

FLÁVIO ANDRADE

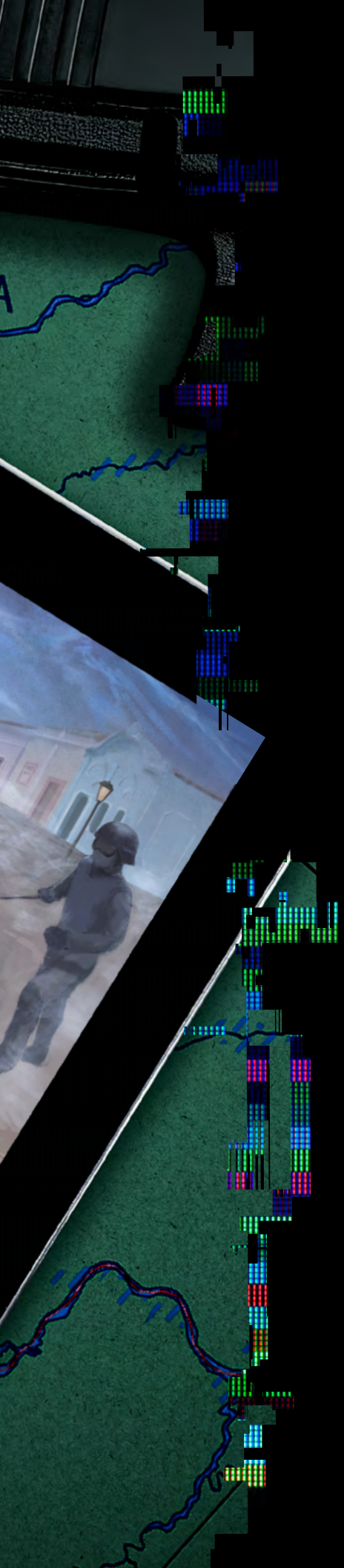
ERA DO CAOS

ROLE-PLAYING GAME

GUIA INTRODUTÓRIO

AVEC


(Form 1040) 2008
RIO IÇANA



PREFÁCIO E REGRAS RESUMIDAS

Em 1997 foi lançado o *Role-Playing Game* (RPG) *Era do Caos*, pela Akritó Editora, que teve como suplemento os livros *Noturnos* (1997), *Lendas* (1998), *Caídos* (1998) e *Feiticeiros* (2000), bem como os livros-jogos *Renascido* (1996) e *Espectro* (1996). O cenário era ambientado no Brasil, dez anos no futuro, entre 2006 e 2012, tendo a crítica social como pano de fundo.

Houve uma razão, na segunda metade dos anos 90, para desenvolvermos um jogo com essa temática, que foi a escalada da violência urbana nos grandes centros do país. Para uma segunda edição, seria necessário vislumbrar um novo período caótico. Não tínhamos bola de cristal para antever uma epidemia global, mas hoje já é possível vislumbrar um novo período de turbulência no futuro que justifique, mais uma vez, o título "Era do Caos".

Esta nova edição procura ser, narrativamente, uma continuação da primeira, mas, ao mesmo tempo, um jogo inteiramente novo, com um novo sistema de regras, igualmente baseado em dados de seis faces (d6), e novas classes de personagens.

O *Era do Caos* de 1997 projetava o futuro potencializando os contrastes, a realidade na qual vivíamos na época em que o livro foi escrito. O novo *Era do Caos* se inspira nas projeções atuais de profissionais de diversas áreas sobre o que nos aguarda na próxima década. Estaremos no limiar de um admirável mundo novo, com todos os problemas que isso traz.

2035? 2038? 2040? Você decide. Quanto mais distante do tempo atual, mais ousado você poderá ser nos avanços tecnológicos. Mas tenha em mente que não se trata de um cenário cyberpunk ou um futuro distópico. Não há tempo para tantas mudanças. O ponto de partida ainda é a realidade de hoje, a sociedade na qual vivemos. Não é possível prever o futuro (só no jogo), mas, com base no que conhecemos hoje, buscamos torná-lo mais provável e desafiador para os jogadores.

O que une a primeira versão de *Era do Caos* e a atual, além dos seres sobrenaturais, é a brasilidade e as questões sociais. Em ambas as versões optamos por não direcionar as tramas a serem desenvolvidas, mantendo o leque de possibilidades o mais aberto possível.

Anteriormente, os seres sobrenaturais surgiam como justiceiros, lutando contra o crime, contra a megacorporação Elite, contra a desigualdade e a degradação do meio ambiente. Desta vez, os seres sobrenaturais são a caça, vistos como o elo perdido entre o homem de hoje e o de amanhã, tesouros da biogenética. Os inimigos não são tão claros e podem surgir de qualquer canto: por desavenças políticas, questões ambientais, desentendimentos, conflitos de interesses, erupções sociais etc. O crime, organizado ou não, está sempre presente, mas o cenário está repleto de áreas cinzentas onde os limites do certo e do errado nem sempre (ou quase nunca) estão claros.

Seja bem-vindo à Era do Caos.

AS REGRAS

Era do Caos utiliza dados de 6 faces e seus atributos e conhecimentos variam, em regra, de 1 a 5. As características variam de -2 a +2. Nos testes de conhecimentos e atributos, quanto menor o valor, melhor.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1) ATRIBUTOS

Físico, Cognição e Interação.

Os personagens de 20 a 39 anos recebem 7 pontos para distribuir entre os três atributos, tendo de ter ao menos um ponto em cada. Menos de 20, receberá menos pontos. Mais de 39, receberá mais pontos.

Alguns personagens sobrenaturais conseguem, em determinadas circunstâncias, atingir um nível superior a 5 no atributo Físico, o que traz diferentes consequências.

Cada ponto acima de 5, em um ataque físico direto, provocará +1 ponto de dano. Assim, se o Físico estiver em 7 pontos, ele fará +2 pontos de dano.

Ao sofrer um dano, cada ponto acima de 5 fará o corpo do personagem absorver +1 ponto de qualquer tipo de dano, salvo exceções apontadas nas regras.

Com Físico acima de 5, o personagem poderá também realizar duas ações em uma mesma rodada, desde que essas ações estejam relacionadas à movimentação física do personagem.

2) CARACTERÍSTICAS

Há sete características obrigatórias e várias características opcionais.

Características obrigatórias: Financeira, Social, Escolaridade, Hierarquia, Idade, Presença e Sorte.

Financeira: define o poder aquisitivo do personagem. Zero significa classe média padrão.

Social: significa o status social do personagem. Zero significa que a pessoa não possui um status social relevante e nem negativo.





Escolaridade: nível de escolaridade do personagem. Zero significa ensino médio ou curso técnico completo. Quem tem curso superior (+1) recebe +3 pontos para distribuir nos conhecimentos relacionados à Cognição. Os que possuem pós-graduação (+2), +6 pontos.

Hierarquia: define a relação trabalhista do personagem. Zero significa profissionais liberais, artistas, empregados bem remunerados, oficiais subalternos, servidores públicos de nível médio.

Idade: até 12 anos (-2), 5 pontos iniciais para distribuir entre os atributos, atributo Físico limitado a 1 ponto. De 13 a 19 anos (-1), 6 pontos iniciais de atributo. De 20 a 39 anos (0), 7 pontos de atributo. De 40 a 59 anos (+1), 8 pontos de atributo e atributo físico limitado a 4. Idoso (+2), 60 anos em diante, 9 pontos de atributo e atributo físico limitado a 3.

Presença: aparência e carisma do personagem. Zero significa que a pessoa nem fede e nem cheira. Desagradável (-2) aumenta um nível de dificuldade em interação social. Beleza (+2) diminui um nível de dificuldade em interação social.

Sorte: característica especial. -2 = 1 ponto de Sorte. -1 = 2 pontos de Sorte. Zero = 3 pontos de Sorte. +1 = 4 pontos de Sorte. +2 = 5 pontos de Sorte. O jogador pode gastar 1 ponto de sorte para rolar novamente um dado, indicando qual dado deseja rerrolar. Ele poderá gastar mais de um ponto de Sorte por rodada. Se tirar 6 em um dado, este não poderá ser rolado novamente. Os pontos de Sorte gastos só poderão ser recuperados no final de cada sessão, rolando 5d6. O personagem recupera tantos pontos quanto a quantidade de números iguais obtidos no rolamento. Se todos os números forem diferentes, ele recupera apenas 1 ponto. Caso o único número repetido for o 6, ele não recupera nenhum ponto. O jogador não poderá recuperar mais pontos do que o seu personagem tinha originalmente.

Características opcionais (lista exemplificativa): Alergia (especificar); Alerta/Desatenção; Ambidestria; Auto-



controle/Descontrole; Autoestima; Carisma; Código de honra/Princípios/Promessa/Voto (especificar); Concentração/Distração; Contatos (especificar); Curiosidade; Deficiência (especificar); Doença (especificar); Fé; Fobia (especificar); Imunidade/Vulnerabilidade (especificar); Ingenuidade; Intuição; Liderança; Memória; Obsessão; Preconceito; Reflexos; Reputação (especificar); Senso de orientação; Sentido apurado (especificar); Sono leve/Sono pesado; Vício (especificar).

