sua morte definitiva um mistério ainda a ser descoberto.

SINAIS DA PRESENÇA

- Árvores iguais demais como se tivessem mesma forma, estrutura e fissuras, gêmeas bizarras de natureza incomum;
- Raízes em forma de mãos, rostos ou costelas. Frutas que parecem sorrisos sinistros;
- Flores desabrochando onde os PJs pisam;
- Sensação de déjà-vu;
- Marcações naturais repetidas em padrões pelo caminho;
- Sensação de tempo perdido e cansaço incomum;
- Sangue fresco onde já passaram.

COMO PERCEBÊ-LA

Um personagem só entende que há uma entidade central ali com testes em **ND3** de:

- **Percepção**;
- **Entendimento Limiar** ou algum conhecimento de entidades da classe;
- **Memória**, ligando os padrões da aventura com que ocorre no presente do grupo
- Por consequência de **Sorte do Acaso**.

Com sucesso, ele percebe que uma estrutura viva maior organiza a mata.

ENFRENTANDO OU FUGINDO?

Esta parte da aventura funciona melhor como fuga e sobrevivência, não como combate frontal. Possíveis formas de romper a influência da Zabodega:

- Achar uma marca real de guia e segui-la;
- Manter o grupo fisicamente unido por corda;
- Ignorar ecos e avançar em linha fixa;
- Destruir um ponto nodal de raízes ou runas da Zabodega;
- Atravessar uma área de dor física real para recuperar noção do presente.

REGRA IMPORTANTE: Sempre que o grupo se separar, tentar voltar exatamente pelo mesmo caminho, seguir uma voz conhecida ou perseguir os próprios ecos, o GM pode agravar a influência da entidade, tentando separar um indivíduo para que ele entre na hipnose da Zabodega.

CONFRONTANDO ZABODEGA

Qualquer PJ nos domínios de Zabodega que se afaste dos demais, normalmente aqueles que fazem a vigilância, ou procuram recursos de sobrevivência e caça, podem escutar sons de pequenos sinos vindo de diferentes direções. O PJ que estiver com a mente instável ou fragmentada consegue discernir uma melodia de murmúrios graves e doces, acompanhado de um aroma de Lírio.

A MELODIA DOS SINOS

O PJ que escutar essa melodia deve passar no **teste de Autocontrole ND2** ou **ND3** para sanidades instáveis ou fragmentadas. Em caso de falha, perde 1 ponto de SD além de entrar em transe.

HIPNOSE DE ZABODEGA:

Uma vez em transe a vítima é tomada por uma forte sensação de paz interior, o aroma se sobrepõe a qualquer outro cheiro, criando uma atmosfera de intimidade e entrega onde a vítima caminha sem pensar guiada pela melodia melancólica e bonita. **A CADA TURNO**, o personagem deve rolar **Autocontrole** com o mesmo **ND** da exposição

SUCESSO: O PJ resiste ao chamado mas fica paralisado, observando maravilhado o ambiente

A AVENTURA

que o cerca.

FALHA: ele se move diretamente para fonte da sensação; se houver obstáculos ou pessoas no caminho, é forçado a derrubar ou atacar (mesmo aliados).

SAINDO DA HIPNOSE

Para sair do colapso é necessário que um aliado ofereça uma **Gestão de Estresse** com o mesmo **ND** da exposição, ou ataque o PJ infringindo dor equivalente a 1/2 FIS.

O ABRAÇO DE ZABODEGA

Uma vez que o PJ em transe caminhe por 5m, ele encontra a fonte de sua busca, a face de uma mulher sábia é delicadamente esculpida e seu tronco tem a casca aberta e receptiva a ele. Os galhos em sua volta se comportam como braços que tanto acolhe como imobilizam quem tentar impedir esse abraço.

TENTANDO AJUDAR UM PJ PRESO

Qualquer personagem que se aproxime em um raio de 10 metros da vítima abraçada pela Zabodega aciona a expansão da entidade. Ela manifesta ramos e raízes através de outras árvores ao redor (extensões da própria Zabodega brotando do solo) para atacar o socorrista. O alvo deve contestar sua perícia de **Imobilização** contra a **Imobilização (10)** da entidade; em caso de falha, ele é imobilizado e passa a ser estrangulado com Dano Base 4.

Importante notar que as raízes nunca matam quem tenta ajudar; elas estrangulam as vítimas apenas até reduzi-las a zero de VD, mantendo-as apagadas para serem devoradas uma por uma, sequencialmente, assim que a vítima anterior for consumida.

Os galhos e extensões possuem a Defesa Passiva de Proteção 3 e Absorção 10. O fogo causa o dobro de dano e, ao somar 10 pontos de dano efetivo contra uma dessas extensões, o personagem capturado é solto.

SANIDADE, EXAUSTÃO E SATURAÇÃO

Esta parte da aventura deve cobrar desgaste pesado dos PJs. O GM pode aplicar:

- 1 ponto de Exaustão a quem atravessar a mata sem descanso real;
- **Teste de Autocontrole** após a ruptura;
- Perda de Sanidade em caso de falha diante dos ecos ou das memórias falsas;
- Pressão Emocional: **Testes de Autocontrole vs ND** da Saturação do Nevoeiro. Máscaras com nível maior igual a saturação isente o PJ do teste

POSSÍVEIS RESOLUÇÕES

O grupo pode sair da mata:

- Mais perto do Abrigo 053 do que imaginava;
- No mesmo lugar de onde partiu, sem perceber de imediato;
- Em outro ponto da rota, com tempo perdido;
- Com memória fragmentada do que enfrentou;
- Com um personagem marcado por uma entidade, ouvindo vozes constantes em sua cabeça, incentivando a se perder novamente;
- Com recurso crítico perdido;
- Com certeza de que alguma parte da jornada já aconteceu e foi apagada.

RESUMO DA CENA PARA O GM

Arriscar-se pela mata deve ser tratado como a rota mais insegura de todas. O foco não está em combate tradicional, mas em perda de continuidade, desorientação e terror de memória arrancada. Primeiro, a floresta fecha e a direção falha. Depois, vem a ruptura: o grupo desperta depois de um confronto do qual não se lembra, já ferido, com recursos gastos e sinais de que algo grande os atravessou fora do tempo normal. A Zabodega deve ser percebida mais como inteligência territorial do que como alvo direto. O ideal é que os personagens saiam da cena sem entender tudo, mas com a certeza de que a mata criou um caminho para eles e cobrou por isso.

A JORNADA FINAL

Esta parte da aventura representa o último trecho da travessia até o Abrigo 053. O grupo já chega desgastado, com recursos no limite, fome, frio e abrigo precário. A chuva pesa sobre tudo e a sensação é de que o corpo só continua andando porque ainda não caiu.

A primeira metade da cena deve reforçar exaustão, escassez e vulnerabilidade. A segunda metade rompe a lógica da jornada: durante a noite, uma ameaça cerca o acampamento, canibais surgem na chuva e atacam com violência curta e confusa, até que tudo mergulha em silêncio e escuridão.

Quando os personagens despertam, já estão no Abrigo 053. Limpos. Tratados. Alimentados. Sem fome. Só sede. E sem memória alguma de como chegaram ali.

O HORROR ESTÁ EM TRÊS CAMADAS: o grupo acredita ter sobrevivido à última noite; o abrigo parece normal e a ruptura final revela que outra versão deles ainda está chegando e eles nunca existiram. Apenas como alguma memória.

OBJETIVOS DOS PJS

- Sobreviver à última noite nos Ermos;
- Proteger os poucos recursos restantes;
- Resistir ao ataque e ao pânico;
- Recuperar a percepção do que está acontecendo no Abrigo 053;
- Lidar com a visão de suas próprias versões chegando ao posto.

LEIA ISSO PARA OS PJS – O ÚLTIMO ACAMPAMENTO

A chuva cai em cântaros lá fora.

O abrigo que vocês encontraram mal merece esse nome. Uma cobertura torta de lona, madeira reaproveitada e pedra molhada, levantada mais para quebrar a água do que para proteger alguém. O fogo é brando. Pequeno demais. Fraco demais. A fumaça sobe ruim, presa no ar úmido, ardendo nos olhos antes de escapar.

A fome já passou do ponto da dor. Virou fraqueza. Um vazio pesado, lento, que afunda o corpo por dentro. Os recursos estão no fim. Quase não

resta comida. A água precisa ser medida. Tudo no grupo já foi apertado até o osso. Vocês mal falam. Só escutam a chuva esmagando o mundo do lado de fora. O céu se parte em trovões distantes. A lona vibra. O vento empurra água por frestas, cantos e costuras improvisadas. O fogo ameaça morrer a cada rajada. A noite avança assim por um longo tempo. Então alguma coisa muda.

Primeiro, passos abafados na lama. Depois, vultos lá fora no escuro. E vem o impacto de um tiro

Os canibais surgem da chuva sem aviso. Corpos sujos, magros, rápidos, chutando brasas, chutando rostos, entrando no abrigo com facas, gritos e mãos agarrando roupa, cabelo, mochila, pele. Tudo acontece rápido e um ataque massivo daqueles que querem roupas seus pertences e se alimentar da tua carne.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

O ÚLTIMO ACAMPAMENTO

O foco desta etapa é mostrar colapso físico do grupo antes da ruptura final.

O GM deve reforçar a fome, escassez, abrigo ruim, um fogo fraco e a chuva agressiva caindo entre trovões lá fora. Quase nenhuma condição real de defesa.

PRESSÃO INICIAL

Antes da noite escalar, o GM pode pedir:

- **Autocontrole** para manter o foco;
- **Teste de Vigor** contra exaustão;
- Gestão final de recursos, deixando claro o que sobrou.

FALHAS AQUI DEVEM GERAR:

- Piora no estado físico;
- Incapacidade de descanso;
- Discussão pelos **CARDS** ou Roleplay;

❶ ATAQUE NA CHUVA

Os canibais surgem rápido, atacam e recuam antes que a cena se estabilize. O objetivo aqui não é combate tático longo. É caos, contato físico, medo e fragmentação.

Eles podem:

- Chutar brasas e apagar o fogo;
- Golpear com faca;
- Roubar mochila ou arma;
- Puxar alguém para fora;
- Acertar rosto, costelas ou pernas;
- Testar o grupo antes de recuar.

RESOLUÇÃO SUGERIDA

Use um teste curto de reação, defesa ou combate para cada personagem, ou uma resolução coletiva rápida.

SUCESSO: O grupo evita perdas maiores, mas não controla a situação.

SUCESSO PARCIAL: O grupo segura o ataque, mas sofre ferimentos, perde recurso ou fica separado por instantes.

FALHA: O grupo entra em colapso, é ferido, desarmado ou derrubado antes da ruptura.

O importante é que a cena termine sem conclusão clara.

A RUPTURA FINAL

Depois do ataque, a chuva permanece por alguns instantes. Trovões ainda cortam o céu. Então tudo para. O som acaba e a escuridão toma a cena.

O DESPERTAR

O primeiro a despertar deve ser o personagem com menos Sanidade atual. Se houver empate, o GM escolhe.

LEIA ISSO PARA OS PJS – O DESPERTAR NO ABRIGO 053

O primeiro a acordar é aquele entre vocês cuja mente já vinha mais rachada. Não há chuva, nem lama, nem o constante frio entrando pelas frestas do acampamento.

Há um teto. Uma parede limpa. Um colchão seco. Faixas bem colocadas sobre feridas tratadas. Roupa limpa no corpo. Cobertor. O cheiro de ambiente fechado e habitado por gente. Tudo simples. Mas limpo e organizado.

A fome sumiu, só ficou a sede.

Um por um, vocês despertam. Cada um em seu quarto. Ninguém se lembra de como chegou aqui. Não conheceu quem tratou os ferimentos. Nem tem memória da última imagem antes da escuridão do Ermos.

Quando vocês saem do quarto, vocês entreolham. Em um corredor está escrito: Abrigo 053 - Alojamento 02.

Pessoas passam por vocês e dão bom-dia sem susto ou perguntas, nem demonstram alívio por terem acordado. É como se vocês já estivessem aqui há tempo suficiente para deixarem de ser novidade. Como se esse corredor já fosse conhecido, e a rotina de andar por eles já estivesse, de algum modo errado, dentro do hábito do dia a dia de vocês.

E vocês andam, como se fizessem isso todas as manhãs. Para a mesma direção, não por decisão pensada. Mas porque parece natural.

O cheiro de comida vindo do refeitório desperta uma lembrança boa que não pertence a nenhum de vocês por inteiro. Ainda assim, ela puxa a vontade de comer. O corredor transversal leva à triagem do bunker, e é quando passam por ele que um de vocês nota movimento ao fundo.

Mais um grupo chegou ao abrigo. Um grupo de maltrapilhos exaustos. Sujos. Sangrando. Famintos. Em algum momento da jornada vocês fizeram isso. Chegaram assim. Sobreviventes.