Somando os valores das características obrigatórias e das características opcionais, a soma tem de ser zero.

3) CONHECIMENTOS

Os conhecimentos variam de 1 a 5. Eles se dividem em conhecimentos relacionados ao atributo Físico, ao atributo Cognição e ao atributo Interação. O personagem recebe 3 pontos por cada ponto do atributo para adquirir os conhecimentos relacionados. Na criação do personagem, o nível de conhecimento não pode exceder o nível do atributo relacionado.

LISTA DE ATRIBUTOS EXEMPLIFICATIVA:

Físico: Armas brancas; Armas de arremesso; Armas de fogo; Arma de sopro; Arqueria; Atletismo; Escalar; Esporte (especificar); Furtividade; Habilidades manuais; Instrumentos musicais (especificar); Luta desarmada; Mergulho; Montaria; Natação; Veículos aéreos; Veículos aquáticos de pequeno porte; Veículos terrestres.

Cognição: Ciência humanas; Ciências médicas; Ciências naturais; Ciências tecnológicas; Hacker; Idioma (especificar); Investigação; Ocultismo; Rastreamento; Segurança.

Interação: Adestramento; Artes (especificar); Malandragem; Meditação; Misticismo; Oratória; Persuasão; Religião (especificar), Sobrevivência (especificar).

NÍVEIS DE CONHECIMENTO:

Nível 1: aprendiz ou estagiário.

Nível 2: pessoa habilitada profissionalmente, mas com pouca experiência.

Nível 3: profissional experiente.

Nível 4: profissional cuja qualidade e competência é reconhecida por seus pares.

Nível 5: um mestre, uma referência na sociedade.

4) SAÚDE

Se o personagem tiver Físico 1, ele tem 20 pontos de Saúde. Físico 2 = 25 pontos. Físico 3 = 30 pontos. Físico 4 = 35 pontos. Físico 5 = 40 pontos.

5) MAGIA

Poder mágico de seres sobrenaturais e paranormais: 5 pontos por nível em Interação.

Poder mágico de Sacerdotes e Feiticeiros: Interação x Fé (característica).

Seres sobrenaturais e paranormais: a magia faz parte de seu ser e flui de forma natural.

Feiticeiros e sacerdotes: o conhecimento mágico é adquirido e desenvolvido com muita fé, estudo e prática.

Dons inatos: em regra, não exigem rolamento de dado, pois fazem parte da natureza do personagem e não são representados por um valor numérico. Alguns exigem gasto de poder mágico, outros não.

Poderes: são representados por um valor numérico e podem ser desenvolvidos e ampliados da mesma forma que os conhecimentos. São relacionados ao atributo Interação.

QUANDO OS DADOS ROLAM

1) TESTE DE CONHECIMENTO

Para testar o seu conhecimento, o jogador deve rolar uma quantidade de d6 equivalente aos níveis do atributo relacionado. A dificuldade é igual ao nível do conhecimento. Ou seja, se ele tiver Físico 3 e Furtividade 2, ele rola 3d6 e precisa tirar 1 ou 2.

Dificuldade normal: 1 sucesso

Dificuldade difícil: 2 sucessos

Dificuldade muito difícil: 3 sucessos

Se o jogador tiver de obter mais sucessos do que os dados que tem para rolar, ele poderá gastar 1 ponto de Sorte para rolar 1d6 a mais.

Dificuldade fácil: rola um dado a mais, precisando de apenas 1 sucesso

Dificuldade muito fácil: rola 2 dados a mais, precisando de apenas 1 sucesso.

Golpe de mestre: números iguais com sucesso no primeiro rolamento. Efeitos sugeridos para golpes de mestre: o personagem será o primeiro a agir na próxima rodada; o personagem recupera 1 ponto de sorte; o personagem consegue o melhor efeito possível em sua ação.

Desastre: números iguais sem sucesso no primeiro rolamento. Efeitos sugeridos para desastres: o personagem será o último a agir na rodada seguinte; o personagem perde 1 ponto de sorte; o personagem consegue o pior efeito possível no contexto da ação.

2) TESTE DE ATRIBUTO

O teste de atributo será feito quando não houver nenhum conhecimento específico relacionado à ação pretendida.

Para testar seu atributo, o jogador deverá rolar 1d6 com dificuldade igual ao nível do atributo.

Dificuldade normal: 1d6 / 1 sucesso

Dificuldade difícil: 2d6 / 2 sucessos

Dificuldade muito difícil: 3d6 / 3 sucessos

Dificuldade fácil: 2d6 / 1 sucesso,

Dificuldade muito fácil: 3d6 / 1 sucesso.

Percepção é rolada como se fosse um teste de atributo. Se a Percepção consiste em perceber um gesto, um



sinal, um detalhe na roupa, um aspecto cultural ou comportamental etc., o atributo a ser usado é a Interação. Se a Percepção consiste em perceber alguém escondido nas sombras, se está sendo seguido, se há alguma peça fora do lugar etc., o atributo a ser usado é o Físico. Se a Percepção utilizada foi desenvolvida a partir de um treinamento, será o caso de fazer um teste do conhecimento correspondente, como Furtividade, Investigação, Segurança etc.

3) TESTE DE SORTE

Para testar a Sorte, o jogador deverá rolar 1d6 com dificuldade ao nível corrente da característica. Ou seja, não o valor total que o personagem tem na característica, mas quanto ele tem naquele determinado momento.

4) MAGIA

O teste de magia é igual ao teste de conhecimento, usando sempre o atributo Interação.

A magia funciona em três níveis de complexidade, o que faz com que varie a quantidade de pontos de magia gastos: Percepção, 1 ponto. Intervenção, 3 pontos. Modificação, 5 pontos.

Recuperação de poder mágico: recupera por hora de repouso tantos pontos de poder mágico quanto o seu nível no atributo Interação.

5) CONFRONTOS

A) CONFRONTO INDIRETO

Confronto indireto é aquele no qual o atributo ou o conhecimento do personagem não influi diretamente na ação de seu oponente, como atirar com arma de fogo ou com um arco e flecha. Funciona igual ao teste de conhecimento.

Distância, visibilidade e cobertura do alvo afetam a dificuldade de um ataque.

B) CONFRONTO DIRETO

Confronto direto é quando, em uma disputa, vale mais a diferença entre o nível de conhecimento do personagem em relação ao conhecimento do oponente do que



o valor do nível em si. O caso mais clássico é o de luta desarmada ou o de armas brancas.

Nesses casos, o nível de dificuldade corresponde ao nível do conhecimento do atacante menos o nível de conhecimento do defensor. Se for menor, aumentará a dificuldade. Se for maior, diminuirá a dificuldade.

C) TANTO NO CONFRONTO DIRETO QUANTO NO INDIRETO, A DIFICULDADE TAMBÉM VARIA CONFORME O ALVO DESEJADO.

Tronco e pernas: não modifica o nível de dificuldade.

Cabeça e braço: aumenta um nível de dificuldade.

Genitais, articulações e pontos críticos: aumenta dois níveis de dificuldade.

D) INICIATIVA

A iniciativa organiza a ordem das ações em uma rodada. O valor da iniciativa é 1d6 mais o valor do atributo Físico ou Cognição, dependendo qual desses atributos define a rapidez de reação na cena. Age primeiro quem atingir o valor mais alto.

E) DANO

No caso de luta desarmada e uso de armas brancas, o atributo Físico pode alterar o valor do dano básico para mais ou para menos:

Físico 1: -1 ponto de dano

Físico 2: não provocará alteração no dano básico.

Físico 3: +1 de dano.

Físico 4: +2 de dano.

Físico 5: +3 de dano.

Há equipamentos de proteção capazes de absorver parte ou a totalidade do dano. Neste caso, o valor da proteção será descontado do valor do dano. Há também poderes sobrenaturais capazes de produzir o mesmo efeito.





No caso de doenças e venenos, o dano é continuado e direto na saúde, de forma que o personagem deverá perder uma determinada quantidade de pontos de saúde por dia ou por hora, dependendo do caso.

No caso de um acidente (batida de carro, desmoronamento, queda etc.), caberá ao mestre do jogo avaliar a sua gravidade e o dano a ser recebido, arbitrariamente.

6) SAÚDE

A Saúde define as formas de recuperação dos pontos de saúde. Há dois modelos pelos quais o mestre de jogo pode optar.

A) MODELO SIMPLES

No modelo simples, não é considerado o dano localizado e nem a fadiga.

Até 16 pontos: recupera pontos de saúde equivalente ao nível do atributo Físico por hora.

15 a 11: recupera o nível de Físico por dia.

10 a 6: recupera o nível de Físico por semana, e tem + 2 níveis de dificuldade em suas ações.

5 a 1: recuperação só com tratamento, e +3 níveis de dificuldade nas ações.

0: coma

-1: óbito

B) MODELO AVANÇADO

O dano e seus efeitos variam conforme a parte do corpo atingida. Mas varia também a sua dificuldade.

Cabeça: dano x 2. Ação difícil.

Pontos críticos: dano x 3. Ação muito difícil;

Tronco: dano normal. Ação normal.

Braços: se sofrer 5 pontos de dano, as ações se tornam difíceis. Se sofrer 10 pontos de dano, as ações se tornam muito difíceis. Se sofrer mais de 15 pontos de



dano, o braço é mutilado. Para acertar o braço, ação difícil, quando intencional.