Vocês sorriem por estarem vivo. E voltam a caminhar. Mas um choque alcança suas mentes e o fazem parar. Porque um deles, parado no meio do grupo, encara vocês. Eles são vocês chegando no Abrigo. São cada um de vocês. Iguais, duplo, mais sujos e feridos. E em um estalo vocês deixam de existir, pois acabaram de chegar no Abrigo 053 e estão prontos para triagem, antes de comer e tratar seus ferimentos. O que havia no corredor, foram apenas memórias de uma outra existência de vocês mesmo. E o jogo por sobrevivência recomeça em Melted Lands.

O QUE ISSO SIGNIFICA

Esta parte da aventura funciona melhor se o GM não fechar a explicação de imediato. Mas as leituras possíveis devem ser insinuadas: o grupo que acordou no abrigo não é o primeiro e talvez não seja o último. O grupo que chega agora é a continuidade do grupo "original". A travessia se partiu em uma realidade perversa e alguma entidade ou ruptura do Nevoeiro duplicou causalidade, identidade ou memória. Chegar no Abrigo 053 é o fardo da segurança sem nunca ter entendido de fato o que enfrentaram.

RESUMO PARA O GM

A Jornada Final deve começar como o pior acampamento possível: chuva forte, fome, recursos acabando, abrigo fraco e moral no limite. O ataque dos canibais existe para quebrar a última sensação de controle e empurrar os personagens para uma transição abrupta. O despertar no Abrigo 053 precisa ser limpo, estranho e funcional demais, como uma rotina já encaixada no corpo deles. O coração desta parte está no contraste entre a miséria da última noite e a normalidade impossível da manhã seguinte. O fechamento ideal acontece quando os personagens percebem que outro grupo, idêntico a eles, acabou de chegar ao abrigo vindo dos Ermos.

SE TODOS MORREM

Se todos os PJs caírem no vazio da torre ou forem mortos durante a aventura, a cena não termina em morte definitiva. A realidade se rompe, o Véu assume o controle do ciclo e os personagens são puxados de volta para o início. Eles retornam ao rochedo, mas carregam a sensação estranha de terem vivido algo extremo. Mas, novamente, sem memória de quem são, e com outras realidades de **CARDS** e antecedentes. O GM pode usar esse retorno para reforçar que o sino, a torre e a Vila dos Ermos estão presos em uma repetição que precisa ser quebrada.

LEIA ISTO PARA OS PJS:

Um estalo corta a escuridão, e tudo fica branco demais.

A consciência de vocês endurece dentro do corpo, como uma coisa sólida presa em carne. Então ela é puxada para fora, em dor e agonia. Os ossos partem tentando segurar o que não pertence mais a eles. A pele rasga de dentro para fora, para que você possa atravessar você mesmo. A carne se abre em camadas úmidas, nervos se esticam até romper, e cada pedaço do corpo ainda parece sentir enquanto a consciência é arrancada pela coluna, pelo peito, pela garganta e pelos olhos que sangram a morte.

Depois disso, vem um tranquilidade, um brisa não sentida como vento, como um frescor da solidão coletiva. Flutuam no branco no Nevoeiro. Um lugar onde não há queda, nem chão, nem véu. Só o branco e a sensação de que o corpo ficou para trás, aberto e vazio, enquanto aquilo que ainda pensa flutua sem peso entre nuvens claras.

Então o frio retorna. A pedra úmida toca suas mãos, que se apoiam na chuva. O ar entra nos pulmões ardendo o fedor das máscaras. A fome volta lembrando que há pouca comida. Vocês tentam lembrar os próprios nomes, mas não encontram nada. Tentam lembrar de onde vieram, mas só há silêncio. Quando conseguem notara realidade que vocês tocam, estão caminhando, desgrudando as botas do caminho lamacento.

Sem saber quem são, nem quem são os outros do grupo que explora os Ermos. Sem saber quantas vezes morreram, ou se viveram alguma realidade alguma das vezes. Foi um sonho, ou sentimento que sumiu logo depois do córrego que atravessaram. Apenas estão seguindo na direção do Abrigo 053. Sem lembrar de nada, nem o motivos de estarem aqui.

NOTA IMPORTANTE: Personagens que morrerem com a mente fragmentada não retornam ao rochedo com o grupo. Eles despertam no Abrigo 053, no final do ciclo, marcados por uma revelação que ainda não conseguem compreender por completo. O restante do grupo recomeça no rochedo sem a presença deles, sem lembrar que caminhavam juntos e sem perceber que alguém foi arrancado da repetição.

PARTE III

TABELAS DE ACONTECIMENTOS

TABELAS DE ACONTECIMENTOS

TABELA DE EQUIPAMENTOS ENCONTRADOS

3d6	Itens Encontrados	Descrição
3	Canivete Multiuso com um urubu desenhado no cabo.	Compacto com lâminas, abridores e serras.
4	Fumo Infector em caixinha de alumínio rosa.	Erva que causa relaxamento completo da mente. Recupera 1 de OTM ou -1 de Sanidade.
5	Combustível Líquido.	3 litros de gasolina.
6	Rádio Eletrônico Improvisado com chapéu fedido e fotos de família.	Montado a partir de sucata eletrônica; capta mensagens curtas, mas com muito ruído.
7	Bateria funcional com fios elétricos.	Gera energia por 48 horas.
8	Lanterna Led com bateria nova.	Feixe de luz de 15m (15 hexes). Depende de Baterias Pequenas (1 Carga a cada 2 horas).
9	Brinquedo de caminhão com rosto humanizado, parece um mini beat com 2 pilhas pequenas com carga.	Pilha antiga usada em lanternas, rádios e pequenos dispositivos.
10	Barraca de Casal.	Tenda para duas pessoas, oferece mais espaço e conforto, mas é menos discreta.
11	Chave de roda ou Pé de Cabra.	Balanço -2 / DB: 2.
12	Botas de Pele Resistente.	Resistentes ao desgaste, permitem travessia de terrenos hostis e terra tóxica.
13	Kit de Cozinha de Acampamento.	Permite preparar Alimentos, removendo o risco de doenças por consumo de carne de animal ou Criatura crua.
14	Kit de Costura e Couro junto a sapatos sem solado.	Agulhas de osso, linhas grossas, furador e cera para impermeabilizar. +2 em consertos de armaduras de couro.
15	Roupas secas de vários estilos e tamanhos.	Estão secas, isso deve bastar
16	Barbeador elétrico sem bateria ou pilha.	Objeto de plástico com micro lâminas de dente serrilhados. Usado dá um bônus de +1 em Sedução .
17	Garrafa de Bebida Destilada.	Por dose até 3: -1 Autocontrole , +1 um Lábia ou Sedução . Acima de 3, por dose: -2 em Autocontrole , -1 Lesão AST, INS, REF e PRE.
18	Máscara de Gás Militar Nível 5.	A famosa "Bicuda" é uma máscara remanescente do antigo mundo, um modelo reforçado para uso militar. Capacidade: 2 filtros.

TABELAS DE ACONTECIMENTOS

TABELA DE CONSEQUÊNCIAS DA JORNADA

2d6	Consequências da Jornada	Condições ou Recursos Afetados
2	O grupo percebe tarde demais que passou pelo mesmo ponto novamente. Não avançando.	Perde 1 comida e 1 água automaticamente
3	O grupo perde por dias. Ao sair de uma área enevoadada se dão conta, ao perceberem suas barbas estão crescidas e feridas mudam de estágio.	qualquer comida que levam estragou e precisarão de um Teste de Imunidade ND1 para não adoecerem em caso de consumo.
4	O nevoeiro imita vozes de pessoas queridas, atraindo o PJ com menor SD para longe. Uma visão da pessoa querida suplicando por sua volta mexe com o PJ. Encontrá-lo atrasa o grupo em 2 horas	Perde 1 SD.
5	Um caminho aparentemente seguro leva a um PJ a um desabamento. A escolha do GM. Resgate atrasa o grupo em 3 horas	1 Equipamento importante se quebra ou é perdido durante a queda
6	Uma névoa densa somada a esporos invade os pulmões de PJs com máscaras Nível 3 para baixo causando tosse, ardor e fraqueza.	Teste de Imunidade ND1 ou ganham 1 ponto de exaustão.
7	Ao notar estarem perdidos um PJ inicia uma discussão com o guia responsável.	O Guia perde 2 pontos de OTM (o valor pode se tornar negativo)
8	Esporos se alojam na pele ou roupas causando ardência e desconforto. do PJ que tiver menos Vigor	A primeira camada externa de roupa deve ser descartada
9	O PJ com menos Autocontrole entra em surto psicótico e gasta toda munição do seu pente em algo ilusório.	Perda de munição
10	O grupo é surpreendido por uma anomalia gravitacional, quem não tiver se segurado é lançado a 10 metros acima, quebrando galhos e aterrizando longe do grupo.	Teste de Atletismo ND2 ou recebe 1d6 de dano de impacto
11	Em surto, o PJ com menos dados em Sobrevivência consome todo o estoque de água que estiver levando	Perda de estoque pessoal de água
12	Ao atravessar uma ponte de cordas e tábuas soltas o PJ com mais itens carregados, perde os pertences de uma bolsa lateral ou mochila, itens especificados em sua ficha.	Perdas grande de recursos

TABELAS DE ACONTECIMENTOS

TABELA DE ANOMALIA GRAVITACIONAL

1d6	Efeito	Descrição	Mecânica
1	Peso Esmagador	A gravidade aumenta brutalmente. Seus pulmões são comprimidos, Se mover se torna difícil.	Movimentação é reduzida pela metade e apenas é possível em sucesso de Atletismo ND1
2	Leveza Extrema	O peso praticamente desaparece. Tudo flutua lentamente.	Movimentação é reduzida pela metade e é apenas possível em sucesso de Acrobacia ND1
3	Eixo Aleatório	A gravidade puxa em um ângulo estranho (ex: lateral, para cima, inclinado). A anomalia se estende por 10 metros de raio e muda a cada turno. 1d6 (1 norte, 2 leste, 3 sul, 4 oeste, 5 e 6 para cima ND2	Teste de Atletismo ND1 para não ser lançado cada metro gera 1 ponto de ferimento.
4	Ponto de Atração	Um ponto específico atrai tudo ao redor que esteja na área de 10 m de raio.	Teste de Atletismo ND1 para negar efeito. Movimentação reduzida pela metade em direção contrário ou dobrada em direção ao ponto de Atração
5	Ponto de Repulsão	Tudo em sua volta é repelido. Objetos, pessoas e tudo não fixado é lançado para longe. Em um raio de 10 metros.	A cada metro (HEX) movimentado o PJ recebe 1 ponto de ferimento . Acrobacia diminui sucessos em ferimento
6	Gravidade Caótica	Direção e intensidade mudam simultaneamente.	Role novamente na tabela com ND de resistência aumentado para ND3



PARTE IV

**MÓDULOS PARA
OS ATOS DA
AVENTURA**

OS MÓDULOS

Este capítulo apresenta os **MÓDULOS** de Aventura, componentes modulares projetados para que o Mestre possa personalizar a experiência, seja substituindo trechos da história original, aprofundando a narrativa ou criando novas sessões e desdobramentos. Cada **MÓDULO** é focado em expandir a densidade do cenário e pode ser utilizado para ajustar o tom da campanha de acordo com o grupo.

OS MÓDULOS SÃO CATEGORIZADOS NOS SEGUINTE FUNDAMENTOS:

- Sobrevivência
- Véu do Nevoeiro
- Terror
- Combate
- Investigação
- Interação Social
- Marcados por entidade

LENDO UM MÓDULO

Cada **MÓDULO** segue uma estrutura padronizada para facilitar a consulta rápida durante a sessão:

TÍTULO: Identificação única do evento ou local.

DESCRIÇÃO (DESC): Informações técnicas, contexto e objetivos para o Mestre.

NARRAÇÃO (NARR): Texto imersivo destinado aos jogadores para ambientação.

MECÂNICAS: Regras específicas, testes, perigos ambientais e estatísticas de ameaças.

RECURSOS VISUAIS: Alguns **MÓDULOS** incluem mapas de batalha ou imagens de referência para suporte tático e estético.

COMO USAR OS MÓDULO

O Mestre tem total liberdade para integrar esses **MÓDULOS** de forma orgânica, utilizando-os como pontes para novas histórias ou como camadas adicionais de dificuldade no trajeto pelos Ermos.

Os **MÓDULOS** foram projetados para serem ferramentas de adaptação em tempo real ou planejadas. O mestre pode utilizá-los para ajustar

o ritmo da sessão ou para reagir às escolhas dos personagens, assim como recriando a aventura ou criando novas histórias.