Pernas: o mesmo que os braços. A ação intencional é normal.

Articulações e genitais: em regra, ação muito difícil. Até 5 pontos de dano em sua articulação, 1 nível de dificuldade em suas ações. Até 10 pontos, a parte do corpo correspondente ficará paralisada e terá mais 2 níveis de dificuldade. Se receber mais do que 10 pontos, ficará mutilado.

Fadiga: -1 ponto de saúde por rodada. A fadiga pode ser muscular ou por estresse. A cada 5 pontos de saúde perdidos por fadiga, aumenta 1 nível de dificuldade nas ações do personagem. Ao ultrapassar 15 pontos perdidos por fadiga, o personagem precisará fazer um teste normal de Físico por rodada para não perder os sentidos. Os pontos de saúde perdidos por fadiga podem ser recuperados duas vezes mais rápido do que os pontos de saúde perdidos por outro tipo de dano.

C) TRATAMENTO

Primeiros socorros: aceleram a recuperação dos pontos de saúde, estancar sangramentos e evitar infecção. Recupera +1 ponto de saúde além do normal.

Medicina: acima de 15 pontos de saúde, é uma ação muito fácil. Para tratar de alguém entre 11 e 15 pontos de saúde, é uma ação fácil. Entre 6 e 10, uma ação normal. Abaixo disso, difícil. Na eventualidade do personagem estar com zero ou ser necessária uma manobra de ressuscitação, muito difícil. O conhecimento da doença e o equipamento disponível afetam a dificuldade da ação. Um tratamento bem recebido recupera o nível do atributo Físico + 1d6. Esse valor não afeta a continuidade da recuperação, a não ser que haja a necessidade de uma nova intervenção médica.

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Sugerimos a distribuição de 5 pontos para sessões curtas e até 10 pontos para sessões mais longas.

Só pode aumentar um nível de atributo ou conhecimento por vez.

Aumentar atributo: próximo nível x 10

Aumentar conhecimento: próximo nível x 5

Adquirir conhecimento: 5 pontos, nível 1

Aumentar poder mágico: 1 ponto. Só podendo aumentar a mesma quantidade de pontos que o nível em Interação.

Aumentar pontos de saúde: se o personagem aumentar o nível no atributo Físico, recebe mais 5 pontos de saúde em seu valor máximo.





AVENTURA INTRODUTÓRIA

Quando: um dia qualquer em 2036.

Onde: em alguma cidade brasileira vizinha a uma reserva florestal, com um rio que atravessa a reserva e passe pela cidade.

Número de jogadores: 3 a 5.

Personagens: Curupira, Espírito do Fogo, Lobisomem, Empata e Sortuda.

PARTE 1

A história tem início quando moradores começam a ficar doentes e se descobre que a água do rio que abastece a cidade está contaminada. A notícia surpreende a todos, pois o rio chega diretamente da reserva florestal, com água puríssima desde a nascente. A única construção em suas margens é uma estação da empresa distribuidora de água, onde foi construída uma pequena represa 3 km rio acima, a partir da entrada da reserva.

Para investigar a origem da contaminação da água, foi criada uma pequena força-tarefa, encabeçada pelo próprio secretário municipal do Meio Ambiente (Empata) e um funcionário seu (Lobisomem), um fiscal do Ibama (Curupira) e um empregado da empresa de água (Espírito do fogo). A vistoria atrai a atenção da imprensa (uma repórter Sortuda), para a felicidade do secretário.

Se o grupo tiver menos de cinco jogadores, o mestre do jogo pode ignorar aquele que não foi escolhido ou usá-lo como NPC. Caso o funcionário seja escolhido e o secretário não, ele investigará o ocorrido obedecendo às ordens do secretário.

Desde a entrada do parque até a represa há uma estrada de uso exclusivo da empresa de água e de funcionários da reserva. Há um portão de acesso logo no início. A estrada segue margeando o rio todo o tempo. Em qualquer ponto que o grupo investigue a qualidade da água, o rio estará contaminado.

A estrada não chega até a represa, sendo necessário estacionar o carro cerca de 100 metros antes. A água da represa também está contaminada, mas o rio logo acima está limpo, indicando que a origem da contaminação se encontra no lago da represa. Caberá ao grupo descobrir a fonte dessa contaminação.

O método para a investigação deve ser sugerido pelos jogadores, mas é bom que o mestre do jogo saiba que uma possibilidade é a utilização de um drone aquático com câmera. O secretário instruiu seu assistente a levar roupa de mergulho.

Eventualmente o grupo irá descobrir que a represa é um lugar de desova. Há 1d6 corpos no fundo da represa. Os jogadores podem concluir que os corpos estão contaminando a água. O que ninguém sabe é que um deles é um corpo-seco. Uma vez que, ao renascer, ele não consegue se desvencilhar do peso atado a seus pés e sair do fundo do lago, ele começa a contaminar as águas como se ainda estivesse enterrado. Caso o seu corpo seja retirado, ele poderá atacar o grupo ou tentar fugir por estar em minoria.

Se fugir, o que se espera do grupo é que tente pegá-lo para entender do que se trata. A fuga pode ser ele sair correndo para a floresta ou entrando dentro da terra, usando o poder Sepultura.

O corpo-seco leva apenas uma rodada para entrar na terra. Se puxar alguém com ele, demora três rodadas para a pessoa entrar por inteira. Ela só terá chance de resistir ao puxão na primeira rodada. O ponto fraco do corpo-seco é o fogo, mas ninguém sabe disso.

No caso improvável de ele escapar (afinal, ele é minoria), ele passará a fazer vítimas todas as noites, utilizando a floresta como abrigo, o que irritará o Curupira. O espírito do fogo está determinado em acabar com a raça do sujeito. O secretário enviará o Lobisomem atrás dele. E a repórter, claro, irá querer fazer a sua reportagem.

No caso mais provável de ele ser morto, o grupo dará o caso por encerrado. Tanto o da estranha criatura quanto o da água contaminada.

PARTE 2

Uma semana depois de morto novamente, Valdo, o corpo-seco, retornará como espectro, com sede de vingança. Ele tentará matar as pessoas que acabaram com ele quando era um corpo-seco e também aquelas que o mataram da primeira vez. Com isso, antes de alguém do grupo perceber que há algo de errado, pode haver notícias de bandidos sendo mortos: os primeiros algozes de Valdo.

A estratégia do espectro será possuir alguém para dar cabo de seus alvos. Poderá também possuir um de seus alvos para que mate o outro. Nesta segunda hipótese, ele será surpreendido com a impossibilidade de possuir o Curupira e o espírito do fogo, por serem espíritos da natureza. Caso ele possua o Lobisomem, quando ele se transformar em fera, o espectro será arremessado longe e perderá 10 pontos de ectoplasma. No caso de possuir os paranormais, como o Espectro não pretende permanecer por muito tempo, não terá tempo de perceber e controlar os seus poderes. Estes só funcionarão involuntariamente.

O fogo também é o ponto fraco de um espectro.

NPC

Caso o grupo decida procurar alguém especialista em espíritos, como um espírita, um pai de santo ou mesmo um padre ou feiticeiro, este terá Fé +2 e o atributo Interação de, no máximo, 4 níveis. O personagem poderá usar um amuleto ou ter um artefato (mais difícil) para ajudá-lo.

Amuletos: são objetos mágicos "recarregáveis", isto é, eles têm uma determinada carga de poder mágico para produzir determinado efeito mágico. A carga de um amuleto é equivalente ao poder mágico de quem o criou, e ele só poderá ser recarregado até esse limite.

Artefatos: são objetos mágicos por si só, sem intervenção de nenhuma pessoa intencionalmente. Cada artefato provoca um efeito mágico específico. Artefatos podem ser imagens de santos, estatuetas, um cajado, uma vestimenta, uma arma, um vaso etc. Seu poder não se dissipa, de forma que ele não precisa ser recarregado, apenas preservado. Porém, não há muitos por aí. O poder do artefato pode ser ativado pela Fé ou funcionar espontaneamente. Para ser ativado pela Fé, é necessário que se atinja uma determinada quantidade de poder mágico por meio de reza (acumula 1 ponto de poder mágico por rodada). Quando se atingir a quantidade necessária para ativar o artefato (a critério do mestre do jogo), a magia acontece. Se o artefato for ativado espontaneamente, não é necessário nem reza nem poder mágico, o artefato simplesmente funciona quando necessário. Artefatos costumam ter efeitos difusos, sem ser dirigido a uma pessoa em específico quando ativado, mas sobre uma área.

Rezas, preces e orações: sacerdotes não ativam seu poder mágico da mesma forma que os seres sobrenaturais. É preciso muita concentração. Por meio da reza, a cada rodada ele ativa 1 ponto de poder mágico, até atingir a quantidade necessária. Só então ele deverá fazer o teste no conhecimento. O mesmo se aplica aos feiticeiros.

Abaixo listamos as magias que podem ser úteis nesse caso.



EXORCISMO

Usuários: todos.

Permite ao personagem desfazer uma possessão. Contudo, o espectro será apenas afastado, podendo retornar no dia seguinte.