AS TRÊS FORMAS DE APLICAÇÃO:

SUBSTITUIÇÃO: Se um trecho da aventura original não se encaixa no perfil do grupo, o mestre pode trocar o encontro original por um **MÓDULO** de categoria diferente (ex: trocar uma cena de exploração por uma de horror).

APROFUNDAMENTO: Quando os jogadores decidem investigar um local que seria apenas uma cenário descritivo, o mestre utiliza o **MÓDULO** para expandir aquela área com mecânicas, mapas e narrações detalhadas.

INTERLÚDIO: Durante viagens longas ou períodos de descanso, um **MÓDULO** pode ser inserido como um evento aleatório para testar os recursos do grupo ou introduzir ganchos para futuras histórias.

ESTRUTURA DE APLICAÇÃO

IDENTIFIQUE A NECESSIDADE: Avalie se o grupo precisa de mais tensão (Horror/Combate), se está focado em descobrir segredos (Investigação) ou se a escassez deve ser o foco (Sobrevivência).

AJUSTE O ND (NÍVEL DE DIFICULDADE): Embora os **MÓDULOS** possuam mecânicas sugeridas, o mestre deve calibrar as dificuldades com base no estado atual de ferimentos e recursos dos personagens.

TRANSIÇÃO NARRATIVA: Utilize o campo NARR para fazer a ponte entre a jornada atual e o conteúdo do **MÓDULO**, garantindo que a inserção pareça parte natural do cenário.

INTEGRAÇÃO DE RECOMPENSAS: Os **MÓDULOS** podem oferecer informações sobre o Abrigo 053, suprimentos médicos ou pistas sobre o passado corrompido dos personagens, servindo como recompensa pelo risco assumido.

MÓDULOS LONGOS

(30 MINUTOS A 1 HORA)

Imagem Módulo Brejo - As cabanas do brejo



O PINTOR DO BREJO

SOBREVIVÊNCIA / INVESTIGAÇÃO / INTERAÇÃO SOCIAL

USO SUGERIDO: Aprofundamento, Interlúdio ou quando os PJs se perderam na Mata.

TEMPO MÉDIO DE DURAÇÃO: 30 minutos a 1 hora.

Os personagens encontram uma vila abandonada em um brejo, feitas de cabanas de madeira e várias estruturas como aquedutos, área para desidratação de couro, etc. O local apresenta baixa saturação de Nevoeiro, com fronteiras visíveis onde a névoa permanece contida entre as árvores ao redor da vila. As cabanas estão parcialmente preservadas, algumas foram reforçadas recentemente, e há sinais de que alguém ainda sobrevive ali.

Quem mora no local é um humano mutado por sua convivência com as anomalias do Nevoeiro, mas a origem de sua mutação são as pinturas que coleciona. O módulo permite que os PJs procurem abrigo seco, avaliem recursos, tratem

feridos, investiguem o local e interajam com uma criatura que observa o grupo à distância. Essa criatura é o Pintor, uma presença não humana que habita o brejo e guarda obras antigas, mapas e lembranças distorcidas do Velho Mundo.

ENTRADA DO MÓDULO

Este módulo pode ser inserido quando os personagens precisam encontrar abrigo antes da noite, atravessam uma área alagada dos Ermos ou se desviam da rota principal em busca de recursos.

O Mestre pode apresentar o brejo como uma chance de descanso temporário, recuperação e investigação, mas também como um local marcado por sinais de presença recente e por uma criatura que acompanha os movimentos do grupo.

LEIA ISSO PARA OS PJS

O brejo se abre entre árvores tortas, água escura e cabanas baixas de madeira úmida. A névoa está presente, mas não avança sobre o centro do acampamento. Ela permanece nas bordas, passando entre os troncos e contornando as estacas fincadas no chão.

MÓDULOS DA AVENTURA

Algumas cabanas ainda estão de pé. Madeiras novas escoram paredes antigas. Parte dos telhados parece vedada contra a chuva. Há armadilhas de caranguejo presas na água rasa e marcas de uso recente perto das entradas.

Do outro lado da margem, entre troncos caídos e galhos baixos, algo observa vocês.

OBJETIVOS DOS PJS

Os personagens podem:

- Verificar o brejo abandonado;
- Procurar um local seco para acampar durante a noite;
- Avaliar o estado dos recursos que ainda possuem;
- Curar feridos;
- Buscar comida nas armadilhas de caranguejo;
- Investigar as cabanas e as runas de proteção;
- Identificar quem ou o que vive no local;
- Interagir com a criatura que observa o grupo à distância.

ELEMENTOS IMPORTANTES

- O acampamento tem baixa saturação de Nevoeiro, como se ele rondasse sem querer se aproximar. A névoa não avança sobre o centro da vila, nem entra nas cabanas.
- Algumas cabanas foram restauradas recentemente. Há runas antigas de proteção em estacas e fitas enroladas nos troncos e galhos de árvores, nos limites da vila.
- Há 3 cabanas: uma escura e fedendo, que a criatura usa como sanitário; uma outra, a do Pintor, toda vedada, recém restaurada, com roupas, objetos muito bem organizados e dois lampiões apagados pendurados em troncos; e uma estrutura, do outro lado do riacho do brejo, de dois andares, sem paredes, onde se encontra um amontoado organizado de lixo e sucata, de diversos tipos.

- Existem armadilhas de caranguejo ainda ativas, no riacho turvo do brejo.
- A criatura Pintor observa os personagens do outro lado da margem, mas não pode ser avistada de primeira, por parecer um tronco a distância. A criatura foge se for ameaçada ou atacada.

MECÂNICAS

AMBIENTE

O acampamento do brejo tem saturação de Nevoeiro baixa. Suas fronteiras são nítidas. A névoa se move entre as árvores ao redor da vila, mas não avança para dentro do acampamento enquanto as runas estiverem intactas.

O local pode ser usado para descanso, abrigo temporário, tratamento de feridos e reorganização de recursos, a critério do Mestre. Porém, durante a noite, somente a cabana do Pintor é segura.

RESQUÍCIOS DE USO

Um personagem pode fazer um teste de **Análise de Ambiente ND1** para observar o estado do acampamento.

A CADA SUCESSO, o Mestre revela um dos detalhes abaixo:

1. Algumas cabanas foram escoradas recentemente com madeiras mais resistentes;
2. A estrutura principal ainda está utilizável;
3. Parte do teto está razoavelmente vedada contra chuva;
4. Há armadilhas de caranguejo ativas na água rasa;
5. Existem marcas recentes de circulação perto de algumas cabanas.

As armadilhas de caranguejo podem ser verificadas com Sorte do Acaso em **Acaso (3)** para determinar se há algum caranguejo preso.

RUNAS DE PROTEÇÃO

As cabanas, estacas e limites do acampamento possuem runas antigas de proteção. Elas afastam o Nevoeiro e delimitam a área segura.

Um personagem pode fazer um teste de **Entendimento Limiar ND2**.

MÓDULOS DA AVENTURA

SUCESSO: o personagem entende que as runas são antigas, mas foram restauradas recentemente. Também compreende que sua função é impedir o avanço do Nevoeiro para dentro do acampamento.

FALHA: o personagem percebe apenas que as marcas não são decorativas, mas não entende sua função.

RASTROS DOS MORADORES

Um personagem pode investigar o solo, a lama e as passagens entre as cabanas com um teste de **Rastreamento e Caça ND2**.

SUCESSO: o personagem percebe que o local não possui muitos rastros de pessoas ou animais. No entanto, encontra uma pegada estranha, grande e deformada, que não parece humana nem pertence a qualquer criatura que ele já tenha encontrado. A pegada segue até o brejo e desaparece na água.

CATANDO CARANGUEJO

Um personagem pode tentar reposicionar as armadilhas ou improvisar a captura de caranguejos com um teste de **Rastreamento e Caça ND2**.

A CADA SUCESSO: o PJ captura caranguejos suficientes para uma pessoa, claro que ainda teria que preparar seu cozimento.

FALHA: as armadilhas não rendem alimento, ou a movimentação na água chama a atenção do Pintor.

O PINTOR MUTADO

O Pintor é uma criatura solitária que habita o brejo entre cabanas úmidas, runas antigas e obras preservadas do Velho Mundo. Sua metamorfose começou depois que passou a colecionar pinturas antigas, como se aquelas imagens tivessem contaminado seu corpo e sua percepção. Apesar da aparência deformada, ainda carrega muita cultura, memória e sensibilidade, mas fala de forma errada, lenta e pensativa, como alguém preso entre o tempo em que as obras foram criadas e o tempo quebrado em que agora sobrevive. Seus braços, pernas e articulações alongadas lhe dão agilidade extrema para se mover entre troncos, galhos baixos, paredes podres e água rasa sem fazer ruído. À distância, quando permanece imóvel, sua silhueta se confunde com o tronco irregular de uma árvore, permitindo que observe viajantes por longos períodos antes de decidir se foge, se esconde ou se aproxima.



Imagem Módulo Brejo - O pintor

O Pintor observa os personagens do outro lado da margem. Ele permanece camuflado entre troncos, galhos baixos, paredes podres e árvores, fingindo ser um. Sempre que percebe que foi notado, muda de posição em silêncio, buscando nova cobertura, quando não tem ninguém vendo.

HISTÓRIA DO PINTOR

Caso os personagens consigam conversar com o Pintor, ele poderá relatar sua história, embora sua fala seja lenta, truncada e confusa. Ele já não recorda o próprio nome; em certos momentos, refere-se a si mesmo na terceira pessoa e, em outros, funde as próprias memórias às imagens das obras que coleciona.

Antes de sua transformação, o Pintor era um arqueólogo dos Ermos, dedicado a resgatar vestígios do Antigo Mundo. Anos atrás, em uma expedição ao norte, encontrou uma pintura intacta que retratava pessoas em suas casas, felizes, sob um dia claro. O impacto foi profundo e, a partir de então, sua missão tornou-se localizar outras obras semelhantes.

Posteriormente, uniu-se a um grupo do abrigo Topo Rocha para explorar os Ermos em busca dessas relíquias. À medida que se deixava encantar pelas pinturas, seu corpo sofria mutações: as articulações se alongaram, os membros tornaram-se desproporcionais e a mente fragmentou-se. Gradualmente, suas lembranças

TÍTULO SESSÃO

peçoais foram substituídas pelas vivências dos artistas que outrora pintaram seus quadros.

Quando sua aparência passou a aterrorizar o grupo de Topo Rocha, os demais membros começaram a conspirar contra ele. Antes de ser executado, o Pintor fugiu com sua coleção e nunca mais retornou. Atualmente, vive no brejo em um equilíbrio frágil com os canibais do lago, coletando lixo e objetos para eles em troca de sua sobrevivência. Apesar de sua condição, ele busca evitar que exploradores desavisados caiam nas mãos dos canibais.

Se os PJs questionarem sua presença ou o mapa, ele pode dizer:

“Vocês... já passô por aqui antes. Pena que não lembra. Mas bom. Bom que não foi devorado.”

O Pintor não sabe pintar de verdade. Ele apenas rabisca com carvão e faz ranhuras nas paredes, criando glifos deformados que lembram pessoas.

NOTANDO O PINTOR

Um personagem pode tentar percebê-lo com os seguintes testes:

Vigilância ND5: revela que uma criatura observa de algum ponto, do outro lado do riacho do brejo, próximo um estranho tronco, que é o próprio Pintor.

Percepção ND3: revela a localização exata da criatura e permite ver sua silhueta incomum.

COMPORTAMENTO DO PINTOR

Quando revelado, o Pintor foge e se esconde, mas nunca muito pra longe, a menos que os personagens tentem convencê-lo a se aproximar.

INTERAÇÃO COM O PINTOR

Interações violentas, ameaças diretas ou ataques fazem o Pintor desaparecer na mata. Caso isso aconteça, o Nevoeiro começa a se aproximar das bordas do acampamento.

Para convencê-lo a se aproximar, os personagens podem fazer RolePlay como interação e o GM pode pedir alguns dos seguintes testes:

Persuasão ND2 - Em sucesso: A criatura se aproxima para conversar mas permanece receosa do outro lado do brejo.

Lábia ND2 - Em sucesso: A criatura se torna mais cooperativa e amistosa, e fica na beira do riacho ainda do outro lado.

Se oferecerem comida, o Nível de Dificuldade cai para ND 1.

FALHA: ele recua, desaparece na vegetação e não volta para interagir durante a cena.

A CABANA DO PINTOR

Na cabana onde o Pintor dorme, os personagens podem encontrar:

- Moringas com água suja;
- Lixo com restos de caranguejo;
- Um fogareiro a gás;
- Sinais de ocupação recente;
- Um mapa idêntico ao mapa dos PJs;
- Equipamento de escalada velho;
- Um lençol, estranhamento limpo, cobrindo quadro e pinturas preservadas.

O mapa possui as mesmas inscrições, marcas de uso, rabiscos, fissuras, rasgos e machas carregado pelo grupo.