Percepção: o personagem percebe se determinada pessoa está possuída.

Intervenção: a magia ajuda a vítima de possessão a resistir a ela, diminuindo um nível de dificuldade. Nesse caso, a vítima terá a chance de resistir novamente à possessão, ou seja, há um novo confronto entre o poder de Possessão e o atributo Interação (mas sem gasto de poder mágico).

Modificação: o personagem tenta arrancar o espírito de dentro da pessoa. Há um confronto entre a magia Exorcismo e o poder de Possessão do espírito.

INCORPORAÇÃO

Usuários: sacerdotes afro-brasileiros e espíritas; e xamãs.

O personagem é capaz de incorporar um espírito ou entidade, período no qual sua subjetividade permanecerá latente. É um recurso bastante arriscado, mas útil para entrar em contato com o espectro.

Percepção: o personagem é capaz de pressentir a presença de espíritos e entidades no local em que se encontra.

Intervenção: o personagem entra em contato com o espírito e consegue fazer com que o espírito fale através dele. Ele pode ouvir o espírito, mas não vê-lo.

Modificação: o personagem incorporará o espírito ou entidade, que terá o domínio das ações. O personagem, no final, não terá ideia do que ocorreu no período.

VIAGEM ASTRAL

Usuários: sacerdotes afro-brasileiros e espíritas; xamãs; e feiticeiros.

Esta magia permite que o espírito do personagem se ausente do próprio corpo.



Percepção: o personagem consegue perceber plenamente o Plano Astral. Com isso, ele pode sentir a presença de espectros, mesmo quando não é possível vê-los.

Intervenção: o personagem consegue ver tudo o que se encontra no Plano Astral e se comunicar com os espíritos.

Na intervenção, a magia dura, em minutos, o equivalente ao nível em Interação. Se desejar dobrar esse tempo, o personagem poderá gastar o dobro de poder mágico.

Modificação: o personagem consegue se ausentar do próprio corpo. Seu espírito se desloca e tem as mesmas características físicas de um espectro. É intangível, visível no escuro e invisível no claro. Pode flutuar e se deslocar pelos céus na mesma velocidade com que anda ou corre. Nesta forma, o personagem não pode fazer ou receber ataques físicos, mas pode fazer ataques mágicos, caso tenha Fé +2 e Interação 5. A principal diferença entre a pessoa em viagem astral e um espectro é um quase imperceptível cordão de prata que liga seu espírito a seu corpo. O corpo em viagem astral também é feito de ectoplasma, como os espectros. Portanto, também sofre dano com a luz do sol e com o fogo. Se o cordão de prata for rompido, ele retorna imediatamente a seu corpo e recebe 10 pontos de dano.

Na modificação, a magia dura, em horas, o equivalente ao nível em Interação. Se desejar dobrar esse tempo, o personagem poderá gastar o dobro de poder mágico.

VOZ ESPECTRAL

Usuários: sacerdotes afro-brasileiros; xamãs; e feiticeiros.

Esta magia permite perceber, invocar e controlar espectros.

Percepção: o personagem é capaz de pressentir a presença de espectros no local em que se encontra.

Intervenção: o personagem consegue invocar a presença de um determinado espectro utilizando a ligação do espectro com alguma coisa importante para ele: um objeto pessoal que o espectro possuía em vida ou um amigo dele. Quando a magia é realizada, o espectro sofre uma compulsão para vir o mais rapidamente possível ao encontro do personagem. Ele se moverá misticamente na direção certa, indo aonde o personagem está, mas ele não saberá o destino antes de chegar lá. O espectro pode tentar resistir com um teste de Cognição.

Modificação: o personagem consegue dominar o espectro, escravizando-o. Os sentimentos do espectro para com o personagem são modificados para sentimentos de total lealdade e servidão. Na maioria das vezes, o espectro fica feliz em servir a seu mestre. Em alguns casos mais raros, o espectro detesta servi-lo, mas não consegue evitar. O personagem também consegue criar armadilhas para espectros. Um exemplo é um vaso que atrai irresistivelmente o espectro, que fica preso dentro dele. O espectro pode tentar resistir com um teste difícil de Cognição.

OS PROTAGONISTAS

CURUPIRA

Perfil: Jonas é um devotado fiscal do Ibama e Curupira da reserva florestal onde trabalha. Ele já trabalhava na área ambiental antes de se tornar espírito da terra. O que acontece nos rios não costuma ser problema de um Curupira, mas, além da curiosidade, ele acompanha as investigações devido a seu cargo.

O Curupira possui uma forma humana e outra sobrenatural, animalesca, sempre com os pés virados para trás.

Na forma sobrenatural, o seu atributo Físico pode se tornar sobre-humano (+3 níveis além do atributo na forma humana); ele recupera um ponto de saúde por minuto em contato com a terra na forma sobrenatural; todas as deficiências que a forma humana possa ter, como surdez e miopia, estarão temporariamente sanadas; o nível Percepção dos poderes funcionará naturalmente, como se fizesse parte de seus sentidos, sem necessidade de teste ou gasto de poder mágico; nos níveis Intervenção e Modificação, haverá gasto de poder mágico normalmente, mas não será preciso teste em situações que não haja confronto com algum atributo, conhecimento ou magia de terceiros.

Na forma humana, todos os testes e gastos de poder mágico serão necessários.

O Curupira possui os poderes Raízes, Animais e Delírio.

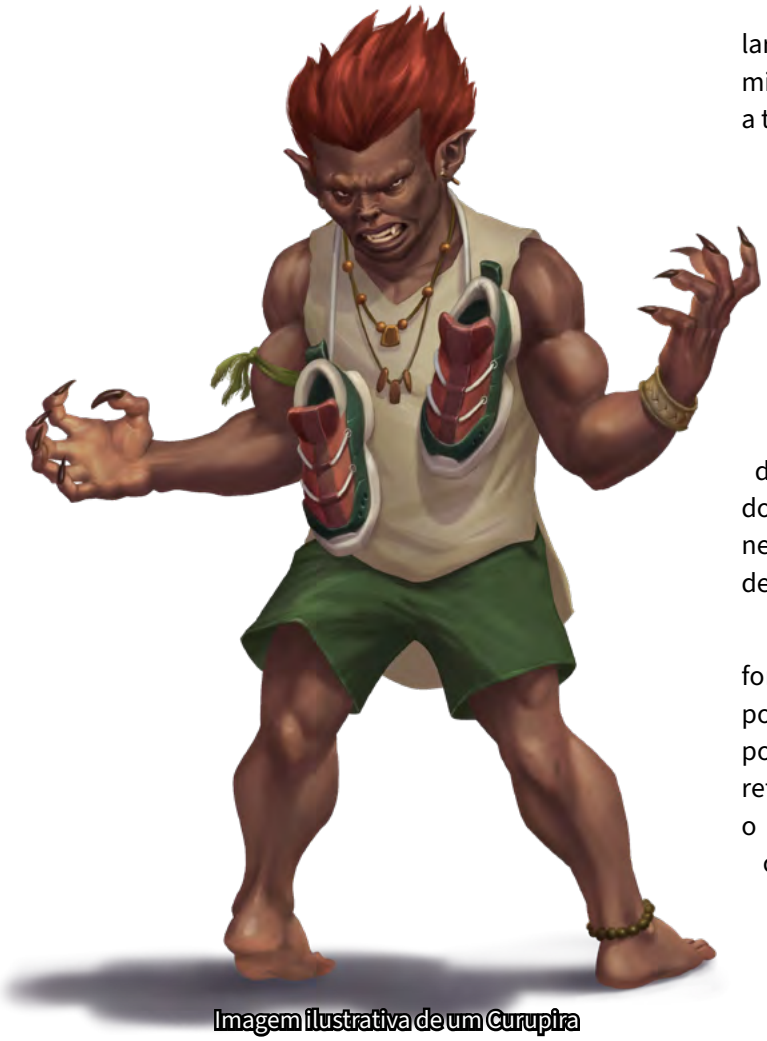


Imagem ilustrativa de um Curupira

RAÍZES

Percepção: ao ter os pés ou as mãos nuas em contato com a terra ou com o tronco de uma árvore, o espírito da terra entra em comunhão com a natureza, sentindo a presença de tudo ao redor que, num raio de 1 km, esteja em contato com o solo ou com as plantas que nele fincam suas raízes. Na forma sobrenatural, portanto, essa percepção é constante. Leitos de rio e grandes rochas atuam como obstáculos.

Intervenção: o espírito da terra pode se camuflar na terra ou na vegetação. Apenas um outro espírito da terra, por meio de um teste difícil de Cognição, poderá percebê-lo. Animais não conseguirão detectá-los por olfato. Ele poderá camuflar aqueles que estiverem bem junto a ele, desde que se mantenham relativamente imóveis. Neste caso, o espírito da terra também terá de manter a sua posição.

Modificação: o espírito da terra consegue controlar a vegetação, fazendo-a se mover dentro de suas limitações físicas. Para isso, deverá estar em contato com a terra ou com as plantas, como no nível "percepção".

ANIMAIS

Percepção: o espírito da terra adquire sentidos apurados como o dos animais. Em caso de teste de atributo ou conhecimento, o jogador recebe mais 3d6 em qualquer rolamento relacionado aos sentidos audição, visão, olfato e paladar.

Intervenção: animais obedecem ao comando do espírito da terra e podem, inclusive, ser convocados se estiverem nas proximidades. O espírito da terra, nesse relacionamento, simula a forma de comunicação de cada espécie.

Modificação: o espírito da terra pode assumir a forma de qualquer animal vertebrado. O efeito dura por tempo limitado, equivalente a uma hora por cada ponto em Interação que possui. O personagem pode retornar à forma original antes disso, mas, se atingir o limite de tempo, retornará à forma na qual se encontrava quando se metamorfoseou, seja ela sobrenatural ou humana. Se assim o desejar, antes de esgotar esse tempo, ele poderá gastar mais pontos de poder mágico para renovar a metamorfose, sem necessidade de um novo teste.

DELÍRIO

Percepção: o Curupira tem resistência a qualquer magia ou substância que o faça perder a noção da realidade. Esse poder é acionado reativamente.

Intervenção: o Curupira faz a pessoa se sentir desorientada, sem rumo, incapaz de saber com certeza se está no caminho certo. Quanto mais persistente for o efeito, maior a angústia da pessoa, que começará a sentir tonteira e dificuldade de pensar com clareza.

Modificação: além do efeito anterior, o Curupira faz com que a pessoa já não distinga o que é ou não realidade. Nesse estado, o Curupira pode fazê-la ver ou sentir qualquer coisa, bem como fazer aflorar os medos dela ou levá-la a perder o controle de suas emoções.

O efeito de Delírio dura uma hora para cada ponto de Interação do Curupira. O alvo oferece resistência por meio de seu atributo Cognição. Se a Cognição do alvo for maior que o poder de Delírio, o rolamento do

Curupira será difícil. Se o nível em Delírio for maior que a Cognição, o rolamento será mais fácil.

ESPÍRITO DO FOGO

Perfil: Armando é segurança da empresa de água que abastece a região. Para ele, isso é mais do que um emprego, é uma missão de vida. Como espírito do fogo, ele sente que deve combater a poluição do rio a todo custo.

A forma sobrenatural dos espíritos do fogo é a flamejante, o corpo coberto por chamas. Essa transformação nem sempre ocorre de acordo com sua vontade, uma vez que o destempero comum nesses indivíduos pode levar a assumir a forma flamejante sem querer. Em situação de perigo, estresse ou fúria, deverá fazer um teste do atributo Interação para evitar a transformação. O contexto irá definir a dificuldade.

Os espíritos do fogo, na forma flamejante, são imunes ao fogo. Por isso o contato direto com o fogo os levará a adotar a forma flamejante reativamente, como forma de defesa. As roupas e todos os objetos que porventura carregarem consigo, desafortunadamente, não gozam da mesma prerrogativa e serão incendiados.

Na forma flamejante, os espíritos do fogo absorvem um ponto de qualquer dano físico que venham a sofrer, e provocam dois pontos de dano por rodada no contato direto com outro indivíduo. Ainda na forma flamejante, eles recuperam um ponto de saúde por minuto em contato com outra fonte de fogo. O nível Percepção dos poderes funcionará naturalmente, como se fizesse parte de seus sentidos, sem necessidade de teste ou gasto de poder mágico; nos níveis Intervenção e Modificação, haverá gasto de poder mágico normalmente, mas não será preciso teste em situações que não haja confronto com algum atributo, conhecimento ou magia de terceiros.

Na forma humana, todos os testes e gastos de poder mágico serão necessários.

O espírito do fogo pode, se assim o desejar, tornar apenas parte do seu corpo flamejante, como as mãos, a cabeça, só um dedo, da cintura pra cima etc. Isso exige autocontrole e o gasto de 1 ponto de poder mágico. Nesse estado, ele usa seus poderes como se estivesse na forma humana e só a área em chamas estará imune ao fogo e será capaz de absorver 1 ponto de dano.

Em geral, os espíritos do fogo tendem a atuar na forma sobrenatural durante a noite.

Os espíritos do fogo possuem dois poderes semelhantes: Inflamar e Labareda.

INFLAMAR

Percepção: o espírito do fogo consegue, mesmo na escuridão, perceber o calor dos corpos e objetos.

Intervenção: o espírito do fogo, sem precisar encostar no material, poderá reativar o fogo se ainda houver brasa ou calor suficiente em objetos como papel, madeira, carvão palha etc.



Imagem ilustrativa de um Espírito do Fogo

Modificação: o personagem pode causar a combustão de substâncias inflamáveis que estiverem próximas, como explosivos, gasolina, querosene, solventes, álcool etc.

LABAREDA

Percepção: o espírito do fogo consegue enxergar em meio às chamas com uma ligeira turbidez.

Intervenção: o espírito do fogo é capaz de controlar o fogo como se as chamas tivessem vida própria, mas não poderá aumentar a intensidade delas se não houver como o fogo se alastrar.

Modificação: o personagem lança labaredas de fogo a partir de seu próprio corpo, alcançando uma distância de até dez metros, fazendo 2d6+4 de dano.

EMPATA

Perfil: Felipe Alcântara é um jovem político ambicioso. Vereador, ele ocupa atualmente o cargo de secretário de Meio Ambiente do município, mas sabe que pode ir além, chegar a Brasília. Mas, sem pressa, galgando um degrau por vez, ele quer fazer bonito para, mais adiante, candidatar-se a prefeito. Por isso ele assume pessoalmente o caso da água contaminada.

O Empata é um paranormal capaz de sentir as emoções das pessoas e moldar esses sentimentos conforme sua vontade.

EMPATIA

Percepção: o empata é capaz de perceber quais as emoções que percorrem a alma das pessoas a seu redor: medo, ódio, angústia, raiva, culpa, ansiedade, inveja, amor, calma, nervosismo, amizade, compaixão etc. Essa percepção é involuntária, faz parte da natureza do empata. Nesse caso, é para se ver livre dessas sensações que o empata deverá gastar poder mágico: para "desligar" o seu poder. Um ponto de poder mágico equivale em horas ao nível em Interação. Contudo, ele pode interromper esse "silêncio" voluntariamente.

Intervenção: o personagem é capaz de manipular as emoções da pessoa, intensificando ou amenizando o que o outro está sentindo. Mas ele só será capaz disso por meio de uma indução verbal ou física, à semelhança de um psicólogo, pois não se trata de controle mental, como um telepata. Só funciona de forma voluntária.

Modificação: o empata é capaz de manipular totalmente as emoções das pessoas. Pode induzir a um estado de euforia do nada. Transformar ódio em amizade; fúria em medo; desprezo em paixão etc. Mas, para isso, o empata deve fazer parte do processo, interagir com a pessoa, ir moldando aos poucos as emoções dela até chegar ao ponto desejado. De certa forma, o empata compartilha um pouco dessas emoções, mas sem se deixar levar por elas. Só funciona de forma voluntária.

Descontrole: o empata perde o controle do vínculo emocional, sendo consumido pelas emoções que sente das pessoas ou que deseja provocar nelas. Outra possibilidade de descontrole é exacerbar as emoções de todos a sua volta, mas sem que o empata tenha como reverter o efeito. Além disso, essas emoções extremas irão reverberar em suas próprias emoções.



Imagem ilustrativa de um Empata

A ação do Empata é similar a um confronto: se seu nível de Empatia for igual ao nível do atributo Interação do alvo, a ação terá dificuldade normal. Se sua Empatia for superior, a manipulação será mais fácil. Se for inferior, será mais difícil. Se a outra pessoa estiver ciente do poder do Empata, é mais fácil para ela resistir através do atributo Interação, aumentando um nível de dificuldade da ação do Empata.

SORTUDA

Perfil: Érica é uma repórter intrépida que deseja avançar na carreira. No entanto, quando tudo parece conspirar a seu favor, repentinamente a vida lhe dá uma rasteira. Quando ela ia fazer a reportagem de sua vida, contraiu dengue. Mas Érica não desiste e um dia ela vai apresentar o jornal em horário nobre. Ela vê o caso da água contaminada como uma chance de sair da cobertura local.

O Sortudo pode manipular os eventos a seu favor. Mas sorte e azar são energias que se complementam e buscam um equilíbrio.

No início de cada dia, o jogador deverá fazer um teste de Sorte. Se falhar, sua sorte vira azar até o dia seguinte, quando deverá realizar um novo teste. Este teste deverá ser feito sempre de acordo com os pontos de sorte que o personagem tiver no momento. O personagem só terá noção da sua sorte do dia quando for usar o seu poder.

Quando o personagem estiver azarado, recomendamos ao mestre do jogo manter a frequência e o nível de efeito que o personagem costuma usar quando está com sorte.

SINCRONICIDADE

Percepção: o personagem percebe se outra pessoa está manipulando os eventos usando Sincronicidade. Funciona de forma voluntária. Na maré de azar, seu uso funciona da mesma forma.

Intervenção: os efeitos obtidos estão razoavelmente dentro da margem de probabilidade e não chegam a "forçar" a realidade. Funciona de forma voluntária e involuntária, particularmente quando envolve uma proteção ao personagem. Quanto menos o personagem forçar a sincronicidade quando está com sorte, menos sofrerá na maré de azar.