Quem comparar os dois mapas deve fazer um teste de **Autocontrole ND3**. Em falha: perde 1 ponto de SD, por notar que está com uma anomalia nas mãos.

AS OBRAS DO PINTOR

Em uma área separada por cortinas improvisadas, há molduras cobertas com cobertores puídos, mas muito limpos. São três quadros do Antigo Mundo:

1. Uma pintura pequenina, mostra uma mulher sentada diante de uma paisagem distante, com as mãos sobrepostas no colo e um sorriso discreto que parece mudar quando alguém olha por tempo demais.
2. Outra pintura mostra um campo sob um céu inquieto, com pinceladas grossas, árvores retorcidas e luzes que parecem vibrar mesmo presas na tela.
3. A terceira pintura mostra um quarto simples, com cama estreita, cadeira de madeira, paredes claras e objetos comuns organizados com uma calma que já não existe nos Ermos.

EFEITO DOS QUADROS

Quem analisar o quadro intocado de perto deve fazer um teste de **Autocontrole ND3**.

MÓDULOS DA AVENTURA

SUCESSO: o personagem reconhece a imagem como uma cena bucólica e acolhedora do Antigo Mundo. Ele recupera uma quantidade de OTM igual ao número de sucessos obtidos e recupera 2 pontos de SD.

FALHA: o personagem é tomado por angústia e desânimo, pro saber que aquela vida não existe mais. Ele perde 3 pontos de OTM e 2 pontos de SD.

PERSONAGENS COM SANIDADE FRAGMENTADA

Se um personagem estiver com Sanidade Fragmentada ou ficar com a Sanidade Fragmentada ao analisar uma das pinturas do Velho Mundo, ele não apenas observa a obra. Ele se vê dentro dela.

Para o personagem, o mundo ao redor desaparece. Ele passa a existir na cena pintada, interagindo como se também fosse parte da obra. Pode caminhar pelo espaço representado, tocar objetos, ouvir sons, sentir cheiros e conversar com as pessoas presentes na imagem. O Mestre pode improvisar livremente o que o PJ encontra, desde que a cena mantenha relação com a pintura observada.

Durante essa experiência, o personagem pode fazer perguntas às pessoas do quadro. As respostas podem vir como frases comuns, lembranças fragmentadas, informações simbólicas ou pistas reais sobre a aventura, a critério do Mestre.

Para o restante do grupo, nada disso é visível. O personagem permanece imóvel diante da pintura, em estado de insanidade profunda, sem responder a chamados ou estímulos simples.

Quando a imersão termina, o personagem cai no chão em choque. Ele só desperta no dia seguinte, sem conseguir explicar completamente o que viu. O Mestre pode permitir que ele retenha uma informação, imagem ou frase importante da experiência.

O MAPA REPETIDO

Se questionado sobre o mapa, o Pintor se refere aos PJs pelos nomes deles, como se já tivessem passado por ali antes. Ele diz que já explicou isso da última vez. Em seguida, aponta onde eles estão e para onde devem seguir, os localizando no mapa da região, acima

Se os personagens aceitarem a orientação do Pintor, recebem +2 dados no próximo teste de **Navegação** para qualquer destino escolhido a partir dali.



Imagem Módulo Brejo - Localização no mapa da região

ESCALADA DE TENSÃO

A seguir, uma sugestão ao GM da escalada de tensão para este módulo

NÍVEL 1 – OBSERVAÇÃO

O Pintor observa os personagens à distância. Galhos se movem, a água do brejo ondula e vultos aparecem entre troncos e paredes quebradas.

NÍVEL 2 – APROXIMAÇÃO DO NEVOEIRO

Se os personagens fizerem ameaças, atacarem o Pintor ou destruírem runas, o Nevoeiro começa a se aproximar das bordas do acampamento.

NÍVEL 3 – PERDA DO REFÚGIO

Se a situação se tornar violenta ou se o Pintor fugir definitivamente, o local deixa de parecer seguro. A névoa avança pelas árvores, os limites da vila se tornam menos claros e o Mestre pode exigir novos testes para permanecer no acampamento durante à noite.

MÓDULOS DA AVENTURA

RECOMPENSAS E DESCOBERTAS

Os personagens podem obter:

- Abrigo seco para passar a noite;
- Chance de tratar feridos;
- Caranguejos para alimentação;
- Água armazenada em moringas;
- Um fogareiro a gás;
- Informações sobre a função das runas;
- A descoberta de que o Pintor já conhece os PJs;
- Um mapa idêntico ao dos personagens;
- Recuperação ou perda de OTM e SD ao contemplar o quadro preservado;
- Uma pista sobre a antiga morada do Pintor, no alto de uma montanha ao norte;
- +2 dados no próximo **teste de Navegação**, caso aceitem a orientação do Pintor.

SAÍDAS POSSÍVEIS

SAÍDA SEGURA: Os personagens descansam, recuperam recursos, conversam com o Pintor e seguem viagem com novas informações.

SAÍDA COM CUSTO: Os personagens obtêm abrigo ou alimento, mas perdem SD, OTM ou provocam o avanço parcial do Nevoeiro.

SAÍDA HOSTIL: Os personagens ameaçam ou atacam o Pintor. Ele foge, o Nevoeiro se aproxima e o acampamento deixa de ser seguro.

SAÍDA REVELADORA: Os personagens encontram o mapa idêntico, descobrem que o Pintor conhece seus nomes e recebem uma orientação de rota que pode alterar o próximo trecho da aventura.



Imagem Módulo Brejo - Mapa do brejo

MÓDULOS MÉDIOS

(15 A 40 MINUTOS)



O PAI E A FILHA

**INTERAÇÃO SOCIAL / TERROR /
VÉU DO NEVOEIRO**

USO SUGERIDO: Início da aventura, Interlúdio ou Aprofundamento em momentos de deslocamento, descanso ou escassez.

TEMPO MÉDIO DE DURAÇÃO: 10 a 30 minutos.

Pedro e Sofia surgem no caminho dos PJs como pai e filha perdidos nos Ermos. Estão sem comida, sem água, sem agasalhos adequados contra a chuva e sem máscaras de proteção contra o Nevoeiro. Sofia tem cerca de 7 anos e está gripada. Pedro está apavorado, fala em tom humilde e pede ajuda como alguém que já perdeu quase tudo. O módulo foi criado para gerar urgência, conflito ético, pressão emocional

e confusão sobre a continuidade do tempo. Pedro e Sofia falam como se já tivessem interagido com o grupo antes, citando promessas que os PJs não lembram de ter feito. Eles podem dizer que o grupo prometeu protegê-los, alimentá-los ou conseguir remédios para Sofia.

A verdade não precisa ser revelada de imediato. Pedro e Sofia podem ser lembranças remanescentes do Nevoeiro, ecos de um ciclo anterior ou relações apagadas dos próprios PJs, conectadas aos seus **CARDS** de Antecedentes.

ENTRADA DO MÓDULO

O Mestre pode inserir Pedro e Sofia no início da aventura, quando os PJs ainda estão tentando entender a situação, ou em qualquer momento em que o grupo esteja lidando com fome, cansaço, ferimentos ou dúvida sobre a própria memória.

MÓDULOS DA AVENTURA

ELES PODEM SURGIR:

- Na beira de uma estrada;
- Dentro de uma construção abandonada;
- Próximos a um abrigo improvisado;
- Caminhando sob chuva;
- Escondidos em uma vala, veículo quebrado ou ruína;
- Chamando um dos PJs pelo nome.

LEIA ISTO PARA OS PJS

A chuva fina escorre pelas árvores e transforma o chão em lama fria. E atrás de vocês duas figuras surgem andando pelo caminho. Vocês não a conhecem, mas também não a estranham. Como se fizessem parte do grupo nessa jornada, desde o início. Um homem magro de bigode, carrega no colo uma menina pequena, que funga constantemente. Eles estão encharcado, sem máscara, com os ombros curvados e os olhos presos em vocês. A menina treme de frio. O rosto dela está vermelho, o nariz escorrendo, a respiração curta.

O homem dá um passo à frente, assim que vocês param, porém contem seu movimento, antes de chegar perto demais. Ele olha para um de vocês como quem reconhece alguém. A menina levanta

“Está perto?” — o homem pergunta.

OBJETIVOS DO MÓDULO

Os PJs podem:

- Decidir se ajudam Pedro e Sofia, dividindo comida, água, remédios ou abrigo;
- Investigar quem eles são e tentar entender por que eles conhecem o grupo;
- Lidar com o conflito emocional e a possibilidade de terem abandonado ou esquecido os dois;
- Proteger Pedro e Sofia de uma ameaça real ou imaginada;
- Suportar a pressão emocional causada pela presença deles, com algum conflito gerado.

DINÂMICA DE PEDRO E SOFIA

Pedro e Sofia sempre criam dois vínculos imediatos com o grupo, com antigas interações tivessem ocorridos:

AFETO: eles demonstram confiança, carinho ou dependência por um dos PJs.

MEDO: eles demonstram receio, desconfiança ou pânico diante de outro PJ.

O Mestre escolhe esses vínculos de acordo com a cena ou com os **CARDS** de Antecedentes dos personagens.

EXEMPLOS:

- Pedro se aproxima de um PJ e diz que ele prometeu guiá-los.
- Sofia se esconde atrás do pai ao ver outro PJ.
- Sofia chama um personagem por um nome íntimo que ele não reconhece.
- Pedro evita olhar para um PJ, como se tivesse visto algo terrível feito por ele.
- Sofia pergunta a um PJ “por que você machucou o papai?”.

FALAS DE PEDRO

Pedro fala sempre com humildade, medo e desespero contido. Ele não acusa de forma agressiva. Ele pede. Suplica. Tenta convencer o grupo sem irritá-lo.

EXEMPLOS DE FALA:

“Vocês não lembram de nada? Não lembram do que me prometeram. Eu não tenho mais para onde ir.”

“Sofia está piorando. Só precisa de remédio. Qualquer coisa serve. Um agasalho...”

“Você falou que tinha comida. Disse que não ia deixar a gente para trás.”

“Eu não quero problema. Eu só quero manter minha filha viva.”

“Por favor. Não faz a gente voltar para lá.”

MÓDULOS DA AVENTURA

FALAS DE SOFIA

Sofia alterna frases infantis, lembranças do Velho Mundo e percepções estranhas sobre o presente. Ela fala como se enxergasse fissuras na memória e nas anomalias.

EXEMPLOS DE FALA:

“Antes tinha ruas com carros. Eu lembro. Mas eu nunca vi.”

“Por que você chorou quando viu ele(a)”, apontando para outro PJ.

“Meu pai disse que não era para eu falar do sino. Mas eu nem lembro do sino.”

“Eu gostava mais quando o céu era azul. Eu vi num lugar que não era meu. Mas a bruma me emprestou. Foi legal ver.”

“Tem uma parte sua que ainda está lá.” diz ela, apontando para o Nevoeiro.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

NECESSIDADES IMEDIATAS

Pedro e Sofia estão sem comida, sem água, sem agasalho e sem máscaras contra o Nevoeiro. Sofia está gripada e piora se continuar exposta ao frio ou à chuva. Os PJs podem gastar recursos para ajudá-los. Ajudá-los reduz a tensão imediata, mas aumenta o vínculo emocional e torna o desaparecimento posterior mais impactante.

AVALIAR SOFIA

Um PJ pode fazer um teste de *Primeiros Socorros ND3* para avaliar o estado de Sofia.

SUCESSO: percebe que ela está infectada por um gripe severa, altamente contagiosa. Fraca e com risco de piora, pode falecer em breve em um dia ou dois, caso continue exposta ao frio e chuva.

FALHA: o PJ apenas confirma que ela está doente e precisa de cuidado.

A GRIPE DE SOFIA

Qualquer PJ que segure Sofia no colo, toque diretamente nela ou permaneça muito próximo por tempo prolongado deve fazer um teste de *Imunidade ND3*. **NO CASO DE FALHA**, em cerca de uma hora depois, começa a tossir, sente o corpo fraco e passa a apresentar febre, calafrios e dificuldade para se manter em movimento.

A partir desse momento, o personagem ganha 1 ponto de Exaustão por dia. Se chegar ao terceiro dia sem tratamento, morre. O uso de antibióticos cura a infecção em 6 horas, interrompendo o ganho de Exaustão e impedindo a progressão da doença.

ENTENDER A INCOERÊNCIA

Um PJ pode fazer um teste de *Análise de Social ND4* ou *Entendimento Limiar ND3* ao perceber que Pedro e Sofia não usam máscaras e, ainda assim, continuam vivos.

SUCESSO: o personagem percebe que há algo errado com a presença dos dois. Eles parecem afetados pelo frio, fome e doença, mas não pelo Nevoeiro da mesma forma que pessoas comuns.