Modificação: efeitos mais fortes de alteração da probabilidade de ocorrência de eventos são possíveis. A realidade é frontalmente desafiada. Só funciona voluntariamente.

Descontrole: os eventos extrapolarão o efeito desejado. O excesso de sorte ou azar tende a provocar o caos ao redor. Outra possibilidade é o excesso de sorte acabar atrapalhando o personagem.

LOBISOMEM

Perfil: Odair teve a infelicidade de contrair licantropia ao ser ferido por um Lobisomem. Seus passeios involuntários pela noite provocaram comoção na cidade. O vereador Felipe Alcântara descobriu o seu segredo e passou a ajudá-lo, oferecendo-lhe um abrigo seguro para passar as noites de lua cheia. Mais do que isso, o "Doutor" Felipe arrumou-lhe um cargo de assistente na Câmara Municipal e, nos dias de lua cheia, permite que encerre mais cedo o expediente, saindo no meio da tarde. Em troca, Odair faz qualquer tipo de serviço para o vereador.



Imagem ilustrativa de um Sortudo

O Lobisomem possui atributo Físico sobre-humano (+4) e os sentidos aguçados de um lobo. A todo instante é preciso fazer um teste do atributo Cognição para saber se quem predomina é o homem ou a fera. Após um teste desfavorável, o teste seguinte aumentará um nível de dificuldade até ele se tornar uma fera irascível. Ao obter um sucesso, o teste seguinte voltará a ser normal.

Em noites de lua cheia, em caso de eclipse lunar, a transformação é interrompida enquanto durar o eclipse. Se a lua sair durante o dia, enquanto não anoitecer, ele pode evitar a transformação fazendo um teste do atributo Interação. Mesmo tendo sucesso, ficará o tempo todo inquieto, podendo ser necessário mais de um rolamento. Quando cair a noite, a transformação será inevitável.

O Lobisomem a quem a maldição foi transmitida por outro lobisomem, o que é o caso. além dos dias de lua cheia, quando a sua transformação ocorre contra a sua vontade, ele poderá se transformar em um momento de fúria, estresse e por vontade própria. Nos três casos, deverá fazer um teste de Interação. No caso de fúria e estresse, para não virar. No caso de vontade própria, para virar e desvirar.



Imagem ilustrativa de um Lobisomem

Repassando: teste de Interação é para evitar a transformação antes do tempo; teste de Cognição é para manter o autocontrole quando na forma de Lobisomem.

O ANTAGONISTA

CORPO-SECO

Perfil: Valdomiro, quando vivo, era líder do tráfico local, e foi um dos poucos a não fazer acordo com as milícias. Valdo, como era chamado, era conhecido por sua crueldade. Tinha prazer em fazer ele mesmo as execuções, não sem antes torturar fisicamente e psicologicamente a vítima. Valdo não perdoava ninguém, nem a família. Em guerra contra os rivais, acabou sendo morto. Capturado, mas gravemente ferido, ele foi jogado ainda vivo no lago da represa com pesos atados aos pés.

O Corpo-Seco é um Renascido. Ele não respira, não têm batimento cardíaco e sua pele é fria ao toque. A forma mais usual de um Renascido recuperar pontos de saúde é gastando poder mágico. Um ponto de poder mágico recupera pontos de saúde equivalentes ao nível em Interação. Se ferido por fogo, recupera apenas um ponto de saúde por cada ponto de magia gasto.

Ele não recupera pontos de saúde dormindo ou descansando, recupera apenas poder mágico. Um Renascido recupera em pontos de poder mágico o equivalente ao nível Interação por cada hora em “torpor”.

Todos os Renascidos possuem +2 no atributo Físico além dos pontos distribuídos na criação do personagem.

Caso recebam uma forte descarga elétrica, em vez de perder, o Renascido recupera pontos de saúde conforme a força da descarga (a critério do mestre do jogo). A experiência, no entanto, é bastante dolorosa. Os pontos de saúde assim recuperados funcionam como uma bateria, e vão se perdendo com o tempo, no ritmo de 1 ponto por hora. Porém, uma quantidade absurda de energia poderá dizimar o corpo do Renascido. Outro efeito colateral é que o uso frequente da energia elétrica para recuperar pontos de saúde acaba perdendo a sua efetividade com o tempo.

Outra forma de recuperar pontos de saúde é ingerindo sangue animal. Cada 100 ml de sangue recupera 1 ponto de saúde.

O Renascido pode aumentar instantaneamente seu bônus de dano e de absorção usando seu poder mágico. Se gastar 1 ponto de poder mágico, provocará +1 ponto de dano em ataque físico direto e sua pele absorverá +1 ponto de dano (exceto por fogo). Se gastar 10 pontos de poder mágico, provocará +10 pontos de dano. Contudo, o uso do poder mágico para esse fim tem de ser totalmente consciente, não podendo ser reativo. O efeito é instantâneo, assim como o gasto de poder mágico. Se o personagem gastou 5 pontos de poder mágico em um soco e não acertou o alvo, terá de gastar mais 5 pontos na rodada seguinte se ainda quiser acertar o alvo com essa força. Da mesma forma, se ele gastou 20 pontos de poder mágico para resistir a um tiro e o oponente errou o tiro, terá gastado os pontos à toa. Na rodada, é importante observar a regra de Iniciativa.

O Corpo-Seco consegue regenerar seu corpo com o gasto de poder mágico.

O Corpo-Seco é cruel e vingativo, movido pelo ódio. Ele seguirá agindo até que sua sede de vingança seja aplacada e seu ódio saciado. E isso pode levar gerações. Caso o Corpo-Seco não consiga sair de seu sepulcro, ele usa seu poder, no nível Modificação, para contaminar tudo a seu redor. Terra, água, plantas, tudo começa a apodrecer aos poucos.

O Corpo-Seco possui o poder Sepultura.

SEPULTURA

Percepção: em contato com a terra, o personagem percebe o que se encontra a dois metros abaixo dela. Dentro da terra, ele percebe tudo o que se encontra num raio de dois metros ao redor e os movimentos na superfície logo acima dele.

Intervenção: o personagem pode afundar na terra e permanecer lá sem sofrer dano algum. O corpo-seco leva duas rodadas para sair e uma rodada para entrar na terra.

Modificação: além do efeito de intervenção, o personagem pode puxar outra pessoa consigo para debaixo da terra. Essa pessoa poderá respirar sob a terra enquanto o personagem assim o permitir. A pessoa poderá resistir à ação do corpo-seco como se fosse um confronto físico normal. Mas à medida que o corpo-seco consegue afundar parte do corpo da pessoa, essa resistência vai se tornando inútil. Dependendo do sucesso do puxão inicial, o corpo-seco pode mergulhar uma pessoa adulta na terra entre 2 ou 4 rodadas. O mesmo pode ser feito com qualquer objeto ou animal que ele seja capaz de carregar.



Imagem ilustrativa de um Corpo-Seco

ESPECTRO

Então Valdo se transforma em um espectro, mas seus objetivos e personalidade nada mudam.

Espectros são compostos por uma matéria diáfana chamada **ectoplasma**, que corresponde aos pontos de saúde de uma pessoa. Assim, qualquer dano sofrido por um espectro é retirado diretamente de seus Pontos de Ectoplasma. Sem o ectoplasma, o espectro é facilmente tragado para o reino dos mortos, desaparecendo de vez do mundo dos vivos. Os pontos

de ectoplasma são marcados no lugar dos pontos de saúde, e seu valor inicial varia de acordo com o atributo Interação, e não com o atributo Físico.

O ectoplasma pode ser manipulado pelo espectro para alterar sua forma. Com isso, ele pode criar as roupas que desejar, mudar sua aparência ou se transformar em outro ser. Mas o resultado prático disso é apenas visual.

Devido à natureza do ectoplasma, os espectros ficam invisíveis sob luz forte e visíveis na penumbra. Mesmo visíveis, permanecem transparentes. O espectro pode inverter temporariamente este efeito, tornando-se visível sob luz forte e invisível no escuro. Para isso, basta gastar **1 ponto** de poder mágico por uma quantidade de minutos equivalente ao nível no atributo Interação.

O ectoplasma é muito sensível à luz solar e ao fogo, por isso os Espectros preferem circular à noite. Sob a luz direta do sol, o espectro perde **1 ponto** de ectoplasma por uma quantidade de minutos equivalente ao nível no atributo Interação. Ao ser atingido pelo fogo, o espectro perde **3 pontos** de ectoplasma por rodada em contato com as chamas.

Por mais tênue que seja o ectoplasma, ele possui matéria. Ao atravessar uma parede, isso não lhe traz nenhum contratempo. Mas, ao atravessar objetos sólidos mais extensos como uma grande pedra, ele vai perdendo pontos de ectoplasma. O mestre do jogo pode considerar que cada rodada a mais que o espectro leva para atravessar um objeto sólido lhe custa um ponto de ectoplasma.

O espectro pode recuperar ectoplasma gastando pontos de poder mágico. Cada ponto de poder mágico recupera de ectoplasma o mesmo número de pontos do nível do atributo Interação. Outra forma de recuperação é manter-se num canto totalmente escuro, sem atravessar nenhum objeto ou gastar poder mágico. Cada hora nesse estado recupera um número de pontos igual ao nível em Interação. Isso é o equivalente a "uma noite de sono" de um espectro.

Os espectros também recuperam pontos de ectoplasma provocando fortes emoções nos seres vivos e absorvendo-as. A emoção mais simples é o medo. Ao ter suas emoções absorvidas pelo espectro, a pessoa perde pontos de saúde. De acordo com a intensidade



da emoção provocada, o espectro pode recuperar de 1 a 3 pontos de ectoplasma.

Espectros tem a capacidade de **flutuar**, podendo andar para cima ou para baixo na sua velocidade normal de deslocamento sem serem afetados pela gravidade. Eles também são intangíveis, só podendo atuar no Plano Físico através do poder Poltergeist.

Espectros não são registrados por câmeras fotográficas ou equipamento digital, o que dificulta a comprovação de sua existência. Mesmo a sua voz não pode ser captada por meios eletrônicos, mas ele pode falar no telefone analógico como qualquer um. Animais podem pressentir a presença de espectros invisíveis, mas não os enxergam.

Espectros possuem os poderes Poltergeist, Possessão e Terror.

POLTERGEIST

Percepção: o espectro percebe radiação eletromagnética no ambiente.

Intervenção: o espectro pode tornar sua voz audível para os vivos. Além disso, produz pequenas falhas mecânicas atravessando seu corpo nos aparelhos.

Modificação: o espectro pode mover os objetos, simular o toque e dar uma instável consistência ao seu corpo por tempo suficiente para desferir um soco ou fazer com que seus passos sejam ouvidos. Esse poder não concede ao espectro mais força do que ele tinha quando vivo, de forma que ele não poderá levantar um caminhão, por exemplo.

Os efeitos duram por um número de rodadas equivalente ao nível em Interação.

POSSESSÃO

Percepção: o espectro pressente o alvo mais suscetível à Possessão. A possessão funciona conforme as regras de confronto: se o nível do poder Possessão for maior que o atributo Interação da pessoa, mais fácil será a possessão. Se o nível no poder for menor que o atributo Interação do alvo, será mais difícil.

Intervenção: o espectro lê os pensamentos superficiais do alvo e transmite pensamentos e sugestões simples, influenciando a ação da pessoa. Sugestões absurdas tendem a não ser seguidas, pois aumentam o nível de dificuldade do poder, a critério do mestre do jogo. Se o espectro falhar em sua ação, uma nova tentativa de influenciar a mesma pessoa será um nível mais difícil.

Modificação: o espectro toma o corpo do alvo para atuar no plano físico. Se, no rolamento, o jogador conseguir um golpe de mestre, o espectro poderá agir como quiser e o alvo não se lembrará do ocorrido. De outra forma, o alvo se lembrará do que aconteceu.

Uma vez obtida a possessão, o espectro terá total controle sobre o corpo da pessoa por tantos minutos quanto o seu nível de Interação. Para manter a possessão, ele não precisará fazer novo teste, mas terá de gastar mais poder mágico.

Se a intenção do espectro for fazer a pessoa se matar ou fazer mal a um ente querido, o personagem poderá oferecer resistência a partir de um teste normal de Interação. Se o espectro sentir a resistência e ainda assim insistir na ação, o próximo teste de Interação será fácil e, caso tenha sucesso, porá fim à possessão.

A possessão não poderá ser feita contra espíritos da natureza, pois estes já têm um outro espírito coabitando seu corpo, e mais poderoso do que um espectro. Encantados, quando sofrem a transformação corporal, expulsam qualquer espírito que porventura os esteja possuindo. Iluminados podem sofrer possessão, mas, enquanto possuídos, seus poderes não funcionam, com exceção do imortal, que continuará se regenerando como sempre.

TERROR

Percepção: o espectro sente o estado emocional da pessoa. Se ela está calma, nervosa, assustada etc.

Intervenção: o espectro pode causar suor, frio no estômago e tremedeira em outra pessoa. A ação será fácil se o alvo já estiver nervoso.

Modificação: a pessoa se vê diante de seus piores temores, como uma ilusão extremamente real. A ação será fácil se o alvo já estiver assustado.

O poder Terror confronta, incialmente, o atributo Interação do alvo. Contudo, o contexto da cena (exemplo: o personagem já está assustado) e a interpretação do jogador podem tornar o teste mais fácil. O efeito de Terror dura 1 minuto para cada nível de Interação do espectro. No entanto, pode levar bem mais tempo do que isso para a pessoa recobrar o autocontrole.

NOME » Jonas

CLASSE » Curupira

PERFIL » Fiscal do Ibama

DIF +3 DIF +2

DIF +1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	~~26~~	~~27~~	~~28~~
~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~		

nível de SAÚDE

☒ dano ☒ fadiga

ERRO DO CAOS

CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	1
» Hierarquia	0
» Idade (27)	0
» Presença	0
» Situação Financeira	0
» Situação Social	0
» Sorte	0
» Obsessão	-1
»	
»	
»	
»	
»	
»	
TOTAL	

FÍSICO

Armas de fogo	●○○○○
Armas brancas	●○○○○
Luta desarmada	●●○○○
Furtividade	●●○○○

- ☐ Articulações
- ☐ Braços
- ☐ Genitália
- ☐ Pernas

FADIGA ☐ DIF +

5 fadiga = DIF +1

COGNIÇÃO

Ciência natural	●●○○○
Investigação	●●○○○
Rastreamento	●●○○○

INTERAÇÃO

Sobrevivência	●●○○○
Poder: raízes	●●●○○
Poder: Animal	●●○○○
Poder: Delírio	●●○○○

PONTOS DE SORTE

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

-2 -1 0 1 2

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

Físico +3

Recupera 1 ponto de saúde em contato com a terra

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	~~16~~
~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~
~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~	~~41~~	~~42~~	~~43~~	~~44~~	~~45~~	~~46~~	~~47~~	~~48~~
~~49~~	~~50~~	~~51~~	~~52~~	~~53~~	~~54~~	~~55~~	~~56~~	~~57~~	~~58~~	~~59~~	~~60~~	~~61~~	~~62~~	~~63~~	~~64~~
~~65~~	~~66~~	~~67~~	~~68~~	~~69~~	~~70~~	~~71~~	~~72~~	~~73~~	~~74~~	~~75~~	~~76~~	~~77~~	~~78~~	~~79~~	~~80~~

ISBN 978-85-86.32102-3

NOME » ARMANDO

CLASSE » ESPÍRITO DO FOGO

PERFIL » SEGURANÇA



CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	0
» Hierarquia	-1
» Idade (28)	0
» Presença	0
» Situação Financeira	0
» Situação Social	0
» Sorte	-1
» OBSESSÃO	-2
» REFLEXOS	2
» CONCENTRAÇÃO	1
» INTUIÇÃO	1
»	
»	
»	
TOTAL	

PONTOS DE SORTE

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

-2 -1 0 1 2



DIF +3 DIF +2

DIF +1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
29	30	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~			

nível de SAÚDE

☒ dano ⊘ fadiga

FÍSICO

ARMAS BRANCAS	⊘ ⊘ ⊕ ○ ○
ARMAS DE FOGO	⊘ ⊘ ⊘ ○ ○
LUTA DESARMADA	⊘ ⊘ ⊘ ○ ○
ESCALAR	⊘ ○ ○ ○ ○

COGNIÇÃO

INVESTIGAÇÃO	⊘ ○ ○ ○ ○
RASTREAMENTO	⊘ ○ ○ ○ ○
SEGURANÇA	⊘ ○ ○ ○ ○

INTERAÇÃO

MALANDRAGEM	⊘ ⊘ ○ ○ ○
MISTICISMO	⊘ ○ ○ ○ ○
PODER: INFLAMAR	⊘ ○ ○ ○ ○
PODER: LABAREDA	⊘ ○ ○ ○ ○

- Articulações
- Braços
- Genitália
- Pernas

FADIGA — 5 fadiga = DIF +1 — DIF +

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

ABSORVEM 1 PONTO DE DANO NA FORMA FLAMEJANTE

PROVOCAM 2 PONTOS DE DANO EM CONTATO COM A PESSOA

IMUNIDADE AO FOGO NA FORMA FLAMEJANTE

RECUPERA 1 PONTO DE SAÚDE EM CONTATO COM O FOGO

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	~~16~~
~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~
~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~	~~41~~	~~42~~	~~43~~	~~44~~	~~45~~	~~46~~	~~47~~	~~48~~
~~49~~	~~50~~	~~51~~	~~52~~	~~53~~	~~54~~	~~55~~	~~56~~	~~57~~	~~58~~	~~59~~	~~60~~	~~61~~	~~62~~	~~63~~	~~64~~
~~65~~	~~66~~	~~67~~	~~68~~	~~69~~	~~70~~	~~71~~	~~72~~	~~73~~	~~74~~	~~75~~	~~76~~	~~77~~	~~78~~	~~79~~	~~80~~