FALHA: a urgência emocional domina a cena, e os dois parecem apenas sobreviventes em situação extrema.

CONFRONTAR AS LEMBRANÇAS

Quando Pedro ou Sofia citarem uma promessa que os PJs não lembram, o personagem diretamente envolvido deve fazer um teste de *Autocontrole ND2*.

EM FALHA: perde 1 ponto de SD e fica abalado pela sensação de ter esquecido algo importante. Se a fala estiver ligada diretamente a um **CARD** de Antecedente do PJ, o teste aumenta para *ND3*.

O GM pode pedir um teste de Memória dos **CARDS** de antecedentes, caso faça sentido pela narrativa.

O DESAPARECIMENTO

Pedro e Sofia são uma anomalia. Eles nunca estiveram ali de forma plena. São memórias remanescentes do Nevoeiro, presas a ciclos quebrados, promessas esquecidas e relações apagadas.

A qualquer momento de pico emocional, o Mestre pode fazer um deles desaparecer.

Isso pode acontecer quando:

- Pedro e Sofia se separam;
- Ninguém está olhando diretamente para eles;
- O grupo discute o que fazer, sem prestar atenção para eles;
- Sofia adormece;

MÓDULOS DA AVENTURA

- Pedro entra em uma cabana, abrigo ou ruína;
- Uma ameaça se aproxima;
- No dia seguinte do grupo passar a noite com eles.

Se passarem a noite com Pedro e Sofia em um acampamento ou abrigo, no dia seguinte os dois desaparecem.

Não deixam pegadas recentes, nem pertences que provem sua presença, a menos que o GM queira manter um único vestígio como pista ou punição emocional. Porém, a ideia é deixar o PJs, se questionando se eles foram reais ou não.

SEPARAÇÃO E MORTE

Se Pedro e Sofia se separarem quando ninguém estiver prestando atenção, um deles desaparece primeiro. Depois, o outro também some ou morre de forma repentina, conforme o tom desejado para a cena.

EXEMPLOS:

- Pedro entra na mata procurando água e não volta.
- Sofia some de dentro de uma cabana fechada.
- Pedro aparece morto por alguns segundos, mas o corpo desaparece quando ninguém olha.
- Sofia chama por um PJ atrás de uma árvore, mas sua voz vem de outro lugar.
- Um deles é levado por algo que o grupo não consegue ver.

RELAÇÃO COM OS ANTECEDENTES

Pedro e Sofia podem estar ligados aos **CARDS** de Antecedentes dos PJs. O Mestre pode associá-los a relações esquecidas, como marido, filha, irmã, dependente, paciente, pessoa resgatada ou alguém abandonado em outro ciclo.

LEMBRANDO DO VÍNCULO DE RELAÇÃO

Se um PJ lembrar que Pedro ou Sofia tinham uma relação direta com ele, o impacto é severo.

O personagem deve fazer um teste de **Autocontrole ND3**.

SUCESO: sofre o abalo, mas mantém o controle. Perde 2 pontos de SD e recupera 2 pontos de OTM.

FALHA: perde 5 pontos de SD, entra em surto psicótico e perde 5 pontos de OTM.

Essa lembrança não precisa vir completa. Pode surgir como uma imagem, uma frase, uma sensação física ou o reconhecimento de um gesto, usando a mecânica de teste de memória dos

CARDS de antecedentes

ESCALADA DE TENSÃO

Aqui segue uma sugestão para o GM ir elevando o clima de tensão das interações com Pedro e Sofia

NÍVEL 1 - PEDIDO: Pedro pede comida, água, remédio ou proteção. Sofia observa um dos PJs como se o conhecesse.

NÍVEL 2 - PROMESSA ESQUECIDA: Pedro ou Sofia citam algo que o grupo teria prometido, mas ninguém lembra.

NÍVEL 3 - VÍNCULO IMPOSSÍVEL: Sofia revela uma informação íntima, uma morte anterior ou uma relação apagada com um dos PJs.

NÍVEL 4 - DESAPARECIMENTO: um deles some durante distração, separação ou pico emocional.

NÍVEL 5 - RUPTURA: o outro some, morre ou revela uma última frase antes de desaparecer.

RECOMPENSAS E DESCOBERTAS

Este módulo não oferece recompensas materiais de forma direta. Sua função é gerar consequência emocional e revelar a instabilidade da memória.

Os PJs podem obter:

- Uma pista sobre o ciclo;
- Uma frase sobre o Abrigo 053;
- Uma lembrança ligada a um Antecedente;
- Uma indicação de perigo próximo;
- A suspeita de que já encontraram Pedro e Sofia antes;
- A certeza de que o Nevoeiro pode criar relações que parecem reais;
- Uma perda de confiança nas próprias lembranças ou com relação a outros PJs.

MÓDULOS DA AVENTURA

Imagem Módulo Sino - A torre da igreja



A igreja está sob vigia de Canibais devotos pró-Véu, reunidos em grupos espaçados na mata ou dentro das casas, esperando o sinal do sino para retomarem a caçada, ou pelos PJs entrem pela vila.

O objetivo dos PJs é alcançar a torre e tocar o sino correto para afugentar o Nevoeiro e o ciclo de tempo que ele cria na região. Porém, versões alternativas dos próprios personagens também estão tentando chegar ao sino, cada uma lutando para que sua realidade prevaleça.

LEIA ISTO PARA OS PJS

O som do sino atravessa a mata em intervalos irregulares. Ele não parece vir sempre da mesma direção. Às vezes soa distante. Às vezes parece tocar logo atrás de vocês.

Quando a igreja surge entre as árvores, a torre está parcialmente coberta pela mata, ostentando tempo pelas marcas de umidade. O sino toca mais uma vez, mas o som vem de outra direção, como se cada batida fosse puxada de trás para frente.

O SINO DOS CICLOS

**SOBREVIVÊNCIA / INVESTIGAÇÃO /
COMBATE / EXPLORAÇÃO**

USO SUGERIDO: Ponto de virada, interlúdio, aprofundamento ou gancho para conduzir os PJs até a Vila dos Ermos, para um fim alternativo.

TEMPO MÉDIO DE DURAÇÃO: esse módulo acrescenta cerca de 30 minutos à aventura.

CONEXÃO COM A VILA VAZIA

Este módulo pode ser usado para atrair os PJs em direção à Vila dos Ermos, território ligado aos canibais, e se misturar aos acontecimentos do Dia 02 - A Vila Vazia. Ao inserir este módulo, o Mestre pode fazer o som do sino surgir ocasionalmente pela mata, distorcendo distâncias e confundindo a direção real da igreja.

SOBRE ESTE MÓDULO

Os personagens encontram uma igreja tomada pela influência do Nevoeiro. O sino da torre toca de tempos em tempos, mas seu som parece cadenciado de trás para frente, causando desconforto e dificuldade de orientação.

OBJETIVOS DOS PJS

- Tocar o sino que afugentará o Nevoeiro e suas outras realidades terminando o ciclo em que os PJs estão presos.
- Confrontar suas versões alternativas para assegurar que sua realidade prevaleça.
- Impedir que um dos PJs alternativos toque o sino primeiro.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

SOM DO SINO

Enquanto estiverem na mata, os PJs escutam o sino ocasionalmente. O som distorce distâncias e direções. O GM pode usar isso para conduzir o grupo até a igreja, confundir a navegação ou separar momentaneamente a percepção dos personagens.

VIGIA DOS DEVOTOS

A igreja está cercada por canibais devotos pró-Véu. Eles se mantêm em grupos espaçados, aguardando o sinal do sino para voltarem a

MÓDULOS DA AVENTURA

perseguir suas presas. Ao avistarem as presas, ele berram "**O De Novo começou! Mais um ciclo!**"

VERSÃO ALTERNATIVA NA TORRE

Um dos PJs pode ver a si mesmo, ou ver uma versão alternativa de um companheiro, escalando as paredes da torre da igreja pelo lado de fora. Para perceber isso, deve fazer um teste de **Percepção ND2**.

FALHA: os PJs não percebem a presença alternativa a tempo. Em vez disso, notam apenas a janela da sala do sino sendo obstruída por um tapume pelo lado de dentro.

ENTRADA NA IGREJA

Para entrar na torre do sino, os PJs precisam arrombar a porta no térreo.

Fechaduras e Armadilhas ND2: abre a porta de forma discreta, com uso de ferramentas.

Atletismo ND4: abre a porta com força bruta, mas faz barulho e pode alertar os devotos.

O INTERIOR DA TORRE

Ao abrir a porta interna da torre, os PJs encontram uma anomalia ocupando toda a estrutura. A escada está torta, estreita e inclinada, subindo em direção ao sino como se a torre tivesse cem metros de altura por dentro ao contrário dos 15 metros por fora. O sino toca lá no alto, com um som estridente e irregular, forte o bastante para ferir os ouvidos e desorientar quem entra.

O CHÃO DA TORRE NÃO EXISTE.

No lugar dele há um buraco escuro que engole a luz. De dentro vêm vozes humanas gritando "**O De Novo começou!**", misturadas aos berros de angústia dos próprios PJs, sons de mastigação e ossos quebrando.

SOM DO SINO

Quando os PJs entrarem na torre ou permanecerem próximos ao sino tocando, devem fazer um teste de **Vigor ND3**, para não ficarem em estado Surdo e Confuso, por 3 turnos.

ENTRADA FORÇADA

Se um PJ abriu a porta da torre com força bruta, o impacto pode fazê-lo perder o equilíbrio e cair no vazio. O personagem deve fazer um teste de **Reação ND2** para perceber o risco a tempo. Em seguida, deve fazer um teste de **Acrobacia ND2** para evitar a queda.

Na falha geral dos teste, ele despenca, mas ainda pode tentar se agarrar a uma estrutura.

Nesse caso, faça um novo teste de **Acrobacia ND3**, para o PJ se agarrar a uma borda, viga, degrau ou parte quebrada da estrutura. **EM FALHA: CAI NO INFINITO ESCURO E MORRE.**

ESCALADA INFINITA

Subir as escadas normalmente é impossível. A cada degrau vencido, outro surge mais acima, mantendo o sino sempre distante. Um personagem que **SUBA DEVAGAR** pode fazer um teste de **Análise de Ambiente ND3**, para notar isso. Se o personagem **SUBIR RÁPIDO**, ele percebe a altura da torre aumentando junto com seus movimentos. No alto, vê várias versões de si mesmo subindo ao mesmo tempo, todas repetindo seus gestos em andares mais alto dentro da torre.

ACASO NA ESCADA: para cada 10 degraus subidos, o GM pode pedir um teste de **ACASO(1)**. Em Azar do Acaso: o personagem escorrega ou pisa em um degrau que desaparece, seguindo as regras de queda e agarrar-se descritas acima.

ESCALANDO A TORRE DO SINO

Os PJs podem subir a torre pelo lado de fora no meio da chuva, para tentar entrar pela janela e tocar o sino. Para isso um teste de **Atletismo ND3** é necessário. A queda inflige 12d6 de dano.

ENCONTRO COM O PJ ALTERNATIVO

O encontro direto com uma versão alternativa, faz o PJ duplicado largar um pé de cabra na porta ou as ferramentas que estiver usando para escalar a torre e saca um revólver.

Se um PJ encarar sua própria versão alternativa, deve fazer um teste de **Autocontrole ND 2**.

EM FALHA: o personagem perde 1 ponto de SD e ambos, ele e sua versão, entram em Choque por 1 rodada.

SAÍDAS POSSÍVEIS

OS PJS TOCAM O SINO: O realidade toda se distorce e os PJs são transportados para o final da aventura, no Abrigo 053, vendo a realidade do ciclo terminar, como descrito na cena da **Jornada Final**.

O PJ ALTERNATIVO TOCA O SINO: O personagens deixa de existir. Encarar esse final, como o desfecho de **Se Todos Morrem**, como descrito na **Jornada Final**.

MÓDULOS DA AVENTURA

O VÉU DO SILÊNCIO

TERROR ABSOLUTO

USO SUGERIDO: Para propor uma dinâmica de urgência e risco, aumentando significativamente a tensão da cena.

TEMPO MÉDIO DE DURAÇÃO: este módulo acrescenta cerca de 30 minutos a aventura.

A ENTIDADE VÉU

O Véu do Silêncio não possui corpo ou limite definido. Apaga todos os sons em áreas de 10 metros a 1 quilômetro. Dentro dele, as leis da física mudam: gravidade falha, objetos flutuam, ecos de passos são vistos mas não ouvidos. Exposição prolongada afeta fala, memória e orientação. Ele se alimenta de emoções e a suas preferidas são: **ARREPENDIMENTOS**.

SOBRE ESTE MÓDULO

Este módulo pode ser inserido quando conflitos ou picos emocionais surgem entre os personagens, seja por interação social, quanto a resposta emocional sobre o ambiente em que se encontram.

LEIA ISTO PARA OS PJS

Ninguém sabe exatamente como tudo começou.

As lembranças se embaralham, se misturam, transformando-se em um emaranhado confuso. A única certeza palpável é o ritmo acelerado dos seus corações, pulsando forte, quase à beira do descompasso.

Por trás das máscaras, o vapor da respiração embaça a visão, enquanto uma voz que deveria romper o silêncio não sai. Mãos gesticulam no vazio, palavras se formam nos lábios, mas o som não os acompanha.

O silêncio aumenta a apreensão, fazendo com que até o motivo da discussão se perca no ar. Vocês se encontram, sem querer, olhando uns para o outros e inevitavelmente para o céu.

A névoa, uma presença constante, silenciosa e paciente agora se agita, tornando-se um redemoinho esbranquiçado, carregado de um silêncio cortante e um horror bioluminescente.

E então o Véu do Silêncio despenca sobre o grupo e escolhe de quem irá se alimentar primeiro.

OBJETIVOS DOS PJS

Resistir ao ataque do Véu e encontrar uma forma de escapar com vida.

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

O ALVO

O PJ com maior **ARREPENDIMENTO** ou **MENOR SD** se torna automaticamente o alvo do Véu do Silêncio. A não ser que um outro alvo tenha um pico emocional extremo ou estiver gravemente ferido. Caso o alvo resista, ao seu ataque, o Véu se redireciona à pessoa mais próxima, obedecendo às mesmas condições.

PRESSÃO EMOCIONAL

Para resistir ao ataque o PJ deve testar **Autocontrole ND4** devido a **Saturação 9** em que o Véu se apresenta. Em caso de **FALHA**: o alvo entra em **SURTO PSICÓTICO** sob a condição de: **CATATONIA** imediata. Além disso perde 4 pontos de SD e 1 ponto de INS e AST por turno, podendo chegar a zero pontos, significando sua morte.

SILÊNCIO DO VÉU

Todos os PJs são afetados, nenhum som orgânico consegue ser gerado em uma área de 10m a 1 km. Para se comunicar os PJs devem testar **Performance** para se fazerem entender visualmente, caso enxerguem.

BIOLUMINESCÊNCIA DO NEVOEIRO

A luz flutua, pulsa e oscila. Todos sem proteção de óculos, ficam cegos por 10 turnos. Qualquer tentativa de mirar exige **Teste de Autocontrole ND3**. Falha: o alvo é percebido em posição incorreta.

MÓDULOS DA AVENTURA

Imagem Módulo Vêu - O Vêu do Silêncio



MÓDULOS PEQUENOS

(5 A 10 MINUTOS)

MARCA DO PELA ENTIDADE

TERROR / INTERAÇÃO SOCIAL

USO SUGERIDO: O PJ com maior **Arrependimento** do grupo foi marcado por uma entidade e invariavelmente acabará se tornando ponto de discórdia entre os demais, proporcionando dinâmica de conflito e confronto entre o grupo.

TEMPO MÉDIO DE DURAÇÃO: Depende da interação da entidade com o PJ.

POSSESSÃO

Em algum momento ao explorar os Ermos o PJ que tenha maior **Arrependimento** do grupo se viu sozinho, cercado de névoas sem senso de direção, ao seguir uma única voz foi ao encontro de uma entidade que lhe ofereceu uma saída, por um preço: Um fragmento de memória foi trocado por uma passagem segura, desde que o PJ permitisse a companhia da entidade durante todo o trajeto.

SOBRE ESTE MÓDULO

Este módulo pode ser inserido quando conflitos situações onde orientação estejam sendo discutidas ou imediatamente ao encontrar alguma entidade ou criatura do Véu.

LEIA ISTO PARA OS PJS

Em meio à travessia pelos Ermos, houve um momento em que você se perdeu. A névoa se fechou ao seu redor apagando qualquer noção de direção. O mundo desapareceu em silêncio.

Não havia trilha nem marcas, apenas uma imensidão branca e o som abafado da sua própria respiração. Nesse momento você acreditou ter ouvido uma voz, baixa mas audível o suficiente para discernir as palavras.

Em seguida veio a sensação de seus passos serem o de outro, como se algo ou alguém estivesse caminhando ao seu lado. Sem muitas opções você aceitou essa companhia e dividiu alguns segredos enquanto caminhava por uma trilha que não estava ali momentos atrás. E assim continuou a cada passo, a névoa parecia ceder, até que finalmente você se viu fora da mata densa em frente a uma figura pálida sentada numa poltrona de veludo vermelho completamente fora de

qualquer contexto que você imaginou possível. A figura se levantou sem peso, seus passos pareciam apenas uma simulação de um andar, já que seus pés sequer tocavam o chão. Ela se aproximou de uma maneira muito familiar. E ali você percebeu que ela compartilhava de seus Arrependimentos e que para livrá-lo desse fardo ele os carregaria desde que você aceitasse sua companhia. Para onde quer que fosse. E isso lhe pareceu uma ótima ideia.

OBJETIVOS DOS PJS

- Seguir sob a influência da entidade e os conflitos que ela gerará, tentando se livrar dela com um exorcismo de um Sacerdote do Batimento em Alcalenda. Mas isso é uma outra história...

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

O ALVO

O PJ com maior **ARREPENDIMENTO** ou **MENOR SD** se torna automaticamente o alvo do Véu do Silêncio. A não ser que um outro alvo tenha um pico emocional extremo ou estiver gravemente ferido. Caso o alvo resista, ao seu ataque, o Véu se redireciona à pessoa mais próxima, obedecendo às mesmas condições.

PRESSÃO EMOCIONAL

Para resistir ao ataque o PJ deve testar **Autocontrole ND4** devido a **Saturação 9** em que o Véu se apresenta. Em caso de **FALHA**: o alvo entra em **SURTO PSICÓTICO** sob a condição de: **CATATONIA** imediata. Além disso perde 4 pontos de SD e 1 ponto de INS e AST por turno, podendo chegar a zero pontos, significando sua morte.

SILÊNCIO DO VÉU

Todos os PJs são afetados, nenhum som orgânico consegue ser gerado em uma área de 10m a 1 km. Para se comunicar os PJs devem testar Performance para se fazerem entender visualmente, caso enxerguem.

BIOLUMINESCÊNCIA DO NEVOEIRO

A luz flutua, pulsa e oscila. Todos sem proteção de óculos, ficam cegos por 10 turnos. Qualquer tentativa de mirar exige **Teste de Autocontrole ND3**. **FALHA**: o alvo é percebido em posição incorreta.

ENTRE ESTÁTICAS E RUÍDOS

INVESTIGAÇÃO

USO SUGERIDO: O objetivo deste módulo é oferecer pistas narrativas que conduzam os jogadores a diferentes locais, ao mesmo tempo em que reforça o clima de paranoia e distorção da realidade. Os sinais podem ser reais, antigos, repetidos... ou algo produzido pelo próprio Nevoeiro.

TEMPO MÉDIO DE DURAÇÃO: este módulo acrescenta cerca de 5 a 10 minutos a aventura.

SOBRE ESTE MÓDULO

Através de rádios comunicadores ainda funcionais, é possível captar fragmentos de sinais espalhados pelos Ermos. Essas transmissões são instáveis, muitas vezes distorcidas, e nem sempre obedecem à lógica do tempo ou da distância. Ainda assim, podem servir tanto como orientação quanto como armadilhas.

LEIA ISTO PARA OS PJS

No meio do grupo, um chiado alto corta o silêncio. O som vem de um bolso.

É um rádio comunicador, puxado às pressas, ainda vibrando uma estática irregular. Nenhum de vocês lembra de tê-lo visto antes.

Entre as falhas, algumas palavras atravessam o comunicador. Surgem incompletas, interrompidas, e desaparecem antes de fazer sentido. Algumas parecem pedidos de ajuda. Outras, preces. Há também trechos desconexos de canções antigas. Nada se sustenta por muito tempo. Então o som para.

Um chiado falhando, como se alguma coisa ainda tentasse falar do outro lado. Entre estáticas e ruídos.

OBJETIVOS DOS PJS

- Sintonizar frequências obtendo algum grau de conhecimento sobre possíveis rotas e informações sobre as proximidades. Incluindo **TOPO ROCHA**. Mas isso é uma outra aventura...

MECÂNICAS E RESOLUÇÕES

Para procurar sinais ou frequências, um personagem precisa possuir um rádio comunicador funcional e realizar um teste de **Eletrônica & Tecnologia ND2**: usado em locais elevados, áreas abertas ou pontos com boa recepção; ou **ND5**: usado em trilhas fechadas, chuva intensa ou áreas com Saturação de Nevoeiro 4 ou superior.

SUCESO: o personagem capta uma transmissão fragmentada, podendo identificar palavras soltas, pedidos de ajuda, preces, músicas antigas ou ruídos que indiquem uma direção aproximada.

FALHA: o rádio responde apenas com estática, chiados e interferências. O GM pode fazer uma nova transmissão surgir mais tarde, em outro momento de tensão.

SINAIS ENCONTRADOS

1. "Abrigo 053, Topo Rocha...alguém na escuta, os raios fritaram a antena, fiz um remendo mas vou dar um jeito, testando...testando..."

LOCAL: Antena próxima ao Abrigo 053, distância indeterminada.

2. "...e arranca a máscara dele! Respira fundo rapaz, respira a sua última refeição...De novo! (Gargalhadas histéricas)." **LOCAL:** Vila Vazia, 1 dia de viagem

3. "Não tem nada de valor aqui, mas tem uns quadros bem estranhos..." O PJ deve passar no **teste de Autocontrole ND2** ou sofrerá a perda de 1 ponto de Sanidade SD pois a voz que escuta é a dele mesmo. **LOCAL:** Vila no brejo abandonado, 1/2 dia de viagem.

4. "Mãe... não pula o papai... ele pegou o cinto mãe... não me deixa aqui..." **LOCAL:** Ruínas da idade morta, 1 dia de viagem)

5. "Eu não acho a saída, tudo escuro aqui e quieto demais..." **LOCAL:** Topo Rocha Muitos dias de viagem.

OBSERVAÇÃO

O Mestre pode alterar, distorcer ou repetir sinais conforme desejar, sugerindo que o tempo e o espaço nos Ermos não seguem regras convencionais.

PARTE V
CARDS DE
ANTECEDENTES
DOS PJS

O QUE SÃO OS CARDS DE ANTECEDENTES?

Os Cards são uma mecânica opcional, que substituem pilares de mecânicas apresentados no jogo completo de Melted Lands, que aqui são compilados para que se tenha a experiência da profundidade das relações humanas do jogo. Eles reúnem: antecedentes, crenças, relacionamentos e propósitos, oferecendo uma abordagem dinâmica e orgânica para o desenvolvimento dos laços entre os personagens. Por meio deles, os PJs são incentivados a interagir entre si e com a história de forma mais imersiva, profunda e espontânea, como seria feito caso os jogadores criassem seus próprios personagens, **USANDO O LIVRO DE REGRAS COMPLETO DE MELTED LANDS**.

COMO USAR OS CARDS

Antes de iniciar a sessão, é fundamental que o GM conheça os personagens escolhidos pelos jogadores para analisar quais **CARDS** melhor se adaptam ao perfil de cada um. Cabe ao GM decidir **QUAIS** e **QUANTOS CARDS** serão atribuídos a cada personagem, bem como o momento estratégico de sua revelação. **PODENDO SER ANTES OU DURANTE A SESSÃO**.

Ao longo da aventura, ganchos narrativos podem sugerir a ativação desses recursos, mas a palavra final sobre quando, onde e por quem a revelação ocorrerá pertence sempre ao GM. Assim, os **CARDS** funcionam como uma ferramenta poderosa para modular o ritmo da narrativa e introduzir reviravoltas impactantes na história.

OS PJS COMEÇAM SEM MEMÓRIA

OS CARDS SÃO UM SEGREDO PARA OS PJS

Os PJs começam o jogo sem saber nada sobre os **CARDS**, afinal, estão sem memória; porém, a cada pico emocional de conflito ou tentativas de lembrar de seu passado, os PJs vão lembrando aos poucos por que estão ali e quem são.

TESTES DE MEMÓRIA

Sempre que algum evento emocional, conversa ou cena relevante ocorrer, o GM pode solicitar ao PJ um **Teste de Memória**. A quantidade de sucessos obtidos define o volume de informação revelado ao jogador. Ao recordar o conteúdo de um **CARD**, o personagem pode recuperar combustível emocional ou sanidade, conforme o tipo do **CARD**:

- **AFETIVO:** recupera 2 de Otimismo.
- **CONFLITO:** recupera 2 de Fúria.
- **PROMESSA:** recupera 2 de Sanidade.