ISBN 978-85-86321102-3

NOME » Felipe Alcântara CLASSE » Empata

PERFIL » vereador, secretário do Meio Ambiente

DIF +3 · DIF +2 · DIF +1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~
~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~		

nível de SAÚDE — ☒ dano · ⊘ fadiga

CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	1
» Hierarquia	1
» Idade (32 anos)	0
» Presença	1
» Situação Financeira	1
» Situação Social	1
» Sorte	0
» curiosidade	−1
» vício (cigarro)	−1
» obsessão (carreira)	−2
»	
»	
»	
»	
TOTAL	

PONTOS DE SORTE

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

-2 -1 0 1 2

FÍSICO

- armas de fogo
- natação
- veículos terrestres

COGNIÇÃO

- ciências humanas
- investigação
- inglês
- espanhol
- segurança
- ciências naturais

INTERAÇÃO

- persuasão
- oratória
- Poderes: empatia

- Articulações
- Braços
- Genitália
- Pernas

FADIGA — 5 fadiga = DIF +1 — DIF +

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	~~16~~
~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~
~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~	~~41~~	~~42~~	~~43~~	~~44~~	~~45~~	~~46~~	~~47~~	~~48~~
~~49~~	~~50~~	~~51~~	~~52~~	~~53~~	~~54~~	~~55~~	~~56~~	~~57~~	~~58~~	~~59~~	~~60~~	~~61~~	~~62~~	~~63~~	~~64~~
~~65~~	~~66~~	~~67~~	~~68~~	~~69~~	~~70~~	~~71~~	~~72~~	~~73~~	~~74~~	~~75~~	~~76~~	~~77~~	~~78~~	~~79~~	~~80~~

ISBN 978-85-86-32102-3

NOME » Érica

CLASSE » Sortuda

PERFIL » Jornalista

DIF +3 DIF +2

DIF +1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~
~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~		

nível de SAÚDE

☒ dano ☒ fadiga

CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	1
» Hierarquia	0
» Idade (30)	0
» Presença	1
» Situação Financeira	0
» Situação Social	0
» Sorte	1
» Curiosidade	-2
» Senso de orientação	-1
»	
»	
»	
»	
»	
TOTAL	

PONTOS DE SORTE

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

-2 -1 0 1 2

FÍSICO ☑○○○○

Furtividade	☑○○○○
Veículo terrestre	☑○○○○
Violão	☑○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

- ☐ Articulações
- ☐ Braços
- ☐ Genitália
- ☐ Pernas

FADIGA ☐ DIF +

5 fadiga = DIF +1

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

COGNIÇÃO ☑☑☑○○

Ciências humanas	☑☑☑○○
Investigação	☑☑☑○○
Inglês	☑○○○○
Espanhol	☑○○○○
Hacker	☑○○○○
	☑○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

INTERAÇÃO ☑☑☑○○

Malandragem	☑☑○○○
Persuasão	☑☑☑○○
Religião	☑○○○○
Poderes - Sincronicidade	☑☑☑○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	~~16~~
~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~	~~31~~	32
33	34	35	36	37	~~38~~	~~39~~	40	41	~~42~~	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	~~53~~	~~54~~	55	56	57	58	59	~~60~~	~~61~~	~~62~~	63	64
~~65~~	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

ISBN 978-85-86-32102-3

NOME » Odair

CLASSE » Lobisomem

PERFIL » servidor público



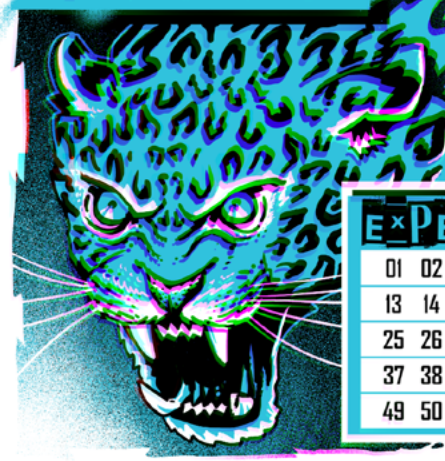
CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	1
» Hierarquia	0
» Idade (35 anos)	0
» Presença	-1
» Situação Financeira	0
» Situação Social	0
» Sorte	0
» fobia (fogo)	-1
» senso de orientação	1
»	
»	
»	
»	
»	
TOTAL	

PONTOS DE SORTE

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

-2 -1 0 1 2



DIF +3 DIF +2

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		

DIF +1

nível de SAÚDE

☒ dano ☒ fadiga

FÍSICO

luta desarmada	●●●○○
armas de fogo	●●●○○
natação	●○○○○
escalar	●○○○○
armas brancas	●○○○○
habilidades manuais	●○○○○
atletismo	●○○○○

Articulações
Braços
Genitália
Pernas

FADIGA ☐ DIF +

5 fadiga = DIF +1

COGNIÇÃO

segurança	●○○○○
investigação	●●○○○
ciências humanas	●●○○○
rastreamento	●○○○○

INTERAÇÃO

sobrevivência	●○○○○
adestramento	●○○○○
meditação	●○○○○

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

Físico +4 quando transformado

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

ISBN 978-85-86132102-3

NOME » VALDOMIRO CLASSE » CORPO-SECO

PERFIL » TRAFICANTE DE DROGASS E DE ARMAS

DIF +3 DIF +2

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
DIF +1	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		

nível de SAÚDE

☒ dano ☒ fadiga



CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	-1
» Hierarquia	0
» Idade	0
» Presença	-2
» Situação Financeira	-2
» Situação Social	-2
» Sorte	0
» REFLEXOS	2
» SENSO DE ORIENTAÇÃO	1
» INTUIÇÃO	2
» AMBIDESTRIA	2
»	
»	
»	
TOTAL	

PONTOS DE SORTE

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

-2 -1 0 1 2

FÍSICO

ARMAS DE FOGO	●●●○○
ARMAS BRANCAS	●●●○○
LUTA DESARMADA	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

- ☐ Articulações
- ☐ Braços
- ☐ Genitália
- ☐ Pernas

FADIGA ☐ DIF +

5 fadiga = DIF +1

COGNIÇÃO

SEGURANÇA	●○○○○
RASTREAMENTO	●○○○○
INVESTIGAÇÃO	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

INTERAÇÃO

MALANDRAGEM	●●●○○
PERSUASÃO	●●●○○
	○○○○○
PODER:	○○○○○
SEPULTURA	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

1 PT DE PODER MÁGICO RECUPERA A SAÚDE.

FÍSICO +2

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	~~16~~
~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~
~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~	~~41~~	~~42~~	~~43~~	~~44~~	~~45~~	~~46~~	~~47~~	~~48~~
~~49~~	~~50~~	~~51~~	~~52~~	~~53~~	~~54~~	~~55~~	~~56~~	~~57~~	~~58~~	~~59~~	~~60~~	~~61~~	~~62~~	~~63~~	~~64~~
~~65~~	~~66~~	~~67~~	~~68~~	~~69~~	~~70~~	~~71~~	~~72~~	~~73~~	~~74~~	~~75~~	~~76~~	~~77~~	~~78~~	~~79~~	~~80~~

ISBN 978-85-86.32102-3

NOME » VALDOMIRO CLASSE » ESPECTRO

PERFIL » TRAFICANTE DE DROGASS E DE ARMAS

DIF +3 DIF +2

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
DIF +1 →	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	~~31~~	~~32~~	~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~		

nível de SAÚDE

☒ dano ⌀ fadiga

ERRO DO CAOS

CARACTERÍSTICAS

» Escolaridade	-1
» Hierarquia	0
» Idade	0
» Presença	0
» Situação Financeira	-2
» Situação Social	-2
» Sorte	0
» REFLEXOS	2
» SENSO DE ORIENTAÇÃO	1
» INTUIÇÃO	2
»	
»	
»	
»	
TOTAL	

PONTOS DE SORTE

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

-2 -1 0 1 2

FÍSICO

ARMAS DE FOGO	●●●○○
ARMAS BRANCAS	●●●○○
LUTA DESARMADA	●●●○○

Articulações

Braços

Genitália

Pernas

FADIGA

5 fadiga = DIF +1

DIF +

ANOTAÇÕES / dons inatos, armas, equipamento etc.

COGNIÇÃO

SEGURANÇA	●○○○○
RASTREAMENTO	●○○○○
INVESTIGAÇÃO	●○○○○

INTERAÇÃO

MALANDRAGEM	●●○○○
PERSUASÃO	●●○○○
PODERES:	
POLTERGEIST	●○○○○
TERROR	●○○○○
POSSESSÃO	●●●○○

EXPERIÊNCIA

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

PODER MÁGICO

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	~~16~~
~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~	~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~	~~31~~	~~32~~
~~33~~	~~34~~	~~35~~	~~36~~	~~37~~	~~38~~	~~39~~	~~40~~	~~41~~	~~42~~	~~43~~	~~44~~	~~45~~	~~46~~	~~47~~	~~48~~
~~49~~	~~50~~	~~51~~	~~52~~	~~53~~	~~54~~	~~55~~	~~56~~	~~57~~	~~58~~	~~59~~	~~60~~	~~61~~	~~62~~	~~63~~	~~64~~
~~65~~	~~66~~	~~67~~	~~68~~	~~69~~	~~70~~	~~71~~	~~72~~	~~73~~	~~74~~	~~75~~	~~76~~	~~77~~	~~78~~	~~79~~	~~80~~

ISBN 978-85-86-32102-3