PROGRESSÃO DE MEMÓRIA

Sempre que um gatilho emocional ou situacional for ativado, o resultado do teste define a profundidade da recordação. O exemplo abaixo ilustra como uma memória fragmentada se reconstrói conforme o número de sucessos aumenta:

1 SUCESSO (SENTIMENTO): Você experimenta uma sensação visceral e imediata, mas sem imagens claras. Exemplo: Um aperto súbito no peito e uma sensação de culpa esmagadora ao olhar para um companheiro.

2 SUCESSOS (FRAGMENTO SEM CONTEXTO): Uma frase ou pensamento ecoa na sua mente, desconectada de tempo ou lugar. Exemplo: Você ouve a própria voz sussurrando: "Eu não tive escolha, precisei deixar para trás".

3 SUCESSOS (FRAGMENTO COM CONTEXTO): A memória ganha cenário e motivação, permitindo entender o "porquê" do sentimento. Exemplo: Você se lembra de estar em uma estrada escura, fugindo de algo, com o peso de uma decisão terrível sobre os ombros.

4 SUCESSOS (PESSOA ENVOLVIDA): O rosto de quem faz parte daquela memória se revela nitidamente, conectando o passado ao presente. Exemplo: Você percebe que a pessoa que você abandonou naquela estrada é o mesmo PJ que agora caminha ao seu lado.

5 SUCESSOS (REVELAÇÃO TOTAL): A memória se completa integralmente, revelando todos os detalhes, causas e consequências do evento. Exemplo: Você recorda exatamente o dia, o motivo do abandono e o segredo que jurou manter para que ele nunca descobrisse a verdade.

CARDS DE ANTECEDENTES

CARDS DE AFETO

RELACIONAMENTOS

LAÇO INQUEBRÁVEL

O PJ é o melhor amigo da primeira pessoa com quem teve conflito durante a aventura.

LEMBRANÇA: Antes de saírem nessa jornada, como sempre faziam, o PJ e essa pessoa beberam um álcool pesado e brindaram prometendo salvar um ao outro, ou matar um ao outro caso a morte fosse melhor.

MÃO AMIGA

O PJ já resgatou o primeiro PJ com quem interagir durante a aventura.

LEMBRANÇA: Na mata, o PJ segurou o rosto dessa pessoa com as duas mãos enquanto ela tremia, falava com alguém que não estava ali e tentava lembrar o próprio nome.

SANGUE PROTETOR

O PJ é irmão ou irmã da pessoa mais forte do grupo.

LEMBRANÇA: Ainda antes da jornada, o PJ lembra de dividir comida pouca com essa pessoa e de se colocar entre ela e qualquer ameaça, mesmo quando ela já era forte o bastante para se defender sozinha.

ATÉ QUE A MORTE NOS SEPARE

O PJ é casado com a primeira pessoa com quem brigar durante a aventura.

LEMBRANÇA: Antes de partirem, o PJ e essa pessoa trocaram votos diante de uma parede marcada por runas, sem festa e sem testemunhas, prometendo permanecer juntos mesmo que a memória falhasse.

FAMÍLIA NÃO SE ESCOLHE

O PJ é irmão de um dos canibais da vila.

LEMBRANÇA: Ao ver um dos canibais segurando a faca, o PJ reconhece o mesmo gesto de alguém que, anos antes, dividia comida escondida com ele.

SEGREDOS

FALHA TRÁGICA

O PJ se matou ao falhar em proteger outro PJ no último ciclo dessa Jornada.

LEMBRANÇA: No último ciclo da Jornada, o PJ viu outro PJ morrer por sua culpa e, quando entendeu que não havia como consertar aquilo, virou a arma contra si mesmo. O PJ e outro PJ são irmãos

INIMIGO MEU

Durante o último ciclo, o PJ matou seu irmão por não saber quem ele era.

LEMBRANÇA: No último ciclo, o PJ matou o próprio irmão sem reconhecê-lo e só entendeu quem ele era quando ouviu sua voz chamando seu nome antes de morrer.

SALVAÇÃO ESQUECIDA

O PJ está guardando um objeto que pode salvar o grupo, mas não sabe qual é, nem lembra o motivo. O GM escolhe antes ou durante a sessão.

LEMBRANÇA: O PJ sente o peso de um objeto entre seus pertences e sabe, sem lembrar como, que aquilo foi escondido para salvar alguém no momento certo.

PALADAR QUESTIONÁVEL

O PJ é um dos canibais e comeu o membro mais bondoso do grupo durante o último ciclo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra do gosto de carne cozida, do silêncio em volta da fogueira e do rosto bondoso de um companheiro que não estava mais entre eles.

FARDO SOLITÁRIO

Outro PJ está com uma doença grave e infecciosa sem saber e somente o PJ sabe e pode ajudar. Porém se disser, pode alertar o grupo.

LEMBRANÇA: Antes do grupo perceber, o PJ viu os sinais da doença em outro PJ e escondeu a verdade para impedir que ele fosse abandonado.

CARDS DE ANTECEDENTES

MISSÕES

PROTETOR FIEL

O PJ deve proteger o grupo a todo custo.

LEMBRANÇA: Em algum ciclo anterior, o PJ ficou por último em uma passagem estreita, segurando uma porta enquanto o grupo fugia sem olhar para trás.

S.O.S.

O PJ recebeu um chamado do próprio pai por rádio, vindo do Abrigo 053, pedindo ajuda com alguma doença.

LEMBRANÇA: A voz do pai do PJ veio pelo rádio, fraca e tomada por chiados, pedindo ajuda do Abrigo 053 antes que a tosse engolisse as últimas palavras.

DÉJÀ-VU

O PJ tem um mapa que mostra a vila onde encontrou a duplicata de outro PJ.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de abrir um mapa úmido sobre o capô de um carro abandonado e ver marcada a vila onde uma duplicata de outro PJ esperava pelo grupo.

SALVA-VIDAS

O PJ já ouviu falar que o lago carrega pessoas para dentro dele e sabe atravessar parte dele sem despertar a entidade.

LEMBRANÇA: Na beira do lago, alguém sussurrou ao PJ quais partes da água podiam ser atravessadas sem acordar aquilo que carregava pessoas para o fundo.

SORRISO DIFERENCIADO

O PJ sabe uma forma de interação social para negociar com os canibais uma passagem segura.

LEMBRANÇA: O PJ viu um canibal sorrir sem mostrar os dentes e entendeu que, entre eles, negociar começa oferecendo algo antes de pedir passagem.

ISSO É MEU!

O PJ deve usar a carga de antibióticos mencionada no rádio para curar um PJ ou PNJ doente.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de uma transmissão no rádio falando de uma carga de antibióticos e da certeza de que aquela caixa precisava chegar às suas mãos.

CARDS DE PROMESSA

RELACIONAMENTOS

INTENÇÃO OCULTA

O PJ foi resgatar alguém de quem precisa para chegar a algum lugar além do Abrigo 053.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de aceitar o resgate sem contar toda a verdade, sabendo que aquela pessoa era a única capaz de levá-lo além do Abrigo 053.

ESCOLTA ARMADA

O PJ foi enviado para fazer escolta do PJ que mais se arriscar.

LEMBRANÇA: Antes da partida, alguém colocou a mão no ombro do PJ e mandou que ele mantivesse aquela pessoa viva, mesmo que ela insistisse em correr para a morte.

ACHADOS E PERDIDOS

O PJ foi salvo pelo PJ mais explorador do grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de uma mão surgindo entre galhos, lama e Nevoeiro, puxando-o para fora de um lugar onde ninguém mais teria procurado.

SEMPRE ACOMPANHADO

O PJ encontrou pai e filha perdidos na mata, que fazem parte do grupo apenas no primeiro dia e desaparecem na manhã do segundo dia.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de Pedro segurando Sofia pela mão na beira da mata, dizendo que eles esperaram porque o grupo havia prometido não deixá-los para trás.

VÍNCULO BRUTO

O membro mais brigão e inconsequente do grupo é familiar do PJ.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de reconhecer aquela raiva antes mesmo da primeira briga, porque já tinha visto o mesmo olhar dentro de casa.

A VIDA DÁ VOLTAS

O PJ vai amar a pessoa que mais detesta.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de odiar aquela voz, aquele jeito e aquela presença, até perceber, em algum ciclo perdido, que era exatamente por ela que continuava voltando.

CARDS DE ANTECEDENTES

SEGREDOS

POUPADO PELO NEVOEIRO

O Nevoeiro fala através de emoções e guia o PJ.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de sentir medo, culpa ou saudade antes de cada curva certa, como se o Nevoeiro empurrasse suas emoções para indicar o caminho.

SACRIFÍCIO COLETIVO

O PJ matou alguém do grupo que atraía demais o Nevoeiro.

LEMBRANÇA: O PJ lembra do grupo em silêncio enquanto segurava a arma, sabendo que aquela morte faria o Nevoeiro recuar.

SEGURANÇA PARANOICA

Alguém do grupo matou o guia do PJ por desconfiar que ele estava levando todos para um matadouro.

LEMBRANÇA: O PJ lembra do guia caindo na lama, dos olhos dele ainda abertos, e de alguém dizendo que era melhor matar cedo do que morrer junto depois.

NUNCA ESQUEÇO UM ROSTO

O PJ sabe que pai e filha do Dia 1 são parte do Card de outro PJ. Eles desaparecem no Dia 2.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de já ter visto Pedro e Sofia em outra memória, sentados ao lado de alguém do grupo como se fossem família.

ELE SE PERDEU

O PJ matou uma pessoa que lhe fez mal, mas essa morte afetou alguém do grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de matar alguém que merecia morrer, só depois entendendo que aquela pessoa ainda era importante para outro membro do grupo.

PACIÊNCIA MALICIOSA

A sabedoria do PJ trouxe as memórias perdidas do grupo, mas elas só serão entregues em momentos de alta emoção.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de guardar as verdades do grupo como lâminas escondidas, esperando o momento certo para devolvê-las.

MISSÕES

AONDE QUER CHEGAR?

O PJ deve guiar o grupo até o Abrigo 053.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de apontar o caminho no mapa enquanto alguém perguntava se ele tinha certeza, e de responder que não havia outra rota.

ALGUÉM ME ESCUTA?

O PJ deve resgatar o PJ que pediu socorro por rádio para o Abrigo 053.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de ouvir a voz de um companheiro pelo rádio, pedindo ajuda entre chiados, como se estivesse preso em algum ponto entre o caminho e o Abrigo 053.

MULA DE CARGA

O PJ foi enviado pelo Abrigo 053 para trocar recursos por antibióticos críticos para curar os residentes do abrigo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de receber uma mochila pesada demais e a ordem de não voltar sem os antibióticos, porque gente demais já estava tossindo sangue no Abrigo 053.

CONTEM COMIGO

O PJ prometeu levar pai e filha do Dia 1 para o Abrigo 053. Eles desaparecem no Dia 2.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de prometer a Pedro e Sofia que os levaria ao Abrigo 053, enquanto a menina apertava sua mão com dedos frios e febris.

MISSÃO HUMANITÁRIA

O PJ foi um dos primeiros a entrar no grupo para levar antibióticos ao Abrigo 053, pois sabe que há uma gripe forte por lá.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de entrar na missão antes dos outros porque já tinha visto a gripe avançando pelo Abrigo 053 e sabia que os antibióticos eram a única chance.

ESTOU ONDE EU QUERIA ESTAR

O PJ deve descobrir como acaba o ciclo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de perceber, antes de esquecer tudo outra vez, que chegar ao Abrigo 053 não bastava; era preciso descobrir como quebrar o ciclo.

CARDS DE CONFLITO

RELACIONAMENTOS

OLHO POR OLHO

O PJ foi espancado por outro PJ até ficar inconsciente, depois que foi visto roubando um membro do grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra do gosto de sangue na boca, das mãos erguidas para se proteger e de alguém do grupo batendo nele até a visão apagar.

AMIGO DA ONÇA

Alguém, PJ ou PNJ, roubou um item importante do PJ e se separou do grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de procurar o item entre seus pertences e encontrar apenas o espaço vazio, enquanto a pessoa que o roubou desaparecia pela mata.

COBIÇA MORTAL

Alguém, PJ ou PNJ, sequestrou e matou o companheiro do PJ que viajava com o grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de encontrar sinais de luta na lama, um pedaço de roupa rasgada e a certeza de que alguém do grupo sabia quem tinha levado seu companheiro.

MATRIMÔNIO INTERROMPIDO

O PJ é casado com o PJ de maior Presença, mas a relação está corrompida e os dois estão se divorciando.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de uma aliança sendo arrancada do dedo no meio de uma discussão baixa, enquanto os dois tentavam não acordar o resto do grupo.

POR QUE TANTA PRESSA?

O PJ constantemente dá informações falsas ao guia sobre o caminho.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de apontar uma direção errada no mapa e fingir segurança, porque chegar rápido ao Abrigo 053 nunca foi o seu plano.

PREFIRO AQUI

O PJ sempre tenta neutralizar, física ou moralmente, quem tenta guiar o grupo na direção do Abrigo 053.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de puxar alguém pelo casaco antes que seguisse a trilha certa, dizendo que o Abrigo 053 não era salvação para ninguém.

SEGREDOS

NÃO VAI TE FAZER FALTA

O PJ é cleptomaniaco e precisa roubar algo de alguém constantemente.

LEMBRANÇA: O PJ lembra do alívio curto ao esconder um objeto pequeno no bolso, mesmo sabendo que ele não servia para nada.

ARGUMENTO FATAL

O PJ sabe que outro PJ é um assassino, porque lembra que ele sempre matou quem o confrontou nos ciclos anteriores.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de ver a mesma cena em mais de um ciclo: alguém confrontando aquele PJ, depois o corpo caído e o silêncio do grupo.

A MATEMÁTICA FAZ SENTIDO

O PJ deixou um membro do grupo para trás para economizar comida.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de contar as rações, olhar para a pessoa ferida no chão e decidir que o grupo viveria mais um dia sem ela.

RELACIONAMENTO ERMO

O PJ traiu um companheiro, PJ ou PNJ desaparecido, com outra pessoa e foi descoberto, causando a separação.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de uma porta aberta na hora errada, de alguém parado sem falar e da separação acontecendo antes que qualquer pedido de desculpa saísse.

MELHOR ASSIM

O PJ se arrepende tanto do passado que quer ter a memória totalmente consumida pelo Nevoeiro.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de caminhar sozinho em direção à névoa, desejando que ela apagasse seu nome, seus erros e qualquer rosto que ainda doesse.

CARDS DE ANTECEDENTES

VOCÊS ESTÃO LOUCOS

O PJ abandonou o Abrigo 053 para fugir da doença que o consome.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de sair escondido do Abrigo 053 enquanto tossia sangue na manga, convencido de que ficar ali só faria todos morrerem junto.

MISSÕES

LADRÃO DE OCASIÃO

O PJ se juntou ao grupo para juntar recursos e vendê-los para outro grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de avaliar cada mochila, arma e remédio do grupo como mercadoria antes mesmo de aprender seus nomes.

COMPONENTE CRUCIAL

O PJ precisa recuperar um item e levá-lo até o Abrigo 053.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de alguém no Abrigo 053 segurando seu pulso e dizendo que, sem aquele componente, ninguém sobreviveria por muito tempo.

CARMA SELVAGEM

O PJ deve vingar a morte de seu companheiro, que queria apenas tentar a vida no Abrigo 053, mas foi vítima de uma vingança causada por algo ruim que o PJ fez.

LEMBRANÇA: O PJ lembra do companheiro morto por uma dívida que não era dele, enquanto a culpa apontava direto para o próprio passado.

ELE PREFERE FICAR COMIGO

O PJ quer recuperar o filho desaparecido que o cônjuge, presente no grupo, levou na separação, mas o filho foi perdido e esquecido pelos dois no caminho.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de discutir sobre quem ficaria com a criança, mas não consegue lembrar o momento exato em que os dois pararam de procurá-la.

ABUTRE PENITENTE

O PJ quer impedir o guia de sair das áreas de saturação para continuar revivendo as tragédias do grupo.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de sentir alívio quando o Nevoeiro fechou o caminho, porque sofrer tudo de novo parecia mais justo do que seguir em frente.

SENTIDO OPOSTO

O PJ quer chegar em Alcalenda na esperança de fugir da doença do Abrigo 053.

LEMBRANÇA: O PJ lembra de ouvir que Alcalenda ainda tinha médicos, filtros e espaço para respirar, e decidiu que o Abrigo 053 não era mais seu destino.

PARTE VI

**ATRIBUTOS
DE PNJS E
CRIATURAS**

CULTISTAS CANIBAIS

HUMANOS / ND 1

TAMANHO: Médio

MORALIDADE: Hostil Pró-Véu

FREQUÊNCIA: Bandos de 3 a 12.

SENTIDOS: Enxergam a realidade além das anomalias

COMUNICAÇÃO: Falam o idioma comum

PONTOS DE VIDA: 7

FIS	REF	AST	INS	PRE
5	4	2	2	2

PERÍCIA BASE: 2 Combate Armado, Luta e Esquiva

PERÍCIA ALTA: 4 Atletismo, Imobilização e Furtividade

DEFESA PASSIVA	PROTEÇÃO: 0
	ABSORÇÃO: 0
DEFESA ATIVA	ESQUIVA: 6

ATAQUES CORPO A CORPO	2 x Machete: Combate Armado 7 Dano Base 3
	Agarrar: Imobilização 9

REAÇÃO: 6

MOVIMENTO BASE: 14 metros

Os Cultistas Canibais são o que restam de comunidades que aceitaram o Nevoeiro como verdade absoluta. Habitam antigos vilarejos nos ermos profundos e se veem como instrumentos de devoção, presos em ciclos de adoração, sacrifício e renascimento. Para eles, o Nevoeiro é divindade, julgamento e salvação.

Toda sua existência gira em torno dessa fé distorcida. Cada gesto, palavra e respiração é moldada por uma reverência doentia. Eles sussurram preces enquanto caçam, entoam cânticos enquanto dilaceram, e agradecem enquanto sofrem. A dor é bênção e carne é oferenda.

Qualquer estranho que adentre seu território não é visto como intruso, mas como dádiva. Um presente do próprio Nevoeiro. Eles atacam com fervor, buscando capturar, não apenas matar. Recursos são saqueados, corpos são levados, mas há um dogma inquebrável: Máscaras são

abominações. Para os cultistas, cobrir o rosto é negar o toque do Nevoeiro, desafiar sua vontade, esconder-se de sua verdade. É blasfêmia. Toda máscara deve ser arrancada, destruída enquanto o portador é forçado a respirar e aceitar seu destino.

TÁTICAS

- Tentam cercar sobreviventes debilitados;
- Priorizam roubar antes de matar;
- Podem tentar arrastar um ferido vivo;
- Evitam confronto frontal se o grupo estiver coeso.
- Se atingidos por qualquer disparo eles agradecem e dor, olhando para o céu "O bruma da colina, o som que te conclama." Ou "Eu estou indo para ti irmãos do abraço da lama".
- Caso um PJ seja arrastado para longe do grupo e imobilizado por três ou mais canibais, eles entram em frenesi e passarão a devorá-lo imediatamente no local, dando 1 ponto de Ferimento por turno, por canibal.



MULHERES DA VILA

HUMANAS / ND 1

TAMANHO: Médio

MORALIDADE: Hostil Pró-Véu

FREQUÊNCIA: Bandos de 3 a 12.

SENTIDOS: Enxergam além das anomalias

COMUNICAÇÃO: Falam o idioma comum

PONTOS DE VIDA: 5

FIS	REF	AST	INS	PRE
3	3	3	4	3

PERÍCIA BASE: 2 Imobilização e Lábua

PERÍCIA ALTA: 4 Performance e Intimidação

DEFESA PASSIVA	PROTEÇÃO: 0
	ABSORÇÃO: 0
DEFESA ATIVA	ESQUIVA: 3

ATAQUES CORPO A CORPO	2 x Faca comum: Combate Armado 3 Dano Base 1
	Agarrar: Imobilização 5

REAÇÃO: 6

MOVIMENTO BASE: 13 metros

As Mulheres e crianças são as responsáveis pelo preparo de refeições, manutenção e reparos da vila e pelo acolhimento de possíveis vítimas que estejam perdidas pelos Ermos. Quando notam a presença de estranhos preparam refeições com restos de carnes e carcaças enchendo o ar com cheiro de carne assando. Uma vez que as vítimas sejam atraídas elas se escondem no mato, dando o tempo necessário para que os visitantes explorem enquanto os Cultistas voltam de suas explorações. No caso de verem os visitantes indo embora, elas se revelam e tentam fazer com que eles permaneçam, primeiro de maneira velada, não agressiva, mas se necessário segurando-os e gritando. As mulheres e crianças da Vila aprenderam desde cedo à servir ao Nevoeiro. Cada tarefa cotidiana é encarada como uma prova de devoção. São elas as responsáveis pela manutenção da vila, pelos reparos das estruturas corroídas e, acima de tudo, pela preparação das refeições. Quando percebem a presença de estranhos elas acendem fogueiras, preparando restos de carcaças e vísceras que preenchem o ar. O aroma se torna espesso, quase inescapável, impregnando o ar e atraindo quem estiver nas proximidades. Só então desaparecem entre a vegetação nos limites da vila, esperando suas vítimas. Caso os visitantes hesitem ou tentem partir antes da chegada dos cultistas, elas

abandonam seu esconderijo e se deixam ser vistas sem falar uma palavra. Elas observam de longe, esperando uma possível aproximação não hostil. Iniciado o diálogo tentam convencer, acolher, insistir. Falam de descanso, de comida, de segurança, mas se não for o suficiente: Seguram. Puxam. Imploram aos gritos, dando o sinal necessário para que os Cultistas Canibais retornem.

TÁTICAS

- Preparam refeições que impregnam o ar atraindo curiosos
- Priorizam deixar os visitantes gastarem tempo explorando ou descansando enquanto uma criança vai chamar os homens da vila.;
- Caso os visitantes façam menção de ir embora elas aparecem e tentam convencê-los a ficar;
- Evitam confronto até o último momento, onde agarram os invasores, juntando até 3 mulheres por alvo;
- Caso alguma mulher ou criança morra, entram em desespero podendo revidar ou fugir, o que narrativamente for mais interessante para o GM;



O PINTOR MUTADO

HUMANO / ND 3

TAMANHO: Médio

MORALIDADE: Amigável Neutro

FREQUÊNCIA: Único e solitário.

SENTIDOS: Visão do Escuro (60m)
Enxerga anomalias.

COMUNICAÇÃO: Idioma comum debilitado

PONTOS DE VIDA: 50

FIS	REF	AST	INS	PRE
8	15	8	3	1

PERÍCIA BASE: 3 Luta / Rastreamento e Caça / Atletismo

PERÍCIA ALTA: 8 Memória / Percepção / Autocontrole / Furtividade.

DEFESA PASSIVA	PROTEÇÃO: 2 (Pele Espessa)
	ABSORÇÃO: 5
DEFESA ATIVA	ESQUIVA: 15

ATAQUES CORPO A CORPO	2 x Garras: Luta 11 Dano Base 5
------------------------------	-------------------------------------------

REAÇÃO: 23

MOVIMENTO BASE: 25 metros - Parkour

O Pintor é uma criatura solitária que habita o brejo entre cabanas úmidas, ruínas antigas e obras preservadas do Velho Mundo. Sua metamorfose começou depois que passou a colecionar pinturas antigas, como se aquelas imagens tivessem contaminado seu corpo e sua percepção.

Apesar da aparência deformada, ainda carrega muita cultura, memória e sensibilidade, mas fala de forma errada, lenta e pensativa, como alguém preso entre o tempo em que as obras foram criadas e o tempo quebrado em que agora sobrevive.

Seus braços, pernas e articulações alongadas lhe dão agilidade extrema para se mover entre troncos, galhos baixos, paredes podres e água rasa sem fazer ruído. À distância, quando permanece imóvel, sua silhueta se confunde com o tronco irregular de uma árvore, permitindo que observe viajantes por longos períodos antes de decidir se foge, se esconde ou se aproxima.

TÁTICAS

- Quando revelado, o Pintor foge e se esconde, mas nunca muito pra longe, a menos que os personagens tentem convencê-lo a se aproximar.
- Interações violentas, ameaças diretas ou ataques fazem o Pintor desaparecer na mata.
- Para convencê-lo a se aproximar, os personagens podem fazer RolePlay como interação e o GM pode pedir alguns dos seguintes testes:
- **Persuasão ND2** - Em sucesso: A criatura se aproxima para conversar mas permanece receosa do outro lado do brejo
- **Lábia ND2** - Em sucesso: A criatura se torna mais cooperativa e amistosa, e fica na beira do riacho ainda do outro lado.
- Uma vez acuado o Pintor usa seus ataque com garras e foge na primeira brecha possível.





SEGUNDO SEMESTRE DE 2026 NO CATARSE



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 18 ANOS

18

Conteúdo sexual
Drogas ilícitas
Violência

Não recomendado para
menores de 18 ANOS

MELTED LANDS É O PRIMEIRO DE MUITOS MUNDOS INSANOS QUE ESTÃO POR VIR

ACESSE WWW.ANATOPIA.COM.BR E FIQUE POR DENTRO



Imagens meramente ilustrativas de protótipos e modelos digitais em desenvolvimento. Todos os títulos, sistemas e conceitos visuais aqui apresentados são propriedade intelectual exclusiva da Anatópia Editora e de Marcelo Casé. Todos os direitos reservados.